

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada kajian teori, penulis akan memaparkan tentang teori-teori yang sesuai dengan penelitian, tentunya hal-hal yang berkaitan dengan variabel-variabel yang diteliti. Bab ini nantinya akan mengkaji tentang teori guna mendukung hasil penelitian yang akan dijabarkan dalam beberapa subbab, meliputi hakikat pembelajaran, hakikat media pembelajaran, media ajar *Kahoot*, dan metode *Project Based Learning* (PjBL).

1. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia

Waraulia, (2016) berpendapat bahwa "Pembelajaran bahasa Indonesia terdiri dari Empat keterampilan dasar. Empat keterampilan dasar tersebut yaitu keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis". Keempat keterampilan tersebut menjadi pondasi yang harus dikuasai oleh setiap peserta didik. Keterampilan menyimak atau mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis dapat diasah, dipelajari, serta dikembangkan mulai dari jenjang pendidikan dasar melalui penugasan yang terarah.

a. Pengertian Pembelajaran

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan perilaku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku terhadap hasil belajar bersifat *continuu*, fungsional, positif, aktif, dan terarah. Proses perubahan tingkah laku dapat terjadi dalam berbagai kondisi

berdasarkan penjelasan dari para ahli pendidikan dan psikologi. Adapun pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik, dengan bahan pelajaran, metode penyampaian, strategi pembelajaran, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Pane & Dasopang, 2020). Pada hakikatnya belajar adalah usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang guna memperoleh ilmu. Belajar tak terbatas pada kegiatan di sekolah saja, akan tetapi semua hal yang berkaitan dengan proses mencari atau memperoleh ilmu, informasi, dan pengalaman baru yang dilakukan oleh seseorang ataupun kelompok.

Sedangkan pembelajaran ialah kegiatan mentransfer ilmu yang berasal dari seseorang melalui suatu kegiatan bertatap muka seperti kegiatan guru dan siswa ketika di dalam maupun di luar kelas. Kegiatan bertatap maya yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok melalui suatu teknologi informasi seperti *video call*, *zoom meeting*, siaran langsung *TikTok*, *YouTube*, dan lain sebagainya. Berbagai kegiatan dengan berbagai media tersebut dalam rangka bertukar ilmu pengetahuan.

Pada penelitian ini, hakikat belajar dan pembelajaran menjadi kajian yang menopang dalam mendasari arah pelaksanaan proses pembelajaran. Pada penjelasan berikutnya akan dijelaskan lebih jauh lagi mengenai berbagai teori mendalam yang berada di lingkungan kependidikan. Hal ini menjadi bagian yang perlu dikaji lebih mendalam sebagai landasan untuk mendukung hasil penelitian.

Hanafy dkk., (2014) memberikan kesimpulan bahwa belajar dan pembelajaran saling berkaitan satu sama lain. Aktivitas siswa yang hanya dimungkinkan berlangsung dalam suatu proses pembelajaran yang dapat memberi kesempatan bagi mereka untuk belajar dengan baik. Sebaliknya, proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik bila mendapat respon dari peserta didik. Keterkaitan antara belajar dan pembelajaran tampak pada konsep belajar dan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat tersebut, belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang tak dapat dipisahkan. Dikarenakan keduanya akan saling melengkapi. Dalam prosesnya, guru dan siswa bersinergi untuk menciptakan ruang komunikasi yang baik agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai.

b. Tujuan Pembelajaran

Arwasi dkk., (2025) berpendapat bahwa tujuan pembelajaran (TP) adalah pernyataan yang menjelaskan apa yang ingin dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, pernyataan yang menjelaskan apa yang ingin dicapai merupakan bagian dari tujuan pembelajaran (TP). TP biasanya berfokus pada pencapaian kompetensi atau hasil pembelajaran yang terukur dalam bentuk keterampilan atau pengetahuan tertentu. Pendapat itu menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran menjadi ujung tombak dalam proses belajar mengajar. Dalam tujuan pembelajaran, Sebelum melaksanakan kegiatan pengajaran, guru menyusun dan menentukan hal-hal apa yang ingin

dicapai setelah pembelajaran itu terlaksana. Dengan adanya tujuan pembelajaran, proses pengajaran akan lebih terarah.

