

The Effect of Kahoot! on Tenth Grade Students' Reading Comprehension: An Experimental Study

[Pengaruh Kahoot! terhadap Kemampuan Membaca Siswa Kelas X: Studi Experimental]

Gita Desire Sujarwo¹⁾, Dian Novita^{*,2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: diannovita1@umsida.ac.id

Abstract. *This study investigates the effect of Kahoot! based instruction on tenth-grade students' reading comprehension of narrative texts at one of public senior high school in Sidoarjo, East Java Indonesia. Reading comprehension is still one of the biggest challenges for Indonesian English as a Foreign Language (EFL) learners, especially in understanding narrative structures, identifying main ideas, interpreting contextual vocabulary and making inferences from texts. The present study was conducted using quantitative pre-experimental design with a one group pre-test and post-test design. The participants were 36 students of class X-E12 who were collected through reading comprehension tests administered before and after the implementation of Kahoot! based learning activities. The data were subjected to descriptive and inferential statistics. Since the normality test showed the data did not follow a complete normal distribution, the Wilcoxon Signed Rank Test was used as a non-parametric alternative for hypothesis testing. The results showed that there was a significant improvement in the students' reading comprehension achievement as the mean score increased from 55.69 in pre-test to 78.11 in post-test. The Wilcoxon Signed Rank Test got a significance level of 0.05 which showed that there was a statistically significant difference between the students' scores before and after the treatment. Furthermore, the effect size analysis calculated an r value of 0.805 which represents a large practical effect. These results indicate that Kahoot! based instruction is effective in improving students' reading comprehension achievement and can be an innovative pedagogical strategy for teaching narrative texts in EFL classroom. In conclusion, the findings suggest that Kahoot! is a valuable instructional technique that can facilitate the development of reading comprehension skills in narrative text learning among senior high school EFL students.*

Keywords - Kahoot! reading comprehension, narrative text, Kahoot! based learning, EFL students

Abstrak. *Penelitian ini mengkaji pengaruh pembelajaran berbasis Kahoot! terhadap kemampuan pemahaman bacaan siswa kelas X terhadap teks naratif di salah satu SMA negeri di Kabupaten Sidoarjo, Provinsi Jawa Timur, Indonesia. Pemahaman bacaan masih menjadi salah satu tantangan utama bagi pelajar Bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia, terutama dalam memahami struktur naratif, mengidentifikasi gagasan utama, menafsirkan kosakata kontekstual, dan membuat kesimpulan dari teks. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental melalui one-group pretest-posttest. Partisipan penelitian berjumlah 36 siswa kelas X-E12 yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui tes pemahaman membaca yang diberikan sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran berbasis Kahoot!. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Karena hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak sepenuhnya berdistribusi normal, maka digunakan uji Wilcoxon Signed Rank sebagai alternatif non-parametrik untuk pengujian hipotesis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam presentasi pemahaman bacaan siswa, sebagaimana ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 55.69 pada pre-test menjadi 78.11 pada post-test. Uji Wilcoxon Signed Rank menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih rendah dari tingkat signifikansi 0,05, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selain itu, analisis ukuran efek menghasilkan nilai r sebesar 0,805, yang menunjukkan adanya efek praktis yang besar. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis Kahoot! efektif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa dan dapat digunakan sebagai strategi pedagogis inovatif dalam pembelajaran teks naratif di kelas EFL. Sebagai kesimpulan, temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot! merupakan teknik pembelajaran yang bermanfaat yang dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan pemahaman bacaan dalam pembelajaran teks naratif di kalangan siswa SMA yang belajar Bahasa Inggris sebagai Bahasa asing (EFL).*

Kata Kunci - Kahoot! pemahaman membaca, teks naratif, pembelajaran berbasis permainan menggunakan Kahoot!, siswa EFL

I. PENDAHULUAN

Membaca adalah kemampuan vital yang harus dikuasai oleh pelajar EFL karena menawarkan akses ke pengetahuan, membantu kinerja akademik, dan membangun kompetensi bahasa. Dalam buku berjudul "Membaca dalam bahasa kedua: Pindah dari teori ke praktik" mencatat bahwa membaca adalah sumber utama paparan bahasa di lingkungan EFL, sehingga penting untuk peningkatan kosakata, pengembangan tata bahasa, dan pemikiran kritis [1]. Namun, bagi pelajar Indonesia, membaca tetap menjadi salah satu keterampilan yang paling sulit untuk diperoleh. Menurut penelitian terbaru, banyak pelajar EFL Indonesia mengalami kesulitan dengan pemahaman membaca karena kosakata mereka yang terbatas, kurangnya pengetahuan latar belakang, dan ketidakmampuan untuk menarik kesimpulan dari teks bahasa Inggris [2], [3], [4]. Hal ini menyiratkan bahwa pengajaran membaca secara efektif tetap menjadi tantangan penting di ruang kelas EFL Indonesia.

Pemahaman membaca adalah proses kognitif yang rumit yang membutuhkan dekoding, pengetahuan kosakata, pemrosesan sintaksis, penalaran inferensial, dan informasi latar belakang [5], [6]. Di daerah-daerah ini, mahasiswa Indonesia sering mengalami kesulitan. Hasil dari PISA (2018) menunjukkan bahwa literasi membaca siswa Indonesia tetap di bawah rata-rata seperti yang dilaporkan oleh Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi, menunjukkan kesulitan yang meluas dalam memahami teks tertulis [7]. Kinerja membaca terhambat oleh sejumlah masalah afektif dan linguistik selain keterbatasan kognitif. Kemampuan pelajar EFL untuk memahami teks, terutama yang membutuhkan interpretasi dan inferensi yang lebih dalam, sangat terhambat oleh kecemasan membaca bahasa asing, menurut penelitian terbaru, karena pelajar dengan tingkat kecemasan yang lebih tinggi biasanya berkinerja lebih buruk pada tes pemahaman [8], [9]. Kinerja membaca terhambat oleh sejumlah masalah afektif dan linguistik selain keterbatasan kognitif. Studi terbaru mengkonfirmasi bahwa kinerja membaca pelajar EFL secara keseluruhan diturunkan oleh motivasi yang buruk dan kecemasan membaca yang signifikan [10].

Selain itu, keterampilan bahasa yang terbatas dan materi tekstual yang tidak dikenal sangat menghambat pemahaman membaca bahasa Inggris siswa, menurut studi empiris berskala besar dan baru-baru ini. Menurut Organisasi untuk Kerja Sama dan Pembangunan Ekonomi, siswa dengan kemahiran bahasa yang lebih rendah merasa lebih sulit untuk memproses teks yang berisi kosakata, topik, dan informasi kontekstual yang tidak dikenal. Ini secara langsung menurunkan kinerja pemahaman dalam konteks EFL [11]. Pengamatan awal pada kelas 10 kelas Inggris di salah satu SMA negeri di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia mengungkapkan bahwa beberapa siswa tampaknya berjuang untuk mengenali struktur naratif, mengidentifikasi tema utama, dan menyimpulkan makna yang disarankan dalam teks naratif yang diberikan. Selama wawancara pra-observasi informal, guru bahasa Inggris juga mengungkapkan bahwa banyak siswa masih secara signifikan mengandalkan kata-kata yang diterjemahkan dan sering salah memahami poin-poin cerita penting. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa di salah satu SMA negeri di Sidoarjo masih berjuang dengan pemahaman membaca saat membaca genre teks yang menuntut linguistik dan kognitif, termasuk teks naratif.

