

**MODEL PEMBELAJARAN
READING ROLLING TEXT (RRT)
MELALUI TEKNIK SKIMMING DENGAN
MENGUNAKAN GAME INTERAKTIF
PADA PEMAHAMAN MEMBACA**



- Hadijah
- Nadella Lesmana
- M. Ridwan
- Achmad Zaini
- Dwi Sulisworo

<https://www.canva.com>

**MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INGGRIS
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Kami panjatkan puji dan rasa syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya pembuatan buku yang berjudul “Model Pembelajaran Reading Rolling Text (RRT) Melalui Teknik Skimming Dengan Menggunakan Game Interaktif Pada Pemahaman Membaca” bagi mahasiswa Fakultas Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta tahun 2019. Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Karya ini, merupakan penjabaran dari Pedoman Fakultas Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta, yang secara spesifik berisi tentang model pembelajaran Reading Rolling Text, Teknik pengajaran melalui Skimming skill serta penggunaan game interaktif kepada siswa/i guna meningkatkan minat belajar siswa/i terhadap Bahasa Inggris.

Tentunya, Karya Penulisan Buku ini telah dikaji dan dipelajari secara mendalam yang berkaian dengan pembahasan, walaupun tidak lepas dari kesalahan dan kekurangan. Untuk kedepannya, diharapkan untuk adanya arahan atau pedoman dalam penulisan buku khususnya pada setiap jurusan yang di pascasarjana Universitas Ahmad Dahlan, sehingga mahasiswa terbantu dengan lebih mudah dalam mengaplikasikan pedoman dalam penulisan buku yang baik dan benar.

Ucapan terima kasih kepada Prof. Dr. Ir. Dwi Sulisworo, M.T dan Tim Penyusun dan pihak-pihak yang membantu terselesainya pedoman ini. Semoga amalnya di terima Allah SWT sebagai amal jariyah dan pedoman ini dapat bermanfaat.

Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh

Yogyakarta, 31 Oktober 2019

Penulis,

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
LATAR BELAKANG	1
DIAGRAM STRATEGI	4
MATERI PEMBELAJARAN	5
a. Pengertian descriptive text.....	5
b. Ciri-ciri descriptive text	5
c. Tujuan descriptive text.....	5
d. Generic structure descriptive text	5
e. Contoh descriptive text	6
CARA-CARA PENGGUNAAN KAHOOT	6
QUIZ	10
ANALISIS PENGGUNAAN KAHOOT	14
REFERENSI	20
BIODATA PENULIS	21

A. Latar Belakang

Di dalam belajar siswa cenderung mengalami kesulitan dalam membaca dan memahami teks, hal ini disebabkan karena salah satunya kurang menguasai kosakata di dalam bahasa Inggris. Selain kemampuan siswa dalam membaca dan memahami masih perlu di tingkatkan, guru juga masih kurang mampu dalam merencanakan pembelajaran. Guru masih terlihat lebih dominan di bandingkan siswa terhadap proses belajar mengajar seperti ceramah dan siswa hanya mencatat sehingga siswa cenderung hanya diam dan duduk mendengarkan guru. Ketika proses pembelajaran menuju ke aktifitas membaca siswa cenderung menggunakan waktu yang sangat panjang untuk membaca sebuah teks dan juga menunjukkan kebiasaan buruk dalam membaca misalnya; menunjuk kata perkata, mengulang-ulangi katayang telah dibaca, membaca nyaring sambil menggerak-gerakkan anggota tubuh yang lain, membaca kata perkata dan sebagainya.

Menurut Hermida Julian (2009) bahwa kemampuan “reading”, “writing” dan “oral presentation” dapat mendukung kesuksesan siswa dalam pembelajaran. Ada berbagai macam cara dalam mempelajari keterampilan bahasa. Untuk mencapai keterampilan bahasa tersebut yaitu sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai pada kegiatan membaca sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Diharapkan dengan keterampilan bahasa siswa dapat memahami materi yang sedang mereka pelajari di kelas. Menurut Somadayo (2011); “Membaca adalah suatu kegiatan komunikasi interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung didalam bahan tulis. Membaca berperan penting bagi keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran, proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata- kata/bahasa tulis” (Hodgson 2008). Menurut Richard dan Renandya (2002) bahwa materi struktur dapat diajarkan dengan berbagai macam cara dan dapat meningkatkan minat pemelajar dalam memahami materi struktur ini. Membaca adalah bagian dasar yang harus dikuasai dalam bahasa inggris, karena dengan membaca siswa akan memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu membaca sangat penting dalam mempelajari bahasa inggris untuk mengetahui kemampuan pemahan siswa disekolah. Pelajaran membaca pada sekolah menengah atas merupakan salah satu komponen atau tujuan yang harus dicapai terutama pada pembelajaran bahasa inggris. Guru sangat memperhatikan bagaimana siswa bisa memahami isi bacaan yang diberikan mengingat bahasa inggris adalah salah satu pelajaran yang dirasakan sulit untuk dipelajari.

