

**PENGARUH METODE GAMIFIKASI BERBANTUAN KAHOOT TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III PADA MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SD**

Sandrina Dwi Melany¹, Ahmad Syarif², Desy Rosmalinda³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Jambi

[¹sandrina222@gmail.com](mailto:sandrina222@gmail.com), [²ahmad.syarif@unja.ac.id](mailto:ahmad.syarif@unja.ac.id), [³desyros@unja.ac.id](mailto:desyros@unja.ac.id),

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of gamification method assisted by Kahoot on the reading comprehension skills of third-grade elementary school students in Bahasa Indonesia subject. The study employed a quantitative approach with a quasi-experimental design using a Pretest-Posttest Control Group Design. Subjects consisted of 42 students from SDN 100 Muara Bungo, divided into an experimental class (Class III C, n=21) and a control class (Class III A, n=21). The experimental class received gamification-based learning using Kahoot, while the control class used conventional methods. Data were collected through reading comprehension tests covering three indicators: finding explicit and implicit information, identifying story elements (characters, setting, events), and drawing conclusions. Validity was tested using Pearson Product Moment correlation, and reliability using Cronbach's Alpha ($\alpha = 0.746$). Data analysis included normality test (Shapiro-Wilk), homogeneity test (Levene's Test), Independent Sample t-test, and N-Gain test. Results showed that the experimental class achieved a posttest mean of 81.10, significantly higher than the control class mean of 71.67. The Independent Sample t-test yielded a significance value of 0.000 ($p < 0.05$), indicating a statistically significant difference between groups. The N-Gain score for the experimental class was 0.46 (medium category), compared to 0.18 (low category) for the control class. The study concludes that the gamification method assisted by Kahoot has a significant positive effect on the reading comprehension skills of third-grade elementary students.

Keywords: *gamification, Kahoot, reading comprehension, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh metode gamifikasi berbantuan Kahoot terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Subjek penelitian adalah 42 siswa SDN 100 Muara Bungo yang terbagi atas kelas eksperimen (Kelas III C, n=21) dan kelas kontrol (Kelas III A, n=21). Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran gamifikasi berbantuan Kahoot, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan membaca pemahaman yang mencakup tiga indikator: menemukan informasi tersurat dan tersirat, mengenali unsur cerita (tokoh, latar, peristiwa), dan menyimpulkan isi bacaan. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha ($\alpha = 0,746$). Analisis data meliputi uji normalitas (Shapiro-Wilk), uji homogenitas

(Levene's Test), uji Independent Sample t-test, dan uji N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 81,10, lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,67. Uji Independent Sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,46 (kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,18 (kategori rendah). Penelitian menyimpulkan bahwa metode gamifikasi berbantuan Kahoot berpengaruh positif secara signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SD.

Kata Kunci: gamifikasi, Kahoot, membaca pemahaman, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Keterampilan membaca merupakan salah satu kompetensi fundamental dalam literasi yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan belajar siswa di sekolah dasar. Aktivitas membaca tidak sekadar mencakup kemampuan melafalkan huruf atau kata, tetapi juga melibatkan pemahaman isi teks, kemampuan mencari informasi, dan menafsirkan makna bacaan (Fadilla dkk., 2025). Pada tingkat kelas III SD, fokus pengembangan keterampilan membaca diarahkan pada kemampuan menemukan informasi tersurat dalam teks narasi, mengenali unsur cerita, serta menentukan kesimpulan cerita secara tepat.

Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa sejumlah siswa kelas III masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan. Parwina & Setiyaningsih (2024) menemukan

bahwa mayoritas siswa belum mampu mencari ide pokok, menyimpulkan isi teks, dan memahami informasi yang tidak tersurat secara langsung. Kondisi ini berdampak pada rendahnya hasil belajar secara keseluruhan, sebab membaca merupakan keterampilan dasar yang mendukung seluruh proses pembelajaran.