Menurut kurikulum bahasa Inggris Indonesia, salah satu genre dasar yang diajarkan di kelas 10 adalah teks naratif Kemdikbud (2016). Teks naratif dimaksudkan untuk menghibur pembaca sambil menciptakan pengalaman yang signifikan melalui serangkaian peristiwa termasuk karakter, konflik, dan resolusi. Teks naratif memiliki struktur tradisional yang mencakup orientasi, kerumitan, dan resolusi, menurut teori berbasis genre [12]. Teks naratif membutuhkan peserta didik untuk memahami urutan temporal, motif karakter, dan hubungan sebab-akibat, membuatnya menuntut secara kognitif bagi pelajar EFL [13]. Selain itu, tekankan bahwa cerita menggabungkan elemen linguistik yang canggih seperti bahasa evaluatif, kosakata deskriptif, dan kata kerja past tense [14], [15], [16]. Bagi siswa Indonesia yang dapat memiliki sedikit kosakata dan kemampuan inferensial yang buruk, komponen-komponen ini membuat teks naratif menjadi sulit.

Teks naratif mengharuskan peserta didik untuk mengidentifikasi struktur cerita, mengenali perkembangan karakter, menyimpulkan informasi yang tidak terucapkan, dan menafsirkan makna tematik. Menurut penelitian, mahasiswa Indonesia sering kesulitan untuk mengenali konsep-konsep kunci, memahami makna implisit, dan menganalisis momen-momen penting dalam bagian-bagian naratif. Selain itu, penelitian empiris saat ini menunjukkan bahwa kapasitas pelajar EFL Indonesia untuk memahami teks naratif dan menganalisis bahasa deskriptif sangat terhambat oleh kosakata mereka yang rendah [17], [18]. Misalnya, penelitian yang dilakukan di Indonesia telah menunjukkan korelasi positif yang kuat antara pengetahuan kosakata dan kinerja pemahaman bacaan secara keseluruhan [20], [21]. Ridwan menemukan bahwa penguasaan kosakata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman membaca siswa terhadap teks naratif. Tantangan-tantangan ini menekankan betapa pentingnya menerapkan teknik pengajaran yang meningkatkan pemahaman siswa tentang literatur naratif [22].

Pengetahuan kosakata memainkan peran sentral dalam pemahaman bacaan karena pembaca harus memahami arti kata-kata untuk membangun makna dari sebuah teks. Siswa dengan kosakata terbatas sering mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi ide-ide utama, memahami detail, membuat kesimpulan, dan menafsirkan peristiwa naratif. Oleh karena itu, meningkatkan pengetahuan kosakata dapat berkontribusi langsung pada pencapaian pemahaman bacaan yang lebih baik [20], [21], [22]. Studi sebelumnya juga menekankan bahwa pencapaian pemahaman membaca

dapat ditingkatkan melalui penerapan strategi instruksional yang tepat yang secara aktif melibatkan peserta didik dalam proses membaca [23]. Dalam konteks pembelajaran berbasis Kahoot, praktik kosakata dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan membaca melalui pertanyaan kuis kontekstual, umpan balik langsung, dan paparan berulang ke item leksikal utama. Fitur-fitur ini dapat membantu siswa memperkuat pengetahuan kosakata mereka sekaligus meningkatkan pemahaman mereka tentang teks naratif.

Gamifikasi adalah proses pedagogis yang menggabungkan elemen permainan seperti poin, tantangan, papan peringkat, hadiah, dan umpan balik langsung ke dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi siswa [8], [24]. Melalui elemen-elemen ini, peserta didik didorong untuk berpartisipasi secara aktif, memantau kemajuan mereka, dan berinteraksi lebih dalam dengan konten instruksional. Proses gamifikasi umumnya dimulai dengan mengidentifikasi tujuan pembelajaran, diikuti dengan mengintegrasikan mekanisme permainan ke dalam tugas pembelajaran, memberikan umpan balik langsung, dan memperkuat pencapaian melalui penghargaan atau pengakuan. Penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa gamifikasi dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan secara positif memengaruhi pengalaman belajar siswa [8], [24], [25].

Pembelajaran berbasis permainan adalah pendekatan instruksi yang mengintegrasikan konten pendidikan ke dalam kegiatan permainan terstruktur untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan prestasi belajar siswa. Alih-alih hanya menambahkan elemen permainan, pembelajaran berbasis game menggunakan permainan sebagai strategi instruksional utama untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu platform pembelajaran berbasis game yang banyak digunakan adalah Kahoot!, yang memungkinkan guru untuk menyampaikan kuis interaktif, kompetisi waktu nyata, umpan balik langsung, dan interaksi kelas kolaboratif. Penelitian sebelumnya secara konsisten menunjukkan bahwa Kahoot! Pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi, partisipasi kelas, keterlibatan, dan prestasi akademik peserta didik di berbagai konteks pendidikan, termasuk pembelajaran bahasa Inggris [25], [26], [27]. Oleh karena itu, Kahoot! pembelajaran berbasis game memberikan strategi instruksional yang efektif untuk mendukung instruksi pemahaman bacaan di ruang kelas EFL.

The Kahoot! Prosedur pembelajaran berbasis game umumnya terdiri dari beberapa tahapan instruksional. Pertama, guru mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan mempersiapkan Kahoot! kuis yang selaras dengan bahan bacaan. Kedua, siswa menerima pengantar teks naratif dan dibimbing untuk mengaktifkan pengetahuan sebelumnya mereka. Ketiga, siswa berpartisipasi dalam Kahoot! kuis secara individu atau kolaboratif sambil menjawab pertanyaan pemahaman bacaan yang terkait dengan teks. Selama kegiatan berlangsung, Kahoot! memberikan umpan balik langsung yang membantu siswa mengenali kesalahan dan memperkuat pemahaman mereka. Terakhir, guru mendiskusikan jawaban yang benar, mengklarifikasi kesalahpahaman, dan menyimpulkan pelajaran melalui refleksi hasil belajar siswa [25], [28].

Banyak studi empiris telah membuktikan kemanjuran Kahoot! dalam mengajar membaca. Menurut Aprilia, Kahoot! meningkatkan pemahaman siswa sekolah menengah tentang teks naratif. Demikian pula, penelitian baru menunjukkan bahwa menggunakan Kahoot! membantu anak-anak memperluas kosakata mereka, yang penting untuk memahami literatur naratif [29]. Pelajar dapat lebih efisien memahami peristiwa, karakter, dan makna cerita berkat perolehan kosakata yang difasilitasi oleh kuis gamifikasi. Selain itu, Kahoot! menawarkan kesempatan belajar interaktif dengan umpan balik instan, yang sangat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendorong pertumbuhan pemahaman bacaan dalam situasi EFL [25], [30]. Dalam penelitian ini, Kahoot! dipandang sebagai teknik instruksional berbasis game yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pemahaman bacaan daripada sekadar aplikasi digital. Studi ini mengkonfirmasi Kahoot! terus meningkatkan hasil pembelajaran dan motivasi di berbagai keterampilan bahasa, termasuk membaca. Namun, belum banyak penelitian tentang kemanjuran Kahoot! untuk pemahaman teks naratif di tingkat sekolah menengah atas, karena sebagian besar penelitian sebelumnya telah dilakukan di tingkat sekolah menengah pertama atau membaca umum.

Studi sebelumnya telah melaporkan hasil positif dari penggunaan teknik berbasis permainan dalam instruksi membaca. Aprilia menemukan bahwa Kahoot! meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks naratif dengan meningkatkan partisipasi dan keterlibatan selama kegiatan membaca [29]. Demikian pula, Rochmawati melaporkan bahwa kegiatan pembelajaran berbasis permainan membantu siswa mengidentifikasi ide-ide utama, memahami kosakata kontekstual, dan menafsirkan informasi dari bagian narasi dengan lebih efektif [30]. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan dapat berfungsi sebagai teknik instruksional yang mendukung pengembangan pemahaman bacaan dengan memberikan pengalaman belajar interaktif dan umpan balik langsung [31].

