

IMPLEMENTASI APLIKASI KAHOOT DALAM PEMBELAJARAN TEKS CERPEN

Hafidz Yarnaidi Latief¹, Asropah², Neyama Lukitasari³, R. Yusuf Sidiq Budiawan⁴

Latiefhafidz@gmail.com
Universitas PGRI Semarang^{1,2,3}

Abstrak-- Tujuan penelitian ialah mengetahui implementasi aplikasi Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI SMAN 9 Semarang. Metode yang diterapkan ialah kualitatif deskriptif, hal ini dilakukan untuk mengetahui fenomena secara langsung di lapangan, sehingga peneliti mengetahui situasi dan kondisi secara realitas. Sumber data penelitian ialah test, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini ialah faktor yang melandasi penggunaan aplikasi Kahoot ialah distrupsi teknologi, implementasi kurikulum Merdeka di SMAN 9 Semarang, dan adanya degradasi aktivitas pembelajaran. Langkah-langkah dalam penggunaan Kahoot ialah guru menyiapkan akun Kahoot dan membagikan link Kahoot, kemudian peserta didik mengerjakan pertanyaan sesuai intruksi, melihat hasil, dan mendiskusikan hasil pembelajaran yang tertera dalam aplikasi Kahoot. Selanjutnya manfaat dari penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen ialah menumbuhkan pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan inovatif, memberikan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik, serta memberikan kesan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi.

Kata Kunci : Kahoot, Teks Cerpen, Teknologi

Abstract-- The aim of the research is to determine the implementation of the Kahoot application in learning short story texts in class XI at SMAN 9 Semarang. The method applied is descriptive qualitative, this is done to find out phenomena directly in the field, so that researchers know the situation and conditions in reality. Sources of research data are tests, interviews, observations and documentation. The results of this research are that the factors underlying the use of the Kahoot application are technological disruption, the implementation of the Merdeka curriculum at SMAN 9 Semarang, and the degradation of learning activities. The steps in using Kahoot are that the teacher sets up a Kahoot account and shares the Kahoot link, then students answer questions according to the instructions, view the results, and discuss the learning outcomes listed in the Kahoot application. Furthermore, the benefits of using the Kahoot application in learning short story texts are that it fosters interactive, creative and innovative learning, provides learning that focuses on students, and gives the impression of learning that is integrated with technology.

Keywords: Kahoot, Short Story Text, Technology

Article Submitted: 10-06-2024
Corresponden Author: Hafidz Yarnaidi Latief
DOI: <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v14i2>

Article Accepted: 10-06-2024 Article Published: 15-07-2024
E-mail: Latiefhafidz@gmail.com

PENDAHULUAN

Belajar mengajar adalah proses di mana guru dan siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru yang tidak hanya mengajar tetapi juga

membantu siswa berkembang secara fisik, mental, dan sikap adalah kunci keberhasilannya. Untuk menghindari siswa bosan dan jenuh saat belajar, suasana belajar yang menyenangkan

sangat penting. Guru harus menyadari peran vital mereka sebagai pusat pendidikan karena tanggung jawab besar ini. Dalam melakukan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan antusias, hal ini sangat penting untuk perkembangan siswa.

Guru harus memiliki setidaknya tiga kemampuan untuk mendidik siswa: mengawasi, membimbing, dan mengembangkan keterampilan sosial, personal, dan manajerial. Namun, banyak guru yang gagal dalam pekerjaan mereka. Kemampuan guru itu sendiri, terutama dalam hal penggunaan, penyediaan, dan penguasaan teknologi media pembelajaran, merupakan salah satu faktor penghambatnya. Media pembelajaran merupakan komponen penyesuaian pengajaran, dan guru harus menguasainya agar dapat menyampaikan pelajaran kepada siswa secara efektif, efisien, dan efektif (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif kepada siswa. Tujuannya adalah untuk membuat proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Untuk

mencapai tujuan ini, media pembelajaran harus disesuaikan dengan pola pembelajaran yang telah ditetapkan dan akan digunakan. Guru harus inovatif dalam menggunakan berbagai pendekatan pembelajaran, termasuk menggunakan teknologi seperti internet sebagai media pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengubah fokus pembelajaran dari guru-sentris ke murid-sentris. Ini meningkatkan minat murid untuk belajar sendiri dan memudahkan akses internet mereka. TIK juga membantu siswa belajar di sekolah. Menurut Patria (2018)

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada siswa sehingga mereka dapat memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi. Seperti yang dinyatakan oleh Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019).