c. Perencanaan Pembelajaran

Anam & Solihah, (2025) memberikan pendapat sebagai berikut; Secara etimologis, kata perencanaan berasal dari kata "rencana" yang berarti rancangan atau susunan langkah-langkah untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan pembelajaran mengacu pada proses interaksi antara siswa, guru, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, perencanaan pembelajaran adalah rancangan yang disusun secara sistematis oleh guru untuk mengatur proses belajar mengajar agar berlangsung efektif. Dari pendapat tersebut dapat dipahami bahwa perencanaan pembelajaran sangat penting untuk dilakukan sebelum dilakukannya kegiatan pengajaran, sebab hal itu yang akan menjadi dasar bagi guru untuk menentukan berbagai hal yang harus disiapkan dan dilakukan saat sebelum ataupun sesudah mengajar.

d. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Gandoria (dalam Zahira *et al.*, 2025) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan elemen kurikulum yang tak terpisahkan di Indonesia. Program ini mengemban tujuan ganda: untuk membekali murid sekolah dasar dengan kecakapan berbahasa yang benar dan tepat, serta menanamkan apresiasi terhadap budaya dan sastra nasional melalui penyampaian yang kontekstual. Pendapat tersebut menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah hal yang

utama karena di dalamnya mempelajari tentang berbahasa dan bersastra yang baik dan benar.

e. Peran Guru dalam Pembelajaran

Guru memiliki posisi strategis dalam sistem pendidikan, dimana perannya melampaui sekedar penyampai materi pelajaran. Sebagai pendidik, guru juga berperan sebagai pembimbing yang mengarahkan perkembangan akademik dan personal siswa , sekaligus sebagai motivator yang membangkitkan semangat belajar dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa untuk meraih potensi terbaik mereka (Basyori, 2025). Peranan guru dalam dunia pendidikan tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, akan tetapi mendorong siswanya untuk berkembang dan berhasil di masa depan.

f. Komponen Pembelajaran

Hanafy et al., (2014) mengemukakan bahwa ”Belajar dan pembelajaran merupakan aktivitas yang terencana untuk mencapai tujuan tertentu yang dicirikan dengan keterlibatan sejumlah komponen yang saling terkait satu sama lain. Komponen-komponen dalam belajar dan pembelajaran yang dimaksud disebut perangkat pembelajaran yang terdiri atas rencana pelaksanaan pembelajaran, alat pembelajaran yang mencakup metode, media, dan sumber belajar, serta alat evaluasi, baik berupa tes maupun non tes” Berbagai macam komponen dalam pembelajaran selalu terikat dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Komponen tersebut disajikan sebagai berikut.

1) Modul Ajar

Modul ajar merupakan pengganti dari RPP yang berformat dan bersifat variataif yang meliputi materi/ konten pembelajaran, metode, pembelajaran, interpretasi, dan teknik mengevaluasi yang disusun secara sistematis dan memukau untuk mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan (Maulida, 2022). Dari pendapat itu berarti modul ajar berisi tentang serangkaian hal yang harus dilakukan dalam pembelajaran dan berisi penjabaran tentang metode, teknik, serta hal yang harus dicapai dalam pembelajaran.

2) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara guru memberikan pelajaran dan cara siswa menerima pelajaran pada waktu pelajaran berlangsung, baik dalam bentuk memberitahukan atau membangkitkan. Jadi peranan metode pembelajaran ialah sebagai alat menciptakan proses belajar mengajar yang kondusif (HK et al., 2024). Metode pembelajaran ialah serangkaian cara yang dipilih oleh guru sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Pemilihan itu dilakukan dalam rangka menyesuaikan materi ajar dengan kondisi siswa saat pembelajaran berlangsung dan bertujuan untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

3) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalanya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada

saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan oleh para pengajar (Fadilah & Kanya, 2023: 4). Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat seperti saat ini membuat hal tersebut bisa terjadi. Akan tetapi, dengan munculnya berbagai macam media tersebut, juga akan bermunculan permasalahan-permasalahan baru. Maka, dengan hal itu, pendidik dituntut untuk lebih siap dalam mengimplementasikan media ajar yang berkembang.

Karena, atas siapnya media pembelajaran peserta didik diharapkan lebih bisa memiliki ide nyata dan hal ini berarti dapat memangkas belajar metode hafalan pada diri peserta didik. Hal ini berakibat peserta didik dan guru dapat memilih atau memanfaatkan media pembelajaran saat proses belajar (Wulandari et al., 2025). Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, peserta didik akan lebih mudah menguasai materi. Sehingga tujuan pembelajaran tersebut dapat tercapai secara optimal.

