

Instrumen Penilaian Formatif untuk Pembelajaran Puisi Kelas VIII Berbasis Aplikasi Kahoot

Nur Khofifah¹, Nazla Maharani Umay², Tika Fitri Nurul Huda³, Asrofah⁴

^{1,2,4} Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

³ SMP 2 N Semarang

e-mail: nurkhofifah150@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah memanfaatkan kemajuan teknologi berupa aplikasi kahoot sebagai instrumen penilaian formatif pada pembelajaran puisi untuk siswa kelas VIII SMP. Metode penelitian ini adalah metode kualitatif dengan bentuk deskriptif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII G SMP 2 N Semarang yang berjumlah 28 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi kahoot dapat dijadikan sebagai instrumen penilaian formatif pembelajaran puisi untuk siswa kelas VIII SMP. Berdasarkan hasil analisis data, terdapat beberapa langkah pembuatan instrumen tersebut yaitu, (1) menentukan kriteria penilaian, (2) menyusun pertanyaan kuis, (3) mengadakan sesi kuis, (4) analisis hasil kuis, serta (5) memberikan umpan balik. Hasil uji coba Kahoot pada 28 peserta didik menunjukkan tanggapan positif. Peserta didik terlihat aktif saat melaksanakan uji coba tersebut.

Kata kunci: *Instrumen Penilaian, Formatif, Kahoot.*

Abstract

The aim of this research is to utilize technological advances in the form of the Kahoot application as a formative assessment instrument in poetry learning for class VIII SMP students. This research method is a qualitative method with descriptive form. The subjects of this research were students in class VIII G of SMP 2 N Semarang, totaling 28 students. The results of this research indicate that the Kahoot application can be used as a formative assessment instrument for poetry learning for class VIII SMP students. Based on the results of data analysis, there are several steps in making the instrument, namely, (1) determining assessment criteria, (2) compiling quiz questions, (3) holding a quiz session, (4) analyzing quiz results, and (5) providing feedback. The results of the Kahoot trial on 28 students showed positive responses. Students looked active when carrying out the trial.

Keywords : *Assessment Instruments, Formative, Kahoot.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan komunikasi semakin meningkat dan berdampak besar pada seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Tentunya hal ini harus diajarkan kepada para pelajar yang akan menjadi generasi penerus bangsa dan membutuhkan pendidikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Selain itu, pendidik juga perlu inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang dan menggunakannya sebagai instrumen penilaian yang tepat dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik perlu melaksanakan proses belajar mengajar dengan lebih kreatif agar siswa dapat mengembangkan kemampuan kolaborasi, kerjasama, kreativitas, dan berpikir.

Untuk melibatkan siswa, pendidik dapat memanfaatkan teknologi seperti gawai dan laptop di kelasnya untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar. Menurut Pujiastuti, & Luluk (2021:89) menyatakan bahwa penilaian pembelajaran perlu beradaptasi dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Sejalan dengan pendapat Sumardani, dkk (2022:655) bahwa Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mencapai era 4.0 dan berkembang pesat, sehingga pelajar saat ini dapat dikatakan sebagai generasi yang sangat melek teknologi. Pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia bermacam-macam bentuknya bergantung dari peran teknologi dalam pendidikan dan disesuaikan dengan kebutuhannya. Oleh karena itu, guru-guru di Indonesia perlu memanfaatkan alat penilaian berbasis teknologi yang dapat membantu mereka menilai hasil belajar siswa khususnya dalam pembelajaran puisi.

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat salah satu capaian pembelajaran (CP) bagi peserta didik kelas VIII semester genap yakni menulis puisi. Hal yang perlu dipelajari oleh peserta didik sebelum melakukan praktik membuat atau menulis puisi yaitu peserta didik mampu mengenal unsur fisik dan unsur batin pada puisi serta kaidah kebahasaannya. Keterampilan menulis puisi menjadi salah satu hal yang penting bagi peserta didik kelas VIII SMP. Proses menulis juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, membangun argumen yang koheren dan memperhatikan struktur dan tata bahasa yang benar, Taufik, dkk, (2024:685). Melalui puisi, peserta didik mampu mengekspresikan perasaan, pikiran, dan imajinasinya secara kreatif. Puisi, sebagai bentuk ekspresi seni yang kaya akan imajinasi dan emosi, memerlukan pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang kreativitas peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran menulis puisi sering kali menghadapi tantangan, seperti kurangnya minat siswa dan keterbatasan metode penilaian yang efektif. Sejalan dengan pendapat Syahrini, dkk (2023:129) penyebab sulitnya menulis puisi adalah kurangnya aktivitas siswa untuk berlatih menulis puisi di kelas dengan bantuan bahan dan media pembelajaran yang sesuai.