Menurut Mustikawati, 2020) manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memperlancar interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam membantu belajar secara optimal. Manfaat media tersebut dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu:

1. **Penyampaian Materi yang Seragam**
Media dapat membantu menyeragamkan materi pelajaran yang beraneka ragam. Dengan demikian, peserta didik yang melihat atau mendengar uraian tentang ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang sama dengan teman-temannya.
2. **Pembelajaran yang Menarik**
Media dapat membangkitkan keingintahuan peserta didik, merangsang mereka untuk bereaksi terhadap penjelasan guru, membantu mengkonkretkan suatu yang abstrak, dan sebagainya. Dengan demikian, media dapat membantu guru dalam mengelola kelas, menghidupkan suasana kelas, dan menghindarkan dari suasana monoton dan membosankan.
3. **Proses Belajar yang Interaktif**
Media dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Tanpa media, pendidik akan cenderung berbicara "satu arah" kepada peserta didik saja.
4. **Penyimpanan Waktu Belajar**
Pendidik biasanya menghabiskan waktu cukup banyak untuk menjelaskan materi. Media dapat mempersingkat waktu penyampaian materi sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama.
5. **Kualitas Belajar yang Ditingkatkan**
Penggunaan media dapat membuat proses belajar mengajar lebih efisien. Selain itu, media juga membantu peserta didik menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.
6. **Belajar Kapan Saja dan Dimana Saja**
Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa oleh pendidik sehingga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.
7. **Sikap Positif Peserta Didik**
Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan apresiasi peserta didik terhadap pengetahuan dan proses pencarian ilmu.
8. **Peran Pendidik yang Berubah**
Media dapat memberikan hal positif

karena tidak perlu mengulang-ulang penjelasan materi, pendidik dapat memberikan perhatian lebih banyak pada aspek-aspek lain dalam pembelajaran, dan peran pendidik tidak lagi menjadi pengajar, tetapi juga konsultan, penasehat, atau manajer pendidikan.

Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Kahoot adalah platform edukasi online yang menghadirkan kuis interaktif di kelas. Platform ini dapat digunakan untuk pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, gadget, dan proyektor. Kahoot membutuhkan koneksi internet untuk dimainkan dan dapat diakses di www.kahoot.com. Dengan Kahoot, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, bahkan untuk materi yang sulit dipahami. Pembelajaran aplikasi Kahoot memungkinkan siswa untuk berkreasi menggunakan teknologi, hal ini dikarenakan Kahoot memadukan antara permainan menarik dengan nilai pembelajaran sesuai dengan mata pembelajaran tertentu (Mustikawati, 2020)

Aplikasi Kahoot digunakan dalam pelajaran Bahasa Indonesia tentang materi teks cerpen. Ini digunakan untuk membantu siswa menganalisis dan mengkaji teks cerpen, terutama siswa di kelas XI. Teks cerpen adalah jenis karya sastra yang ditulis dalam bentuk cerita atau kisah pendek tentang kehidupan manusia. Cerpen, juga disebut sebagai karangan fiktif, adalah cerita singkat yang berfokus pada suatu tokoh dan menceritakan bagian kecil dari kehidupan seseorang. Cerpen adalah karangan pendek yang menggambarkan seorang tokoh dengan masalah dan solusinya. Seperti namanya, cerpen harus pendek dan ringkas, sehingga disebut cerita pendek. Novel, sebaliknya, biasanya lebih kompleks dan memiliki banyak tokoh, satu plot, dan jangka waktu yang lebih singkat.