Hasil observasi awal di kelas III SDN 100 Muara Bungo pada bulan Oktober 2025 mengungkapkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih sangat bervariasi. Dari data yang dikumpulkan, 12 siswa (22%) berada dalam kategori baik, 15 siswa (27%) dalam kategori cukup, dan 28 siswa (51%) dalam kategori kurang. Rendahnya kemampuan membaca ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya penggunaan metode konvensional seperti membaca bergiliran dan

ceramah, rendahnya minat baca siswa, keterbatasan media pembelajaran, serta belum dimanfaatkannya teknologi secara optimal (Handina dkk., 2025).

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen permainan dalam situasi non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Utami, 2022). Melalui elemen seperti poin, peringkat, dan penghargaan, siswa terdorong untuk aktif berpartisipasi karena merasa tertantang dan termotivasi. Salah satu platform gamifikasi yang efektif dalam pendidikan adalah Kahoot!, sebuah aplikasi kuis digital yang mengintegrasikan elemen permainan dengan proses belajar untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.

Penelitian Maulana & Rigianti (2024) menemukan bahwa penggunaan Kahoot! mampu meningkatkan literasi membaca siswa SD secara signifikan dari 36% menjadi 83%. Sejalan dengan itu, Wibowo dkk. (2022) menunjukkan bahwa

penerapan Kahoot! dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan keterlibatan dan interaksi siswa di kelas. Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus mengkaji penggunaan Kahoot! dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman teks narasi pada siswa kelas III SD masih sangat terbatas, terlebih yang dilakukan di SDN 100 Muara Bungo.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode gamifikasi berbantuan Kahoot! terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 100 Muara Bungo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah Pretest-Posttest Control Group Design yang membandingkan hasil kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan setelah perlakuan (Sugiyono, 2023). Penelitian dilaksanakan di SDN 100 Muara Bungo, Kabupaten Bungo, Provinsi

Jambi, pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas III A dan III C SDN 100 Muara Bungo dengan total 55 siswa. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik purposive sampling, menghasilkan 42 siswa yang terbagi menjadi kelas eksperimen (Kelas III C, n=21) dan kelas kontrol (Kelas III A, n=21). Pemilihan kedua kelas didasarkan pada kesetaraan kemampuan akademik awal berdasarkan nilai Bahasa Indonesia semester sebelumnya.

Kelas eksperimen mendapatkan pembelajaran dengan metode gamifikasi berbantuan Kahoot! menggunakan model Problem-Based Learning (PBL), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan model PBL tanpa media Kahoot!. Perlakuan berlangsung selama lima pertemuan: satu sesi pretest, tiga sesi perlakuan, dan satu sesi posttest.

Instrumen pengumpulan data berupa tes keterampilan membaca pemahaman yang mencakup tiga indikator: (1) kemampuan

menemukan informasi tersurat dan tersirat, (2) kemampuan mengenali unsur cerita (tokoh, latar, peristiwa), dan (3) kemampuan menyimpulkan isi bacaan. Penetapan ketiga indikator ini mengacu pada kajian Maryono, Syarif, & Budiono (2024) yang mengembangkan instrumen literasi membaca pemahaman dengan tiga aspek utama, yaitu memahami makna kalimat, menentukan kesimpulan bacaan, dan memberikan tanggapan logis, yang dinyatakan sangat valid dengan rata-rata kelayakan sebesar 94,14% berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli bahasa. Instrumen terdiri dari 30 soal pilihan ganda hasil seleksi dari 40 soal uji coba. Uji validitas menggunakan korelasi Pearson Product Moment dan reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha yang menghasilkan nilai $\alpha = 0,746$ (kategori tinggi).

Teknik analisis data meliputi: (1) statistik deskriptif, (2) uji normalitas Shapiro-Wilk, (3) uji homogenitas Levene's Test, (4) uji Independent Sample t-test untuk menguji hipotesis, dan (5) uji N-Gain untuk mengukur tingkat peningkatan hasil belajar. Seluruh analisis dilakukan

menggunakan program SPSS26 dengan taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Deskripsi Data

Hasil pengolahan statistik deskriptif menunjukkan gambaran kemampuan membaca pemahaman siswa pada kedua kelas penelitian. Rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 64,90 dan kelas kontrol sebesar 65,43 menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelas relatif setara sebelum perlakuan diberikan. Setelah perlakuan, rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 81,10, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 71,67.