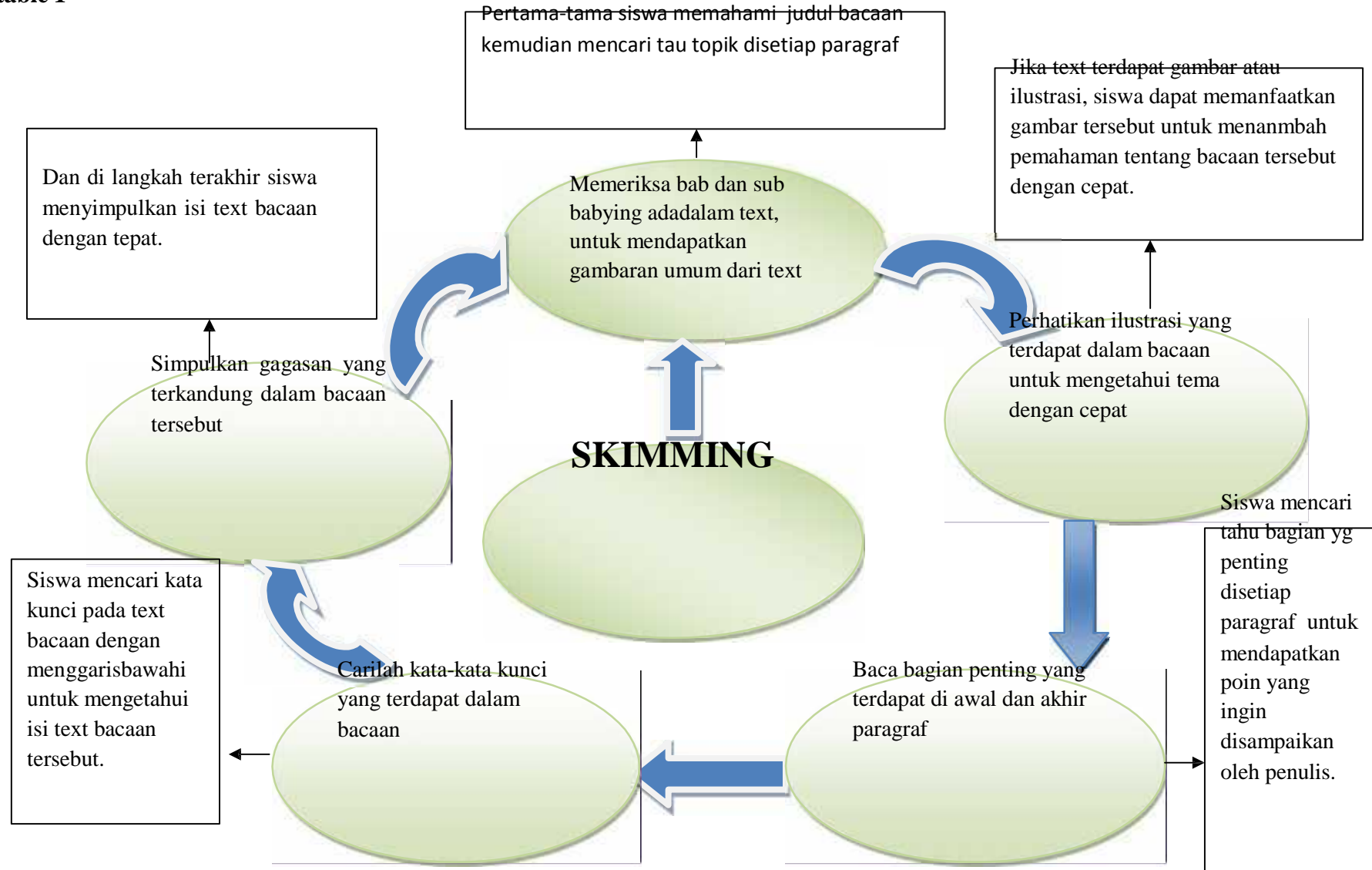
Dalam mengatasi permasalahan tersebut, guru di sekolah di harapkan dapat menggunakan teknik pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi aktif antara siswa dengan guru atau siswa dengan siswa. Pada tehnik ini, pembelajaran membaca dilakukan dengan mengaitkan pemahaman membaca dengan aktivitas siswa itu sendiri. Untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa siswa kelas XI SMK maka dilakukan dengan melalui teknik membaca sekilas atau biasa disebut (*skimming*). Soedarso (2010:88) mengatakan bahwa membaca sekilas atau *skimming* adalah aktivitas atau tindakan siswa untuk mendapatkan inti dari text bacaan dengan cepat. dengan kata lain *skimming* adalah membaca sekilas dengan melihat poin atau ide pokok dari bacaan tersebut. Tujuan dari dilakukanya *Skimming* pada bacaan supaya pembaca cepat mendaptkan poin bacaan secara umum. Pada *skimming*, pembaca hanya membaca text dengan secara melompat-lompat dengan melihat kata kunci atau inti dari text tersebut dan memahami secara garis besar. Tidak hanya membantu pembaca dalam membaca sekilas akan tetapi *skimming* juga berguna dalam membaca lainnya.