Menurut Mustikawati, (2019:100) media adalah alat atau benda yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan dan informasi kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Untuk mengatasi tantangan tersebut, inovasi dalam metode pembelajaran dan penilaian sangat diperlukan. Salah satu solusi yang dapat diimplementasikan adalah penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu cara pendidik menjadikan instrumen penilaian atau evaluasi pada pembelajaran puisi yaitu dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Kahoot merupakan sebuah website di internet yang dapat menghadirkan suasana kuis yang meriah dan menyenangkan di dalam kelas. Sejalan dengan pendapat Supriatini, dkk (2020:49) menyatakan bahwa salah satu cara agar penilaian di kelas bahasa Indonesia menarik dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan menggunakan aplikasi Kahoot yang dapat digunakan oleh guru. Kahoot menjadi media pembelajaran kolaboratif di kelas dengan menggunakan gadget, laptop, dan proyektor. Koneksi internet sangat diperlukan dalam permainan ini, karena Kahoot hanya dapat dimainkan secara online dan dapat diakses dari www.kahoot.com melalui koneksi jaringan internet yang stabil. Kahoot dapat dimainkan secara berkelompok maupun individu. Bermain Kahoot dapat membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan siswa tidak bosan bahkan setelah pembelajaran yang sangat sulit untuk dipahami. Fitur-fitur pada aplikasi ini juga mempermudah proses evaluasi bagi guru.

Guru sebagai tugas utama pendidik, selain merancang dan melaksanakan pembelajaran tentu melakukan penilaian. Mengingat pentingnya instrumen penilaian atau alat evaluasi untuk mengukur kemajuan peserta didik dalam kemampuan menulis puisi, maka penelitian ini perlu dilakukan untuk memanfaatkan instrumen penilaian formatif menulis Puisi berbasis Aplikasi Kahoot. Penilaian mengacu pada pengumpulan dan pengolahan informasi tentang perkembangan keterampilan siswa selama dan setelah belajar. Penilaian pembelajaran saat ini harus memenuhi kebutuhan abad 21, dengan fokus pada pengembangan kemampuan berpikir analisis dan kritis, kreativitas, budaya literasi, penggunaan teknologi informasi, serta keterampilan hidup. Menurut Ismail dalam Pujiastuti, dkk, (2020:89), aspek-aspek ini harus tercermin dalam semua domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga domain tersebut tidak hanya terlihat pada hasil akhir belajar, namun juga selama proses pembelajaran berlangsung.

Secara umum, evaluasi pembelajaran di sekolah biasanya dilakukan melalui ujian. Biasanya, ujian yang diberikan oleh guru masih bersifat konvensional, menggunakan alat tulis seperti kertas soal dan pulpen. Proses pengkoreksian hingga pengimputan nilai siswa juga masih dilakukan secara manual, sehingga memakan waktu yang cukup lama. Selain itu, kemungkinan terjadinya kecurangan atau menyontek juga cukup besar. Sejalan dengan pendapat Yani, dan Rita (2021:6) menyatakan bahwa dari hal tersebut diperlukannya inovasi terbaru dari guru dalam meningkatkan alat evaluasi pembelajaran siswa yang lebih menarik dan bervariasi dengan memanfaatkan teknologi.

Penelitian yang memiliki tujuan mengembangkan alat evaluasi pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia sudah banyak dilakukan, misalnya: pengembangan aplikasi kahoot sebagai alat evaluasi pembelajaran IPS Kelas VII Muhammadiyah 7 Tajunan (Ulfaria, 2021), Pengembangan instrumen pembelajaran penilaian apresiasi cerpen berbasis penggunaan website dan spreadsheet untuk siswa SMA (Sumardani, dkk, 2022), dan Penyusunan instrument penilaian kognitif berbasis HOTS- melalui *problem based learning* dan *peer assessment* (Pujiastuti dan Luluk, 2021).

