

Penerapan Media Kahoot dalam Pembelajaran Puisi Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang

Marhenny Budiningrum¹, Siti Ulfiyani², Ika Septiana³, Tika Fitri Nurul Huda⁴

^{1,2,3} Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas PGRI Semarang

⁴ SMP Negeri 2 Semarang

e-mail: marhennybudiningrum@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil refleksi berupa respon dari peserta didik setelah menerapkan media Kahoot dalam pembelajaran materi puisi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik observasi dan penyebaran angket. Setelah data terkumpul dilakukan pemetaan berdasarkan indikator dan kategori respon peserta didik. Penyajian hasil analisis data dideskripsikan secara informal yaitu dalam bentuk naratif. Berdasarkan hasil refleksi dan pemetaan diperoleh data antara lain yaitu penerapan Kahoot dalam pembelajaran materi puisi mendapatkan respon positif dari peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang didasarkan pada empat indikator yaitu media Kahoot memiliki fitur yang mudah digunakan sehingga relevan untuk diterapkan, media Kahoot memiliki tampilan yang menarik berbentuk game kuis yang menyenangkan, media game kuis Kahoot membantu peserta didik dalam mengingat informasi dengan baik karena menekankan pada kecepatan dan ketepatan menjawab, serta media Kahoot mampu meningkatkan motivasi peserta didik pada pembelajaran materi puisi.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Kahoot, Pembelajaran Puisi*

Abstract

This study aims to describe the results of reflection in the form of responses from students after implementing Kahoot media in learning poetry material. This study uses a qualitative descriptive approach. Data collection in this study was carried out using observation techniques and questionnaires. After the data was collected, mapping was carried out based on indicators and categories of student responses. The presentation of the results of data analysis is described informally in narrative form. Based on the results of reflection and mapping, data was obtained, including the application of Kahoot in learning poetry material received a positive response from students in class VIII of SMP Negeri 2 Semarang based on four indicators, namely Kahoot media has easy-to-use features so that it is relevant to apply, Kahoot media has an attractive appearance in the form of a fun quiz game, Kahoot quiz game media helps students remember information well because it emphasizes speed and accuracy of answering, and Kahoot media is able to increase student motivation in learning poetry material.

Keywords : *Learning Media, Kahoot, Poetry Learning*

PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin maju dapat dimanfaatkan dalam berbagai aspek, di antaranya dalam aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan, perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan dalam konteks pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya bertujuan untuk mempermudah proses pengajaran, tetapi juga untuk meningkatkan minat peserta didik dengan orientasi menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Miarso (2004:56) mengemukakan bahwa teknologi pembelajaran mencakup semua aspek teknologi yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Teknologi ini memungkinkan pengajar untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik, yang pada akhirnya peserta didik dapat mendapatkan pengalaman belajar yang

bermakna. Dengan teknologi pembelajaran, peserta didik dapat mengakses informasi dengan lebih mudah dan belajar dengan cara yang lebih menyenangkan.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dikenal dengan istilah digitalisasi pembelajaran. Digitalisasi dalam pembelajaran melibatkan penggunaan perangkat digital dan platform *online* untuk menyampaikan materi. Sudiby (2019:23) menyatakan bahwa digitalisasi pembelajaran meliputi penggunaan komputer, tablet, dan berbagai aplikasi serta platform digital yang mendukung proses belajar mengajar. Digitalisasi memungkinkan akses yang lebih luas ke sumber belajar, memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif. Dengan digitalisasi, pengajar dapat menyampaikan materi secara lebih efektif melalui berbagai format digital yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Digitalisasi pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang efektif. Penggunaan media digital seperti video, animasi, dan simulasi dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Nasution (2020:78) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan pemahaman peserta didik karena informasi disampaikan secara visual dan interaktif. Multimedia dapat dijadikan sebagai media yang memungkinkan penyajian materi menjadi lebih variatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, digitalisasi juga memungkinkan pembelajaran yang lebih kolaboratif, yakni peserta didik dapat berinteraksi dengan konten dan teman-teman mereka melalui platform digital, untuk memperkaya pengalaman belajar.

Adapun untuk menentukan media pembelajaran yang tepat, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Media harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, mendukung tujuan pembelajaran, dan mudah diakses serta digunakan. Rahardjo (2021:45) menyatakan bahwa pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan faktor ketersediaan, relevansi, dan kemudahan penggunaan. Media yang tepat dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dengan memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, media yang dipilih harus dapat diintegrasikan dengan baik dalam kurikulum dan mendukung strategi pengajaran yang diterapkan oleh pengajar.