Ketika sedang membaca di butuhkan waktu yang cepat guna menghemat waktu yang di perlukan dalam mengerti isi dari bacaan tersebut. Pada umumnya pembaca tidak membutuhkan informasi secara menyeluruh tentang text bacaan, mereka hanya mencari informasi yang menurut mereka penting maka dilakukanlah proses *skimming* dimana pembaca hanya membaca sekilas tentang pokok-pokok bacaan dalam text tersebut. *skimming* atau membaca sekilas dibutuhkan untuk mengetahui sudut pandang dan point pada bacaan dan untuk menentukan poko atau gagasan umumpada bacaan secara cepat dan tepat Rahim (2007). Menurut pendapat tersebut *skimming* dilakukan untuk mencari gagasan pokok yang sesuai dengan cepat dan mendaptkan poin bacaan dengan tepat tanpa membaca secara keseluruhan. Dalam sebuah bacaan tentang gagasan pokok tidak terlepas dengan kajian disetiap paragrafnya oleh karena itu pada *skimming* pembaca dengan cepat membaca disetiap paragrafnya untuk menemukan ide pokok tersebut. Dalam kalimat pokok mengandung gagasan pokok dan dalam kalimat penjelas mengandung gagasan penjelas. Dengan demikian, paragraf merupakan suatu bacaan yang berisi gagasan - gagasan yang dituangkan melalui kalimat.

Oleh karena itu penulis ingin memanfaatkan fasilitas yang diberikan Sekolah kepada siswa yaitu jaringan Wi-fi yang dapat diakses di setiap kelas, dan disamping itu setiap siswa sudah memiliki smartphone atau telepon genggam. Dengan tersedianya jaringan internet yang kuat dan adanya sarani ini, penulis dapat menggunakan teknologi digital

untuk pembelajaran Bahasa Inggris khususnya pada pembelajaran reading text Bahasa Inggris. Suprijono (2011) mengatakan bahwa melalui model pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengolah isi bacaan yang ada pada teks tersebut. Dengan demikian, harapan penggunaan teknologi ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan tentunya tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi asiswa dalam belajar dan memudahkan mereka dalam memahami materi yang diberikan sebagaimana Winkel (dalam Hamdani, 2011) mengemukakan bahwa prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan yang telah dicapai oleh seseorang. Hal tersebut juga disebutkan oleh Koesnandar (2006) bahwa penggunaan teknologi yang membantu pembelajar memahami materi dengan lebih baik, membuat mereka berfikir kritis, bereksplorasi dan seterusnya. Wijayanti dkk (2013) mengatakan bahwa multimedia merupakan pilihan pembelajaran yang cukup menarik di bidang pendidikan. Murti Bandung (2017) menyatakan bahwa diperlukan keanekaragaman dan sesuatu yang lebih menarik untuk kreatifitas dalam proses belajar mengajar agar suasana belajar lebih menyenangkan, nyaman sehingga pelajaran dapat di terima dapat dipahami dengan lebih menarik dan mudah.

table 1



B. Materi Pembelajaran

Descriptive Text

1. Pengertian Descriptive Text

Descriptive text adalah text yang menjelaskan atau mendeskripsikan benda, orang, lingkungan, tempat dan lain sebagainya secara jelas dengan tujuan supaya pembaca mengerti dan mengetahui apa yg kita jelaskan. Dalam menjelaskan benda, orang atau tempat kita akan menjelaskan secara spesifik karakter, warna, bentuk, hobi, dan lain sebagainya.

2. Ciri-Ciri Dari Descriptive Text antara lain:

- a. Text menggunakan attribute verb, seperti be (am, is, are).
- b. Text biasanya menggunakan simple present tense.
- c. Yang di deskripsikan fokus hanya pada satu objek tersebut.
- d. Dalam menjelaskan atau mendeskripsikan objek biasanya menggunakan kata sifat atau adjective.
- e. Bahasa yang digunakan menarik.

3. Tujuan dari Descriptive Text

Tujuan dari descriptive text adalah untuk mendeskripsikan atau menggambarkan objek yang ingin dijelaskan seperti benda, tempat atau orang secara jelas dan spesifik dengan tujuan memberikan informasi kepada pembaca tentang objek yang dijelaskan.