**Tabel 1. Statistik Deskriptif
Keterampilan Membaca Siswa**

Kelompok Data	N	Mean	Std. Deviasi	Min – Maks	Median
Pretest Eksperimen	21	64,90	4,647	57–73	63
Posttest Eksperimen	21	81,10	4,867	71–90	80
Pretest Kontrol	21	65,43	6,112	53–77	67
Posttest Kontrol	21	71,67	7,378	57–83	73

Distribusi frekuensi pretest menunjukkan bahwa pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa

(71,4%) berada dalam kategori cukup, 23,8% baik, dan 4,8% kurang. Pada kelas kontrol, distribusi serupa dengan 52,4% dalam kategori cukup, 33,3% baik, dan 14,3% kurang. Kesetaraan distribusi ini mengindikasikan kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sebanding.

Setelah perlakuan, distribusi posttest kelas eksperimen menunjukkan peningkatan signifikan: 14,3% siswa mencapai kategori sangat baik, 57,1% baik, dan 23,8% cukup. Pada kelas kontrol, peningkatan terjadi namun tidak sebesar kelas eksperimen dengan 14,3% sangat baik, 61,9% baik, dan 19,0% cukup.

2. Pengujian Persyaratan Analisis

Uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk pada taraf signifikansi 0,05 menghasilkan nilai signifikansi untuk pretest kontrol = 0,711; posttest kontrol = 0,243; pretest eksperimen = 0,140; dan posttest eksperimen = 0,317. Seluruh nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga disimpulkan bahwa semua data berdistribusi normal dan analisis dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik.

Uji homogenitas menggunakan Levene's Test menghasilkan nilai signifikansi based on mean = 0,051; based on median = 0,112; dan based on trimmed mean = 0,054. Semua nilai lebih besar dari 0,05, sehingga varians data antara kelas kontrol dan eksperimen dinyatakan homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Independent Sample t-test. Karena hasil uji Levene pada output SPSS26 menunjukkan $F = 5,459$ dengan signifikansi 0,025 ($p < 0,05$), pengujian hipotesis mengacu pada baris Equal variances not assumed.

Tabel 2. Hasil Uji Independent Sample t-test

Data	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Hasil Belajar	-4,888	34,636	0,000	-9,429

Nilai $t = -4,888$ dengan signifikansi 0,000 ($p < 0,05$) menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata antara kedua kelas mencapai 9,429 poin dengan

interval kepercayaan 95% antara -13,346 hingga -5,511, yang seluruhnya tidak mencakup angka 0, sehingga mempertegas signifikansi perbedaan tersebut.

4. Uji N-Gain

Tabel 3. Hasil Uji N-Gain

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean
N-Gain Score	42	-0,27	0,67	0,3134
N-Gain Persen	42	-26,67	66,67	31,34

Nilai N-Gain rata-rata keseluruhan sebesar 0,3134 termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan perhitungan terpisah per kelas, N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,46 (46,15%, kategori sedang), sedangkan kelas kontrol sebesar 0,18 (18,05%, kategori rendah). Perbedaan ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan yang jauh lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

5. Pembahasan

Hasil penelitian membuktikan bahwa metode gamifikasi berbantuan Kahoot! memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 100 Muara Bungo. Rata-rata

posttest kelas eksperimen (81,10) secara statistik berbeda signifikan dari kelas kontrol (71,67), dengan nilai signifikansi uji-t sebesar 0,000.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Maulana & Rigianti (2024) yang menemukan peningkatan literasi membaca dari 36% menjadi 83% melalui penggunaan Kahoot!. Kahoot! memiliki keunggulan dalam membangkitkan motivasi siswa melalui elemen permainan seperti poin, batas waktu, dan papan peringkat yang menciptakan atmosfer pembelajaran yang interaktif dan kompetitif. Dalam konteks membaca pemahaman, mekanisme ini mendorong siswa untuk membaca teks secara aktif dan fokus sebelum menjawab pertanyaan kuis.