4) Sumber Belajar

Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan (H.Abd.Hafid, 2011:70) . Sumber belajar dapat berasal dari

mana saja tergantung kebutuhan guru saat mengajar, bisa berupa pengalaman ataupun berasal dari teknologi terbaru yang dapat dimanfaatkan.

Melsaac dan Gunawardena dalam (Supriadi, 2015) menjelaskan bahwa sumber belajar yang dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh guru untuk kebutuhan pembelajaran sangat banyak. Sumber belajar tersebut bukan hanya dalam bentuk bahan cetakan seperti buku teks akan tetapi pembelajar dapat memanfaatkan sumber belajar yang berasal dari berbagai media lain seperti radio pendidikan, televisi, komputer, e-mail, video interaktif, komunikasi satelit, dan teknologi komputer multimedia dalam upaya meningkatkan interaksi dan terjadinya umpan balik dengan siswa.

5) Evaluasi Pembelajaran

Nabila dan Widyanti (2024) berpendapat bahwa evaluasi dalam konteks pendidikan merujuk pada proses sistematis untuk mengumpulkan dan menganalisis informasi terkait dengan hasil belajar siswa, proses pembelajaran, atau program pendidikan secara keseluruhan. Evaluasi pembelajaran dilakukan setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung. Fungsi dari kegiatan ini adalah untuk melihat sejauh mana metode pengajaran yang dilakukan oleh guru tepat, sejauh mana peserta didik memahami materi yang telah diajarkan, dan berfungsi untuk menentukan strategi pengajaran berikutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran ialah usaha atau kegiatan bertukar informasi yang berasal dari guru kepada siswa. Adapun pelaksanaannya bisa dilaksanakan secara tatap muka ataupun dalam jaringan dan menggunakan berbagai media yang berkembang saat ini. Dalam pembelajaran, kesinambungan tiap komponen sangat diperlukan guna mencapai tujuan dari pembelajaran.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Fadilah dan Kanya (2023) menyebutkan bahwa Media pembelajaran adalah alat yang bisa digunakan untuk membantu jalannya pembelajaran agar lebih efektif dan optimal. Pada saat ini proses pembelajaran tidak hanya terpaku kepada buku dan papan tulis saja, karena saat ini banyak sekali media pembelajaran yang digunakan oleh para pengajar. Bentuk dari media tersebut dapat berupa audio, visual, ataupun gabungan audio dan visual. Hal tersebut merupakan dampak dari kemajuan teknologi. Kemajuan yang membawa banyak kemudahan khususnya di bidang pendidikan yang harus terus dikontrol agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu bentuk alat untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas. Media juga mampu menyalurkan pesan serta merangsang perasaan dan kemauan siswa sehingga ada dorongan terjadinya proses belajar pada setiap siswa (Fadilah & Kanya,

2023). Dengan adanya media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan merasakan suatu kebaharuan yang terjadi dalam kelas. Guru yang biasanya hanya mengandalkan papan tulis, di era sekarang ini berkat bantuan kemajuan teknologi informasi menjadi lebih beragam dan bervariasi. Dengan begitu tujuan pembelajaran akan dicapai.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat tidak hanya memperlihatkan karakteristik materi yang diajarkan, tetapi juga memperhatikan karakteristik siswa itu sendiri. Setiap siswa memiliki cara dan gaya belajar yang berbeda, sehingga media yang digunakan juga harus sesuai dengan kebutuhan dan preferensi belajar mereka (Shabrina dkk., 2025). Terkadang ada siswa yang hanya bisa memahami melalui media visual seperti gambar, juga ada pula yang dapat memahami materi menggunakan media audio seperti video pembelajaran. Oleh karena itu guru diharuskan jeli dan teliti dalam pemilihannya. Agar apa yang disampaikan dapat dicerna oleh semua peserta didiknya.

Jadi, media pembelajaran merupakan suatu hal bisa berupa alat ataupun barang yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun fungsinya untuk membantu guru dalam penyampaian materi. Dalam penggunaannya diperlukan berbagai pertimbangan agar sesuai dengan materi dan juga karakteristik siswa yang diajar. Karena terkadang guru membawakan media ajar belum tentu yang diterapkan sesuai dengan apa yang siswa butuhkan.