4. Generic Structure Descriptive Text

- a. **Identification** : Identification adalah bagian pengenalan atau mengetahui objek yang akan dijelaskan dalam bentuk descriptive text contohnya seperti pengenalan tokoh, karakter, situasi tempat yang ingin dijelaskan dan sebagainya.
- b. **Description** : pada tahap ini penulis akan mendeskripsikan atau menggambarkan secara jelas atau detail objek yang ingin dijelaskan dalam text, seperti menjelaskan bentuk, warna atau cirri khas dari objek tersebut..

- c. **Conclusion (Kesimpulan)** : Pada descriptive text terdapat dua pilihan atau opsi yang dimana kesimpulan pada descriptive text bisa ada ataupun sebaliknya. Tetapi hal tersebut tidak akan mempengaruhi bentuk atau fungsi dari objek yang di deskripsikan.

5. Contoh Descriptive Text

Borobudur Temple

Borobudur is Hindu- Buddhist temple. The temple was build in the 19 century under Sailendra dynasty of an ancient Mataram kingdom. The located of Borobudur temple in Magelang, Central Java, Indonesia.

Borobudur is familiar over the world. It's construction is an influenced by the Gupta architecture of India. The Borobudur is build up on a hill for 46 m high and there are eight step like stone terrace. The first five terrace are square and surrounded by the walls adorned with Budist sculpture in bas-relief.

The upper of three are circular. Each of them is with a circle of the bell shape-stupa. The entire adifice is crowned by a large stupa at the centre of the top circle. The way to the summit extends through some about 4.8 km of passage and starways. The design of borobudur which symbolizes the structure of universe an influences temples at Angkor, Cambodia.

D. Cara Menggunakan Game Interaktif (Kahoot)

1. Langkah pertama dalam menggunakan kahoot adalah silahkan buka website Kahoot di alamat <http://kahoot.com/> kemudian masukan akun yang sudah dibuat atau yang sudah dimiliki. Setelah masuk kea kun maka akan muncul game PIN yang harus dimasukin oleh siswa atau peserta dalam menjawab soal yang telah disediakan, dalam menampilkan game PIN biasanya guru menyajikan lewat LCD atau papan tulis supayah siswa dapat mengakses PIN yang diberikan kemudian klik **Enter.**



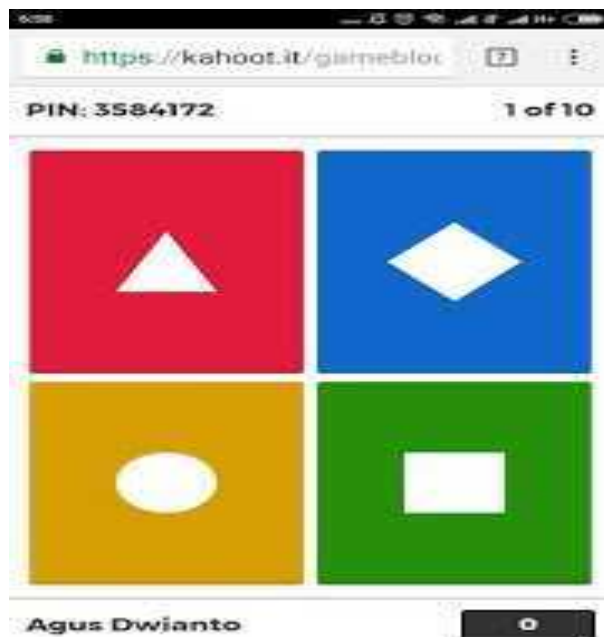
2. Jika siswa sudah masuk pada akun tersebut maka nama siswa akan tampil dipapan skor. Setelah itu klik play maka akan tampil seperti pada gambar dibawah ini.



3. Tampilan quiz sebagai berikut.



4. Kemudian tampilan HP atau layar laptop siswa seperti gambar dibawah ini.



Kemudian siswa tinggal memilih tanda atau jawaban yang diyakini benar. Skor tertinggi akan tampil secara otomatis di HP guru, skor tertinggi didapat dari jawaban yang tepat dan cepat.

5. Setelah selesai, skor siswa akan ditampilkan oleh guru.



Skor atau nilai lengkap siswa juga bisa ditampilkan setelah semua siswa menjawab pertanyaan yang telah diberikan dengan klik tombol **Get Results.Selamat Mencoba!**

E. Quiz




DESCRIPTIVE TEXT

Peter is the little brother in our family. He is fifteen years old and five years younger than me. Peter has short hair, fat, bright eyes and very friendly with others and his smile so good.. Sometimes he is a bit naughty and fussy at home, but usually he does as requested. He is very interested in adventure, traveling, play a football and badminton. Peter is the best badminton player.

