

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN APLIKASI KAHOOT TERHADAP KEMAHIRAN MEMBACA TEKS PUISI PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 6 BINTAN TIMUR TAHUN PELAJARAN 2024/2025

Sonya Julianti Siahaan¹, Isnaini Leo Shanty², Asri Lolita³
Univrsitas Maritirm Raja Ali Haji
sonyasiahaan5@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to describe the effect of the Team Games Tournament (TGT) learning model assisted by the Kahoot application on the poetry reading skills of eighth-grade students at SMP Negeri 6 Bintan Timur with a population of 73 students and a sample of 44 students in Indonesian language learning. This study is quantitative descriptive. This study used an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The data collection technique was an objective test. Based on the normality test, the research data showed that the data were normally distributed. The t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, so it can be stated that the hypothesis is accepted. This means that there is an effect of the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model assisted by the Kahoot application on the poetry reading skills of eighth-grade students at SMP Negeri 6 Bintan Timur in the 2024/2025 academic year.

Keywords: Team Games Tournament (TGT) Learning Model Assisted by Kahoot Application, Poetry Reading Proficiency.

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur dengan populasi 73 siswa dan sampel 44 siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini berupa deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *desain one group pretest posttest design*. Teknik pengumpulan data ini berupa tes objektif. Berdasarkan uji normalitas, data penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji t-test nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Aplikasi Kahoot, Kemahiran Membaca Teks Puisi

A. Pendahuluan

Salah satu dari empat keterampilan berbahasa yaitu membaca. Secara umum, membaca melibatkan kemampuan untuk menerima dan memahami informasi yang tertulis. Menurut (Meliyawati, 2017) membaca sebagai suatu kemahiran yang mencakup tiga hal yaitu pengenalan terhadap huruf serta tanda baca, hubungan huruf serta tanda baca, dan hubungan lebih lanjut dari satu dan dua dengan makna.

Membaca merupakan salah satu elemen penting dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia baik di jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga atas yang mana dalam kurikulum merdeka dikenal dengan istilah fase A, B, C, D, E, dan F. Pada fase D, fokus pembelajaran lebih memusatkan pada pemahaman konseptual lebih mendalam, adanya analisis dan sintesis.

Begitu pula dengan elemen membaca pada teks puisi, yang mana bukan hanya sekedar siswa mampu membaca puisi atau mendeklamasikan puisi saja, namun siswa juga dapat menemukan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Meskipun demikian, puisi memiliki tujuan utama yang sama yaitu menyampaikan makna yang mendalam dengan kata-kata yang indah. Pada materi puisi, kemahiran membaca juga sangat berperan penting dalam pembelajaran.

Pada materi teks puisi, kemahiran membaca yang diterapkan berupa kemampuan memahami dan menghayati makna puisi secara mendalam. Namun demikian terdapat permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran puisi ini, Kesulitan yang dialami yaitu, siswa masih kurang dalam memahami isi dari teks puisi yang didalamnya terdapat makna yang sulit untuk dimengerti oleh siswa. Hal tersebut dapat dipicu dari kurangnya membaca sehingga tidak terlatih dalam mengidentifikasi makna tersirat.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) berbantuan aplikasi kahoot dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan interaksi, motivasi dan konsentrasi siswa karena melibatkan elemen visual, suara, dan waktu yang terbatas. Dengan adanya interaksi,

siswa tidak lagi hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga bisa merespon, memilih, mengeksplorasi, bahkan mencoba sendiri materi yang dipelajari.

Tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan kemahiran membaca teks puisi sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur tahun pelajaran 2024/2025. Mendeskripsikan kemahiran membaca teks puisi sesudah diterapkan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur tahun pelajaran 2024/2025. Mendeskripsikan pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur tahun pelajaran 2024/2025.

Adapun landasan teori dalam penelitian ini adalah, Keterampilan berbahasa khususnya keterampilan membaca menurut Sudaryati, Dkk (2023) ialah salah satu unsur penting

di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan banyaknya membaca maka akan membuka jendela dunia pengetahuan dan menciptakan pengetahuan baru. manfaat membaca juga disampaikan oleh Husnah, Dkk (2024) bahwa adanya aktifitas membaca dapat memberikan manfaat berupa memperkaya keterampilan bahasa dan pemahaman, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memiliki rasa empati, dan memperkuat unsur kreativitas.

Puisi menurut Lafamane (2020) merupakan bentuk karya sastra dari hasil ungkapan dan perasaan penyair dengan bahasa yang terikat irama, matra, rima, penyusunan lirik dan bait, serta penuh makna. Puisi menurut Lafamane (2020) dibedakan menjadi 2 yaitu puisi lama dan juga puisi baru.

Lafamane (2020) menyatakan unsur intrinsik puisi merupakan unsur-unsur yang terkandung dalam puisi dan mempengaruhi puisi sebagai karya sastra. Yang termasuk unsur intrinsik puisi ialah diksi, imaji, majas, bunyi, rima, ritme, dan tema.

Strategi dikatakan oleh Kemp (dalam Rusman, 2015) sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang dikerjakan oleh guru dan siswa untuk

mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. menurut Kardi & Nur (dalam Simeru & Lubis, 2022) model pembelajaran terdapat empat ciri khusus yang dapat membedakannya dengan strategi, metode, ataupun prosedur. Fungsi model pembelajaran menurut Simeru & Lubis, (2022) ialah sebagai pedoman pedoman dalam merancang pelaksanaan pembelajaran.

Team games tournament menurut Fathurrohman (2015) merupakan model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa dengan kemampuan, jenis kelamin, suku ataupun ras yang berbeda-beda.

Menurut Daryanto (2011) kata media ialah bentuk jamak dari kata medium. Muhammad Hasan dkk, (2021), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran.

Menurut Daryanto (2011) media pembelajaran interaktif ialah kegiatan

pembelajaran yang mengajak siswa untuk turut aktif , dengan model interaktif seolah-olah terjadi komunikasi dua arah. untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan kompetitif. Menurut Mustikawati (2019), Kahoot adalah media pembelajaran jenis visual yang memiliki fungsi atensi yaitu menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

Hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh signifikan antara model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot dengan kemahiran membaca teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Berikut merupakan hipotesis statistik dalam penelitian ini.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi siswa

kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur. Hipotesis diterima jika $P\text{-value} > 0,05$.

Ha: Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur. Hipotesis diterima jika $P\text{-value} < 0,05$.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengenakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian ini yaitu semi eksperimen, karena peneliti akan melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi siswa kelas VIII.

Populasi yang akan diamati yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur. Adapun jumlah keseluruhan kelas VIII yang meliputi 73 dengan masing-masing jumlah setiap kelas meliputi 24 siswa. Sampel penelitian ini ada dua kelas, yaitu kelas VIII A dan VIII B.

Sebelum ditentukan sampel, hal utama yang dilakukan peneliti yaitu melaksanakan uji normalitas serta homogenitas. Pengambilan sampel dilaksanakan dengan menggunakan

teknik sampling. Teknik sampling terdapat dua jenis, yaitu Probability Sampling serta Non-Probability Sampling.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah one group pretest-posttest design. Penelitian ini menggunakan one group pretest-posttest design bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi siswa kelas VIII tahun pelajaran 2024/2025. Pada desain ini dilakukan 2 kali yaitu sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Sudaryono (2021) menyatakan bahwa metode pengumpulan data adalah hal penting yang harus ada pada penelitian karena sebagai alat untuk mengumpulkan bahan-bahan serta data yang dibutuhkan. Teknik mengumpulkan data harus serasi dengan rumusan masalah dan hipotesis (jawaban sementara). Teknik pengumpulan data berupa tes. Tes yang dilakukan pada penelitian ini terdiri dari pretest dan posttest. Untuk tes pretest dilakukan sebelum melakukan perlakuan agar dapat melihat kemampuan peserta didik

dalam membaca teks puisi. Tes postests dilakukan setelah adanya perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap teks puisi.

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa tes untuk mengetahui kemampuan siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur dalam membaca teks puisi. Tes yang dilakukan pada penelitian ini yaitu, tes objektif yang penilaiannya dilakukan berdasarkan jumlah jawaban siswa.

Pemberian tes akan diberikan sebelum perlakuan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot (pretest) lalu tes akan diberikan kembali setelah pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot (posttest).

Adapun Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Peneliti melakukan penelitian terhadap hasil pretest dan posttest membaca soal yang diberikan terkait teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur Tahun Ajaran 2024/2025, dengan berpedoman pada kisi-kisi tes yang telah ditetapkan.

Setelah mengoreksi, menghitung jumlah skor dan memasukkannya ke dalam tabel perolehan skor, jumlah skor tersebut diubah menjadi bentuk nilai dengan rumus berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Nilai perolehan}}{\text{Nilai maksimum}} \times 100$$

Setelah merubah skor menjadi rata-rata, selanjutnya mengakumulasikan nilai rata-rata dengan rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah seluruh nilai

n : Jumlah Siswa

Setelah itu, memasukan hasil nilai pretest dan posttest.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pretest yang telah dilakukan terdapat nilai tertinggi 80 sedangkan nilai terendah 45 dari 44 peserta didik. Total nilai secara keseluruhan ialah 2.740. Setelah itu mencari rata-rata dengan total nilai secara keseluruhan dibagi sebanyak 44 peserta didik yaitu 62,27. Siswa yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 15 siswa dengan persentase 34,9%. Siswa yang mendapatkan kriteria cukup berjumlah 22 siswa dengan persentase 50,%. Siswa dengan kriteria kurang

berjumlah 7 siswa dengan persentase 15,1%.

**Bagan 1 Diagram Hasil Pretest
Kemahiran Membaca Teks Puisi**



**Bagan 2 Diagram Nilai Pretest
Kemahiran Membaca Teks Puisi
Berdasarkan Unsur Fisik**



Siswa yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 2 siswa dengan persentase 4,5%. Siswa yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 19 siswa dengan persentase 43,2%. Siswa yang memperoleh kriteria cukup berjumlah 19 siswa dengan persentase 43,2%. Siswa dengan kriteria kurang berjumlah 4 siswa dengan persentase 9,1%. Total skor yang diperoleh 105. Diketahui nilai rata-rata unsur fisik ialah 2,38.

**Bagan 3 Diagram Nilai Pretest
Kemahiran Membaca Teks Puisi
Berdasarkan Unsur Batin**



Berdasarkan hasil posttest yang telah dilakukan terdapat nilai tertinggi 100 sedangkan nilai terendah 65 dari 44 peserta didik. Total nilai secara keseluruhan ialah 3565. Setelah itu mencari rata-rata dengan total nilai secara keseluruhan dibagi sebanyak 44 peserta didik yaitu 81,02. Siswa yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 4 siswa dengan persentase 9,1%. Siswa yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 29 siswa dengan persentase 65,9%. Siswa dengan kriteria cukup berjumlah 8 siswa dengan persentase 26%.

**Bagan 4 Diagram Nilai Posttest
Kemahiran Membaca Teks Puisi
Berdasarkan Unsur Fisik**



Siswa yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 18 siswa dengan persentase 40,9%. Siswa yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 19 siswa dengan persentase 43,2%. Siswa yang memperoleh kriteria cukup berjumlah siswa dengan persentase 15,9%.. Total skor yang diperoleh 143. Diketahui nilai rata-rata unsur fisik ialah 3,25.

Bagan 5 Diagram Nilai Posttest
Kemahiran Membaca Teks Puisi
Berdasarkan Unsur Batin



Siswa yang mendapatkan kriteria sangat baik berjumlah 20 siswa dengan persentase 45,5%. Siswa yang mendapatkan kriteria baik berjumlah 16 siswa dengan persentase 36,3%. Siswa yang memperoleh kriteria cukup berjumlah 8 siswa dengan persentase 18,2%. Total skor yang diperoleh 144. Diketahui nilai rata-rata unsur batin ialah 3,27.

Perolehan hasil kemahiran membaca teks puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dijabarkan maka dapat dipaparkan bahwa nilai rata-rata Pretest kemahiran membaca teks puisi termasuk dalam kategori “cukup” dengan perolehan 62,27. Akan tetapi jika dibandingkan dengan hasil perolehan nilai rata-rata Posttest kemahiran membaca teks puisi termasuk kategori “baik” dengan rata-rata 81,02.

Data hasil pretest, peserta didik yang termasuk dalam kualifikasi “baik” dengan rentang nilai 70-85 terdapat 15 orang peserta didik. Peserta didik yang termasuk dalam kualifikasi “cukup” dengan rentang nilai 55-69 berjumlah 22 orang peserta didik. Sedangkan peserta didik yang termasuk dalam kualifikasi “kurang” dengan rentang nilai < 55 berjumlah 7 orang peserta didik. Tidak terdapat peserta didik yang mencapai kualifikasi “sangat baik” dengan rentang nilai 86-100.

Data hasil posttest, peserta didik yang termasuk dalam kualifikasi “sangat baik” dengan rentang nilai 86-100 terdapat 4 orang peserta didik. Peserta didik termasuk dalam kualifikasi “baik” dengan rentang nilai 70-85 terdapat 29 orang peserta didik. Peserta didik yang termasuk dalam

kualifikasi “cukup” dengan rentang nilai 55-69 berjumlah 11 orang peserta didik. Tidak terdapat peserta didik yang mencapai kualifikasi “kurang” dengan nilai < 55.

Penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot menunjukkan adanya pengaruh terhadap kemahiran membaca teks puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur Tahun Pelajaran 2024/2025. Model pembelajaran ini dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui perpaduan kegiatan permainan akademik dalam kelompok serta dukungan media digital seperti Kahoot. Implikasi ini menegaskan bahwa penggunaan model TGT dan aplikasi Kahoot mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif sehingga dapat diterapkan sebagai inovasi pembelajaran dalam keterampilan membaca puisi di sekolah.

D. Kesimpulan

Bersumber pada data yang telah dianalisis dengan populasi 73 siswa dan jumlah sampel 44 siswa terkait pengaruh model pembelajaran

kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kemahiran membaca teks puisi peserta didik sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot memperoleh nilai rata-rata 62,27 yang termasuk dalam kategori cukup
2. Kemahiran membaca teks puisi peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot memperoleh nilai rata-rata 81,02 yang termasuk dalam kategori baik.
3. Berdasarkan uji normalitas, data penelitian menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji t-test nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, sehingga dapat dinyatakan bahwa hipotesis diterima. Hal ini berarti ada pengaruh yang signifikan pada model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT)

berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintang Timur Tahun Pelajaran 2024/2025.

Saran

Berdasarkan simpulan hasil penelitian mengenai pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot terhadap kemahiran membaca teks puisi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Bintang Timur Tahun Pelajaran 2024/2025, maka disampaikan beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi guru, diharapkan dapat berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa agar lebih aktif selama proses pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran membaca puisi karena mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta hasil belajar siswa dalam memahami unsur fisik dan batin puisi.
2. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT)

berbantuan aplikasi Kahoot dapat mendorong siswa untuk aktif bekerja sama dalam kelompok, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta memperkuat pemahaman mengenai unsur-unsur puisi. Selain itu, kegiatan turnamen dan kuis interaktif dalam Kahoot dapat membantu siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan meningkatkan kemahiran membaca puisi secara optimal.

3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan agar memperluas penerapan model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) berbantuan aplikasi Kahoot pada keterampilan berbahasa lainnya atau pada tingkatan sekolah yang berbeda. Peneliti juga dapat mengembangkan penggunaan aplikasi pembelajaran serupa untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca puisi atau kompetensi bahasa lainnya. Hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan atau penelitian relevan untuk pengembangan penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran (Pertama)*. Gava Media.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif* (N. Hidayah, Ed.; Pertama). Ar-Ruz Media.
- Hasan, Dkk (2021). *Media pembelajaran*.
- Husnah, F., Yunia, I. K., Chandra, & Suriani, A. (2024). Tantangan dan Manfaat Membaca Intensif dalam Era Digital Di Sekolah Dasar. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 2(3), 325–338.
<https://doi.org/10.61132/morfologi.v2i3.761>
- Lafamane, F. (2020). *Karya Sastra (PUI SI, PROSA, DRAMA)*. 1–18.
- Mustika, I., & Isnaini, H. (2021). Konsep Cinta Pada Puisi-Puisi Karya Sapardi Djoko Damono: Analisis Semiotika Carles Sanders Pierce. *Al-Azhar Indonesia Seni Humaniora*, 6(1), 1–10.
<https://doi.org/10.36722/sh.v%vi%i.436>
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru* (Kelima). Rajagrafindo.
- Sagala, A. U., Hutagaol, D. D. S., Haloho, K. A., Aini, N., & Pangaribuan, T. R. (2021). *PENGGUNAAN APLIKASI KAHOOT SEBAGAI MEDIA BELAJAR SAMBIL BERMAIN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA*.
www.kahoot.com.
- Simeru, A., & Lubis, A. L. (2022). Studi Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Abad 21 Pada Mata Kuliah Desain Grafis Pada Perguruan Tinggi Jurusan Teknik Informatika. *RESEARCH IN EDUCATION AND TECHNOLOGY (REGY)*, 1(1), 27–30.
<https://doi.org/10.56248/regy.v1i1.5>
- Sudaryati, Pattiasina, & Deswalantri. (2023). *Keterampilan membaca*. Getpress Indonesia.