Tujuan pembelajaran dalam materi puisi adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami, mengapresiasi, dan mengekspresikan makna melalui pengemasan bahasa yang memiliki estetika dan imajinasi. Pembelajaran puisi tidak hanya bertujuan untuk mengajarkan struktur dan teknik-teknik sastra, tetapi juga untuk melatih kepekaan peserta didik terhadap nuansa bahasa dan pesan moral yang terkandung dalam puisi. Endraswara (2005:64) menyatakan bahwa pembelajaran puisi bertujuan untuk membentuk apresiasi sastra yang mendalam, sehingga mampu merasakan dan memahami pesan moral dan ide yang diungkapkan penyair melalui rangkaian diksi yang dirangkai dengan indah. Pembelajaran materi puisi dapat mengasah kemampuan peserta didik dalam mengekspresikan dan memahami emosi serta ide-ide kompleks secara kreatif serta mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi dalam pembelajaran materi puisi yaitu rendahnya antusiasme dan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang bentuknya teoritis, serta kurangnya keterkaitan materi dengan pengalaman sehari-hari. Sayuti (2008:76) menegaskan bahwa salah satu kendala dalam pengajaran puisi adalah kecenderungan peserta didik yang melihat puisi sebagai sesuatu yang terkesan jauh dan tidak relevan dengan realitas yang mereka alami. Kurangnya keterkaitan antara materi puisi dan pengalaman konkret peserta didik membuat mereka merasa sulit untuk mengapresiasi atau memahami makna yang terkandung dalam teks puisi.

Pembelajaran puisi yang melibatkan tidak hanya kreativitas namun juga imajinasi peserta didik itu juga dapat dilaksanakan dengan pembelajaran berbasis digital. Tidak hanya terfokus pada video dan rangkuman materi yang biasa dipakai, tetapi juga bisa dilakukan dengan memanfaatkan platform-platform *online* yang sesuai dengan karakteristik materi puisi. Ada beberapa platform yang sebenarnya bisa dipakai di antaranya yaitu classpoin, wordwall, lifeworksheet dll. Namun salah satu platform yang menarik dan memungkinkan bisa diterapkan dalam materi puisi adalah Kahoot.

Kahoot adalah platform pembelajaran berbasis game yang memungkinkan pengajar untuk membuat kuis interaktif yang dapat dimainkan oleh peserta didik secara *real-time* atau dalam satu waktu. Wahyudi (2023:92) menjelaskan Kahoot memiliki kelebihan seperti kemudahan penggunaan, menyajikan tampilan yang menarik, kemampuan memberikan umpan balik langsung, dan kemampuannya mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik. Kahoot dapat digunakan untuk mengulas materi, menguji pemahaman peserta didik, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Untuk menerapkan Kahoot dalam pembelajaran puisi, Guru dapat membuat kuis yang berfokus pada elemen-elemen puisi seperti ritme, rima, dan makna, serta menggunakan platform ini untuk meningkatkan partisipasi dan interaksi peserta didik dalam pembelajaran. Kahoot juga dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan, memberikan umpan balik yang bermanfaat, dan menyesuaikan strategi pengajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dengan mendasarkan pada dasar pemikiran tersebut, penelitian terkait penerapan Kahoot dalam pembelajaran puisi menjadi sesuatu yang menarik untuk dikaji lebih dalam. Sisi menariknya terletak pada pemanfaatan platform online pembelajaran yang dikaitkan dengan pembelajaran puisi yang orientasinya tidak hanya pada pengembangan kreativitas tetapi juga pada stimulasi imajinasi peserta didik. Kahoot sebagai alat bantu interaktif memungkinkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang dinamis, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep materi puisi seperti seperti ritme, rima, dan penggunaan bahasa kiasan. Melalui kuis dan permainan yang dirancang di Kahoot, peserta didik diajak untuk berpartisipasi aktif, berpikir kritis, dan berkompetisi secara sehat. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar tetapi juga memperkaya pengalaman mereka dalam memahami dan mengapresiasi puisi. Oleh karena itu, kajian tentang penerapan Kahoot dalam pembelajaran puisi memiliki potensi besar untuk menghasilkan wawasan baru mengenai metode pengajaran yang efektif dan inovatif di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2006:15) metode penelitian kualitatif merupakan metode yang bertumpu pada filsafat postpositivisme, sumber data yang dilakukan didasarkan pada pengetahuan tentang penguasaan teori-teori. Sumber data yang dikaji berupa media Kahoot yang digunakan peserta didik dalam pembelajaran di kelas yang difokuskan pada cara penggunaan, respon peserta didik selama proses pembelajaran, kelebihan dan kekurangan media Kahoot. Adapun data penelitian yang diambil yaitu deskripsi dari hasil penyebaran anket berupa respon dari peserta didik setelah penggunaan Kahoot dalam pembelajaran.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi dan wawancara dalam bentuk instrumen angket. Sugiyono (2006:317) menyatakan dalam observasi dilakukan suatu analisis komponensial terhadap fokus sehingga dapat menemukan pemahaman yang mendalam atau hipotesis. Sedangkan angket digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk memperoleh tanggapan tertulis dari responden.