Guru sering menggunakan pendekatan yang monoton dan memberikan tugas tanpa interaksi selama pembelajaran cerpen. Salah satu pendekatan ceramah yang sering digunakan bergantung pada buku paket, sehingga peserta didik tidak diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Akibatnya, guru biasanya hanya memberikan ceramah dan

kemudian mengajarkan siswa untuk membaca cerpen tanpa melibatkan mereka dalam proses pembelajaran (K.N. Widyatnyana, 2021).

Dalam pembelajaran teks cerpen, aplikasi Kahoot dapat digunakan untuk membantu siswa memahami dan menulis terkait teks cerpen. Pembelajaran teks cerpen biasanya dilakukan secara konvensional, dengan guru memberikan ceramah di kelas, tetapi penggunaan aplikasi Kahoot dapat membantu siswa menjadi lebih antusias dan bersemangat untuk mengkaji teks cerpen.

Hasil observasi yang dilakukan di kelas XI SMA N 9 Semarang dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa siswa merasa bosan, jenuh, dan tidak antusias dengan teks cerpen. Karena itu, manifestasi improvisasi pembelajaran yang menarik dan menumbuhkan kreativitas sangat penting. Selain itu, karena distrupsi teknologi, setiap aspek kehidupan terpengaruh oleh teknologi di tengah globalisasi yang terus berkembang. Dengan demikian, elemen pendidikan harus diintegrasikan dengan teknologi sebagai basis pembelajaran yang berpihak pada peserta didik atau pusat siswa dengan fokus pada

diferensiasi peserta didik sesuai dengan Teaching and the Right Level (TaRL) dan Cultural Responsibility Teacher (CRT).

Kahoot, aplikasi pembelajaran teks cerpen, memungkinkan siswa berpikir kreatif, bebas, dan terhubung dengan teknologi. Pembelajaran seperti ini akan memungkinkan peserta didik untuk memiliki kebebasan kreatif, membuat, dan menganalisis cerpen. Faktor-faktor yang mendasari penggunaan Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen, prosedur penggunaan Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen, dan hasil belajar dari siswa kelas XI SMAN 9 Semarang akan dibahas dalam tulisan ini.

METODE

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan pelaksanaan, hasil, dan faktor yang dialami oleh siswa dalam pembelajaran cerpen dengan aplikasi kahoot. Lokasi penelitian dilakukan di SMA Negeri 9 Semarang kelas XI yang berjumlah 36 siswa, Langkah-langkah yang perlu dipersiapkan adalah menyiapkan modul ajar, LKPD kemudian aplikasi game Kahoot. Sumber data diperoleh melalui

literatur refrensi ilmiah yang relevan, wawancara, tes siswa dengan aplikasi kahoo, observasi dan dokumentas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Faktor yang Melandasi Implementasi Aplikasi Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen di SMAN 9 Semarang.

Pengguna media dalam pembelajaran sangat diperlukan apalagi di era globalisasi sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran sekarang. Apalagi siswa SMA kebanyakan sudah diwajibkan menggunakan gawai untuk proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran nampaknya sudah menjadi keharusan yang dijalankan dalam proses pembelajaran, system belajar mengajar yang konvensional yaitu hanya ceramah atau merangkum buku membuat peserta didik malas atau tidak memiliki antusias dalam mengkaji materi cerpen. Sehingga guru perlu melakukan improvisasi pembelajaran yaitu dengan mengintegrasikan dengan teknologi. Adapun faktor yang melandasi penggunaan aplikasi Kahoot dalam materi teks cerpen ialah :

a. Distrupsi Teknologi

Teknologi sangat bergantung pada perubahan zaman modern, yang membantu menjaga agar proses pembelajaran tidak bosan dan siswa lebih antusias. Apalagi banyak sekolah saat ini menggunakan pendidikan penuh hari, membuat siswa bosan dan mengantuk. Namun, dengan penggunaan teknologi yang efisien, siswa merasa lebih senang dan bersemangat. Selain itu, banyak media atau aplikasi yang sistemnya bergantung pada permainan.