Studi-studi tersebut fokus pada hasil pengujian dan kelayakan produk sebagai bagian dari pengembangan. Fokus penelitiannya adalah upaya siswa dalam menerapkan nilai-nilai konservasi dalam menulis informasi penting yang dimuat dalam penulisan puisi berdasarkan evaluasi ahli, bukan pada alat penilaian. Penelitian ini berfokus pada instrumen penilaian atau alat yang digunakan untuk melakukan evaluasi. Produk akhir hasil adalah berupa alat evaluasi berbasis aplikasi Kahoot. Penelitian ini mendeskripsikan instrumen penilaian formatif berbasis aplikasi Kahoot untuk pembelajaran menulis puisi bagi siswa kelas VIII SMP. Melihat urgensi penelitian ini, maka penting untuk memberikan gambaran konseptual Idea atau alat penilaian terkini yang inovatif dan kreatif berbasis digital. Hal ini juga memudahkan guru untuk menilai keterampilan siswa dari satu layar dan memicu minat siswa dalam pembelajaran puisi. Di sisi lain, bagi siswa, penelitian ini akan membantu mengajarkan mereka kelak untuk menggunakan teknologi modern untuk mengekspresikan dan mengkomunikasikan hasil belajarnya. Tujuannya adalah untuk mendidik siswa agar tidak gagap dan mengembangkan tenaga kerja yang melek teknologi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan bentuk deskriptif untuk mendeskripsikan instrumen penilaian formatif menulis puisi kelas VIII SMP berbasis aplikasi Kahoot. Menurut Sahir, (2021:6) metode kualitatif merupakan proses penelitian yang didasarkan pada pandangan terhadap sebuah fenomena yang mana datanya menghasilkan analisis secara deskriptif berupa kalimat dari objek penelitian.

Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 antara bulan Maret-Mei tahun 2024. Tempat dilaksanakannya penelitian adalah di Sekolah Menengah Pertama (SMP) 2 N Semarang, Jawa Tengah. Data dari penelitian adalah 28 peserta didik kelas VIII G SMP 2 N Semarang.

Pada penelitian ini pengumpulan data secara observasi dan angket. Menurut Fiantika, dkk (2022:13) kegiatan observasi pada hakekatnya merupakan aktivitas pengamatan dengan menggunakan pancaindra untuk mendapatkan informasi. Observasi dilakukan agar mengetahui kegiatan pembelajaran peserta didik pada saat asistensi mengajar bersama guru pamong dan saat saya mengajar ketika melaksanakan pembelajaran berlangsung. Kemudian, pembagian angket dilakukan untuk mengetahui pengalaman belajar menggunakan kuis interaktif melalui Kahoot. Menurut Sudijono dalam Sofia, (2023: 11252) cara menghitung presentase dari hasil angket yang dibagikan yaitu :

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

- P : angka presentase hasil angket
- f : skor
- N : skor maksimal

Tingkat Interval	Kategori
86-100	Sangat Tinggi
76-85	Tinggi
61-75	Rendah

Analisis data pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan bentuk deskriptif. Hasil dari menggunakan kuis interaktif digunakan sebagai penilaian formatif. Selain data tersebut, terdapat angket hasil dari penggunaan Kahoot pada siswa di deskripsikan pada hasil dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembelajaran menulis puisi, penting bagi guru untuk menggunakan metode dan instrumen penilaian yang dapat memotivasi siswa sekaligus memberikan evaluasi yang objektif dan konstruktif. Aplikasi Kahoot dapat menjadi solusi yang efektif untuk mencapai tujuan tersebut. Berikut ini adalah pembahasan mengenai instrumen penilaian formatif menulis puisi berbasis aplikasi Kahoot untuk pembelajaran puisi kelas VIII.

Adapun beberapa manfaat penggunaan Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran menulis puisi. Pertama, menumbuhkan pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan. Kahoot mengubah pembelajaran menjadi sebuah permainan yang interaktif dan menyenangkan. Siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi dan belajar secara aktif. Kedua, umpan balik secara langsung. Kahoot memberikan umpan balik langsung kepada siswa setelah menjawab setiap pertanyaan. Hal ini memungkinkan siswa untuk segera mengetahui kesalahan mereka secara langsung. Ketiga, penggunaan yang mudah, platform digital ini mudah digunakan oleh guru dan siswa. Guru dapat membuat kuis dengan cepat, dan siswa dapat mengaksesnya melalui perangkat mereka masing-masing. Keempat, data penilaian yang tersimpan otomatis, hasil kuis dan data penilaian tersimpan otomatis di aplikasi Kahoot. Guru dapat mengakses dan menganalisis data ini untuk memberikan penilaian yang lebih mendalam dan akurat.