F. Gambar Kahoot



**"Peter is interested in sports very much, and at school he plays football and tennis."
The phrase can be replaced by**

 <p>Hate sport very much</p>	 <p>Really like sport</p>
 <p>Find sport not real</p>	 <p>Dislike sport</p>

10



He is fourteen years old . . . Than me.”
The underlined word refers to

▲ Peter

◆ The writers' family

● The writers' brother

■ The writer

9



“But he usually does what he is asked to do.”
The underlined phrase means ...

▲ He is diligent

◆ He does anything he wants

● He is lazy

■ He always asks

8



It is implied in the passage that

▲ peter is naughty

◆ peter is unfriendly

● peter is lazy

■ peter is diligent

3



How old is Peter? He is ... years old.

▲ Fourteen

◆ Four

● Ten

■ Forty

9



Which of the following statement is not true about Peter?



He is interested in sports



He has long and straight



He plays football and tennis



He has bright eyes

8



From the text, we may conclude that....



many people do not like peter



people is older that the writer



peter) is not diligent at all



peter is welcoming person

5

G. Analisis Penggunaan Game Interaktif Pada Pemahaman Membaca Siswa

Pendekatan yang telah digunakan dalam menganalisis data pada buku ini adalah pendekatan kualitatif. Yang dimaksud dengan pendekatan kualitatif adalah untuk mengetahui kejadian atau fenomena yang dialami oleh subjek yang akan diteliti dalam hal ini adalah penggunaan aplikasi kahoot dalam menilai kemampuan membaca siswa. Pendekatan kualitatif ini dilakukan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata atau-kata atau kalimat (Moleong, 2007:6).

Jenis pendekatan yang digunakan adalah deskriptif. Deskriptif kualitatif adalah jenis pendekatan yang berusaha menjelaskan subjek penelitian dengan jelas dan detail penemuan yang ada dengan menggunakan kata-kata dengan tujuan untuk memperoleh informasi mengenai partisipan atau subjek yang diteliti yaitu siswa siswa kelas X SMK Muhammadiyah 4 Yogyakarta secara detail dan mendalam. Dengan pendekatan deskriptif kualitatif diharapkan dapat memperoleh informasi secara detail kondisi atau permasalahan yang ada pada subjek penelitian.

Metode Wawancara

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan metode wawancara. Wawancara adalah suatu cara atau tindakan yang dilakukan untuk mengumpulkan atau memperoleh informasi dari narasumber yang diwawancarai yang dilakukan dengan cara Tanya jawab secara lisan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Anas Sudijono (1996) mengatakan bahwa ada beberapa keuntungan dalam menggunakan wawancara sebagai alat pengumpulan data yaitu pewawancara bisa menilai langsung orang yang diwawancarai dan dapat kontak langsung dengan narasumber tersebut dengan hal itu pewawancara dapat mengumpulkan informasi secara mendalam

Wawancara dilakukan secara mendalam kepada 6 siswa yang menjadi subject penelitian. Teknik wawancara digunakan untuk mengungkapkan data tentang model pembelajaran reading rolling text (RRT) melalui teknik skimming dengan menggunakan game interaktif pada pemahaman membaca.

1. Apakah anda mengetahui media apa saja yang di gunakan dalam pembelajaran bahasa inggris?
2. Apakah ini pertamakalinya anda menggunakan aplikasi kahoot di dalam pembelajaran bahasa inggris?
3. Bagaimana pendapat anda setelah menggunakan aplikasi kahoot dalam menguji pemahaman membaca anda?
4. Apakah manfaat yang di rasakan oleh anda setelah menggunakan aplikasi kahoot terhadap pemahaman membaca anda?
5. Apakah anda tertarik menggunakan aplikasi kahoot di dalam pembelajaran bahasa inggris? Tolong jelaskan!
6. Apakah penggunaan aplikasi kahoot mampu meningkatkan minat belajar anda? Tolong jelaskan!
7. Kendala atau tantangan apa yang anda hadapi selama menggunakan aplikasi kahoot?
8. Bagaimana cara anda mengatasi masalah ketepatan waktu dalam menjawab soal yang ada di kahoot?

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 5 siswa di smk muhammadiya 4 yogyakarta, ada beberapa kategori yang dapat disimpulkan dalam penggunaan game interaktif (kahoot) terhadap pemahaman membaca siswa diantaranya:

1. Penggunaan Kahoot Lebih Praktis Dalam Mengerjakan Soal

Siswa berpendapat bahwa menggunakan aplikasi kahoot siswa tidak perlu menulis soal atau memerlukan lembar jawaban untuk menjawab soal tersebut, karena siswa bisa menjawab secara langsung di aplikasi tersebut. seperti yang dijelaskan oleh siswa PI dan R “saya lebih suka menggunakan kahoot karena praktis dalam menjawab dan tinggal di klik jawaban yang menurut saya benar”. Teknologi sudah sangat berkembang ada banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa inggris yang lebih efisien dan praktis dan sangat berbeda dengan menggunakan alat yang manual. Guru juga otomatis dalam mengetahui skore yang didapat oleh siswa. Akan tetapi kesiapan siswa dalam menggunakan teknologi yang ada sekarang masih jauh dari memuaskan, karena mereka masih belum terlalu paham dalam menggunakan

aplikasi kahoot, oleh karena itu guru harus mensosialisasikan dan menjelaskan lebih jelas mengenai penggunaan kahoot dalam pembelajaran bahasa Inggris terutama dalam pemahaman membaca siswa.