Semua aspek kehidupan terhegemoni oleh globalisasi secara tidak langsung, dan kemajuan teknologi adalah hasil dari masuknya globalisasi yang sangat besar. Di kelas XI SMAN 9 Semarang, aplikasi Kahoot digunakan untuk materi teks cerpen. Antusiasme siswa terhadap pembelajaran Kahoot terbukti dengan semangat mereka untuk mengerjakan teks cerpen.

b. Kurikulum Merdeka

Kurikulum merupakan seperangkat aturan yang mewadahi proses pembelajaran di kelas baik dari pihak guru maupun peserta didik. Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum terbaru yang mengadopsi kebebasan, kreativitas, dan inovasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam pelaksanaan kurikulum Merdeka, peserta didik dibebaskan untuk mengintegrasikan teknologi, budaya dalam mengkaji materi yang sedang dibahas. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi Kahoot adalah wujud dari pengintegrasian teknologi dan pembelajaran yang berfokus pada peserta didik serta mengimplementasikan nilai-nilai kurikulum merdeka.

Di SMAN 9 Semarang sudah menerapkan Kurikulum Merdeka sejak tahun 2021 secara bertahap, sehingga penerapan teknologi menjadi nilai-nilai yang selalu terdoktrin dalam pembelajaran. Aplikasi Kahoot merupakan salah satu aplikasi yang familiar digunakan di SMAN 9 Semarang.

Pembelajaran Teks Cerpen menjadi lebih menarik dan peserta didik lebih antusias dengan menggunakan aplikasi Kahoot, hal ini dikarenakan peserta didik tidak bosan serta adanya jiwa persaingan yang sehat dalam menjawab soal teks cerpen.

c. Degradasi Aktivitas Pembelajaran

Pembelajaran melalui ceramah atau penggunaan media dapat berdampak besar pada motivasi belajar siswa. Selain itu, karena Gen Z sangat bergantung pada teknologi, guru harus memanfaatkan media atau teknologi agar siswa lebih aktif mengikuti pelajaran dan membuat proyek pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Untuk mengatasi penurunan minat belajar generasi Z, guru harus memanfaatkan media atau teknologi agar siswa lebih aktif mengikuti pelajaran daripada hanya menulis di papan tulis.

Implementasi ini di SMAN 9 Semarang membuat pembelajaran di kelas XI membosankan jika tidak menggunakan media atau

teknologi. Selain itu, siswa mengalami banyak penurunan selama proses pembelajaran. Ini akan meningkatkan minat siswa. Ketika proses pembelajaran di kelas XI hanya berupa ceramah, banyak siswa yang bingung dan tidak mendengarkan guru menjelaskan materi. Merdeka Belajar, dengan dukungan teknologi pendidikan, menjadi langkah transformatif untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas tinggi, berpusat pada siswa, dan relevan dengan kebutuhan masa kini. Memanfaatkan teknologi pendidikan dengan bijak dan bertanggung jawab dapat membuka peluang baru untuk meningkatkan aksesibilitas, personalisasi, interaktivitas, dan efektivitas pembelajaran. Ini akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang cakap dan siap menghadapi tantangan global di era digital (Nuridayanti, 2023).

Guru sering menggunakan pendekatan yang monoton dan memberikan tugas tanpa interaksi selama pembelajaran cerpen. Salah satu pendekatan yang paling umum

digunakan adalah metode ceramah yang bergantung pada buku paket, sehingga siswa tidak perlu berpartisipasi aktif. Hal ini menyebabkan siswa tidak tertarik untuk belajar cerpen karena guru tampaknya tidak memperhatikan mereka. Guru biasanya hanya memberikan ceramah dan kemudian mengajarkan siswa untuk membaca cerpen, tanpa melibatkan mereka dalam proses pembelajaran (Widyatnyana, 2021).

