

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Penelitian

Kebutuhan primer dalam hidup salah satunya yaitu pendidikan. Pengertian pendidikan dikutip dari (Kemendikbud, 2003) yaitu suatu upaya yang sudah direncanakan untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif sehingga menghasilkan lulusan yang cerdas, berkepribadian baik, berakhlak, beragama, memiliki sifat nasionalisme yang tinggi dan juga memiliki kemampuan dalam mengontrol dirinya sendiri, yang termuat dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003. Kadangkala kasus terkait permasalahan pendidikan yang tidak terduga bermunculan seiring dengan perkembangan zaman yang ada, salah satunya yaitu terkait lemahnya sistem pendidikan. Maka perlu tindakan pemerintahan untuk menangani kasus tersebut agar kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

Seiring dengan berkembangnya IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) menuntut pemerintahan agar mengembangkan sistem pendidikan yang ada menjadi optimal dan berkualitas agar bisa bersaing dengan kualitas pendidikan lainnya. Karena anak-anak Indonesia membutuhkan kualitas pendidikan dan juga kecakapan literasi yang bagus. Dalam dunia pendidikan, tulisan sangat diperlukan dan di pergunakan sehari-hari khususnya dalam pembelajaran. Siswa maupun mahasiswa membutuhkan sumber literasi belajar baik dari buku bacaan maupun buku pelajaran sebagai penunjang pembelajaran. Berdasarkan penjelasan dari (Daliyem, 2020) bahwa seorang individu akan mempunyai wawasan yang luas jika diiringi dengan kegiatan membaca ataupun menulis. Sehingga pelajar harus membiasakan untuk membaca maupun menulis tak terkecuali juga dikalangan masyarakat. Maka dari itu, aktivitas yang berhubungan dengan literasi harus terus ditanamkan pada diri siswa maupun mahasiswa.

Berdasarkan data yang dikutip dari *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO), negara Indonesia berada dalam urutan kedua kategori literasi dunia dengan minat baca terendah yaitu 0,001% yang artinya hanya ditemukan 1 orang yang gemar membaca dari 1000 orang. Peningkatan minat

baca terendah yaitu dari 61 negara disepanjang masa 2016. Hasil riset yang dilakukan oleh (Devega, 2017) menyatakan bahwa hanya ditemukan satu orang yang mempunyai keinginan kuat untuk terus membaca dari total 1000 orang yang ada. Pernyataan tersebut dipertegas kembali dengan hasil riset *Central Connecticut State University* mengenai *World's Most Literate Nations Ranked* yaitu dari 61 negara, Indonesia menempati urutan ke 60 dan berada dibawah negara Thailand dan di atas negara Bostwana dalam hal literasi, yang artinya minat baca negara Indoensia masih rendah. Data ini diambil pada bulan Maret 2016. Padahal dari informasi yang dikutip dari (Kompas, 2019) menyatakan bahwa negara Inodnesia lebih unggul dari negara Eropa dalam hal penyediaan infrastruktur dalam meningkatkan minat baca bagi masyarakat.

Hasil riset lain oleh *Progress in International Reading Literacy Study (PIRLS)* yang dikutip dari (Disdik, 2020) bahwa dari 45 negara, Indonesia menempati urutan ke 41 dalam kategori literasi pada siswa SD kelas IV. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa indeks prestasi literasi baca siswa kelas IV SD di negara Indonesia tidak mencapai nilai rerata internasional. Data yang dikutip dari (Kemendikbud, 2016), negara Indonesia tidak lebih baik dari 40 negara lain dalam hal iterasi membaca tetapi lebih baik dari empat negara lainnya yaitu, Maroko, Qatar, Afrika Selatan, beserta Kuwait. Hasil dari penelitian yang diselenggarakan oleh PIRLS ini sangatlah berpengaruh untuk hasil penelitian tahap selanjutnya yang akan diselenggarakan seperti hasil untuk survey PISA. Jika hasil dari PIRLS Indonesia rendah, maka dari itu ada kemungkinan juga hasil untuk penelitian selanjutnya bisa beresiko rendah. Agar bisa untuk melanjutkan ke pendidikan ketingkat yang lebih tinggi, maka perlu menanamkan minat baca bagi pelajar yang dimulai sejak dini ataupun pendidikan dasar.

