



## Pendekatan *Culturally Responsive Teaching* Menggunakan Media Game Kahoot pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Nabilatul Inayah<sup>1)</sup>, Leli Triana<sup>2)</sup>, Dwi Retnoningrum<sup>3)</sup>

<sup>1</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km.1 , Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pancasakti Tegal. Jalan Halmahera Km.1 , Kota Tegal, Jawa Tengah, 53121 Indonesia

<sup>3</sup> SMPN 10 Tegal, Indonesia

nabiyatulinyah@gmail.com

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan pendekatan *Culturally Responsive Teaching* penggunaan media pembelajaran *Game Kahoot* pada pembelajaran bahasa Indonesia Teks Tanggapan K.D Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks tanggapan (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) berupa kritik, sanggahan, atau pujian yang didengar dan/atau dibaca. Penguatan budaya yang dilakukan pada penelitian ini adalah budaya Jawa Banyumasan. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode studi pustaka. Penelitian dilakukan di kelas IX SMPN 10 Tegal. Penggunaan media *game kahoot* telah terbukti efektif dalam menjaga motivasi dan minat belajar peserta didik. Penggunaan *game kahoot* juga telah membantu pendidik memadukan materi dan penguatan budaya Jawa Banyumasan kepada peserta didik rangka untuk penguatan budaya lokal guna tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan menjadi agen perubahan, berkarakter, dan berbudaya dalam menghadapi tantangan masa depan.

**Kata Kunci:** Pendekatan *Culturally Responsive Teaching*, *Game Kahoot*, Teks Tanggapan, Budaya Jawa Banyumasan

### Abstract

*This study aims to describe the effectiveness of the Culturally Responsive Teaching approach using the Kahoot Game learning media in Indonesian language learning Response Text K.D 3.8 Examine the structure and language of the response text (environment, social conditions, and/or cultural diversity, etc.) in the form of criticism, rebuttal, or praise heard and/or read. The strengthening of the culture carried out in this study is the Banyumasan Javanese culture. This type of research is a qualitative research with the library study method. The research was conducted in class IX at SMPN 10 Tegal. The use of kahoot game media has been proven effective in maintaining students' motivation and interest in learning. The use of the kahoot game has also helped educators combine material and reinforce Banyumasan Javanese culture to students in order to strengthen local culture in order not only to increase students' abilities in the aspect of knowledge, but also to have the ability to become agents of change, character and culture in facing future challenges.*

**Keywords:** *Culturally Responsive Teaching Approach, game kahoot, Response Text, Banyumasan Javanese culture*

## 1. PENDAHULUAN

UNESCO menyebutkan Indonesia urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0,001%. Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, hanya satu orang yang rajin membaca. Riset berbeda bertajuk *World's Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan

oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand (59) dan di atas Botswana (61). Padahal, dari segi penilaian infrastruktur untuk mendukung membaca, peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa.

Tingkat pendidikan Indonesia mengalami kemunduran. Ini tercermin dari skor kemampuan membaca Indonesia pada *Programme for International Student Assessment (PISA)* 2018 yang di keluarkan oleh *The Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD)* mengalami penurunan. Posisi Indonesia juga masih berada di bawah skor rata-rata OECD sebesar 487. Skor kemampuan membaca pelajar Indonesia yang berusia 15 tahun pada PISA 2018 turun menjadi 371 dari 397 pada PISA 2015. Skor Indonesia tersebut terpaut 184 poin dari Tiongkok yang berada di urutan pertama, sehingga peringkat Indonesia turun ke posisi 72 dari 79 negara yang disurvei..