Sementara penelitian menunjukkan bahwa Kahoot! memiliki manfaat yang bermanfaat pada motivasi dan pemahaman, namun studi empiris yang secara khusus meneliti efektivitas Kahoot! pada siswa kelas sepuluh, pemahaman teks naratif tetap terbatas, terutama dalam konteks sekolah menengah atas Indonesia. Beberapa penelitian berfokus pada pemahaman naratif-teks di tingkat SMA, sementara sebagian besar dilakukan di universitas atau SMP. Perbedaan ini menekankan perlunya menentukan apakah Kahoot! dapat berhasil meningkatkan pemahaman naskah naskah naratif kelas sepuluh salah satu SMA negeri di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia pengertian naskah-naskah. Untuk memandu tujuan ini, penelitian ini membahas pertanyaan penelitian berikut:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara skor pemahaman bacaan pra-tes dan pasca-tes siswa sebelum dan sesudah diajarkan menggunakan Kahoot!?

Studi ini juga berupaya menyumbangkan wawasan teoretis ke dalam pembelajaran bahasa yang ditingkatkan teknologi dan memberikan rekomendasi praktis bagi guru yang ingin mengintegrasikan Kahoot! pembelajaran game berbasis ke dalam instruksi membaca.

II. METODE

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan desain pra-eksperimental satu kelompok pre-test-post-test. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memeriksa efek Kahoot! Berdasarkan pengajaran pada pencapaian pemahaman bacaan siswa melalui pengukuran objektif dan analisis statistik. Penelitian kuantitatif didasarkan pada paradigma positivis, yang mengasumsikan bahwa fenomena pendidikan dapat diukur melalui indikator yang dapat diamati dan diukur [32]. Penelitian dilakukan hanya pada satu kelas, yaitu kelas X-E12 di salah satu SMA negeri di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia tanpa kelompok kontrol. Pemilihan hanya satu kelas didasarkan pada masalah yang diidentifikasi pada pengamatan awal. Guru bahasa Inggris melaporkan bahwa siswa di kelas X-E12 mengalami kesulitan dalam memahami teks naratif, terutama dalam mengidentifikasi ide-ide utama, memahami kosakata kontekstual, mengenali struktur naratif, dan membuat kesimpulan. Karena penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas awal Kahoot! dalam mengatasi kesulitan membaca spesifik ini, kelas X-E12 dipilih sebagai kelompok peserta penelitian.

Dalam desain ini, siswa diberikan pre-test untuk menentukan kemampuan pemahaman bacaan awal mereka sebelum perawatan. Kemudian, para siswa terlibat dalam Kahoot! Instruksi membaca berbasis sebagai intervensi pengobatan. Setelah perawatan, pasca-tes diberikan untuk mengukur pemahaman bacaan siswa setelah intervensi dan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan yang signifikan. Variabel independen dari penelitian ini adalah penggunaan Kahoot! Dalam mengajarkan pemahaman bacaan, sedangkan variabel dependen adalah kemampuan pemahaman bacaan siswa, yang meliputi mengidentifikasi ide-ide utama, memahami detail pendukung, menganalisis struktur teks naratif, membuat kesimpulan, dan menafsirkan kosakata dalam konteks. Desain pretest-post-test satu kelompok dianggap tepat karena memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi perubahan kinerja peserta sebelum dan sesudah intervensi dalam kelompok yang sama [32]. Selain itu, penggunaan Kahoot! sebagai platform pembelajaran berbasis game telah dilaporkan secara luas untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran bahasa [25]. Desainnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian Pretest Satu Kelompok – Posttest

Kelas	Pra-Tes	Intervensi	Pasca-Tes
X-E12	O1	X	O2

Deskripsi:

- X-E12: Kelas yang menerima intervensi menggunakan Kahoot! untuk mengajarkan pemahaman membaca.
- O1 (Pra-tes): Penilaian awal yang diberikan sebelum perawatan untuk mengukur pemahaman bacaan dasar siswa.
- X (Intervensi): Instruksi pemahaman membaca menggunakan Kahoot! kegiatan berbasis kegiatan.
- O2 (Pasca-tes): Penilaian akhir yang diberikan setelah perawatan untuk mengukur peningkatan pemahaman bacaan siswa.

Desain ini dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi perubahan kemampuan pemahaman membaca siswa setelah intervensi diimplementasikan dalam konteks kelas yang nyata. Meskipun desain ini memiliki keterbatasan dalam mengendalikan variabel eksternal dibandingkan dengan desain eksperimental yang sebenarnya, desain ini tetap tepat untuk mengevaluasi efektivitas awal media pembelajaran di lingkungan sekolah. Secara konseptual, penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai eksplanasi karena berusaha menjelaskan efek dari Kahoot! tentang pencapaian pemahaman bacaan siswa. Ini juga mencerminkan pendekatan eksperimental sederhana karena penelitian ini melibatkan manipulasi variabel independen melalui implementasi Kahoot! Kegiatan pembelajaran berbasis untuk mengamati perubahan variabel dependen.

B. Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilakukan di SMAN 3 Sidoarjo dengan melibatkan siswa kelas sepuluh tahun akademik 2025/2026. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada pengamatan kelas awal yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami teks naratif bahasa Inggris, kesulitan pemahaman bacaan yang serupa juga telah dilaporkan oleh Yusnitasari dan Novita dalam penelitian mereka tentang prestasi membaca di kalangan pelajar EFL Indonesia [33]. Terutama dalam mengidentifikasi ide-ide utama, membuat kesimpulan, dan menafsirkan kosakata kontekstual [34]. Penelitian dilakukan melalui dua pertemuan pengobatan setelah pemberian pre-test.

Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas X salah satu SMA negeri di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi relevan dari segi metodologi karena siswa kelas sepuluh mempelajari teks naratif sebagai bagian dari kurikulum SMA dalam bahasa Inggris, sehingga mereka menjadi peserta yang tepat untuk menyelidiki pemahaman bacaan teks naratif.

Sampel penelitian ini adalah satu kelas, yaitu kelas X-E12 dengan 36 siswa. Sampel dipilih menggunakan purposive sampling. Purposive sampling digunakan karena peneliti mempertimbangkan beberapa karakteristik spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian: (1) kelas telah menerima instruksi dasar tentang teks naratif, (2) guru bahasa Inggris merekomendasikan kelas karena kemahiran membacanya yang heterogen, dan (3) kelas memiliki fasilitas digital yang memadai untuk mendukung implementasi Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis . Menurut [32], purposive sampling sesuai ketika peneliti dengan sengaja memilih peserta yang memiliki karakteristik yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, ukuran sampel 36 siswa memenuhi persyaratan minimum untuk analisis statistik parametrik dan non-parametrik dasar dalam penelitian pendidikan. Ukuran sampel di atas 30 juga umumnya dianggap cukup untuk memperkirakan distribusi normal berdasarkan Teorema Batas Pusat [32]. Selain memenuhi ukuran statistik 36 siswa mewakili jumlah total siswa yang terdaftar di kelas X-E12. Karena penelitian ini menggunakan desain pra-tes dan pasca-tes satu kelompok, semua siswa di kelas yang dipilih terlibat untuk mendapatkan gambaran komprehensif tentang efektivitas intervensi dan untuk meminimalkan bias pengambilan sampel dalam konteks kelas.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes pemahaman bacaan yang diberikan dalam bentuk pre-test dan post-test. Setiap tes terdiri dari sepuluh pertanyaan pilihan ganda dan lima item benar atau salah yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa tentang teks naratif. Instrumen ini menilai beberapa aspek pemahaman bacaan, termasuk mengidentifikasi ide-ide utama, memahami detail pendukung, mengenali struktur teks, membuat kesimpulan, dan menafsirkan kosakata kontekstual. Meskipun pra-tes dan pasca-tes menggunakan indikator penilaian yang sama, teks bacaan yang berbeda digunakan dalam setiap tes untuk meminimalkan efek pengujian dan hafalan, sehingga memastikan bahwa setiap peningkatan skor siswa mencerminkan perkembangan aktual dalam pemahaman bacaan daripada mengingat jawaban sebelumnya.