Terdapat juga data riset yang memaparkan dari 79 negara, Indonesia berada diurutan ke-74 dalam kategori membaca, sains dan matematika yang dikutip pada bulan Maret 2019 oleh *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2018. Metode yang diimplementasikan untuk mengevaluasi sistem pendidikan di Indonesia terutama pada sekolah menengah yaitu PISA. Tiga komponen yang

digunakan sebagai tolok ukur dalam pengevaluasian sistem pendidikan yaitu sains, matematika dan juga literasi, yang mana proses pengevaluasiannya ini dilakukan satu kali dalam kurun waktu tiga tahun. Indonesia selalu menempati peringkat ke 10 dari bawah dikarenakan nilai dari ketiga kategori kompetensi tidak mencapai nilai standar, di sepanjang masa 2009 hingga 2015, berdasarkan data yang dikutip dari OECD. Kemudian berdasarkan data yang dikutip dari (SIDU, 2020) Indonesia menempati urutan ke-68 dari 74 negara, dengan nilai rerata 371, dan selanjutnya disepanjang masa 2015 berada di urutan ke-64. Materi pelajaran Bahasa Indonesia menjadi penyebab perkembangan pendidikan di Indonesia dari segi keterampilan membaca yang harus diperbaiki agar minat baca menjadi meningkat.

Penjelasan yang dipaparkan oleh (Tarigan H. G., 2008) mengatakan bahwa terdapat empat kategori dalam meningkatkan kecakapan bahasa yaitu kecakapan dalam menulis, membaca, menyimak maupun berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. Empat kategori yang dapat meningkatkan minat baca berperan dalam mendukung terjalannya interaksi wicara. Dari empat kategori tersebut, seorang pelajar wajib menguasai kecakapan dalam hal membaca untuk menunjang peningkatan pengetahuan. Kecakapan membaca menduduki peranan terpenting dalam berkehidupan sehari-harinya, misalnya saja di sekolah dari kelas rendah ke kelas tinggi juga di perguruan tinggi, setiap siswa diharuskan untuk menguasai kemampuan membaca, dengan tidak menyampingkan tiga keterampilan berbahasa lainnya.

Pengidentifikasian simbol yang selanjutnya direpresentasikan agar bermakna disebut dengan membaca (Nurhadi, 1995). Kegiatan membaca ini bertujuan untuk mencari informasi sehingga bisa meningkatkan wawasan maupun bisa menyelesaikan persoalan yang sedang ditanyakan dengan memanfaatkan sumber bacaan yang ada. Penulis berharap dari tulisan yang dituangkan dalam bentuk buku bisa dipahami pembaca dengan baik dan maksud dari bacaan dapat tersampaikan. Agar pembaca mengerti maksud yang disampaikan penulis, diperlukan ketelitian dan ketelitian yang baik dari tulisan tersebut Berdasarkan penjelasan dari (Resmini, 2006) tentang pengertian membaca pemahaman yaitu kecakapan dalam

memperoleh informasi dari sumber tertulis dengan memanfaatkan keterampilannya. Individu yang mempunyai keterampilan dalam membaca akan lebih mempunyai banyak informasi dan wawasannya akan semakin mneingkat.

Terdapat dua tingkatan membaca pemahaman di Sekolah Dasar yaitu membaca pemahaman untuk kelas tinggi dan juga membaca pemahaman untuk kelas permulaan. Seperti pada umumnya bahwa membaca lanjut atau pemahaman pasti lebih sulit dan tidak mudah dipahami oleh siswa daripada membaca permulaan. Butuh banyak proses agar membaca lanjut atau pemahaman bisa dikuasai oleh siswa khususnya siswa kelas tinggi. Siswa sudah mulai belajar membaca wacana yang lebih rumit dari sebelumnya seperti membaca sebuah petunjuk, membaca percakapan cerita dan lain sebagainya.