Rendahnya kemampuan berpikir kritis peserta didik juga terlihat pada saat kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya mampu menjawab pertanyaan yang bersifat hapalan atau berdasarkan teks. Pertanyaan berbasis masalah yang membutuhkan analisis dan solusimasih sulit dilakukan oleh peserta didik. Mereka cenderung pasif dan menjadikan guru sebagai pusat belajar (Firdaus & Wilujeng, 2018). Hal tersebut menunjukkan masih kurangnya kemampuan berpikir kritis peserta didik. Kemampuan berpikir kritis sangat dibutuhkan pada era globalisasi, karena banyaknya berbagai informasi dan tidak semua informasi tersebut bersifat positif. Dengan memiliki kemampuan berpikir kritis diharapkan peserta didik mempunyai kemampuan untuk menyaring informasi tersebut (Fani Yantik, Sutrisno, 2022). Berpikir kritis membuat siswa lebih rasional dan dewasa dalam mengambil keputusan, sehingga tidak mudah untuk mempercayai sesuatu sebelum membuktikan kebenarannya. Kemampuan berpikir kritis menjadi penting karena dapat membantu siswa berpikir rasional tentang masalah dan menemukan akar masalah serta mengembangkan solusi atau alternatif (Alghafri, 2014).

Salah satu perangkat pembelajaran yang mampu mengoptimalkan kemampuan berpikir kritis peserta didik adalah media pembelajaran. Dewasa ini, manusia telah berada pada sebuah era di mana teknologi menawarkan sumber informasi dan komunikasi yang sangat luas dan tidak terbatas. Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah menjadi bagian dari kehidupan manusia sehari-hari, tidak terkecuali dalam ranah pendidikan. Pendidikan mulai dari tingkat pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi tidak dapat terlepas dari penetrasi teknologi. Hal ini karena teknologi kini memegang peranan yang sangat penting dalam ranah pendidikan. Guru dituntut untuk dapat mengikuti arah perkembangan teknologi sesuai dengan perkembangan teknologi yang sedang diikuti oleh siswanya (Saenkhot & Boonmoh, 2019).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang disebut *Kahoot*. *Kahoot* merupakan salah satu jenis media pembelajaran interaktif secara *online* yang dikemas dalam bentuk permainan. Media Kahoot dikemas dengan tampilan yang menarik disertai iringan musik yang sesuai sehingga dapat memacu adrenalin siswa sebagai peserta permainan untuk dapat menjawab pertanyaan dengan benar dan memperoleh rangking tertinggi. Media Kahoot hadir sebagai jawaban di bidang pendidikan pada era revolusi industri 4.0 dimana perkembangan dan pemanfaatan berbagai macam permainan berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang digunakan di berbagai bidang pendidikan (Surani, 2019).

Surani (2019) mengemukakan bahwa permainan memiliki beberapa kriteria agar dapat dimanfaatkan secara tepat di bidang pendidikan. Kriteria permainan yang baik untuk pendidikan di antaranya adalah menetapkan tujuan belajar yang harus dicapai secara jelas, membantu siswa mencapai tujuan belajar, proses pembelajaran yang menantang namun tetap menyenangkan, menyediakan instrumen untuk mengukur capaian belajar, dan memperhatikan isu-isu efisiensi pembelajaran. Media Kahoot hadir menjawab kriteria permainan edukatif tersebut. Pada dasarnya, aplikasi Kahoot merupakan suatu aplikasi kuis secara online di mana guru dapat menampilkan soal dalam layar dan mengendalikan jalannya kuis tersebut. Posisi

siswa dalam permainan ini adalah sebagai peserta yang nantinya dapat langsung mengetahui jawaban yang mereka berikan atas pertanyaan yang ditampilkan guru. Media Kahoot ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur, baik pengoreksian jawaban secara otomatis maupun perangkungan hasil jawaban siswa secara real time. Kondisi yang demikian inilah yang membuat media Kahoot sangat digemari siswa (Ilmiyah & Sumbawati, 2019).

Era globalisasi telah membawa dampak luntarnya kebudayaan dan identitas budaya di Indonesia (Mubah, 2011) serta terkikisnya nilai-nilai nasionalisme pada generasi muda (Suryono, 2008). Hal ini menyebabkan penyimpangan perilaku karena sangat kurangnya panduan pembelajaranyang berbasis budaya (Lonto, 2015). Pendidikan tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan menjadi agen perubahan, berkarakter, dan berbudaya dalam menghadapi tantangan masa depan (Rahmawati et al., 2020).