2. Meningkatkan Interaksi Siswa Dan Guru

Berdasarkan hasil wawancara, Kahoot memberi kesempatan lebih banyak antara siswa dan guru untuk berinteraksi. Siswa mengatakan bahwa Kahoot meningkatkan interaksi dan keterlibatan guru dalam pengajaran yang dimana guru lebih fokus dalam mengontrol hasil kerja siswa dan langsung memberikan penjelasan ketika siswa salah menjawab. Di aplikasi ini guru dapat mengevaluasi secara langsung kemampuan siswanya dengan melihat papan score yang ada di kahoot. Siswa juga bisa mengetahui secara langsung kemampuan mereka pada reading skill dengan melihat peraih skor yang didapat, dan siswa juga beranggapan bahwa kahoot berdampak positif terhadap keaktifannya dalam proses belajar mengajar karena di kahoot siswa dianjurkan untuk lebih fokus dalam menjawab soal. Tidak hanya itu siswa juga lebih banyak berdiskusi dengan guru untuk menanyakan kesulitan mereka dalam menjawab soal. Dari sini secara tidak langsung guru sedang melakukan evaluasi kepada siswanya.

3. Meningkatkan Antusias Siswa

Data wawancara menunjukkan bahwa responden menjadi lebih antusias dengan menggunakan Kahoot. Siswa menikmati pembelajaran yang menyenangkan saat melakukan tes membaca. Ada beberapa faktor yang membuat mereka antusias dalam menyelesaikan tes termasuk gambar dan video dalam aplikasi. Video dan gambar dalam aplikasi membuat siswa lebih antusias dan tertantang untuk menyelesaikan soal. Video dan gambar pada Kahoot memberikan dampak positif bagi para siswa. Berdasarkan argumen siswa, soal yang penuh teks bacaan akan membuat mereka bosan. Karena soal juga memberikan dampak terhadap antusias dalam menyelesaikannya. Oleh karena itu guru harus memilih topik yang terkait dengan kegiatan sehari-hari siswa supaya siswa lebih tertarik dalam mengerjakannya. Berdasarkan pendapat siswa, mereka mendapat kesulitan ketika guru memberikan topik yang tidak familiar

dengan mereka. Menggunakan Kahoot sebagai media tes membaca jelas lebih menarik bagi siswa daripada menggunakan instruksi tradisional.

4. Kompetitif

Banyak siswa menyukai aspek kompetitif dari Kahoot, siswa melihatnya sebagai faktor pendorong untuk berpartisipasi, mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam membaca, meningkatkan tingkat energi partisipasi mereka dan menciptakan dinamika kelas yang hidup. Kompetisi dipandang sebagai motivator yang kuat, dengan satu partisipan menggambarkan bagaimana siswa suka "melakukan" dan yang lain mengekspresikan motivasi mereka untuk mencapai puncak papan skor dan menjadi yang terbaik di kelas. Memiliki keinginan untuk menang mendorong banyak siswa untuk mempersiapkan sebelumnya dan terlibat dengan materi.

Tampaknya juga telah menjadi pembuka rahasia bagi banyak siswa, mendorong mereka untuk berinteraksi dengan teman mereka. Meskipun pengalaman positif terkait dengan sifat kompetitif pemanfaatan Kahoot, dua peserta merasa bahwa penggunaan Kahoot memiliki efek kompetitif negatif pada pengalaman belajar mereka. Mereka menyebutkan bahwa aspek negatif dari kompetisi ikut bermain ketika siswa lebih fokus pada kompetisi dan bersenang-senang daripada belajar. Dalam keinginan mereka untuk bersaing, beberapa siswa bergegas menjawab pertanyaan, tidak meluangkan waktu untuk memahami pertanyaan atau jawaban.

5. Meningkatkan Motivasi Siswa

Kahoot memotivasi siswa untuk terlibat, dan mendorong interaksi di kelas baik siswa maupun guru. Siswa termotivasi untuk membaca dan menjawab soal yang diberikan dengan baik. Ini pada gilirannya memotivasi siswa untuk terlibat dalam tes yang telah diberikan guru. Kahoot juga memotivasi kompetisi di ruang kelas, di mana siswa didorong untuk melihat nama mereka di papan pemimpin, dan karenanya lebih peduli selama tes membaca. Siswa lebih banyak memperhatikan soal yang diberikan dan termotivasi untuk menyelesaikan soal yang diberikan lewat Kahoot. Untuk membuat siswa tetap aktif dan termotivasi dengan soal di kahoot maka guru juga harus memilih isi soal yang berkaitan

dengan kebutuhan siswa supaya siswa tetap mengerjakan soal sampai selesai dengan cepat dan benar.