Banyak strategi atau metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran membaca pemahaman tetapi belum tentu strategi atau metode tersebut dapat diaplikasikan dengan keadaan pendidikan di Indonesia saat ini yang sedang terlanda COVID-19. Munculnya coronavirus di Indonesia pada awal Maret 2020 mempengaruhi segala aktivitas sehari-hari warga Indonesia, mulai dari diberlakukannya karantina dirumah hingga berpengaruhnya di bidang Pendidikan. Pemerintah memberhentikan segala aktivitas belajar mengajar di sekolah dari TK, Sekolah Dasar hingga Universitas dan menggantikannya dengan KBM secara daring atau KBM berbasis online. Berdasarkan hal-hal yang relevan, guru diharuskan untuk terbiasa dengan teknologi sehingga kegiatan belajar mengajar dapat lebih efektif, sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi pada saat ini yaitu pembelajaran jarak jauh. (Rahman, Sakti, Widya, & Yugafiati, 2018). Siswa dan guru sangat mengandalkan perkembangan teknologi informasi untuk berlangsungnya pembelajaran jarak jauh.

Berdasarkan pra-observasi yang di lakukan di Sekolah Dasar Negeri Sukaraja II Kecamatan Sumedang Selatan, Kabupaten Sumedang, dengan adanya Covid-19, pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut menggunakan sistem pembelajaran daring menggunakan perangkat komputer atau perangkat digital lainnya seperti *handphone* (HP). Pemaparan yang dijelaskan oleh (Rahman,

Wismaliya, Hakam, & Solehhudin, 2021) kegiatan pembelajaran daring pada siswa Sekolah Dasar membawa tantangan tersendiri bagi pendidik, mulai dari keterlibatan orang tua dari peserta didik untuk ikut serta untuk membimbing putra-putrinya selama di rumah selain mendapatkan materi dari guru, menyiapkan kuota beserta *gadget*, menyesuaikan mental dan pola pikir siswa selama proses pembelajaran daring, pemilihan metode yang tepat untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran daring agar tujuan dari kompetensi dasar dapat tercapai. Guru dan siswa di SD tersebut melakukan pembelajaran melalui grup di media sosial seperti *Whatsapp*

*Group*. Setelah adanya keringanan dalam wabah Covid-19 dan dilaksanakannya pemberlakuan tatap muka langsung di SD tersebut, siswa dibolehkan belajar dikelas dengan protokol kesehatan yang sudah ditentukan dan pembatasan lainnya.

Selain itu permasalahan dalam kemampuan membaca pemahaman secara cepat siswa di sekolah tersebut terlihat dari rasa malas yang ditunjukkan siswa saat diimbau untuk membaca cepat. Terdapat siswa dapat membaca dengan cepat tetapi memiliki kemampuan pemahaman teks bacaan yang kurang dan hal tersebut sangat mempengaruhi terhadap keefektifan membaca siswa. Begitu pula kurangnya keberagaman dalam metode pembelajaran membaca pemahaman dalam masa pandemi *Covid-19*. Walau beberapa sekolah sudah melaksanakan pembelajaran secara langsung, banyak siswa yang merasa keteteran karena pada masa pandemi tidak adanya program khusus atau pembelajaran membaca pemahaman. Banyak siswa yang merasa bosan karena pembelajaran yang kurang variatif sehingga hal tersebut mempengaruhi kepada keterampilan membaca pemahaman siswa di sekolah tersebut. Penggunaan *smartphone* dan internet sudah memadai di sekolah tersebut. Meski begitu, guru kurang memanfaatkan hal tersebut sehingga hal tersebut mempengaruhi terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Guru harus memanfaatkan hal tersebut dengan sebaik-baiknya pada pembelajaran sehingga pembelajaran yang terlaksana dapat menarik minat siswa untuk

meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Maka dari itu peneliti menerapkan literasi digital melalui media *kahoot* dalam penelitian ini.