D. Prosedur Pengumpulan Data

1. Pra-tes

Sebelum perawatan diberikan, para siswa diberikan pre-test untuk mengidentifikasi kemampuan pemahaman bacaan awal mereka. Pra-tes dirancang untuk menilai beberapa aspek pemahaman bacaan, termasuk memahami isi teks, menafsirkan kosakata kontekstual, membuat kesimpulan, dan mengenali struktur teks naratif. Hasil pre-test berfungsi sebagai data dasar untuk menentukan kemampuan membaca siswa sebelum pelaksanaan Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis .

2. Pengobatan

Perlakuan dilakukan dalam dua pertemuan menggunakan Kahoot! sebagai teknik instruksional berbasis permainan untuk mengajarkan pemahaman bacaan.

a) Pengobatan 1 (18 April 2026)

- 1) Guru memperkenalkan teks naratif dan mengaktifkan pengetahuan sebelumnya siswa.
- 2) Siswa membaca teks naratif satu per satu.
- 3) Guru membimbing diskusi tentang struktur teks, termasuk orientasi, komplikasi dan resolusi.
- 4) Siswa berpartisipasi dalam Kahoot! kuis tentang teks naratif.
- 5) Kegiatan membaca interaktif dilakukan untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap isi dan struktur teks.
- 6) Umpan balik dan klarifikasi diberikan setelah setiap kegiatan.

b) Pengobatan 2 (20 April 2026)

- 1) Siswa meninjau konsep teks naratif yang dipelajari sebelumnya.
- 2) Kahoot kedua! sesi dilakukan.
- 3) Kegiatan berfokus pada pembuatan inferensi dan kosakata dalam konteks.
- 4) Siswa mendiskusikan jawaban mereka dengan teman sebaya.
- 5) Umpan balik langsung diberikan setelah setiap pertanyaan.
- 6) Guru mengakhiri pelajaran dengan meninjau strategi pemahaman bacaan utama.

Selama kedua sesi perawatan, Kahoot! diintegrasikan langsung ke dalam pengajaran membaca dan berfungsi sebagai teknik instruksional utama yang digunakan untuk memfasilitasi kegiatan pemahaman bacaan, termasuk praktik kosakata, tugas membuat inferensi dan latihan pemahaman berdasarkan teks naratif.

3. Pasca-tes

Setelah perawatan selesai, para siswa diberikan post-test untuk mengukur kemampuan pemahaman bacaan mereka setelah intervensi. Post-test mengevaluasi aspek pemahaman bacaan yang sama yang dinilai dalam pra-tes, termasuk pemahaman konten teks, pemahaman kosakata, pembuatan inferensi, dan pengenalan struktur teks naratif. Nilai pasca-

tes kemudian dibandingkan dengan nilai pra-tes untuk menentukan apakah ada peningkatan dalam pencapaian pemahaman bacaan siswa setelah penerapan Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis .

Rubrik Penilaian

Rubrik penilaian dirancang untuk mengukur pemahaman bacaan siswa secara komprehensif melalui beberapa aspek kognitif dan linguistik. Penilaian difokuskan pada lima komponen utama: pemahaman, penguasaan kosakata, kesadaran struktur teks, kemampuan membuat inferensi, dan kecepatan dan akurasi dalam menanggapi pertanyaan. Pemahaman menerima penekanan terbesar karena mewakili tujuan utama kegiatan membaca. Kriteria penilaian yang sama secara konsisten diterapkan baik dalam pre-test maupun post-test untuk memastikan keadilan dan konsistensi dalam mengukur kemajuan siswa. Lima aspek inti dinilai:

Tidak.	Aspek	Deskripsi Fokus Penilaian
1.	Pemahaman	Kemampuan untuk mengidentifikasi ide-ide utama dan detail pendukung.
2.	Penguasaan Kosakata	Pemahaman kosakata kontekstual, sinonim, dan antonim.
3.	Kesadaran Struktur Teks	Pengakuan organisasi naratif (orientasi, komplikasi, resolusi).
4.	Pembuatan Inferensi	Kemampuan untuk menafsirkan makna implisit dan menarik kesimpulan.
5.	Kecepatan dan Akurasi	Efisiensi dan kebenaran tanggapan, diukur melalui Kahoot! analitik otomatis.

Aspek-aspek ini selaras dengan perspektif teoretis yang mapan tentang pemahaman bacaan, termasuk pemrosesan teks [6], kedalaman kosakata [35], kesadaran struktural [36], dan pembuatan inferensi [37] dan praktik membaca ekstensif yang mendukung pengembangan pemahaman . Bersama-sama, kerangka kerja ini memastikan bahwa komponen kognitif dan linguistik dari pemahaman teks naratif dinilai secara menyeluruh dalam penelitian ini.

Instrumen tersebut menggunakan skala interval melalui nilai tes numerik yang diperoleh dari penilaian pemahaman bacaan siswa. Setiap jawaban yang benar di bagian pilihan ganda diberikan 7 poin, setiap jawaban benar/salah menerima 6 poin, dan jawaban yang salah menerima 0 poin. Skor total dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Skor Akhir} = (\text{MC} \times 7) + (\text{TF} \times 6)$$

Dimana:

- MC = jumlah jawaban pilihan ganda yang benar
- TF = jumlah jawaban benar/salah yang benar

Skor maksimum yang mungkin adalah 100.

Untuk menjaga konsistensi dalam interpretasi, kinerja siswa dikategorikan ke dalam jenjang sebagai berikut:

Rentang	Kategori
86 – 100	Luar biasa
75 – 85	Baik
60 – 74	Memadai
50 – 59	Miskin
< 50	Sangat Buruk

Selain itu, penelitian ini menghitung ukuran efek untuk menentukan besarnya efek pengobatan secara praktis. Karya Cohen *d* digunakan untuk analisis parametrik, sedangkan ukuran efek *r* rumus diterapkan untuk analisis non-parametrik. Penggunaan analisis ukuran efek direkomendasikan dalam penelitian pendidikan kuantitatif karena memberikan informasi tidak hanya tentang signifikansi statistik tetapi juga tentang dampak praktis dari intervensi pendidikan [32].

a. Analisis Data

Semua analisis statistik dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan IBM SPSS Statistical Versi 25. Hasil dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan skor pemahaman bacaan siswa menggunakan metrik seperti rata-rata, standar deviasi, skor minimum dan maksimum. Langkah-langkah deskriptif ini memberikan gambaran umum tentang kinerja siswa sebelum dan sesudah menggunakan Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis . Uji normalitas dilakukan sebelum pengujian hipotesis untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi untuk analisis statistik parametrik. Normalitas diperiksa menggunakan tes Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Untuk menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pra-tes dan pasca-tes siswa, dengan asumsi data didistribusikan secara normal, uji-t sampel berpasangan digunakan. Namun, jika data tidak memenuhi asumsi normalitas, Wilcoxon Signed Rank Test digunakan sebagai alternatif non-parametrik.

Pemilihan prosedur statistik diarahkan oleh kerangka metodologis yang disajikan yang menekankan pentingnya memilih prosedur statistik inferensial berdasarkan karakteristik distribusi data [32]. Signifikansi tingkat yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,05. Jika nilai-p kurang dari 0,05, hipotesis nol ditolak, yang berarti ada perbedaan yang signifikan dalam skor pemahaman bacaan siswa sebelum dan sesudah terapi. Selain itu, analisis ukuran efek dilakukan untuk menentukan besarnya praktis dari efek pengobatan. D Cohen digunakan untuk analisis parametrik, sedangkan ukuran efek *r* ($r =$

$z/\sqrt{N}$) dihitung untuk analisis non-parametrik, mengikuti rekomendasi Pallant dan field [38], [39]. Teknik ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang efektivitas Kahoot! -berbasis pelatihan daripada signifikansi statistik saja. Skor siswa dihitung menggunakan metodologi penilaian rubrik penilaian, yang didasarkan pada jumlah tanggapan yang benar dalam pertanyaan ujian pilihan ganda dan benar/salah.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data disajikan secara sistematis, menggunakan statistik deskriptif, pengujian normalitas, pengujian hipotesis, dan analisis ukuran efek. Penelitian ini melibatkan 36 siswa dari Kelas X-E12 yang mengambil bagian dalam setiap tahap penelitian, termasuk pre-test, sesi terapi, dan post-test.