Dari beberapa kelebihan kahoot diatas tidak menutup kemungkinan bahwa kahoot juga memiliki kelemahan dalam penggunaanya di pembelajaran. Adapun beberapa kelemahan yang disampaikan oleh siswa selama menggunakan kahoot dikelas antara lain:

1. Keterbatasan Waktu

Dalam mengerjakan soal di kahoot ada batasan waktu yang telah diatur untuk mengerjakan setiap soalnya dan jika siswa tidak teliti dan konsentrasi dalam mengerjakan soal maka akan mengganggu hasil kerjaan mereka. Siswa merasa kesulitan ketika menjawab karena siswa dituntut untuk menjawab lebih cepat dan tepat, akan tetapi banyak dari mereka yang merasa bahwa waktunya terlalu singkat karena untuk memahami isi soal siswa juga butuh waktu yang banyak, mengingat kosakata yang masih kurang sehingga berpengaruh terhadap pemahaman soal seperti hasil wawancara dengan SWA *“kita harus berpikir cepat dan fokus dalam mengerjakan soal karena di kahoot ada batas waktu jadi kita tidak bisa santai dalam menjawab”*. Waktu yang ditentukan di kahoot berpengaruh terhadap konsentrasi siswa oleh karena itu guru harus memperimbangkan waktu untuk lebih efisien dalam proses pengerjaan soal.

2. Jaringan Internet Berpengaruh Terhadap Hasil Jawaban Siswa

Penggunaan kahoot membutuhkan sambungan internet, oleh sebab itu siswa perlu tersambung ke jaringan internet supaya dapat menjawab soal yang disediakan di kahoot, akan tetapi jika jaringannya tidak lancar maka akan mengganggu konsentrasi siswa dalam menjawab soal dan mengambil waktu untuk menjawab soal tersebut, mengingat bahwa batas waktu yang disediakan sangat singkat maka siswa perlu konsentrasi penuh tanpa ada gangguan seperti koneksi jaringan internet. Seperti yang dikutip dari pendapat DF dan PI bahwa *“konsentrasi saya terganggu buk ketika jaringan di HP saya hilang dan tidak bisa menjawab soal dengan lancar”*

H. Kesimpulan

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan game interaktif (kahoot) pada reading di SMK muhammadiyah 4 yogyakarta efektif terhadap membaca siswa karena beberapa alasan berikut ini: 1) penggunaan kahoot lebih praktis dalam mengerjakan soal, siswa berpendapat bahwa menggunakan aplikasi kahoot siswa tidak perlu menulis soal atau memerlukan lembar jawaban untuk menjawab soal tersebut, karena siswa bisa menjawab secara langsung di aplikasi tersebut; 2) meningkatkan interaksi siswa dan guru, Kahoot meningkatkan interaksi dan keterlibatan guru dalam pengajaran yang dimana guru lebih fokus dalam mengontrol hasil kerja siswa dan langsung memberikan penjelasan ketika siswa salah menjawab; 3) meningkatkan antusias siswa. Siswa menikmati pembelajaran yang menyenangkan saat melakukan tes membaca; 4) Kompetitif, banyak siswa menyukai aspek kompetitif dari Kahoot, siswa melihatnya sebagai faktor pendorong untuk berpartisipasi, mendorong mereka untuk berpikir kritis dalam membaca; 5) meningkatkan motivasi siswa, Kahoot memotivasi siswa untuk terlibat, dan mendorong interaksi di kelas baik siswa maupun guru. Siswa termotivasi untuk membaca dan menjawab soal yang diberikan dengan baik.

Tidak hanya positif aspek yang akan tetapi negative aspek juga didapatkan selama menganalisis penggunaan kahoot terhadap kemampuan pemahaman membaca siswa antara lain: 1) jaringan internet, guru harus mempertimbangkan koneksi internet karena jika koneksinya terganggu maka hasil kerja siswa tidak optimal dan mempengaruhi konsentrasi siswa; 2) keterbatasan waktu yang membuat siswa harus cepat dalam mengerjakan soal sehingga siswa tidak punya waktu yang lama untuk memastikan jawabannya. Adapun kelebihan yang disampaikan oleh siswa yaitu: lebih kompetitif, interaksi dengan guru meningkat dan lebih praktis dalam menjawab. Dari hasil tersebut maka ada beberapa pertimbangan yang harus diperhatikan diantaranya durasi waktu diperpanjang, koneksi di internet harus diperhatikan supaya tidak ada gangguan selama mengerjakan soal dan merancang kembali soal yang lebih pendek dan lebih dimengerti oleh siswa.