Adapun langkah-langkah pembuatan instrumen penilaian berbasis Kahoot sebagai berikut. Pertama yang perlu dilakukan yaitu menentukan kriteria penilaian. Kriteria penilaian harus jelas dan spesifik untuk mengevaluasi berbagai aspek pembelajaran puisi, seperti kreativitas, penggunaan bahasa, pemahaman tema, dan struktur puisi. Misalnya, kriteria bisa meliputi keaslian ide, keberanian bereksperimen dengan bentuk dan struktur puisi, serta penggunaan majas yang efektif. Kedua, menyusun pertanyaan kuis. Pertanyaan dalam kuis Kahoot harus dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam pembelajaran sebelum menulis puisi. Pertanyaan bisa berupa pilihan ganda tentang unsur-unsur puisi, atau isian singkat tentang teknik penulisan puisi. Ketiga, Guru mengadakan sesi kuis di kelas. Siswa menjawab pertanyaan melalui perangkat mereka. Guru bisa mengatur waktu untuk setiap pertanyaan agar sesi kuis berjalan dengan lancar dan efektif. Keempat, analisis hasil kuis. Setelah kuis selesai, guru dapat mengunduh dan menganalisis hasil kuis. Data ini memberikan gambaran tentang pemahaman dan kemampuan menulis puisi setiap siswa, serta area yang perlu diperbaiki. Kelima, memberikan umpan balik. Berdasarkan hasil kuis, guru memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Umpan balik ini dapat diberikan secara individu atau kelompok, dan harus mencakup aspek positif serta area yang perlu pengembangan lebih lanjut.

Berikut adalah langkah-langkah implementasi instrumen penilaian formatif pembelajaran puisi berbasis Kahoot kelas VIII. Pertama yang perlu dilakukan adalah persiapan materi dan perangkat. Guru mempersiapkan materi tentang puisi, termasuk mengenal puisi, unsur-unsur puisi, kaidah kebahasaan puisi, contoh-contoh puisi, dan teknik penulisannya. Selain itu, guru memastikan semua siswa memiliki akses ke perangkat yang dapat digunakan untuk mengikuti kuis Kahoot. Kedua, yaitu penyampaian materi. Materi disampaikan secara interaktif menggunakan media yang menarik seperti video, gambar, dan diskusi kelas. Guru menjelaskan teknik dan unsur-unsur puisi yang akan dinilai dalam kuis Kahoot. Menjelaskan secara rinci mengenai permainan Kahoot agar siswa dapat bermain secara maksimal. Tentunya permainan Kahoot ini mempunyai garis besar penilaian secara cepat dan tepat. Ketiga, pelaksanaan kuis kahoot. Guru mengadakan kuis Kahoot di kelas untuk mengevaluasi pemahaman dan kemampuan siswa dalam menulis puisi. Siswa menjawab pertanyaan kuis melalui perangkat mereka masing-masing. Keempat, diskusi dan refleksi. Setelah kuis selesai, hasil kuis dibahas di kelas. Guru memberikan umpan balik dan mengajak siswa untuk berdiskusi tentang jawaban-jawaban yang diberikan. Siswa didorong untuk merefleksikan proses belajar mereka dan memperbaiki puisi yang telah mereka buat berdasarkan umpan balik yang diberikan. Kelima, penugasan menulis puisi. Siswa diberikan tugas untuk menulis puisi dengan tema tertentu. Saat itu penugasan menulis puisi berdasarkan tempat budaya sejarah di Semarang. Tema tersebut diambil bertujuan secara tidak langsung mereka dapat mencari tahu, mengenali, dan mempertahankan tempat budaya-budaya sejarah Semarang. Mereka diberi waktu untuk menyelesaikan tugas ini di rumah atau di kelas. Terakhir atau keenam, penilaian dan laporan. Guru menyusun laporan penilaian berdasarkan hasil kuis dan umpan balik

yang diberikan. Laporan ini dapat digunakan untuk mengevaluasi perkembangan kemampuan menulis puisi siswa dan sebagai dasar untuk perbaikan pembelajaran di masa mendatang.