3.1 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk membandingkan kinerja pemahaman bacaan siswa sebelum dan sesudah adopsi Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis .

Tabel 1. Statistik Deskriptif Skor Pra-Tes dan Pasca-Tes

	N	Minimum	Maksimum	Berarti	Std. Penyimpangan
Pra-Tes	36	25	100	55.69	18.300
Pasca-Tes	36	33	100	78.11	15.932
Valid N (searah daftar)	36				

Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata skor pasca-tes ($M = 78,11$) lebih besar dari rata-rata skor pra-tes ($M = 55,69$). Ini mewakili peningkatan 22,42 poin setelah penyebaran Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis . Selanjutnya, penurunan standar deviasi dari 18.300 pada pre-test menjadi 15.932 pada post-test menunjukkan bahwa hasil siswa menjadi lebih konsisten setelah perlakuan.

3.2 Uji Normalitas

Data pra-uji didistribusikan secara normal, seperti yang ditunjukkan pada Tabel 2. Namun, data pasca-uji tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas berdasarkan hasil uji Kolmogorov-Smirnov ($p = 0,027 < 0,05$). Akibatnya, Wilcoxon Signed Rank Test dipilih sebagai alternatif non-parametrik untuk pengujian hipotesis.

Tabel 2. Tes Normalitas

	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistik	df	Sig.	Statistik	df	Sig.
Pra-Tes	.101	36	.200 [±]	.960	36	.220
Pasca-Tes	.156	36	.027	.036	36	.083

[±]. Ini adalah batas bawah dari signifikansi sejati.
sebuah. Koreksi Signifikansi Lilliefors

Tabel 2 menunjukkan bahwa data pra-uji memiliki distribusi normal. Data pasca-tes tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas berdasarkan hasil tes Kolmogorov-Smirnov ($p = 0,027 < 0,05$). Akibatnya, data dianggap tidak sepenuhnya normal, dan Wilcoxon Signed Rank Test digunakan sebagai alternatif non-parametrik untuk pengujian hipotesis.

3.3 Pengujian Hipotesis

Hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam skor pemahaman bacaan siswa sebelum dan sesudah Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis .

H_1 : Menggunakan Kahoot! Kegiatan pembelajaran berbasis secara signifikan meningkatkan nilai pemahaman bacaan siswa.

Tes Peringkat Bertanda Wilcoxon digunakan untuk membandingkan skor pra-tes dan pasca-tes.

Tabel 3. Peringkat Skor Pra-Tes dan Pasca-Tes

		N	Peringkat Rata-rata	Jumlah Peringkat
Pasca-Tes – Pra-Tes	Peringkat Negatif	4a	3.75	15.00
	Peringkat Positif	30b	19.33	580.00
	Seri	2c		
	Jumlah	36		

- a. Pasca-Tes < Pra-Tes
- b. Pasca-Tes > Pra-Tes
- c. Pasca-Tes = Pra-Tes

Tabel 3 mengungkapkan bahwa 30 siswa mendapat skor lebih tinggi dalam pasca-tes daripada dalam pra-tes, sementara hanya 4 yang mendapat skor lebih rendah, dan 2 mendapat nilai yang sama di kedua ujian. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa meningkatkan pemahaman bacaan mereka setelah mendapatkan Kahoot! -pengajaran berbasis .

Tabel 4. Wilcoxon Menandatangani Hasil Tes Peringkat

	Pasca Tes – Pra-Tes
Z	-4.832b
Asymp. Sig. (2 ekor)	.000

- Wilcoxon Menandatangani Tes Peringkat
- Berdasarkan peringkat negatif

Seperti yang ditunjukkan pada Tabel 4, Tes Peringkat Bertanda Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi 0,000, yang kurang dari level 0,05. Akibatnya, hipotesis nol ditolak, menunjukkan perubahan yang signifikan secara statistik dalam skor pemahaman bacaan siswa sebelum dan sesudah menerapkan Kahoot! -kegiatan pembelajaran berbasis .

3.4 Analisis Ukuran Efek

Analisis ukuran efek dilakukan untuk menentukan besarnya praktis dari efek pengobatan. Ukuran efek dihitung menggunakan rumus berikut:

$$r = Z / \sqrt{N}$$

Berdasarkan nilai statistik yang diperoleh:

$$r = 4.832 / \sqrt{36} = 0.805$$

Tabel 5. Interpretasi Ukuran Efek

Ukuran Efek (r)	Interpretasi
0.805	Efek Besar

Studi ukuran efek menunjukkan nilai r 0,805, menunjukkan efek besar, menyiratkan bahwa penyebaran Kahoot! Kegiatan pembelajaran berbasis -berbasis memiliki pengaruh praktis yang signifikan terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa menggunakan Kahoot! Kegiatan pembelajaran berbasis -berbasis memiliki dampak praktis yang signifikan terhadap kemahiran pemahaman membaca siswa.

Meskipun nilai ukuran efek ($r = 0,805$) menunjukkan efek praktis yang besar, temuan ini harus ditafsirkan dengan hati-hati. Studi ini menggunakan desain pra-uji dan pasca-tes satu kelompok pra-eksperimental tanpa kelompok kontrol, sehingga sulit untuk mengaitkan perbaikan hanya dengan intervensi. Faktor-faktor lain seperti efek pengujian, keakraban siswa dengan format penilaian, pematangan dan pengalaman belajar kelas tambahan mungkin juga berkontribusi pada peningkatan yang diamati. Oleh karena itu, sementara ukuran efeknya menunjukkan hubungan yang kuat antara Kahoot! Berdasarkan instruksi dan peningkatan pemahaman bacaan, itu tidak boleh ditafsirkan sebagai bukti kausalitas yang konklusif.

Hasilnya menunjukkan bahwa menggunakan Kahoot! Kegiatan pembelajaran berbasis -Aktivitas Pembelajaran Sangat Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. Peningkatan ini terlihat pada peningkatan skor rata-rata, prevalensi peringkat positif, hasil yang signifikan secara statistik dari Wilcoxon Signed Rank Test, dan ukuran dampak besar yang diperoleh dari analisis ukuran efek. Temuan ini menunjukkan bahwa Kahoot! Pendidikan berbasis membantu dalam meningkatkan keterampilan pemahaman membaca siswa [25], [30].

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan Kahoot! Pelatihan berbasis secara dramatis meningkatkan kemahiran pemahaman membaca siswa kelas sepuluh, terutama dalam memahami teks naratif. Peningkatan ini ditunjukkan dengan peningkatan skor rata-rata dari 55,69 pada pre-test menjadi 78,11 pada post-test, serta hasil yang signifikan secara statistik dari Wilcoxon Signed Rank Test. Hasilnya mengungkapkan bahwa Kahoot! Pembelajaran berbasis efektif dalam memecahkan beberapa masalah membaca yang dihadapi oleh peserta didik EFL Indonesia seperti masalah dalam mengenali ide-ide utama, membaca kosakata kontekstual, mengenali struktur naratif, dan membuat kesimpulan dari teks.

Hasil ini juga mendukung posisi teoretis bahwa pemahaman membaca adalah proses kognitif aktif di mana peserta didik memecahkan kode informasi tekstual, menafsirkan makna dan mengintegrasikan ide-ide dalam sebuah teks [5], [6]. Dalam konteks teks naratif, proses ini memerlukan pengenalan orientasi, kerumitan, dan resolusi, membangun hubungan kausal, dan memperoleh makna implisit dari peristiwa cerita [12], [13]. Penggunaan Kahoot! tampaknya mempromosikan proses ini dengan mendorong siswa untuk terlibat lebih dalam dengan konten tekstual sambil mendapatkan umpan balik korektif yang cepat [25]. Hasil ini juga mendukung temuan Novita dan Setiawan, yang melaporkan bahwa kegiatan pembelajaran interaktif dan kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa terhadap bahan bacaan [40].