Adanya perubahan di bidang pendidikan disebabkan karena adanya revolusi digital yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi yang ada. Penjelasan dari (Kurniangsih, Rosini, & Ismayati, 2017) informasi lebih mudah diakses ataupun didapatkan seiring dengan perkembangan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) yang semakin maju. Akan tetapi perkembangan teknologi yang ada bukan hanyalah membawa dampak positif akan tetapi juga membawa dampak negatif. Dari pemaparan (Uno & Lamatenggo, 2011) dijelaskan bahwa sistem pendidikan di Indonesia akan mengalami perubahan yaitu pengembangan pembelajaran daring (*distance learning*), *sharing resource* yang semula melalui tatap muka di satu tempat, penerapan multimedia, sebagai pengganti televisi dan juga pengimplementasian model pembelajaran yang tidak terfokus pada guru melainkan melibatkan peran aktif siswa selama KBM. Pernyataan yang disampaikan (Anggraini, 2016) bahwa sekarang ini bidang pendidikan dituntut untuk mengembangkan literasi digital agar menghasilkan lulusan yang berkompeten.

Literasi atau disebut dengan *literacy* yang dalam harfiah artinya melek huruf. Pengertian literasi menurut (Echols, John M, & Shadilly, 2003). Menurut (Kuder & Cindy, 2002) yaitu tahapan belajar yang dialami oleh peserta didik berupa membaca dan juga menulis dengan melibatkan empat bentuk keterampilan pokok dalam berbahasa yaitu tulis, baca, berbicara dan juga mendengarkan. Kecakapan seorang individu tidak hanya diukur dari keterampilan baca maupun tulis. Keterampilan ini pada dasarnya berfungsi sebagai pondasi untuk memperoleh wawasan baru dan bisa berbaur dengan masyarakat di lingkungan sosial. Ada berbagai macam jenis literasi yang berkembang yaitu literasi finansial, politik, media, hukum, digital dan juga informasi.

Kecakapan individu dalam menggunakan IPTEK dalam melakukan evaluasi, penemuan maupun berkomunikasi dengan orang lain dengan melibatkan kemampuan teknis dan juga kognitif disebut dengan literasi. Definisi lain dari

literasi dijelaskan oleh Bell and Shank; 2008 dalam (Emiri, 2015) yaitu kecakapan dalam penggunaan IPTEK, sebagai penunjang dalam melakukan evaluasi, dan penemuan informasi. Guru dituntut untuk mempunyai literasi agar saat melakukan pengajaran lebih mudah dengan mengimplementasikan metode yang sesuai terutama diperuntukkan untuk siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan penjelasan dari (Sujana & Rachmatin, 2019) literasi digital wajib dikuasai oleh guru. Pernyataan tersebut diperjelas lagi oleh (Rahman, 2018) agar proses pembelajaran dapat tercapai dengan baik seorang guru diharuskan menguasai media pembelajaran supaya sewaktu mengajar memudahkan dalam penyampaian materi dan juga materi yang disampaikan kepada siswa dapat dipahami dengan baik. Literasi digital dengan ditambahkan media pembelajaran alternatif agar anak tidak mendapatkan pengalaman belajar yang monoton (Rahman, Suwarni, & Iswara, 2019). Literasi digital diimplementasikan dalam lingkup pendidikan agar siswa dapat menjelajahi dunia digital dengan aman, percaya diri serta dapat memanfaatkan informasi yang ia temukan di media digital dengan sebaik-baiknya (Aziz M, R., Syam'aeni A, M., Sya'baniyah N, Fatihah C, I., 2020). Selain itu pembelajaran yang di dalamnya terdapat pengembangan literasi digital, akan membantu melatih peserta didik untuk memilih cara yang tepat dalam memecahkan setiap permasalahan ataupun kesulitan terkait pembelajarannya, sehingga dapat diartikan peserta didik akan belajar mengintegrasikan kemampuannya dalam mengakses informasi yang berguna untuk kemudian dievaluasi serta dikomunikasikan berupa hasil dari pemikirannya tersebut (Colwell Jamie, 2013).