Dalam penelitian, Rosmalinda dkk. (2025) melaporkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Wordwall kepada guru SD membuat kepuasan guru meningkat dari 33% menjadi 62%. Platform seperti Wordwall memungkinkan guru membuat kuis, permainan, dan berbagai aktivitas pembelajaran yang menarik, sehingga meningkatkan semangat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan

bahwa penggunaan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi, termasuk Kahoot!, memiliki dampak positif yang luas tidak hanya terhadap keterlibatan siswa, tetapi juga terhadap kompetensi dan kepuasan guru dalam mengelola pembelajaran.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Rakhmi & Syarif (2025) yang menunjukkan bahwa menggabungkan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Kedua penelitian menghasilkan kesimpulan yang sama: Kahoot! bukan sekadar alat hiburan di kelas, melainkan sebuah alat pembelajaran yang secara efektif mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa ketika dirancang dan diimplementasikan dengan baik sesuai tujuan pembelajaran.

Bukti empiris serupa juga ditemukan dalam penelitian Patra, Syarif, & Budiono (2026) yang menerapkan Game Interacty Education berbasis Digital Game-Based Learning (DGBL) pada siswa kelas II SD. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan nilai

klasikal penguasaan kosa kata Bahasa Indonesia dari 51,6% pada pra-tindakan menjadi 77,9% pada akhir siklus II. Penelitian tersebut menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis game digital mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi belajar, serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Indonesia secara signifikan. Temuan ini relevan dengan hasil penelitian ini, di mana penggunaan Kahoot! sebagai platform gamifikasi dalam pembelajaran membaca pemahaman terbukti memberikan dampak positif yang setara melalui mekanisme interaktif, umpan balik instan, dan suasana belajar yang menyenangkan.

Secara teoritis, hasil ini mendukung prinsip konstruktivisme yang menjadi landasan penelitian. Menurut teori ini, siswa akan lebih mudah membangun pemahaman ketika mereka terlibat secara aktif dalam proses belajar (Haryanto, 2023). Kahoot! menciptakan kondisi belajar yang aktif di mana siswa harus membaca, memahami, berpikir kritis, dan mengambil keputusan dalam waktu terbatas. Pengalaman belajar yang bermakna dan menyenangkan ini membuat pemahaman terhadap isi

teks menjadi lebih kuat dan bertahan lebih lama.

Self-Determination Theory juga mendukung efektivitas Kahoot! melalui pemenuhan tiga kebutuhan psikologis dasar: kompetensi (melalui umpan balik instan), otonomi (melalui pilihan dalam menjawab soal), dan keterkaitan sosial (melalui interaksi kompetitif dalam kelas) (Emilio dkk., 2024). Pemenuhan kebutuhan ini meningkatkan motivasi intrinsik yang pada gilirannya mendukung pembelajaran yang lebih mendalam.

Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,46 yang berada dalam kategori sedang mengindikasikan bahwa meskipun peningkatan signifikan telah dicapai, masih terdapat ruang untuk optimasi. Beberapa faktor yang memengaruhi belum tercapainya kategori tinggi antara lain waktu penelitian yang terbatas, sehingga siswa belum sepenuhnya terbiasa menggunakan Kahoot! sebagai media pembelajaran, serta berkurangnya jumlah sampel yang dapat dianalisis akibat ketidakhadiran beberapa siswa.

Di sisi lain, nilai N-Gain kelas kontrol yang hanya mencapai 0,18

(kategori rendah), bahkan dengan nilai minimum -0,27 yang menunjukkan penurunan pada beberapa siswa, mengindikasikan bahwa metode pembelajaran konvensional tidak mampu secara optimal meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menjaga motivasi dan keterlibatan siswa secara berkelanjutan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode gamifikasi berbantuan Kahoot! terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa kelas III SDN 100 Muara Bungo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dibuktikan melalui uji Independent Sample t-test dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis alternatif (H_1) diterima. Rata-rata posttest kelas eksperimen (81,10) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (71,67) dengan perbedaan sebesar 9,43 poin. Nilai N-Gain kelas eksperimen sebesar 0,46 (kategori

sedang) lebih tinggi dari kelas kontrol sebesar 0,18 (kategori rendah), menunjukkan bahwa pembelajaran dengan Kahoot! menghasilkan peningkatan yang lebih optimal.