Selanjutnya, temuan tersebut mengatasi kesenjangan penelitian yang ditunjukkan dalam pendahuluan, yaitu kurangnya bukti empiris tentang efisiensi Kahoot! untuk pengajaran pemahaman teks naratif di tingkat SMA di lingkungan EFL Indonesia [25], [29]. Ukuran efek yang cukup besar ($r = 0,805$) menyiratkan bahwa pengaruh Kahoot!

Pendidikan berbasis statistik signifikan dan praktis berguna. Ini menunjukkan bahwa Kahoot! dapat menjadi alat pengajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa kelas sepuluh, terutama dalam situasi di mana siswa berjuang dengan pengetahuan kosakata, penalaran inferensial, dan pengenalan struktur teks [2], [22].

Meskipun demikian, hasilnya harus ditafsirkan dengan hati-hati karena keterbatasan metodologi pre-test satu kelompok pra-eksperimental. Karena tidak ada kelompok kontrol yang disertakan, perbaikan yang diamati tidak dapat dikaitkan semata-mata dengan intervensi. Faktor eksternal seperti paparan pengujian yang sering, pematangan, dan pengalaman belajar di kelas lainnya mungkin dapat memengaruhi pertumbuhan anak-anak. Akibatnya, sementara temuan tersebut sangat menunjukkan hubungan yang menguntungkan antara Kahoot! Pelatihan berbasis dan pemahaman bacaan yang lebih baik, desain eksperimental yang lebih ketat diperlukan untuk menarik kesimpulan yang lebih luas. Selain itu, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas yang terdiri dari 36 siswa dan dilakukan dalam jangka waktu intervensi yang relatif singkat. Akibatnya, temuan ini mungkin tidak dapat digeneralisasi ke konteks pendidikan yang lebih luas. Studi ini juga berfokus secara eksklusif pada teks naratif, yang membatasi penerapan temuan untuk mengurutkan genre bacaan.

Karena keterbatasan ini, penelitian di masa depan didorong untuk menggunakan desain eksperimental kuasi-eksperimental atau sejati untuk memberikan bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas instruksi berbasis Kahoot!. Studi di masa depan juga harus melibatkan sampel yang lebih besar dan lebih beragam untuk meningkatkan generalisasi temuan. Selain itu, para peneliti dapat menyelidiki dampak jangka panjang Kahoot! pembelajaran berbasis dan mengeksplorasi efektivitasnya di berbagai genre teks dan keterampilan bahasa lainnya, seperti menulis, mendengarkan, dan pengembangan kosakata.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi pengajaran berbasis Kahoot! berkontribusi positif terhadap pemahaman membaca teks naratif siswa kelas sepuluh di salah satu SMA negeri di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia. Melalui kegiatan membaca interaktif, umpan balik langsung, dan partisipasi aktif siswa, Kahoot! mendukung siswa dalam memahami struktur teks naratif, mengidentifikasi informasi penting, menafsirkan kosakata kontekstual, dan membuat kesimpulan dari teks.

Temuan ini mendukung pandangan bahwa pemahaman membaca dapat ditingkatkan melalui teknik instruksional berbantuan teknologi yang mendorong keterlibatan pelajar aktif. Dalam penelitian ini, Kahoot! berfungsi tidak hanya sebagai platform digital tetapi juga sebagai teknik instruksional berbasis permainan yang memfasilitasi interaksi siswa dengan bahan bacaan dan tugas pemahaman.

Studi ini juga berkontribusi pada meningkatnya penelitian tentang pembelajaran bahasa yang ditingkatkan teknologi, khususnya dalam konteks pengajaran membaca untuk pelajar EFL Indonesia. Temuan menunjukkan bahwa Kahoot! dapat digunakan sebagai teknik instruksional yang efektif untuk membuat pelajaran membaca yang lebih interaktif, menarik, dan siswa berkesan. Oleh karena itu, mengintegrasikan Kahoot! Instruksi membaca dapat memberikan dukungan yang berarti untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa dan partisipasi di kelas.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang tulus kepada kepala sekolah, guru bahasa Inggris, dan seluruh siswa di salah satu SMA negeri di Sidoarjo, Jawa Timur, Indonesia, khususnya siswa kelas X-E12, atas kerjasama, partisipasi, dan dukungannya selama proses penelitian. Kesediaan mereka untuk mengambil bagian dalam penelitian ini dan kontribusi berharga mereka memungkinkan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] W. Grabe, *Reading in a second language: Moving from theory to practice*. Cambridge university press, 2009.
- [2] D. W. Nanda and K. Azmy, "Poor reading comprehension issue in EFL classroom among Indonesian secondary school students: Scrutinizing the causes, impacts and possible solutions," *Englisia J. Lang. Educ. Humanit.*, vol. 8, no. 1, pp. 12–24, 2020.
- [3] A. Ramadhianti and S. Somba, "Journal of English Language Teaching and Literature (JELTL) 1," vol. 6, no. 1, pp. 1–11, 2023.
- [4] K. S. Ulandiari, "Jurnal Ilmu Multidisiplin Indonesia ISSN : XXXX-XXXX Exploring Reading Comprehension Problems Encountered by EFL Students," vol. 1, no. Maret, pp. 1–5, 2024.
- [5] C. Snow, *Reading for understanding: Toward an R&D program in reading comprehension*. Rand Corporation, 2002.
- [6] W. Grabe and F. L. Stoller, *Teaching and researching reading*. Routledge, 2019.