Salah satu inovasi teknologi yang akan dilakukan diterapkan dalam penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman adalah *Kahoot*. (Budiati, 2017) Budiati menyatakan bahwa *Kahoot* adalah pendekatan berbasis permainan untuk menggabungkan pendidikan yang berisi pertanyaan tentang topik tertentu dimana pengguna bisa mengembangkan dan membangun pertanyaan mereka sendiri berdasarkan topik yang sesuai. Ini adalah pilihan alternatif dari berbagai media pembelajaran interaktif yang membuat proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan baik bagi siswa maupun guru. Para

pengguna dapat mengatur waktu, membuat sosial, menyenangkan game, mainkan ke jumlah pemain yang tidak terbatas, dan juga sebagai media pengajaran. Aplikasi *kahoot* menekankan gaya belajar yang melibatkan peran aktif partisipasi siswa dengan teman sebayanya dalam cara yang kompetitif menuju pembelajaran yang sudah atau sudah telah dipelajari. Ini didukung oleh Icard (2014) dan Siegele (2015) dalam (Setiawan, 2020) *Kahoot* itu adalah media digital *online* gratis untuk guru dan siswa di mana guru bisa mendapatkan evaluasi untuk kelas mereka. Para siswa juga bisa bersenang-senang sambil belajar dari *Kahoot* sejak kompetitif lingkungan muncul di kelas saat guru terapkan. *Kahoot* adalah platform pendidikan yang ditemukan oleh Johan Brand, Jamie Brooker and Morten Versvik di tahun 2012 dalam proyek bersama di University of Technology and Science of Norway (Kahoot!, 2012). Penggunaan dan akses ke *Kahoot* gratis, termasuk fitur-fiturnya. Para pengguna hanya perlu smartphone atau komputer dan jaringan internet untuk bergabung dalam *Kahoot*. Jenis aplikasi *Kahoot* adalah *Kahoot* sebagai kuis, diskusi atau media pembelajaran, dan survei. *Kahoot* merupakan salah satu aplikasi pembelajaran yang dapat menarik engagement yang meningkatkan motivasi belajar mahasiswa di kelas.

Dilihat dari penjelasan diatas, permasalahan yang di hadapi di kelas eksperimen diantaranya kurang motivasi siswa dalam mempelajari pembelajaran membaca sekilas. Pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut menggunakan sistem pembelajaran daring dengan menggunakan perangkat komputer atau perangkat digital lainnya seperti *handphone* (HP). Guru dan siswa di kelas eksperimen tersebut melakukan pembelajaran melalui grup di media sosial seperti *Whatsapp Group* yang membuat siswa merasa bosan bahkan beberapa siswa tidak berpartisipasi langsung dalam pembelajaran menggunakan *Whatsapp* ada beberapa siswa yang mengerjakan tugas oleh orang tua maka dari itu dengan menggunakan *Kahoot*, siswa akan mengikuti pembelajaran secara langsung karena *Kahoot* menggunakan sistem *live game* yang memperlihatkan siswa pada saat mengikuti pembelajaran atau pada saat mengerjakan soal, sesuai dengan pernyataan bahwa *Games Kahoot* dibuat semenarik mungkin dengan berbagai pertanyaan yang



dilengkapi gambar pendukung agar lebih dipahami oleh siswa. Selain itu, penggunaan games ini memanfaatkan kemajuan teknologi yang terhubung pada jejaring internet secara online sehingga memudahkan setiap siswa untuk mengaksesnya dengan mudah kapan dan dimana pun mereka berada (Azizah, 2021). Kahoot menyajikan metode pembelajaran yang variatif dengan tampilan gambar yang tidak membosankan dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran sesuai dengan pernyataan bahwa *this game can facilitate and motivate the students for being active and understanding the content of the text* yang berarti bahwa permainan ini dapat memfasilitasi dan memotivasi siswa untuk aktif dan memahami isi teks bacaan (Marsha, Kuspiyah, & Agustina, 2021). Penggunaan smartphone dan internet sudah memadai di sekolah tersebut yang mempermudah siswa untuk mengikuti pembelajaran secara online yang lebih efektif. Maka dari itu pembelajaran menggunakan *Kahoot* dapat dilakukan dengan efektif di kelas eksperimen. Oleh karena itu penelitian ini menggunakan pembelajaran dengan literasi digital berbantuan media aplikasi *kahoot*.