Saran bagi guru adalah mengintegrasikan Kahoot! sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca pemahaman teks narasi, dengan memastikan kesiapan perangkat teknologi dan memberikan pengenalan awal kepada siswa. Bagi sekolah, perlu disediakan dukungan fasilitas teknologi dan pelatihan guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan platform gamifikasi lain seperti Quizizz atau Wordwall, serta memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan jenjang kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Emilio, A., & Safitri, D. (2024). Tinjauan Pengaruh Platform Kahoot terhadap Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(3), 3380-3386.

- Fadilla, A., Chandra, C., & Kharisma, I. (2025). Analisis Kemampuan Membaca Intensif Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya, 3(3), 91–99.
- Handina, W. P., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Digital Berbasis Quizizz terhadap Peningkatan Keterlibatan Siswa Sekolah Dasar. *Arus Jurnal Pendidikan*, 5(1), 23-30.
- Haryanto, S. (2023). Dasar-dasar Konstruktivisme. Seribu Bintang.
- Husnawati, Z. (2023). Gamification (Kahoot) and its usage in teaching and learning process for primary education of SD/MI. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 6, No. 3).
- Maryono, Syarif, A., & Budiono, H. (2024). Pengembangan Instrumen Literasi Membaca Pemahaman Terintegrasi Project Based Learning. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 3(2), 123–139.
- Maulana, F. (2024). Penggunaan Game AI (Kahoot) untuk Meningkatkan Literasi Membaca SD Negeri Kalipenten. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 8(2), 112-119.
- Muliawanti, S. F., Amalian, A. R., Nurasiah, I., Hayati, E., & Taslim, T. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 860-869.
- Nurningtias, R. A., & Majid, N. W. A. (2022). Gamifikasi sebagai peningkatan pengetahuan dan partisipasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Matematika (Jp3m)*, 5(2), 60-69.
- Parwina, W. P., & Setiyaningsih, D. (2024). Kesulitan dalam Membaca dan Menulis pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ, 1023–1030.
- Patra, R., Syarif, A., & Budiono, H. (2026). UPAYA PENINGKATAN PENGUASAAN KOSA KATA BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN GAME INTERACTY EDUCATION DI KELAS II SDN 112/I PERUMNAS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 20-27.
- Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139.
- Rakhmi, A., Syarif, A., & Hayati, S. (2025). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF INTEGRATED READING COMPOTITION (CIRC) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA

PEMAHAMAN PADA SISWA
KELAS IVSD 64/1 MUARA
BULIAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah*
Pendidikan Dasar, 10(03), 91-
102.

Rosmalinda, D., Syarif, A., Pamela, I.
S., Amnie, E., & Muliawati, L.
(2025). Penguatan
Keterampilan Digital Guru
Melalui Pelatihan Wordwall di
SDN 205/IV Kota Jambi:
Pengabdian. *Jurnal*
Pengabdian Masyarakat dan
Riset Pendidikan, 4(1), 6367-
6374.

Sugiyono. (2023). Metode Penelitian
Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D
(2nd ed.). Alfabeta.

Utami, D. D. (2022). Panduan
Menggunakan Tools
Gamifikasi dalam
Pembelajaran. PT. Inovasi
Teknologi Pembelajaran.

Wibowo, H. P., Nurliana, E., Aryanis,
D. F., & Nugroho, O. F. (2022).
Analisis Pemanfaatan Media
Kahoot Sebagai Inovasi.
Prosiding Seminar Nasional
Ilmu Pendidikan dan
Multidisiplin, 5(9), 302–307.