- [7] P. OECD, "Results.(2019).(Volume I): What Students Know and Can Do." Paris: OECD Publishing, 2018.
- [8] H. M. M. Ahmed and Hassan A. El-Sabagh and Doaa M. Elbourhamy, "Effect of Gamified , Mobile , Cloud - Based Learning Management System (GMCLMS) on student engagement and achievement," pp. 1–35, 2025.
- [9] L. Riana and Y. S. Ningrum, "Journal of English Language Teaching EFL students ' anxiety and reading comprehension," vol. 6, no. 1, pp. 203–213, 2025.
- [10] M. Moradiyousefabadi, T. Ghasemnezhad, and Y. Akbarie, "The Effect of Anxiety, Motivation and Self-Confidence in Language Learners' Reading Proficiency," *NeuroQuantology*, vol. 20, pp. 16–4966, Dec. 2022, doi: 10.48047/NQ.2022.20.16.NQ880504.
- [11] T. State, *PISA 2022 Results*, vol. I. 2022.
- [12] B. Derewianka and P. Jones, *Teaching language in context*. ERIC, 2016.
- [13] K. Hyland, *Genre and second language writing*. University of Michigan Press, 2004.
- [14] M. Bahmani, A. Chalak, and H. H. Tabrizi, "The effect of evaluative language on high- and low-graded post-graduate students ' academic writing ability across gender The effect of evaluative language on high- and low-graded post-graduate students ' academic," *Cogent Educ.*, vol. 8, no. 1, 2021, doi: 10.1080/2331186X.2021.1905229.
- [15] M. O. Jelimun, I. W. Suarnajaya, N. Luh, and P. Sri, "Lexicogrammatical Analysis of Narrative Texts Written by First Semester Students at Unika St . Paulus Ruteng," vol. 4, no. 1, pp. 27–36, 2020.
- [16] U. Majalengka and U. Majalengka, "An Appraisal Analysis of Narrative Text from the 11 th Grade," vol. 1, no. 1, pp. 63–75, 2021.
- [17] A. Khoirunnisa and E. Widodo, "Studentsâ€™ Difficulties in Comprehending Narrative Text," *TELL Teach. English Lang. Lit. J.*, vol. 7, no. 2, pp. 65–74, 2019.
- [18] "Estu Widodo Universitas Muhammadiyah Malang, Indonesia.," *estu widodo*, vol. 7, no. 2, pp. 65–74, 2019.
- [19] R. Abida, K. Munawwaroh, and S. Aisyah, "The Analysis of Students ' Difficulties in Reading Comprehension on Narrative Text at Eleventh Grade Students of SMAN 2 Muaro Jambi," vol. 8, no. 2, pp. 107–112, 2024.
- [20] L. W. Hartini, "The Relationship Between Indonesian EFL Learners ' Vocabulary Knowledge and English Competence," vol. 10, no. 1, pp. 55–66, 2024, doi: 10.20885/jee.v10i1.33651.
- [21] J. Kandisa, M. A. Nazri, Y. Agustina, and A. Prasetyaningrum, "The Relationship Between Vocabulary and Reading Comprehension of Senior High School Students," vol. 10, no. 5, pp. 476–480, 2025.
- [22] R. N. Ridwan, "The Impact Of Vocabulary Knowledge And Grammar Mastery On Students ' Reading Comprehension In Narrative Texts Of University Frasa : English Education and Literature Journal," vol. 6, no. 2, pp. 111–121, 2025.
- [23] I. N. Fita and D. Novita, "KWL Plus Strategy Improves Ninth Grade Reading Comprehension Achievement," *Acad. Open*, vol. 10, no. 1, pp. 10–21070, 2025.
- [24] C. Baah and I. Govender, "education sciences Enhancing Learning Engagement : A Study on Gamification ' s Influence on Motivation and Cognitive Load," 2024.
- [25] A. I. Wang and R. Tahir, "The effect of using Kahoot! for learning–A literature review," *Comput. Educ.*, vol. 149, p. 103818, 2020.
- [26] C. Baah, I. Govender, and P. R. Subramaniam, "Enhancing learning engagement: A study on gamification's influence on motivation and cognitive load," *Educ. Sci.*, vol. 14, no. 10, p. 1115, 2024.
- [27] D. Ashfiah, R. Nur, S. Ammade, and A. Latifa, "Gamification in ELT: A Systematic Review of Its Effects on Learner Engagement and Motivation," *Foster J. English Lang. Teach.*, vol. 6, no. 1, pp. 22–42, 2025.
- [28] J. L. Plass, R. E. Mayer, and B. D. Homer, *Handbook of game-based learning*. Mit Press, 2020.
- [29] A. Aprilia, S. Sulistyaningsih, and L. Musyarofah, "The use of Kahoot to improve students' narrative text reading comprehension," *Int. J. English Appl. Linguist.*, vol. 3, no. 2, pp. 100–108, 2023.
- [30] A. A. Rochmawati, S. Sulistyaningsih, and L. Musyarofah, "The Use Of Kahoot To Improve Students' narrative Text Reading Comprehension," *IJEAL (International J. English Appl. Linguist.*, vol. 3, no. 2, 2023.
- [31] D. Novita, "The Effectiveness of Collaborative Strategic Reading (CSR) for Teaching Reading Comprehension at Muhammadiyah University of Sidoarjo," *Educate*, vol. 1, no. 1, 2012.
- [32] J. W. Creswell and J. D. Creswell, *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications, 2017.
- [33] R. Yusnitasari and D. Novita, "Language Learning Attitudes and Reading Comprehension Achievement at A Private Junior High School: A Correlational Study," *Ellite J. English Lang. Lit. Teach.*, vol. 7, no. 2, pp. 76–85, 2022.
- [34] D. Novita, "Syndicate learning: An alternative approach for teaching extensive reading," *JOLLT J. Lang. Lang. Teach.*, vol. 6, no. 1, pp. 27–33, 2018.

- [35] I. S. P. Nation and I. S. P. Nation, *Learning vocabulary in another language*, vol. 10. Cambridge university press Cambridge, 2001.
- [36] B. J. F. Meyer and R. O. Freedle, "Effects of discourse type on recall," *Am. Educ. Res. J.*, vol. 21, no. 1, pp. 121–143, 1984.
- [37] W. Kintsch, *Comprehension: A paradigm for cognition*. Cambridge university press, 1998.
- [38] A. Field, *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Sage publications limited, 2024.
- [39] J. Pallant, *SPSS survival manual: A step by step guide to data analysis using IBM SPSS*. Routledge, 2020.
- [40] D. Novita and S. Setiawan, "Bringing student-generated comic as a collaborative project into the extensive reading program," *JEES (Journal English Educ. Soc.)*, vol. 5, no. 1, pp. 39–46, 2020.

LAMPIRAN

Contoh Contoh Item Pra-Pengujian:

LEGENDA MALIN KUNDANG

Dahulu kala, di sebuah desa kecil dekat pantai di Sumatera Barat, tinggal seorang wanita dan putranya, Malin Kundang. Malin Kundang dan ibunya harus menjalani kehidupan yang sulit karena ayahnya telah meninggal saat Malin masih bayi. Malin Kundang adalah anak laki-laki yang sehat, rajin, dan kuat. Dia biasanya pergi ke laut untuk menangkap ikan. Setelah mendapatkan ikan, dia akan membawanya ke ibunya atau menjualnya di kota. Suatu hari, saat Malin Kundang sedang berlayar, ia melihat sebuah kapal dagang diserang oleh sekelompok bajak laut. Dengan keberaniannya, Malin Kundang membantu pedagang itu mengalahkan para bajak laut. Untuk mengucapkan terima kasih, pedagang itu mengajak Malin Kundang untuk berlayar bersamanya. Malin setuju karena berharap bisa mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Sayangnya, dia meninggalkan ibunya sendirian.

Bertahun-tahun kemudian, Malin Kundang menjadi pedagang kaya. Dia memiliki kapal besar dan banyak awak yang bekerja memuat barang perdagangan. Dia juga menikah dengan seorang wanita cantik. Selama salah satu perjalanan perdagangannya, kapalnya mendarat di dekat sebuah desa kecil. Masyarakat setempat mengenalinya sebagai Malin Kundang, seorang anak laki-laki dari desa itu. Seorang wanita tua yang merupakan ibu Malin Kundang berlari ke pantai untuk menemuinya. Dia ingin memeluknya dan mengungkapkan kebahagiaannya setelah bertahun-tahun kesepian. Namun, ketika mendekatinya, Malin Kundang membantah bahwa dia adalah ibunya. Dia memohon padanya untuk mengakui kebenaran, tetapi dia menolak dan berteriak padanya.

Akhimya, Malin Kundang berkata, "Cukup, wanita tua! Saya tidak pernah memiliki ibu seperti Anda. Kamu kotor dan jelek!" Mendengar kata-kata kejam ini, sang ibu merasa sangat terluka dan marah. Dalam kesedihan dan kemarahannya, dia mengutuk Malin Kundang. Dia mengatakan bahwa dia akan berubah menjadi batu jika dia tidak meminta maaf. Malin Kundang hanya tertawa dan memerintahkan krunya untuk berlayar. Tiba-tiba, badai dahsyat melanda laut. Kapal besar Malin Kundang hancur. Dia dilemparkan ke sebuah pulau kecil. Pada saat itu, Malin Kundang menyadari kesalahannya, tetapi sudah terlambat. Perlahan, tubuhnya berubah menjadi batu.