Teknik analisis data dilakukan ketika pengumpulan data berlangsung. Aktivitas dalam analisis data berlangsung secara terus menerus sampai tuntas serta dilakukan secara interaktif (Sugiyono, 2006:337). Adapun penyajian hasil analisis data dilakukan dengan cara informal yaitu dilakukan dengan penjelasan-penjelasan atau dalam bentuk naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Digitalisasi pembelajaran dengan pemanfaatan Kahoot sebagai platform pembelajaran berbasis game kuis dalam pembelajaran materi puisi memungkinkan peserta didik mempelajari materi puisi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik. Melalui kuis yang dirancang di Kahoot, peserta didik dapat memahami elemen-elemen puisi seperti irama, rima, dan diksi dengan lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan tampilan yang menarik. Kahoot juga membuat pembelajaran puisi yang sering dianggap abstrak menjadi lebih konkret dan dapat dipahami dengan cepat.

Manfaat media Kahoot dalam pembelajaran puisi adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara langsung dan meningkatkan daya ingat peserta didik secara

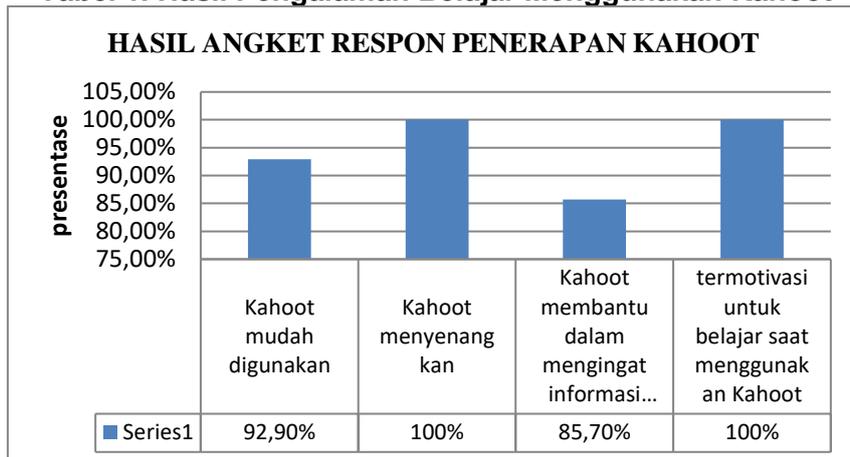
cepat dan tepat melalui penggunaan games kuis Kahoot. Hasil penelitian Rahmawati (2021) mencatat bahwa penggunaan Kahoot dapat meningkatkan daya ingat peserta didik hingga 25% dibandingkan metode tradisional. Selain itu, Kahoot mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif dalam kelas. Peserta didik dapat berkompetisi dan berdiskusi secara interaktif yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Utami (2020) menemukan bahwa suasana belajar yang lebih dinamis ini membuat peserta didik lebih terlibat secara emosional, sehingga pemahaman mereka terhadap puisi menjadi lebih mendalam dan bermakna.