Menghadapi kondisi seperti ini, dituntut mampu berinovasi dengan penciptaan media pembelajaran yang dekat dengan latar belakang budaya dan karakter peserta didik, sehingga membantu peserta didik memiliki sikap ilmiah yaitu berpikir rasional, ingin tahu terhadap ide baru, berpikir terbuka, obyektif dan tidak mudah percaya pada takhayul (Ataha & Ogumogu, 2013). Pembelajaran yang mengintegrasikan budaya dan sains masyarakat setempat dikenal dengan etnosains. Pembelajaran dengan pendekatan etnosains penting untuk menggali dan memperdayakan pengetahuan asli masyarakat yang telah tertanam pada diri peserta didik untuk dikaji menuju sains formal melalui pembelajaran di sekolah (Khoiri & Sunarno, 2018).

Pendidik perlu menyadari adanya kaitan erat antara budaya dengan cara berpikir peserta didik. Integrasi latar belakang budaya peserta didik merupakan upaya mendekatkan peserta didik dengan konteks pembelajaran dan kesadaran peserta didik terhadap identitas budayanya (Rahmawati & Taylor, 2018). Salah satu model pembelajaran yang mengaitkan pembelajaran dengan budaya peserta didik adalah model Culturally Responsive Teaching (CRT) yang merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan pengetahuan budaya, pengalaman peserta didik dan gaya belajar peserta didik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna (Gay, 2010).

Oleh karena itu pada penelitian ini akan mencoba memaparkan keefektifan media pembelajaran game kahoot yang bermuatan budaya lokal yaitu Jawa Banyumasan untuk meningkatkan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran teks Tanggapan Bahasa Indonesia kelas IX Sekolah Menengah Pertama.

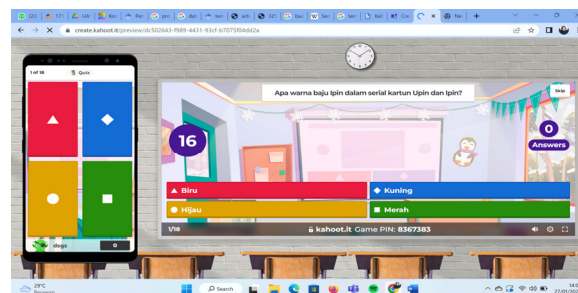
## **2. METODE**

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi pustaka dengan jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan pada saat pelaksanaan siklus 2 Praktik Pengajaran Terbimbing PPG Prajabatan Gelombang 1 di SMP Negeri 10 Tegal kelas IX dengan populasi yang berjumlah 36 peserta didik. Studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah (Sugiyono, 2021). Ada pun menurut (Zed, 2004) langkah-langkah penelitian kepustakaan yang akan dilakukan dalam penelitian ini, meliputi;1) menyiapkan alat perlengkapan berupa perangkat pembelajaran dan media pembelajaran berupa game kahoot; 3) mengatur waktu, 4) membaca dan membuat catatan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang diperoleh dari literatur-literatur yang relevan seperti buku, jurnal atau artikel ilmiah yang terkait dengan topik yang dipilih. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

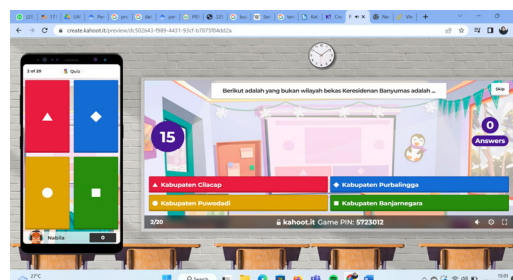
Penelitian ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu perencanaan pelaksanaan dan menarik simpulan. Pada tahap perencanaan peneliti membuat RPP yang sudah dirancang berpusat kepada peserta didik. Hal yang tidak kalah penting dalam perencanaan adalah mendesain dan membuat pertanyaan yang akan digunakan pada game kahoot. Game kahoot ini nantinya akan diimplementasikan kepada peserta didik pada tahap pendahuluan pembelajaran sebagai stimulus peserta didik. Selain berperan sebagai media pegenal budaya dan karakter, game kahoot ini dijadikan media motivasi peserta didik agar semangat pembelajarannya tidak turun selama pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara mengisi *game kahoot* dengan tiga jenis pertanyaan. Jenis pertanyaan yang pertama adalah pertanyaan hiburan, yang kedua pengetahuan umum yang berisi penguatan budaya dan karakter Banyumasan, dan yang terakhir tentu pertanyaan berkaitan dengan materi.