Penelitian ini di dukung dengan data riset (*research gap*) dari peneliti sebelumnya, yaitu yang berjudul “The Effectiveness Of Using *Kahoot!* As A Media To Improve Students Reading Comprehension” oleh M. Fahar Setiawan pada tahun 2020. Metode yang digunakan adalah eksperimental kuantitatif yang mengaplikasikan *pretest-posttest research design*. Begitu pula dengan penelitian yang lainnya yang berjudul “*The Effect of Kahoot! Game to Teaching Reading Comprehension Achievement*” oleh Shella Septina Marsa, Hastuti Retno Kuspiyah dan Eka Agustina pada tahun 2021. Teknik *sequential mixed method design*, adalah metode yang akan diimplementasikan didalam riset.

Berdasarkan pengamatan penulis literasi digital melalui aplikasi *kahoot* belum pernah digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dapat dijadikan inovasi terbaru didunia pendidikan terutama bagi Sekolah Dasar. Riset yang dilakukan juga upaya untuk memberikan tekanan membaca pemahaman siswa kelas tinggi di sekolah dasar. Hasil riset yang dilakukan bisa digunakan sebagai sumber referensi bagi peneliti lain untuk melakukan perkembangan terkait

membaca pemahaman di sekolah dasar. Maka dari itu, dilakukanlah riset yang berjudul Penerapan Literasi Digital Melalui Media Kahoot dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar.

## 1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Beberapa pernyataan yang mejadi dasar alasan riset dilakukan sudah dipaparkan dibagian latar belakang masalah. Kemudian perumusan permasalahannya adalah “Bagaimana kemampuan membaca pemahaman dengan literasi digital melalui media *kahoot*?”

Supaya riset yang dilakukan terfokus pada apa yang akan diteliti, maka dibuatlah batasan permasalahannya yaitu :

1. Bagaimanakah kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran literasi digital melalui media *kahoot* pada kelas eksperimen?
2. Bagaimanakah kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional berbasis teks cerita pada kelas kontrol?
3. Bagaimanakah perbedaan kemampuan membaca pemahaman antara kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran literasi digital melalui media *kahoot* dengan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional berbasis teks cerita?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Riset yang dilakukan bertujuan “untuk mengetahui pengaruh literasi digital melalui media *kahoot* terhadap kemampuan membaca pemahaman”. Sedangkan secara khusus riset ini bertujuan untuk :

1. Mengetahui kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran literasi digital melalui media *kahoot* pada kelas eksperimen.
2. Mengetahui kemampuan membaca pemahaman sebelum dan sesudah pembelajaran konvensional berbasis teks cerita pada kelas kontrol.
3. Mengetahui perbedaan kemampuan membaca pemahaman antara kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran literasi digital melalui media

*kahoot* dengan kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional berbasis teks cerita.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Riset yang dilakukan bisa bermanfaat secara praktis maupun teoritis terutama bagi mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu:

##### **A. Bagi Guru**

1. Sebagai sumber referensi dalam memahami metode pembelajaran literasi digital melalui media *kahoot*.
2. Mempermudah guru dalam menjelaskan praktikum tertentu di sekolah hanya dengan menggunakan aplikasi *kahoot*.

##### **B. Bagi Siswa**

1. Sebagai sumber referensi dalam memahami metode pembelajaran literasi digital berbasis *kahoot*.
2. Meningkatkan keaktifan dan juga kemandirian siswa selama proses KBM dengan *controlling* dari guru.
3. Meningkatkan antusiasme siswa selama proses KBM.

##### **C. Bagi Sekolah**

1. Sebagai sumber referensi tambahan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar terutama matapelajaran Bahasa Indonesia.
2. Memaparkan mengenai metode pembelajaran yang bisa diimplementasikan kepada siswa dengan memanfaatkan IPTEK.