Tabel 1. Hasil penilaian formatif menggunakan Kahoot

NO.	NAMA PESERTA DIDIK	L/P	NILAI
1	Ailsya Davita Putri	P	90
2	Andri Setiawan	L	80
3	Angelita Nur Azizah Widiasmara	P	90
4	Anindia Permata Yudha Teritorial Nusantara Rokhim	P	90
5	Ardian Ibrahim Movic	L	80
6	Arjuna Eno Dewantara	L	90
7	Calysta Anindya Ganes	P	80
8	Carissa Almahyra Adrienne	P	80
9	Chelsyka Tri Laksana Putra	L	70
10	Deshinta Maheswari	P	90
11	Fauzan Syaddad Tamir	L	70
12	Hylmi Mujahidin	L	80
13	Khanza Razana Rahmatia Wahyudi	P	100
14	Muhammad Raihan Ikhsan Rabbani	L	90
15	Nadine Aurelia Kila	P	90
16	Neisyta Oktafiana Putri	P	90
17	Pilare Airio Maajid	L	70
18	Queenta Aurora Irianto	P	90
19	Quinsha Zivara Terthia Pudiyanto	P	90
20	Raisa Shahasika Ata Arkana	P	90
21	Rastra Satria Dewangga	L	80
22	Rayvan Rasendriya Darameo	L	90
23	Renditya Surya Hartono	L	70
24	Salma Aliya Ramadhani	P	90
25	Starla Chesilia Jocelin	P	80
26	Syakira Khairunnisa Nugroho	P	80
27	Vernon Adelio Prima Allanda	L	90
28	Zackya Putri Akhirani	P	80

Rata-rata skor : 84,1

Berdasarkan hasil tabel di atas, terdapat 28 peserta didik menjawab pertanyaan kuis melalui Kahoot dengan benar dengan mendapatkan nilai rata-rata 84,1 dan sudah melebihi batas KKM yaitu 80. Dengan demikian pembelajaran melalui Kahoot dapat dikatakan berhasil dilakukan di kelas tersebut.

Setelah 28 peserta didik di SMP 2 N Semarang mengisi angket yang diberikan oleh peneliti, peneliti mendapatkan informasi data berupa hasil angket yang dapat dijadikan sebagai acuan instrumen penilaian formatif. Data tabel rata-rata skor dari pengisian angket oleh peserta didik, berikut di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Pengalaman belajar menggunakan Kahoot

No.	Pertanyaan	Jumlah Jawaban "Ya"	Presentase (%)	Kategori
1.	Apakah pengalaman Anda menggunakan Kahoot sebagai alat bantu belajar dapat menyenangkan?	28 siswa	100%	Tinggi

2. Apakah kalian merasa termotivasi untuk belajar saat menggunakan Kahoot?	28 siswa	100%	Tinggi
3. Apakah dalam menggunakan Kahoot dapat memudahkan Anda dalam memahami materi?	25 siswa	89,3%	Sedang
4. Apakah Anda merasa Kahoot membantu Anda dalam mengingat informasi lebih baik?	24 siswa	85,7%	Rendah
5. Apakah Kahoot dapat mempengaruhi suasana kelas menjadi menyenangkan?	28 siswa	100%	Tinggi
6. Apakah penggunaan Kahoot lebih efektif belajar jika dibandingkan dengan metode tradisional?	28 siswa	100%	Tinggi
7. Apakah Anda merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan setelah berlatih dengan Kahoot?	24 siswa	85,7%	Rendah
8. Apakah penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran itu mudah?	26 siswa	92,9%	Sedang
9. Jika di akhir dalam satu materi pembelajaran diadakan kuis Kahoot apakah kalian berkenan?	27 siswa	96,4%	Sedang
10. Apakah dalam penyajian materi melalui Kahoot perlu ditingkatkan?	28 siswa	100%	Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 28 siswa mengisi angket yang dibagikan oleh guru setelah mengikuti pengalaman belajar menggunakan Kahoot. Terkait hasil tersebut dari 10 pertanyaan yang diajukan, dapat disimpulkan bahwa peranan kahoot dalam pembelajaran yang pertama dengan presentase 100% yaitu pengalaman siswa menggunakan Kahoot sebagai alat bantu belajar dapat menyenangkan, siswa merasa termotivasi untuk belajar saat menggunakan Kahoot, Kahoot dapat mempengaruhi suasana kelas menjadi menyenangkan, penggunaan Kahoot lebih efektif belajar jika dibandingkan dengan metode tradisional, dan dalam penyajian materi melalui Kahoot perlu ditingkatkan. Kemudian, untuk presentase 92,9% penggunaan kahoot sebagai media pembelajaran itu mudah digunakan. Selanjutnya presentase 89,3% siswa dalam menggunakan Kahoot dapat memudahkan Anda dalam memahami materi. Berikutnya presentase 85,7% siswa merasa Kahoot membantu dalam mengingat informasi lebih baik, dan merasa lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan setelah berlatih dengan Kahoot.