Pertanyaan hiburan di sini berperan sebagai menjaga konsentrasi dan semangat belajar peserta didik. Pertanyaan hiburan ini berisi hal-hal yang dapat menghibur peserta didik dan menjernihkan pikirannya. Hal ini sejalan yang dikemukakan oleh Surani (2019) bahwa permainan memiliki beberapa kriteria agar dapat dimanfaatkan secara tepat di bidang pendidikan. Kriteria permainan yang baik untuk pendidikan di antaranya adalah menetapkan tujuan belajar yang harus dicapai secara jelas, membantu siswa mencapai tujuan belajar, proses pembelajaran yang menantang namun tetap menyenangkan, menyediakan instrumen untuk mengukur capaian belajar, dan memperhatikan isu-isu efisiensi pembelajaran. Berikut contoh pertanyaan hiburan yang disajikan

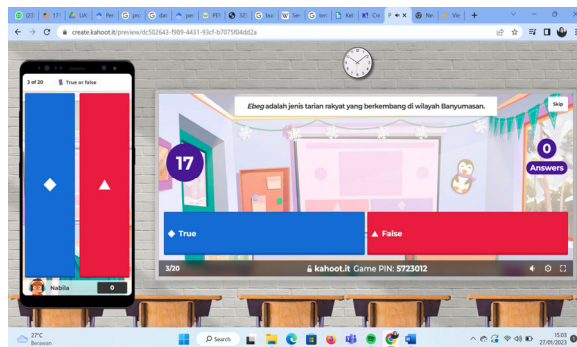


Gambar 1. Pertanyaan Hiburan

Selanjutnya jenis pengetahuan umum yang berisi penguatan budaya dan karakter Banyumasan. Pada jenis pertanyaan ini penulis memasukan konteks pembelajaran dan kesadaran peserta didik terhadap identitas budayanya. Budaya yang penulis ambil adalah budaya Jawa Banyumasan. Mengingat penelitian ini dilakukan di wilayah Tegal yang mana masih menganut budaya Banyumasan salah satunya dialek ngapak. Pertanyaan disajikan dalam dua tipe soal, yaitu kuis yang berisi empat pilahan jawaban dan *true or false* (benar atau salah). Berikut contoh jenis pertanyaan penguatan budaya Jawa Banyumasan yang disajikan.

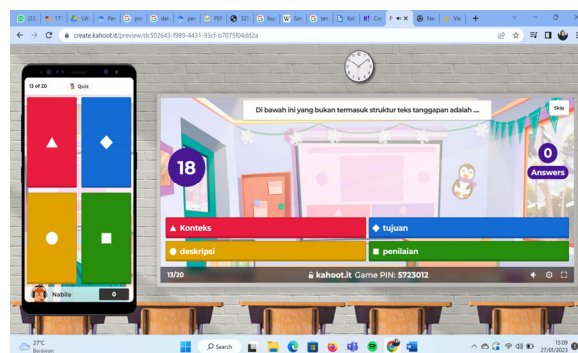


Gambar 2. Pertanyaan Penguatan Budaya Banyumasan Berupa Kuis

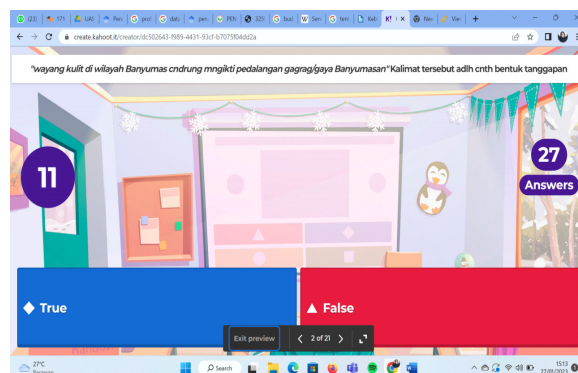


**Gambar 3. Pertanyaan Penguatan Budaya Banyumasan Berupa *True or False***

Untuk pertanyaan materi adalah pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang akan dibahas. Pada Penelitian ini materi yang diajarkan adalah K.D 3.8 Menelaah struktur dan kebahasaan dari teks tanggapan (lingkungan hidup, kondisi sosial, dan/atau keragaman budaya, dll) berupa kritik, sanggahan, atau pujian yang didengar dan/atau dibaca. Pertanyaan yang dibuat tidak lepas dengan materi namun tetap memasukan unsur penguatan Budaya Banyumasan. Berikut Beberapa contoh pertanyaan materi yang disajikan.