2. Langkah-langkah Penggunaan Kahoot dalam Pembelajaran Teks Cerpen Kelas XI di SMAN 9 Semarang.

Penggunaan Kahoot dalam pembelajaran saat ini sangat diperlukan untuk meningkatkan antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran. Langkah-langkah yang diperlukan guru untuk menyiapkan pertanyaan atau tes ke dalam aplikasi Kahoot untuk mencakup materi yang akan digunakan sehingga secara tidak langsung siswa mengembangkan materi yang disampaikan guru lewat aplikasi Kahoot. Guru perlu membuat kuis Kahoot yang terkait dengan teks cerpen yang akan dipelajari.

Kuis Kahoot dapat berisi pertanyaan pilihan ganda, benar salah, atau pertanyaan terbuka. Guru dapat menambahkan gambar, video, dan audio untuk membuat kuis lebih menarik.



Gambar 1. Peserta didik melaksanakan pengerjaan kahoot

Penggunaanya guru membagikan kode atau barcode ke siswa sebelum memulai kuis. Siswa dapat mengakses Aplikasi Kahoot melalui perangkat mobile mereka seperti smartphone, tablet atau laptop. Saat kuis Kahoot itu berlangsung siswa banyak yang antusias yang bersemangat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di handphone atau gawai masing-masing dan pertanyaan yang salah atau benar sudah terlihat dilayar proyektor dan nilai ranking atau

tingkatan siswa yang mengikuti kuis tersebut terlihat, sehingga hal itu yang membuat siswa lebih bersemangat dan antusias. Hasil kuis Kahoot ditampilkan secara real-time di layar. Guru dan siswa dapat melihat perolehan skor mereka dan jawaban yang paling banyak dipilih menjadi ranking 1 atau terbaik dalam 1 kelas.



Gamabar 2. Presentasi hasil Kahoot ranking 1-3

Salah satu wujud penerapan aplikasi Kahoot adalah dalam pembelajaran mata Pelajaran Bahasa Indoensia terkait materi teks cerpen. Hal ini digunakan agar mempermudah siswa dalam menganalisi dan mengkaji teks cerpen khususnya di kelas XI. Teks cerpen adalah jenis karya sastra yang memaparkan kisah atau cerita tentang kehidupan manusia melalui tulisan

pendek. Cerpen juga dikenal sebagai karangan fiktif yang berisi tentang sebagian kehidupan seseorang atau kehidupan yang diceritakan secara ringkas, dengan fokus pada suatu tokoh saja. Dalam cerpen, dipisahkan sepenggal kehidupan tokoh yang penuh pertikaian, peristiwa yang mengharukan atau menyenangkan, dan mengandung kesan yang tidak mudah dilupakan. Cerpen adalah sebuah karangan pendek yang mengisahkan seorang tokoh dengan sebuah masalah beserta penyelesaiannya. Sesuai dengan namanya, cerpen haruslah pendek dan ringkas sehingga diberi nama cerita pendek. Cerita pendek cenderung kurang kompleks dibandingkan dengan novel. Cerita pendek biasanya memusatkan perhatian pada satu kejadian, mempunyai satu plot, setting yang tunggal, jumlah tokoh yang terbatas, dan mencakup jangka waktu yang singkat (Novita, 2020)

Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi Kahoot adalah platform edukasi online yang menghadirkan kuis interaktif di kelas. Platform ini dapat digunakan untuk pembelajaran bersama di kelas dengan bantuan laptop, gadget, dan proyektor. Kahoot membutuhkan koneksi

internet untuk dimainkan dan dapat diakses di www.kahoot.com. Dengan Kahoot, pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, bahkan untuk materi yang sulit dipahami. Pembelajaran aplikasi Kahoot memungkinkan siswa untuk berkreasi menggunakan teknologi, hal ini dikarenakan Kahoot memadukan antara permainan menarik dengan nilai pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran tertentu (Mustikawati, 2020)