SIMPULAN

Penggunaan aplikasi Kahoot sebagai instrumen penilaian dalam pembelajaran menulis puisi kelas VIII menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Kahoot tidak hanya membuat proses penilaian lebih interaktif dan menyenangkan, tetapi juga memberikan umpan balik instan yang sangat berharga bagi perkembangan keterampilan peserta didik. Melalui fitur-fitur yang dimilikinya, Kahoot membantu guru mengumpulkan data penilaian dengan mudah dan akurat, memungkinkan analisis yang lebih mendalam terhadap kemampuan menulis puisi siswa.

Instrumen penilaian berbasis Kahoot dapat diterapkan melalui beberapa tahapan, mulai dari penentuan kriteria penilaian, penyusunan pertanyaan kuis, pelaksanaan kuis, hingga analisis hasil dan pemberian umpan balik. Proses ini tidak hanya memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami kesalahan dan area yang

perlu diperbaiki. Dengan demikian, siswa dapat lebih bersemangat untuk mengembangkan keterampilan menulis puisi mereka.

Implementasi Kahoot dalam pembelajaran menulis puisi juga memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif. Guru dapat memanfaatkan teknologi ini untuk meningkatkan interaksi dan kerjasama antara siswa, yang pada gilirannya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Secara keseluruhan, penggunaan instrumen penilaian ruang puisi berbasis aplikasi Kahoot dalam pembelajaran menulis puisi kelas VIII dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran puisi. Diharapkan, metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis puisi siswa, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Fiantika, F. R., & Maharani, A. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Issue March).
- Mustikawati, F. E. (2019). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. 99–104.
- Pujiastuti, R., & Kulup, I. (2021). *Penyusunan Instrumen Penilaian Kognitif Berbasis HOTS Melalui Problem Based Learning dan Peer Assessment (Preparation of HOTS-Based Cognitive Assessment Instruments Through Problem Based Learning and Peer Assessment)*. 7(1), 88–105. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.9058>
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Bojonegoro: Penebit KBM Indonesia.
- Suhita, R. (2023). *Utilization of Syair Gulung and Wordwall in Learning Pancasila-Based*. 127–146.
- Niama, S. U., Atip Nurwahyunani., Firyaluthfiah., & Sih Hartini. 2023. "Pemanfaatan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Biologi." *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol, 7. No, 2. 11252.
- Sumardani, Q., Tiffany D., Raihan A., & Sarwiji S. (2022). "Pengembangan Instrumen Penilaian Apresiasi Cerpen Berbasis Penggunaan Website dan Spreadsheet untuk Siswa SMA." *Jurnal Pedagogy: Jurnal Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan*. Vol, 9. No 4, 655.
- Supriartini., Refson., & Mustofa. (2020). "Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Kahoot Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas VII." *Jurnal Bindo Sastra* 4 (1), 49.
- Taufik., Ismail., M. Nur Imansyah., & Mayang Putri Kasmita. (2024). "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di SMP Negeri 2 Woja." *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*. Vol , 5, 685.
- Yani, R., Alat, P., & Pembelajaran, E. (2021). *Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa | 5 Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android Melalui Aplikasi Quizizz pada Materi Puisi Siswa Kelas X SMA Nurul Amaliyah Tanjung Morawa*. 1(2), 5–11.