**Gambar 4. Pertanyaan Materi Struktur Teks Tanggapan**



**Gambar 5. Pertanyaan Materi Kebahasaan Teks Tanggapan**

Pada aplikasi Kahoot, siswa diminta untuk berpartisipasi aktif dengan menggunakan smartphone masing-masing yang telah terkoneksi dengan internet sekolah untuk menjawab pertanyaan yang ditampilkan guru di layar proyektor. Penggunaan aplikasi Kahoot dimulai dengan pembuatan soal oleh guru pada aplikasi Kahoot dan akan mendapatkan kode permainan yang nantinya akan dimainkan bersama dengan siswa. Kemudian siswa diminta membuka

website Kahoot pada laman [www.kahoot.it](http://www.kahoot.it) untuk memasukkan kode permainan dan nama masing-masing siswa agar terdaftar sebagai peserta permainan. Permainan dapat dimulai ketika keseluruhan siswa di dalam kelas tersebut telah bergabung. Selanjutnya, guru menampilkan soal pada layar proyektor dan siswa dapat memberikan jawaban melalui smartphone masing-masing. Soal dan jawaban ditampilkan pada layar yang berbeda. Setiap selesai menjawab satu soal yang diberikan akan muncul kunci jawaban yang ditampilkan dan juga peringkat siswa dalam games tersebut. Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar dan waktu tercepat, maka siswa tersebut akan memperoleh nilai maksimal. Namun apabila siswa menjawab benar dengan waktu yang lebih lama, maka siswa yang bersangkutan tidak akan memperoleh skor semaksimal siswa yang menjawab dengan cepat (Darmawan, 2020). Ketika permainan Kahoot dilaksanakan, siswa tampak senang namun juga terlihat tegang, apakah jawaban yang mereka berikan benar atau tidak. Selain itu, mereka juga tampak was-was menantikan siapakah yang akan memperoleh *reward* sebagai hadiah ranking 1 dalam permainan tersebut

Pendekatan keterampilan *Culturally Responsive Teaching* menggunakan media permainan berbasis teknologi Kahoot telah melibatkan seluruh peserta didik untuk berpartisipasi aktif di dalam belajar, elemen mendasar dari pengajaran yang efektif. Selain peserta didik menjadi aktif dalam pembelajaran juga menjadikan peserta didik yang mandiri, artinya peserta didik belajar mandiri, tanggung jawab, torelansi yang tinggi, dan menghargai perbedaan peserta didik lain. Memadukan pembelajaran dan budaya Jawa Banyumasan dalam proses pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang bermakna serta memiliki nilai tambah sebab bersama dengan itu diharapkan karakter peserta didik untuk menyelesaikan masalah Bahasa Indonesia mengenai teks Tanggapan juga meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Iaremenko (2017) menunjukkan hasil bahwa pembelajaran dengan menggunakan media Kahoot dapat menimbulkan beberapa dampak positif, di antaranya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, meningkatkan motivasi belajar, dan membantu siswa terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Lin et al. (2017) menunjukkan bahwa hasil penggunaan teknologi atau media berbasis teknologi dalam proses pembelajaran dapat membawa berbagai hasil, di antaranya: (1) pembelajaran berbasis teknologi dan media membawa dampak positif terhadap motivasi belajar, baik dari sisi guru maupun siswa, (2) membawa dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, dan (3) motivasi guru dan siswa membawa dampak positif terhadap luaran pembelajaran

Pada proses pembelajaran ini juga membantu guru dalam mengenalkan budaya Jawa Banyumas kepada peserta didik dengan mudah dan menyenangkan. Sehingga Peserta didik merasa tidak sedang belajar tentang kebudayaan yang biasanya dibawakan membosankan. Penguatan Budaya Banyumasan ini pula mendekatkan peserta didik dengan konteks pembelajaran dan kesadaran peserta didik terhadap identitas budayanya (Rahmawati & Taylor, 2018). Selain itu proses pembelajaran yang telah dilakukan ini melatih kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat membantu peserta didik berpikir rasional tentang masalah dan menemukan akar masalah serta mengembangkan solusi atau alternatif terutama dalam memecahkan masalah pada materi teks tanggapan (Alghafri, 2014).