3. Manfaat Penggunaan Aplikasi Kahoot Dalam Pembelajaran Teks Cerpen di Kelas XI SMAN 9 Semarang

Peserta didik Kelas XI SMAN 9 Semarang lebih terlibat dan interaktif dalam membuat teks cerpen dengan menggunakan aplikasi Kahoot. Ini adalah hasil dari kehidupan sehari-hari Gen Z yang akrab dengan teknologi. Selain itu, aplikasi Kahoot membantu siswa memahami teks cerpen secara komperhensif dan dapat menjadi sarana umpan balik antara siswa dan guru untuk menilai seberapa baik siswa memahami materi. Dengan demikian, penggunaan aplikasi Kahoot di kelas XI SMAN 9

Semarang secara tidak langsung dapat membantu siswa dalam menciptakan suasana pembelajaran interaktif, meningkatkan antusiasme siswa, dan memberikan pelajaran yang lebih menarik.

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam proses belajar dan mengajar. Guru sering menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk menyampaikan informasi kepada siswa sehingga mereka dapat memahami apa yang mereka pelajari. Penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat memiliki efek psikologis terhadap pembelajaran, seperti menumbuhkan minat dan keinginan baru, dan meningkatkan motivasi. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam (Junaidi, 2019) dan Mustakawati (2020), manfaat media dalam proses pembelajaran adalah untuk memungkinkan interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa, sehingga belajar dapat dilakukan dengan lebih baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan diskusi tentang penggunaan aplikasi Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen di kelas XI di SMAN 9 Semarang, dapat disimpulkan bahwa beberapa faktor mendorong

penggunaan aplikasi tersebut. Faktor-faktor tersebut termasuk penggunaan kurikulum Merdeka di SMAN 9 Semarang, kurangnya aktivitas pembelajaran, dan penggunaan teknologi yang buruk. Untuk menggunakan Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen, guru harus membuat akun Kahoot dan membagikan linknya, kemudian siswa mengerjakan pertanyaan sesuai instruksi, melihat hasilnya, dan berbicara tentang hasilnya. Manfaat lain dari penggunaan Kahoot dalam pembelajaran teks cerpen adalah bahwa itu membuat pelajaran lebih interaktif, kreatif, dan inovatif, dan membuat pelajaran lebih berfokus pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatria, F. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Google Drive Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(1), 138–144. <https://doi.org/10.32696/ojs.v2i1.158>
- Fenny Eka Mustikawati. (2020). *Fungsi Aplikasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan*

- Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
<https://doi.org/10.35446/diklatreviaw.v3i1.349>
- Kaforina, M., Mulyadi, M., & Jaya, A. (2023). the Students' Personality Based on Their Reading Attitude. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(1), 12–23. <https://doi.org/10.31851/esteem.v7i1.12654>
- K.N. Widyatnyana. (2021). Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695
- Novita, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen Berdasarkan Teknik Storyboard pada Siswa Kelas XI SMA. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 46–52. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.29>
- Nuridayanti Nuridayanti. (2023). *Peran Teknologi Pendidikan dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 5(1).
- Simbolon, M. H., Misriani, M., & Fitriani, Y. (2024). Kajian Sosiologi Sastra Dalam Novel Keluarga Cemara Karya Arswendo Atmowiloto. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 14–22.
- Sujiati, R., Jaya, A., Rosmiyati, E., & Noviati. (2023). Efl Teachers' Attitudes and Experiences on the Implementation of Multiliteracies. *Esteem Journal of English Education Study Programme*, 7(1), 85–96. <https://doi.org/10.31851/esteem.v7i1.12653>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yati, D., Fitriani, Y., & Agustina, J. (2024). Kajian Semiotik Tradisi Perang Ketupat Di Desa Tempilang Kabupaten Bangka Barat Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. *Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 14(1), 23–33.