Untuk membuat game kuis Kahoot yang interaktif dalam pembelajaran materi puisi, langkah-langkah untuk membuatnya sebagai berikut. Pertama, buka situs Kahoot dan buat akun atau masuk dengan akun yang sudah ada. Setelah masuk, pilih opsi "*create*" untuk memulai pembuatan kuis baru. Kemudian, beri judul kuis sesuai dengan topik puisi yang akan diajarkan. Selanjutnya, tambahkan pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi puisi, seperti mengidentifikasi gaya bahasa, menentukan rima dalam bait, atau menafsirkan makna kiasan dalam puisi. Tipe soal yang dapat digunakan dalam game kuis Kahoot ini dalam bentuk pilihan ganda, sehingga setiap pertanyaan yang akan dimunculkan perlu disiapkan jawaban singkat sebagai pilihan dapat menambahkan hingga empat opsi. Dalam pembuatan game kuis interaktif ini juga terdapat fitur untuk menambahkan gambar atau video sebagai konteks untuk pertanyaan tertentu, sehingga memungkinkan memenuhi gaya belajar peserta didik dengan lebih kompleks. Setelah semua pertanyaan ditambahkan, dapat diatur durasi waktu untuk menjawab setiap pertanyaan agar sesuai dengan tingkat kesulitan. Setelah selesai merancang pertanyaan sesuai kebutuhan, kuis harus disimpan dan dapat publikasikan dengan cara membagikan kode game kuis kepada peserta didik untuk dimainkan secara langsung di kelas secara langsung dan serentak. Kuis ini akan membantu peserta didik memahami materi puisi dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Tahapan mengimplementasikan game kuis Kahoot dalam pembelajaran materi puisi perlu diawali dengan memperkenalkan materi puisi kepada peserta didik dan menjelaskan tujuan dari permainan kuis ini pada awal pembelajaran, agar peserta didik dapat mengingat konsep teoritis puisi dengan lebih cepat. Setelah pemaparan materi, kode game Kahoot dapat dibagikan kepada peserta didik untuk mengaksesnya menggunakan perangkat digital yang dimiliki. Selanjutnya, kuis Kahoot akan lebih menarik untuk dijalankan secara langsung di kelas, sehingga terdapat kegiatan menjawab pertanyaan secara *real-time* dengan suasana berkompetisi. Proses pelaksanaan game kuis Kahoot dapat ditayangkan langsung melalui perangkat proyektor sekaligus hasilnya akan ditampilkan berupa peringkat dan perolehan skornya, sehingga memungkinkan diskusi lebih lanjut tentang jawaban yang benar maupun yang salah. Dalam proses ini, memacu peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan diskusikan setiap pertanyaan setelah sesi kuis selesai. Di akhir pembelajaran, dilakukan evaluasi hasil kuis untuk menilai sejauh mana peserta didik memahami materi puisi yang telah diajarkan untuk memperdalam pemahaman mereka. Penutup sesi dapat dilakukan dengan memberikan refleksi atau tugas lanjutan yang berkaitan dengan puisi.

Hasil penelitian menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran materi puisi dengan memanfaatkan media Kahoot game kuis di kelas VIII SMP Negeri 2 Semarang dikemas dalam serangkaian pembelajaran meliputi apersepsi pembelajaran, kegiatan inti sesuai dengan sintak pembelajaran dan pemberian asesmen, serta kegiatan penutup pembelajaran berupa evaluasi dan refleksi bersama selama pembelajaran berlangsung yang dipandu oleh guru. Berdasarkan hasil observasi dan refleksi peserta didik menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran materi puisi yang menerapkan media game kuis kahoot pada kelas VIII SMP negeri 2 Semarang. Hasil refleksi berupa respon peserta didik terhadap pembelajaran materi puisi dapat telah dihimpun dalam bagan berikut

Tabel 1. Hasil Pengalaman Belajar Menggunakan Kahoot



Refleksi peserta didik terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan memanfaatkan media game kuis Kahoot pada akhir pembelajaran dengan cara masing-masing peserta didik memberikan refleksi tersebut menggunakan rubric penilaian yang telah disediakan oleh guru berupa penilaian non-tes yang memuat empat indikator yaitu: 1) Media Kahoot mudah digunakan dalam pembelajaran materi puisi. 2) Media Kahoot memberikan kesan menyenangkan dalam pembelajaran materi puisi. 3) Melalui media Kahoot dapat membantu dalam mengingat informasi lebih baik. 4) Media Kahoot meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran materi puisi.

Pada indikator pertama yaitu media game kuis Kahoot mudah digunakan untuk diterapkan dalam pembelajaran materi puisi, peserta didik memberikan jawaban Ya (Y) sejumlah 26 dan jawaban Tidak (T) terdapat 2 jawaban, sehingga diperoleh presentase sebesar 92,90%. Berdasarkan respon peserta didik pada indikator ini dibuktikan bahwa media Kahoot mudah dalam penggunaannya sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran materi puisi.

Pada indikator kedua yaitu media game kuis Kahoot menyenangkan saat diintegrasikan dalam pembelajaran materi puisi, peserta didik memberikan jawaban Ya (Y) sejumlah 28 dan jawaban Tidak (T) terdapat 0 jawaban, sehingga diperoleh presentase sebesar 100%. Berdasarkan respon seluruh peserta didik pada indikator ini ditarik simpulan bahwa media Kahoot memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi puisi, sehingga pembelajaran lebih dinamis dan interaktif.