#### 4. SIMPULAN

Penggunaan media game Kahoot telah terbukti efektif dalam menjaga motivasi dan minat belajar peserta didik. Penggunaan game Kahoot juga telah membantu pendidik memadukan materi dan penguatan budaya Jawa Banyumasan kepada peserta didik. Peran guru dalam pembelajaran dengan menggunakan media dan teknologi tidak hanya sebagai sumber belajar, melainkan sebagai penasihat, *content expert*, dan juga pelatih. Kemudian, sebagai seorang guru, perlu adanya pemahaman tentang tujuan pembelajaran yang akan dicapai, sehingga

kegiatan yang dilakukan di dalam kelas akan mengarah pada pencapaian tujuan tersebut dengan menggunakan berbagai media dan metode yang disesuaikan dengan kondisi siswa dalam rangka penguatan budaya lokal guna tidak hanya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, tetapi juga memiliki kemampuan menjadi agen perubahan, berkarakter, dan berbudaya dalam menghadapi tantangan masa depan.

## DAFTAR PUSTAKA

Alghafri, S. R. da. H. N. (2014). The Effects of Integrating Creative and Critical Thinking on Schools Students' Thinking. *International Journal of Social Science and Humanity*, 4(6, Hal), 518–525

Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2010). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Ataha, U. C., & Ogumogu, A. E. (2013). An Investigation Of The Scientific Attitude Among Science Students In Senior Secondary Schools In Edo South Senatorial District, Edo State. *Journal of Education and Practice*, 4(11)

Darmawan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Kahoot terhadap Hasil Belajar Materi Ruang Lingkup Biologi di SMAN-1 Muncar. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2)

Fani Yantik, Suttriso, W. (2022). Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>

Firdaus, M., & Wilujeng, I. (2018). Pengembangan LKPD Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26–40. <https://doi.org/10.21831/jipi.v4i1.5574>

Gay, G. 2010. *Culturally Responsive Teaching: Theory, Research, and Practice (2nd ed.)*. New York, NY: Teachers College.

Iaremenco, N. V. 2017. *Enhancing English Language Learners' Motivation Through Online Games*. Information Technologies and Learning Tools, 59(3).

Ilimiyah, N. H. & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Information Engineering and Educational Technology*, 3(1).

Khoiri, A., & Sunarno, W. (2018). Pendekatan Etnosains Dalam Tinjauan Filsafat. *SPEKTRA : Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 4(2), 145–153. <https://doi.org/10.32699/spektra.v4i2.55>

Lin, M. H., Chen, H. C. & Liu, K. S. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematic Science and Technology Education*, 13(7).

Mubah, A. S. (2011). Strategi Meningkatkan Daya Tahan Budaya Lokal dalam Menghadapi Arus Globalisasi. *Hubungan Internasional, FISIP, Universitas Airlangga*, 24, 302–308.

Rahmawati, Y., Ridwan, A., Faustine, S., Syarah, S., Ibrahim, I., & Mawarni, P. C. (2020). Pengembangan Literasi Sains dan Identitas Budaya Siswa Melalui Pendekatan Etno-Pedagogi Dalam Pembelajaran Sains. *EDUSAINS*, 12(1), 54–63. <https://doi.org/10.15408/es.v12i1.12428>

Saenkhot, A. & Boonmoh, A. (2019). Factors Affecting Teachers' Use of Technologies as Teaching Aids in Thai EFL Classrooms. *Journal of Liberal Arts, Prince of Songkla University*, 11(1).

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surani, D. (2019). Studi Literatur: Peran Teknolog Pendidikan dalam Pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa* Vol. 2 No. 1.

Suryono, H. (2008). Konfigurasi Identitas Nasional, Nasionalisme dalam Era Globalisasi Suatu Harapan dan Tantangan. *In Miips*, 7(2).

Zed, M. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia