

## **Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kahoot Pada Siswa Kelas X**

**Agdya Mayang Savitri<sup>1</sup>, Ngatmini<sup>2</sup>, Nazla maharani Umay<sup>3</sup>, Sri Handayani<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>PPG, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur, 50232

<sup>2</sup>Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur, 50232

<sup>3</sup>Bahasa Indonesia, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur, 50232

<sup>4</sup>Bahasa Indonesia, SMA Negeri 11 Semarang, Kota Semarang, 50248

Email: <sup>1</sup>[savitriagdya@gmail.com](mailto:savitriagdya@gmail.com)

Email: <sup>2</sup>[ngatmini@upgris.ac.id](mailto:ngatmini@upgris.ac.id)

Email: <sup>3</sup>[nazlamaharani@upgris.ac.id](mailto:nazlamaharani@upgris.ac.id)

Email: <sup>4</sup>[handayanisri9898@gmail.com](mailto:handayanisri9898@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Kahoot* di kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025. Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menulis materi pembelajaran yang terlihat dari nilai rata-rata yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal dan rendahnya partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai siswa dari 63,02 pada pra siklus menjadi 72,25 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82,50 pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga mengalami peningkatan dari 30,56% pada pra siklus, menjadi 61,11% pada siklus I, dan mencapai 91,67% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Kahoot* efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Selain itu, media ini juga mampu meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) dan media *Kahoot* relevan dengan kehidupan siswa mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

**Kata kunci:** Kemampuan menulis, Puisi, *Problem Based Learning*, Kahoot

### **ABSTRACT**

*This study aims to improve students' analytical skills in Indonesian language learning through the use of the Problem Based Learning (PBL) model and Kahoot media in class X-1 of SMA Negeri 11 Semarang for the 2024/2025 academic year. The problem addressed in this study is the low level of students' analytical ability, as indicated by the average scores not meeting the minimum mastery criteria and the low level of student participation during the learning process. This research is a classroom action research conducted in two cycles, consisting of planning, action implementation, observation, and reflection stages. Data were collected through observation, documentation, and learning outcome tests. The results showed an increase in the average student score from 63.02 in the pre-cycle to 72.25 in the first cycle, and further improved to 82.50 in the second cycle. The classical completeness rate also increased from 30.56% in the pre-cycle, to 61.11% in the first cycle, and reached 91.67% in the second cycle. These results indicate that the use of the Problem Based Learning (PBL) model and Kahoot media is effective in enhancing students' analytical skills. Furthermore, this approach also improved student motivation and engagement during the learning process. The study concludes that the application of the Problem Based Learning (PBL) model and Kahoot media, which are relevant to students' real-life contexts, has a positive impact on improving the quality of learning.*

**Keywords:** Writing skills, Poetry, *Problem Based Learning*, Kahoot

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Tarigan (2013) keterampilan berbahasa terdiri atas empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. dari keempat keterampilan tersebut keterampilan menulis menurut Menurut Kegiatan menulis, menurut Nurgiyantoro (2001: 273), adalah proses menyampaikan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa. Menulis adalah pekerjaan produktif dan ekspresif, jadi penulis harus memiliki kemampuan dalam memilih kosa kata, kaidah penulisan, dan struktur kebahasaan.

Byrne dalam Kundharu (2014) mengungkapkan bahwa keterampilan menulis pada hakikatnya bukan sekedar kemampuan menulis simbo-simbol grafis sehingga berbentuk kata, kata-kata disusun peraturan menjadi kalimat tertentu, menurut melainkan keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran kedalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.

Hartati (2017) menyatakan bahwa, terkait dengan aktivitas menulis, tujuan utama pembelajaran sastra adalah untuk memberikan siswa pengalaman dalam mengapresiasi dan menyatakan karya sastra. Pengembangan daya cipta dan kemampuan untuk menyampaikan diri melalui bahasa dan ungkapan pribadi adalah kunci dari ekspresi sastra ini. Pengalaman ekspresif ini seharusnya dikombinasikan dengan kemampuan menulis. Karena kegiatan menulis puisi memungkinkan siswa untuk menyampaikan ide, perasaan, dan pengalaman pribadinya, pernyataan ini memperkuat gagasan bahwa pembelajaran sastra dapat dilakukan melalui kegiatan ini (Aminuddin, 2013).

Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang memiliki kekayaan makna, keindahan bahasa, serta kekuatan ekspresi perasaan dan pemikiran. Kemampuan menulis unsur pembangun puisi menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). Unsur-unsur pembangun puisi yang meliputi diksi, imaji, gaya bahasa, rima, irama, serta struktur fisik dan batin puisi harus dipahami secara mendalam agar siswa tidak hanya dapat menikmati puisi, tetapi juga mampu mengapresiasi dan menafsirkannya secara kritis.

Puisi menurut Kosasih (2012:97) adalah salah satu jenis karya sastra yang menekankan pemilihan kata dan keindahan. Puisi tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa siswa, tetapi juga membantu mereka berpikir kritis, memahami arti, dan mengungkapkan perasaan. Siswa diharapkan dapat mengenali berbagai unsur yang membentuk puisi, baik dari segi batin maupun luaran. Unsur batin termasuk tema, ekspresi emosi penyair, nada dan suasana, dan amanat yang ingin disampaikan penyair. Di sisi lain, elemen fisik termasuk diksi (pilihan kata), penggunaan kata konkret, imaji, gaya bahasa (majas), dan tata letak tulisan (tipografi).

Untuk menyelesaikan masalah ini, diperlukan perubahan pada pendekatan dan model pembelajaran. Perubahan ini harus memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan memiliki pengalaman belajar yang lebih signifikan. Model pembelajaran berbasis masalah (PBL) berfokus pada bagaimana siswa berpartisipasi secara aktif dan bekerja sama untuk memecahkan masalah. Ini adalah salah satu pendekatan yang dapat digunakan. Diharapkan bahwa penggunaan PBL akan membantu siswa meningkatkan kemampuan mereka untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi untuk masalah (N & Anugraheni, 2017: 242).

Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) memiliki banyak keunggulan dalam pembelajaran. Pertama, PBL membantu siswa menjadi pembelajar mandiri dengan menyelesaikan masalah praktis. Kedua, model ini mengajarkan siswa berpikir kritis dengan menulis, menemukan masalah, dan mencari solusi kreatif. Terakhir, PBL membantu siswa bekerja sama dalam kelompok dan berkolaborasi. Keempat, pembelajaran menjadi lebih bermanfaat karena berfokus pada masalah nyata yang membutuhkan pemahaman mendalam. Rerung (2017) menyatakan bahwa PBL membentuk siswa yang inovatif, kreatif, dan kolaboratif karena membiasakan siswa untuk mencari informasi dari berbagai sumber dan meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif.

Media pembelajaran adalah cara guru menyampaikan pesan penting tentang pelajaran. Jika guru hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton, siswa cenderung kehilangan minat dan tidak menyimak pelajaran secara menyeluruh. Oleh karena itu, media pembelajaran harus menarik dan menyenangkan agar siswa tertarik untuk belajar. Aplikasi berbasis game seperti Kahoot adalah salah satu media interaktif yang dapat digunakan, karena telah terbukti meningkatkan kemampuan siswa untuk menyimak dengan baik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran.

Kahoot merupakan salah satu media pembelajaran visual yang memiliki tujuan untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka berkonsentrasi pada materi melalui tampilan visual yang menarik dan penuh warna. Kahoot adalah alat pembelajaran interaktif berbasis web yang menyenangkan dan mendidik. Karena disajikan dalam bentuk kuis interaktif, media ini memiliki potensi untuk meningkatkan semangat belajar siswa. Siswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan skor dalam setiap pertanyaan jika mereka menjawab dengan benar. Ini dapat mendorong semangat belajar dan kompetisi yang sehat di antara mereka (Ilmiyah, 2021).

Kahoot, sebagai media pembelajaran berbasis web, memiliki keunggulan karena dapat diakses kapan saja dan oleh siapa saja. Kahoot bermanfaat dalam pembelajaran menulis puisi karena tidak hanya berfungsi sebagai alat evaluasi, tetapi juga dapat menjadi alat yang menyenangkan yang mendorong siswa untuk belajar. Aplikasi ini tidak hanya memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, tetapi juga dapat berfungsi sebagai motivasi positif untuk mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan menulis. Siswa juga dapat mengevaluasi tingkat kepuasan mereka dengan proses pembelajaran setelah mengikuti kuis yang disajikan melalui Kahoot. Pada akhirnya, ini akan meningkatkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar (Jannah & Pahlevi, 2020:111).

Dalam konteks pembelajaran menulis puisi, pemanfaatan Kahoot sebagai media interaktif sangat relevan untuk membangun semangat dan motivasi siswa, terutama dalam situasi pembelajaran yang cenderung monoton atau saat pembelajaran jarak jauh. Penggunaan Kahoot dalam model *Problem Based Learning* tidak hanya memperkaya proses belajar, tetapi juga mampu mengurangi kejenuhan siswa serta meningkatkan partisipasi aktif dalam mengasah keterampilan menulis puisi secara kreatif dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 11 Semarang, kemampuan siswa kelas X-1 dalam menulis puisi masih tergolong rendah, sebagaimana terlihat dari hasil tes formatif. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan peningkatan kualitas pembelajaran puisi melalui pendekatan yang lebih interaktif dan metode yang kreatif serta inovatif. Kolaborasi antara guru Bahasa Indonesia dan pelaku seni lokal juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Dengan langkah-langkah tersebut, diharapkan kemampuan siswa dalam menulis unsur-unsur puisi dapat meningkat secara signifikan serta mendukung pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas mereka.

Penelitian terdahulu ditemukan kebutuhan yang serupa yaitu “Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Berbantuan Media Pembelajaran Berbasis *Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpck)* Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia” oleh Sudarti, N. W (2024) dan “Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Digital Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar” oleh Sulsana, R. M., Karma, I. N., & Nurwahidah, N. (2024).

Dengan latar belakang tersebut, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif dan kreatif, serta memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan kreativitas dan inovatif siswa. Oleh karena itu penelitian ini berjudul Peningkatan Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantuan Media Kahoot Pada Siswa Kelas X.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang didukung oleh data kuantitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran serta peningkatan hasil belajar siswa dari waktu ke waktu berdasarkan siklus tindakan yang dilakukan. Analisis data dalam penelitian ini merupakan rangkaian langkah untuk menemukan makna dan menyusun informasi yang diperoleh melalui kegiatan observasi dan dokumentasi (Sugiyono, 2017). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang biasanya dilakukan oleh guru sebagai tenaga pendidik. PTK dilakukan dengan menggunakan pendekatan di dalam kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan atau memperbaiki proses dan hasil belajar peserta didik. Pendekatan ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran serta peningkatan hasil belajar siswa dari waktu ke waktu berdasarkan siklus tindakan yang dilakukan. Siklus I dan Siklus II adalah dua siklus yang melibatkan satu pertemuan yang mencakup empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian Tindakan Kelas, menurut Aqib, Zainal, dkk (2010) adalah pendekatan yang digunakan guru untuk menggunakan refleksi diri untuk meningkatkan pembelajaran di kelas. PTK dimaksudkan untuk meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran selain membantu guru menemukan kesulitan yang dihadapi siswa mereka.

Subjek yang diteliti dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang pada tahun ajaran 2024/2025. Kelompok siswa ini terdiri dari 36 orang, terdiri atas 18 peserta didik laki-laki dan 18 peserta didik perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini merupakan tahap yang sangat penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi standar yang telah ditetapkan. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan tes. Teknik-teknik ini dipilih untuk mendapatkan data yang akurat dan relevan guna mencapai tujuan penelitian.

Teknik analisis data merupakan tahapan penting dalam suatu penelitian yang memungkinkan peneliti untuk mengolah data yang telah dikumpulkan secara sistematis. Proses ini mencakup beberapa langkah, dimulai dari pengumpulan data dengan menggunakan metode tertentu guna menjamin keakuratan dan validitas informasi yang diperoleh. Setelah data terkumpul, dilakukan penyajian data dalam bentuk visual atau deskriptif agar informasi yang ada lebih mudah dipahami. Selanjutnya, pada tahap reduksi data, peneliti melakukan analisis mendalam untuk menyederhanakan kompleksitas data dan mengidentifikasi pola maupun hubungan yang relevan.

Tahap akhir adalah verifikasi atau penarikan kesimpulan, yang bertujuan untuk mengonfirmasi temuan dari proses analisis dan merumuskan hasil penelitian berdasarkan bukti-bukti data yang telah diolah. Dengan mengikuti rangkaian prosedur ini, peneliti dapat memperoleh kesimpulan yang berkualitas dan dapat dipercaya, berdasarkan analisis yang dilakukan secara mendalam terhadap data yang tersedia.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil data nilai kemampuan menulis siswa yang didapatkan dari guru, pada kondisi awal menunjukkan bahwa kemampuan menulis siswa masih rendah. Hal ini dapat dibuktikan dengan data yang menunjukkan sebanyak 69,44%) atau 25 siswa mendapatkan nilai dibawah KKM sebesar  $\geq 75$  dengan nilai rata-rata 63,02 dan sisanya sebanyak 30,56%) atau sebanyak 11 siswa mendapat nilai diatas 70. Distribusi data nilai kemampuan menulis sebelum dilaksanakan tindakan dapat dilihat pada tabel I berikut ini:

**Tabel 1.** Distribusi Nilai Kemampuan menulis Pra-Siklus Siswa X-1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	0 – 54	4	11,11%
2	55 – 64	7	19,44%
3	65 – 74	14	38,89%
4	75 – 84	6	16,67%
5	85 – 100	5	13,89%

Nilai rata-rata	63,02
Ketuntasan klasikal	$(11/36) \times 100\% = 30,56\%$

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa sebanyak 11 siswa (30,56%) telah mencapai KKM (nilai  $\geq 75$ ), dan sebanyak 25 siswa (69,44%) belum mencapai batas KKM. Nilai rata-rata kelas pada tahap pra-siklus adalah 63,02, yang menunjukkan bahwa kemampuan menulis puisi siswa masih berada di bawah standar ketuntasan minimal.

Atas dasar data dan informasi yang diperoleh pada pra-siklus, selanjutnya dilakukan tindakan pada siklus I menggunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media Kahoot pada pembelajaran menulis puisi. Data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.** Distribusi Nilai Kemampuan Menulis Siklus 1 Siswa X-1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	40 – 55	1	2,78%
2	56 – 65	4	11,11%
3	66 – 74	9	25,00%
4	75 – 84	14	38,89%
5	85 – 94	6	16,67%
6	95 – 100	2	5,56%
Nilai rata-rata		72,25	
Ketuntasan klasikal		$(22/36) \times 100\% = 61,11\%$	

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa sebanyak 22 siswa (61,11%) telah mencapai batas KKM  $\geq 75$  dan 14 siswa (38,89%) belum mencapai batas KKM, dengan nilai rata-rata pada Siklus I sebesar 72,25.

Karena pada Siklus I belum mencapai indikator kinerja yang ditentukan, yaitu minimal 80% siswa mendapatkan nilai keterampilan menulis puisi  $\geq 75$ , maka penelitian dilanjutkan ke Siklus II. Pada siklus berikutnya dilakukan model *problem based learning* (PBL) dengan menggunakan media Kahoot pada pembelajaran berdasarkan temuan dan kekurangan pada pelaksanaan Siklus I.

**Tabel 3.** Distribusi Nilai Kemampuan Menulis Siklus 2 Siswa X-1

No	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase (%)
1	62 – 69	1	2,78%
2	70 – 77	2	5,56%
3	78 – 85	17	47,22%
4	86 – 93	13	36,11%
5	94 – 100	3	8,33%
Nilai rata-rata		82,50	
Ketuntasan klasikal		$(33/36) \times 100 = 91,67\%$	

Berdasarkan Tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 33 siswa dari 36 siswa (91,67%) telah mencapai KKM, sedangkan 3 siswa (8,33%) belum mencapai KKM. Nilai rata-rata kemampuan menulis pada siklus II adalah 82,50. Dengan perolehan persentase ketuntasan klasikal sebesar 91,67% pada siklus II, berarti sudah mencapai indikator kinerja minimal sebesar 80%. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan menulis siswa kelas X-1 menggunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media Kahoot telah berhasil dan dapat dihentikan pada siklus ini.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil perbandingan setelah diadakan tindakan penggunaan model *Problem based learning* dan media kahoot pada Pra-siklus, siklus I dan Siklus II, yang diterapkan pada siswa kelas kelas x-1 SMA Negeri 11 Semarang, maka dapat diketahui bahwa model *Problem based learning* dan media kahoot dapat meningkatkan kemampuan menulis

unsur pembangun puisi pada siswa kelas Kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang tahun ajaran 2024/2025. Peningkatan terlihat dari nilai kemampuan menulis yang telah dilakukan, pada kondisi awal siswa mencapai KKM **30,56%** (11 siswa), siklus I yaitu pada penerapan media Kahoot terjadi peningkatan presentase ketuntasan menjadi **61,11%** (22 siswa). Kemudian pada siklus II, dilakukan perbaikan atas dasar siklus I mengenai kinerja guru maupun proses pembelajaran yang berlangsung. Pada siklus II terjadi peningkatan kembali menjadi **91,67%** (33 siswa) tuntas melebihi KKM. Data perbandingan nilai kemampuan menulis siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini:

**Tabel 4. Perbandingan Nilai Kemampuan menulisis Siswa Kelas X-1**

No	Aspek Penilaian	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Rata-rata Nilai	63,02	72,25	82,50
2	Ketuntasan Klasikal (%)	30,56	61,11	91,67

Berdasarkan Tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa penggunaan model *problem based learning* dan media kahoot mampu meningkatkan kemampuan menulis siswa kelas X-1 tahun ajaran 2023/2024. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa. Pada kondisi awal (pra siklus), persentase ketuntasan klasikal hanya mencapai 30,56% (11 siswa) dengan nilai rata-rata 63,02.

Pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan klasikal menjadi 61,11% (22 siswa) dengan nilai rata-rata 72,25. Kemudian pada siklus II, persentase ketuntasan klasikal naik signifikan menjadi 91,67% (33 siswa) dengan nilai rata-rata 82,50.

Dalam penelitian ini, masih terdapat 3 siswa yang belum tuntas. Ketidaktuntasan ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya keterbatasan kemampuan awal siswa dalam memahami struktur dan unsur pembangun puisi, kurangnya kepercayaan diri dalam mengekspresikan gagasan secara tertulis, serta keterampilan literasi yang belum merata. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindak lanjut berupa bimbingan khusus atau remedial untuk membantu siswa-siswa tersebut mencapai ketuntasan belajar.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan selama dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media Kahoot terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas X-1 SMA Negeri 11 Semarang Tahun Ajaran 2024/2025. Peningkatan tersebut terlihat dari perolehan nilai rata-rata siswa yang mengalami kenaikan signifikan dari 63,02 pada pra-siklus, menjadi 72,25 pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 82,50 pada siklus II. Begitu pula dengan persentase ketuntasan klasikal yang meningkat dari 30,56% pada pra-siklus, menjadi 61,11% pada siklus I, dan mencapai 91,67% pada siklus II.

Dengan demikian, model *Problem Based Learning* (PBL) dan media Kahoot mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam menulis puisi. Model ini juga efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis siswa dalam menuangkan gagasan ke dalam bentuk karya sastra puisi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. (2013). Pengantar Apresiasi Karya Sastra. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Yrama Widya
- Fahmi, dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap dan Praktis*. Indralaya: Adanu Abimata.
- Hartati, T. (2017). Apresiasi Sastra Anak. Bandung: Paskasarjana UPI.
- Ilmiyah Nur Hafidhotul, M. S. (2021). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa.

- Jannah, Kunuzil dan Pahlevi. 2020. Pengembangan Instrumen Penilaian Berbasis Higher Order Thinking Skills Berbantuan Aplikasi “Kahoot!” Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Penanganan Surat Masuk dan Surat Keluar Jurusan OTKP di SMK Negeri 2 Buduran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*. Vol. 8. No. 1.
- Kosasih, E. (2012). *Dasar-Dasar Keterampilan Bersastra*. Bandung: Yrama Widya.
- Kundharu Saddhono dan Slamet. 2014. *Pembelajara Keterampilan Berbahasa Indonesia*, Cet. I : Yogyakarta; Graha Ilmu.
- N., N. R., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan Problem Based Learning bagi siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(3), 241–250.
- Nurgiyantoro, B. (2001). *Penilaian dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Rerung, N., Sinon, I. L., & Widyaliningsih, S. W. (2017). Penerapan model pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik SMA pada materi usaha, gaya, dan energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 6(1), 47–55.
- Sudarti, N. W. (2024). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING (PBL) BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TECHNOLOGICAL PEDAGOGICAL CONTENT KNOWLEDGE (TPACK) SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA. *Pedalitra: Prosiding Pedagogi, Linguistik, dan Sastra*, 4(1), 322-334.
- Sulsana, R. M., Karma, I. N., & Nurwahidah, N. (2024). Model Problem Based Learning Berbantuan Media Digital Kahoot Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(2), 491-497.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan*. Berbahasa. Bandung: Angkasa.