REFERENSI

- Bandung, Murti. (2017). Makalah disajikan dalam the Asian Conference on Education. Official Conference Proceedings.
- Hamdani. (2011). Strategi Belajar Mengajar. Bandung:Pustaka Setia
- Koesnandar, Ade. (2006). Pengembangan Software pembelajaran multimedia interaktif. Teknodik No. 18/X.
- Moleong, L. J. (2007). Metode penelitian kualitatif.
- Rahim, Farida. (2008). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi. Aksara.
- Richard, J & Renandya, W. (2002). A Methodology in Language Teaching. United Kingdom: Cambridge University Press.
- Somadayo, S. (2011). Strategi dan Teknik Pembelajaran Membaca. Yogyakarta: Grahailmu
- Sudijono, A. (1996). Pengantar Statistik Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo.
- Suprijono, Agus. (2011). Model-Model Pembelajaran. Jakarta:Gramedia Pustaka Jaya
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Membaca. Bandung: Percetakan Angkasa
- Wijayanti, Sri Hapsari dkk. (2013). Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Laporan Penelitian.
- <https://www.ilmubahasainggris.com/descriptive-text/>
- <https://www.canva.com>

BIODATA PENULIS

Nama Lengkap : Hadijah, S.Pd.
Tempat Tanggal Lahir : Bima, 06 Juni 1995
Jenis kelamin : Perempuan
Telp. Kantor/HP : 082256422203
E-mail : hadijahh639@gmail.com Bidang
Keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris. Alamat
: Desa Monggo, kec. Madapangga,
Kab. Bima



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2 : Sedang menempuh Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta (2018-Sekarang).
2. S1 : Pendidikan Bahasa Inggris IKIP Mataram (2014-2018).
3. SMA : Sekolah Menengah Atas Madapangga (2010-2013).
4. SMP : Sekolah Menengah Pertama Negeri 03 Pringsewu (2007-2010).
5. SD : Sekolah Dasar negeri 01 Pringsewu (2001-2007).

Nama Lengkap : Nadella Lesmana, S.Pd.
Tempat Tanggal Lahir : Pringsewu, 18 Maret 1995
Jenis kelamin : Perempuan
Telp. Kantor/HP : 081242771997
E-mail : nadella.lesmana18@gmail.com
Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris.
Alamat : Pringsewu Selatan, Lampung



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2 : Sedang menempuh Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta (2018-Sekarang).
2. S1 : Pendidikan Bahasa Inggris STKIP PGRI Bandar Lampung (2013-2017).
3. SMA : Sekolah Menengah Atas Xaverius Pringsewu (2010-2012).
4. SMP : Sekolah Menengah Pertama Negeri 03 Pringsewu (2007-2009).
5. SD : Sekolah Dasar negeri 01 Pringsewu (2001-2006).

Nama Lengkap : M. RIDWAN
TTL : Seputih Banyak, 24 Desember 1994
Telp. Kantor/HP : 085640111160
E-mail : ridu.muhammadridwan@gmail.com
Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris.



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2 : Sedang menempuh Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta (2018-Sekarang).
2. S1 : Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan (2013-2018)
3. SMA : SMA Negeri 1 Seputih Banyak (2010-2013)
4. SMP : SMP Negeri 1 Seputih Banyak (2007-2010).
5. SD : SD Negeri 1 Seputih Banyak (2001-2007).

Nama Lengkap : Achmad Zaini, S.Pd.
Tempat Tanggal Lahir : Surabaya, 22 Desember 1982
Telp. Kantor/HP : 0817270835
E-mail : azizaliyah97@gmail.com
Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa Inggris.
Alamat : Soboman 265 RT.7
Ngestiharjo Kasihan, Bantul



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

1. S2 : Sedang menempuh Program Magister Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta (2018-Sekarang).
2. S1 : Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Ahmad Dahlan (2007-2012).
3. SMA : Sekolah Menengah Atas Sultan Agung Yogyakarta (1999-2001).
4. SMP : Sekolah Menengah Pertama Taman Pelajar Surabaya (1996-1999).
5. SD : Sekolah Dasar Muhammadiyah 20 Surabaya (1990-1996).

Nama Lengkap : Prof. Dr. Dwi Sulisworo, M.T
Tempat Tanggal Lahir : 14 Mei 1967
Jenis kelamin : Laki-Laki
Telp. Kantor/HP : 0274563515
E-mail : dwi@uad.ac.id
Bidang Keahlian : Teknologi Pembelajaran
Alamat : Jln. Kapas No.9 Yogyakarta



Riwayat Pendidikan Tinggi dan Tahun Belajar:

- 1) S3 : Teknologi pembelajaran UM Malang (2004)
- 2) S2 : Teknik Industri ITB Bandung (1996).
- 3) S1 : Teknik Mesin ITB Bandung (1992).