A. Pilihan Ganda (10)

1. Apa gagasan utama dari teks tersebut?
 - A. Malin Kundang menjadi seorang pelaut
 - B. Seorang anak laki-laki miskin menjadi kaya dan melupakan ibunya
 - C. Seorang ibu mencari putranya yang hilang
 - D. Seorang pedagang melawan bajak laut
2. Mengapa Malin Kundang setuju untuk berlayar dengan pedagang?
 - A. Dia ingin melarikan diri dari desanya
 - B. Dia ingin mengalahkan bajak laut.
 - C. Dia berharap untuk mendapatkan kehidupan yang lebih baik
 - D. Dia dipaksa untuk pergi
3. Apa yang terjadi dengan ayah Malin Kundang?
 - A. Dia meninggalkan keluarga
 - B. Dia dibunuh oleh bajak laut.
 - C. Dia meninggal ketika Malin masih bayi.
 - D. Dia menjadi pedagang

4. Kalimat mana yang menunjukkan bahwa Malin Kundang pekerja keras?
- A. Dia memiliki kapal besar
 - B. Dia biasanya pergi ke laut untuk menangkap ikan
 - C. Dia menikah dengan seorang wanita cantik
 - D. Dia menjadi kaya

5. Mengapa Malin Kundang menyangkal ibunya?
- A. Dia tidak mengenalinya
 - B. Dia marah padanya
 - C. Dia merasa malu dengan penampilannya
 - D. Dia ingin mengujinya

6. Apa yang dikatakan Malin Kundang kepada ibunya?
- A. Dia meminta pengampunan
 - B. Dia memeluknya
 - C. Dia mengakui dia adalah ibunya
 - D. Dia menghina

7. Apa komplikasi ceritanya?
- A. Malin tinggal bersama ibunya
 - B. Malin membantu seorang pedagang
 - C. Malin menolak ibunya
 - D. Malin menjadi kaya

8. Bagaimana resolusi ceritanya?
- A. Malin menjadi kaya
 - B. Malin bertemu ibunya
 - C. Malin berlayar pergi
 - D. Malin berubah menjadi batu

9. Kata *kaya* dalam teks berarti ...
- A. Miskin
 - B. Kaya
 - C. kesepian
 - D. Lemah

10. Nilai moral apa yang dapat dipelajari dari cerita itu?
- A. Kita harus melakukan perjalanan jauh
 - B. Kita harus berani
 - C. Kita harus menghormati orang tua kita
 - D. Kita harus menjadi kaya

B. Benar atau Salah (5)

- 1. Malin Kundang tinggal bersama ibunya karena ayahnya telah meninggal dunia.
- 2. Malin Kundang membantu para perompak menyerang kapal dagang.
- 3. Malin Kundang menjadi kaya setelah bekerja dengan pedagang.
- 4. Malin Kundang langsung mengakui ibunya di depan istrinya.
- 5. Badai menghancurkan kapal Malin Kundang setelah dia mengabaikan kutukan ibunya.

Contoh Contoh Item Pasca-Pengujian:**LEGENDA MALIN KUNDANG**

Dahulu kala, di sebuah desa kecil dekat pantai di Sumatera Barat, tinggal seorang wanita dan putranya, Malin Kundang. Malin Kundang dan ibunya harus menjalani kehidupan yang sulit karena ayahnya telah meninggal saat Malin masih bayi. Malin Kundang adalah anak laki-laki yang sehat, rajin, dan kuat. Dia biasanya pergi ke laut untuk menangkap ikan. Setelah mendapatkan ikan, dia akan membawanya ke ibunya atau menjualnya di kota. Suatu hari, saat Malin Kundang sedang berlayar, ia melihat sebuah kapal dagang diserang oleh sekelompok bajak laut. Dengan keberaniannya, Malin Kundang membantu pedagang itu mengalahkan para bajak laut. Untuk mengucapkan terima kasih, pedagang itu mengajak Malin Kundang untuk berlayar bersamanya. Malin setuju karena berharap bisa mendapatkan kehidupan yang lebih baik. Sayangnya, dia meninggalkan ibunya sendirian.

Bertahun-tahun kemudian, Malin Kundang menjadi pedagang kaya. Dia memiliki kapal besar dan banyak awak yang bekerja memuat barang perdagangan. Dia juga menikah dengan seorang wanita cantik. Selama salah satu perjalanan perdagangannya, kapalnya mendarat di dekat sebuah desa kecil. Masyarakat setempat mengenalinya sebagai Malin Kundang, seorang anak laki-laki dari desa itu. Seorang wanita tua yang merupakan ibu Malin Kundang berlari ke pantai untuk menemuinya. Dia ingin memeluknya dan mengungkapkan kebahagiaannya setelah bertahun-tahun kesepian. Namun, ketika mendekatinya, Malin Kundang membantah bahwa dia adalah ibunya. Dia memohon padanya untuk mengakui kebenaran, tetapi dia menolak dan berteriak padanya.

Akhirnya, Malin Kundang berkata, "Cukup, wanita tua! Saya tidak pernah memiliki ibu seperti Anda. Kamu kotor dan jelek!" Mendengar kata-kata kejam ini, sang ibu merasa sangat terluka dan marah. Dalam kesedihan dan kemarahannya, dia mengutuk Malin Kundang. Dia mengatakan bahwa dia akan berubah menjadi batu jika dia tidak meminta maaf. Malin Kundang hanya tertawa dan memerintahkan krunya untuk berlayar. Tiba-tiba, badai dahsyat melanda laut. Kapal besar Malin Kundang hancur. Dia dilemparkan ke sebuah pulau kecil. Pada saat itu, Malin Kundang menyadari kesalahannya, tetapi sudah terlambat. Perlahan, tubuhnya berubah menjadi batu.

A. Pilihan Ganda (10)

1. Apa tema sentral dari cerita ini?
 - A. Perjalanan anak laki-laki untuk menjadi seorang pelaut
 - B. Konsekuensi dari ketidakpatuhan orang tua
 - C. Seorang ibu mencari putranya
 - D. Kehidupan seorang pedagang sukses
2. Apa yang memotivasi Malin Kundang untuk meninggalkan desanya?
 - A. Ibunya memaksanya
 - B. Dia bosan dengan memancing
 - C. Dia ingin meningkatkan masa depannya
 - D. Dia tidak menyukai kehidupan desa
3. Pernyataan mana yang paling menggambarkan kepribadian Malin Kundang di awal?
 - A. Malas dan ceroboh
 - B. Sombong dan kasar
 - C. Rajin dan bertanggung jawab
 - D. Egois dan tidak sabar
4. Apa yang membuat ibu Malin Kundang lari ke pantai?
 - A. Dia mendengar bajak laut datang
 - B. Dia ingin menjual ikan
 - C. Dia mendengar putranya telah kembali
 - D. Dia mengikuti penduduk desa
5. Mengapa Malin Kundang menolak ibunya?
 - A. Dia tidak mengingatnya.
 - B. Dia takut pada bajak laut.
 - C. Dia malu dengan penampilannya
 - D. Dia marah tentang masa kecilnya

6. Apa arti dari kata *memohon* seperti yang digunakan dalam teks?
 - A. Berteriak marah
 - B. Memohon dengan tulus
 - C. Berjalan perlahan
 - D. Tertawa keras
7. Kata *marah* di paragraf terakhir paling dekat dalam arti ...
 - A. Sangat bahagia
 - B. Sangat lelah
 - C. Sangat sedih.
 - D. Sangat marah
8. Bagian mana dari narasi yang menunjukkan komplikasi?
 - A. Malin tinggal bersama ibunya
 - B. Malin membantu seorang pedagang
 - C. Malin membantah ibunya
 - D. Malin menjadi kaya
9. Apa yang dapat disimpulkan tentang Malin Kundang setelah kutukan?
 - A. Dia merasa bangga
 - B. Dia merasa menyesal
 - C. Dia merasa bersemangat
 - D. Dia merasa puas
10. Nilai moral mana yang paling baik disampaikan oleh cerita tersebut?
 - A. Kekayaan membawa kebahagiaan
 - B. Keberanian mengarah pada kesuksesan
 - C. Menghormati orang tua sangat penting
 - D. Bepergian membuat orang lebih bijaksana

B. Benar atau Salah (5)

1. Keputusan Malin Kundang untuk meninggalkan ibunya dilatarbelakangi oleh keinginannya untuk kehidupan yang lebih baik.
2. Penduduk desa tidak mengenali Malin Kundang ketika kapalnya tiba.
3. Penolakan Malin Kundang terhadap ibunya menunjukkan perubahan karakternya setelah menjadi kaya.
4. Kutukan itu terjadi sebelum Malin Kundang menghina ibunya.
5. Badai tersebut dapat diartikan sebagai konsekuensi dari arogansi Malin Kundang.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.