Pada indikator ketiga yaitu media game kuis Kahoot membantu mengingat informasi lebih baik dalam pembelajaran materi puisi, peserta didik memberikan jawaban Ya (Y) sejumlah 24 dan jawaban Tidak (T) terdapat 4 jawaban, sehingga diperoleh presentase sebesar 85,70%. Berdasarkan respon peserta didik pada indikator ini masih menunjukkan hasil respon positif lebih dari setengah populasi sehingga dapat diterangkan bahwa media Kahoot masih dalam membantu mengingat informasi lebih baik dalam pembelajaran materi puisi yang berorientasi kecepatan dan ketepatan dalam mengingat informasi yang telah dipahami.

Adapun pada indikator keempat yaitu media game kuis Kahoot meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran materi puisi, peserta didik memberikan jawaban Ya (Y) sejumlah 28 dan jawaban Tidak (T) terdapat 0 jawaban, sehingga diperoleh presentase mutlak sebesar 100%. Berdasarkan respon peserta didik pada indikator ini dapat ditarik simpulan bahwa media Kahoot mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik terhadap pembelajaran materi puisi. Dikuatkan berdasarkan hasil observasi terhadap indikator ini peserta didik lebih termotivasi dengan media Kahoot dikarenakan tampilannya yang menarik bernuansa game dilengkapi audio yang mendukung sehingga mendorong minat peserta didik untuk berpartisipasi aktif selama pembelajaran materi puisi.

Setelah dilakukan pembahasan dari refleksi peserta didik tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media digital dalam pembelajaran puisi menunjukkan respon positif dalam berbagai aspek sehingga direkomendasikan untuk para guru karena beberapa alasan yang

penting. Pertama, Kahoot sangat mudah digunakan oleh guru dan peserta didik, baik dalam perancangan maupun pelaksanaan kuis. Platform ini berpihak pada pengguna, sehingga guru dapat dengan cepat membuat kuis yang relevan dengan materi puisi tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Kedua, Kahoot menjadikan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan format permainan kuis yang kompetitif, peserta didik lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif, mampu meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Selain itu, Kahoot terbukti efektif dalam membantu peserta didik mengingat informasi terkait materi puisi dengan lebih baik. Melalui pengulangan pertanyaan dan umpan balik langsung, peserta didik dapat mengingat konsep teoritis penting puisi dengan lebih cepat dan tepat. Akhirnya, motivasi belajar peserta didik meningkat karena Kahoot memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari metode konvensional, yang tidak hanya mengasah pemahaman mereka terhadap puisi tetapi juga membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang lebih menyenangkan dan bermakna.

SIMPULAN

Penggunaan Kahoot sebagai media digital dalam pembelajaran puisi terbukti memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta didik. Platform ini tidak hanya memudahkan proses pengajaran puisi, tetapi juga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan. Berdasarkan hasil penelitian dan refleksi siswa, Kahoot meningkatkan pemahaman terhadap elemen-elemen puisi seperti irama, rima, dan diksi melalui pendekatan yang lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, Kahoot juga efektif dalam meningkatkan daya ingat dan motivasi belajar peserta didik dengan memberikan umpan balik langsung yang membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik. Partisipasi aktif dalam suasana kompetitif yang dihadirkan Kahoot mendorong kolaborasi dan diskusi di antara peserta didik, sehingga pembelajaran puisi menjadi pengalaman yang lebih mendalam dan bermakna. Oleh karena itu, Kahoot direkomendasikan sebagai media yang efektif bagi guru dalam mengajarkan puisi, karena kemudahannya dalam penggunaan dan dampaknya yang signifikan terhadap keterlibatan dan motivasi peserta didik dalam proses belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Endraswara, Suwardi. 2005. *Metodologi Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Iskandar, I. 2022. *Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Puisi*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 66-70.
- Miarso, Y. 2004. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.
- Nasution, S. 2020. *Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(2), 78-81.
- Rahardjo, M. 2021. *Strategi Pemilihan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmawati, D. 2021. *Efektivitas Penggunaan Kahoot dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Pembelajaran Sastra*. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 10(3), 145-153.
- Sayuti, Suminto A. 2008. *Puisi dan Pengajarannya: Sebuah Buku Panduan bagi Guru Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Gama Media.
- Sudiby, A. 2019. *Digitalisasi Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(1), 23-27.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utami, S. 2020. *Pengaruh Pembelajaran Interaktif Menggunakan Kahoot terhadap Motivasi dan Keterlibatan Siswa dalam Kelas Sastra*. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 8(2), 99-107.
- Wahyudi, D. 2023. *Penerapan Kahoot dalam Pembelajaran Interaktif*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 92-95.