3. Media Ajar *Kahoot*

a. Pengertian *Kahoot*

Ernalida (dalam Saputro, Mansur dan Utama, 2024) menjelaskan bahwa *Kahoot* merupakan media pembelajaran *online* yang berisikan kuis dan *game*. *Kahoot* juga dapat diartikan sebagai media pembelajaran interaktif karena *Kahoot* dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar seperti mengadakan *pre-test*, latihan soal, penguatan materi, remidal, pengayaan, dan lainnya. Media ajar ini sangat berguna bagi untuk membantu guru dalam rangka meningkatkan pemahaman peserta didik melalui berbagai fitur yang ada di dalamnya.

b. Fitur-fitur *Kahoot*

Media ajar *Kahoot* memiliki beragam fitur yang ada di dalamnya. Setiap fitur memiliki fungsinya masing-masing. Martikasari (dalam Nasution, 2019) memaparkan bahwa *Kahoot* memiliki empat fitur yang dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran yaitu:

1) Fitur *Quiz*

Fitur ini dapat digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa akan materi yang telah diberikan oleh guru. Melalui fitur ini, guru dapat membuat pertanyaan-pertanyaan yang bentuk *multiple choise*, menentukan jawaban mana yang paling tepat, serta menentukan berapa lama waktu yang dialokasikan untuk menjawab masing-masing pertanyaan.

2) Fitur *Jumble*

Fitur ini dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terkait materi dengan cara menjodohkan. Peserta didik diminta untuk *men-drag* jawaban ke pilihan yang tepat.

3) Fitur Diskusi

Fitur ini dapat digubakan untuk berdiskusi secara *online*.

4) Fitur *Survey*

Melalui fitur ini, orang/lembaga/organisasi dapat melakukan *survey* terhadap sesuatu.

c. Kelebihan dan Kekurangan

Kahoot sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar dan memberikan pengalaman baru bagi para peserta didik. Terlepas dari hal itu, *Kahoot* juga memiliki kekurangan dan kelebihan. Gloria dkk (dalam Nasution, 2019 : 895) menjabarkan manfaat dan kekurangan dari penggunaan *Kahoot* sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

1) Manfaat media *Kahoot* dalam pembelajaran

- a) Dapat membantu dalam mengingat kembali materi yang telah diberikan.
- b) Meningkatkan semangat belajar
- c) Menambah motivasi dalam belajar
- d) Meningkatkan minat dalam belajar
- e) Dapat menambah pengetahuan tentang materi yang diberikan.

2) Kekurangan media *Kahoot* dalam pembelajaran

- a) Koneksi jaringan internet yang kadang-kadang terputus
- b) Telepon genggam yang tidak dapat terakses dengan internet dari awal
- c) Tidak dapat terhubung dengan game kembali setelah koneksi internet terputus.

d. Langkah-langkah Penggunaan *Kahoot*

Cara menggunakan aplikasi *Kahoot* terdapat dua langkah. Langkah pertama adalah membuat kuis di *Kahoot*. Sementara yang kedua adalah melakukan permainan kuis di *Kahoot*. Untuk membuat kuis bisa masuk di laman <https://creat.kahoot.it/>. Jika masih belum memiliki akun, sebaiknya melakukan pendaftaran akun dan pendaftarannya bisa menggunakan akun gmail.

Kemudian untuk membuat kuis, kita dapat menambahkan pertanyaan dan jawaban disitu. Kuis yang dibuat akan secara otomatis tersimpan di dalam aplikasi *Kahoot*, sehingga dapat mengakses kuis tersebut. Setelah itu, *quiz* bisa dibagikan dan dimainkan di kelas. Sebelumnya, kita harus menyediakan PIN dan setelah itu siswa bisa memainkan kuisnya bisa secara individu maupun berkelompok dengan mengakses situs <https://kahoot.it/>. selama melakukan kuis, kita dapat mengatur pertanyaan yang ditampilkan, menampilkan hasil kuis dan dapat melihat skor kuis siswa.

Sementara itu, siswa yang mengakses situs <https://kahoot.it> akan menampilkan layar yang berbeda dengan pendidik. Tampilan layar pada siswa memasukkan game pin dan nama singkat mereka. *Game* pin merupakan kode soal dan biasanya tersedia 6 digit angka. Selain itu, nama singkat adalah nama dari siswa yang mengikuti kuis tersebut. Kemudian setelah mengisi kedua syarat tersebut, siswa telah terdaftar dan bisa mengakses kuis tersebut. Siswa bisa menjawab setiap pertanyaan yang ditampilkan di layar komputer masing-masing (Sholihah dkk., 2023)

Adapun langkah-langkah yang lebih terperinci, peneliti menjabarkan sebagai berikut:

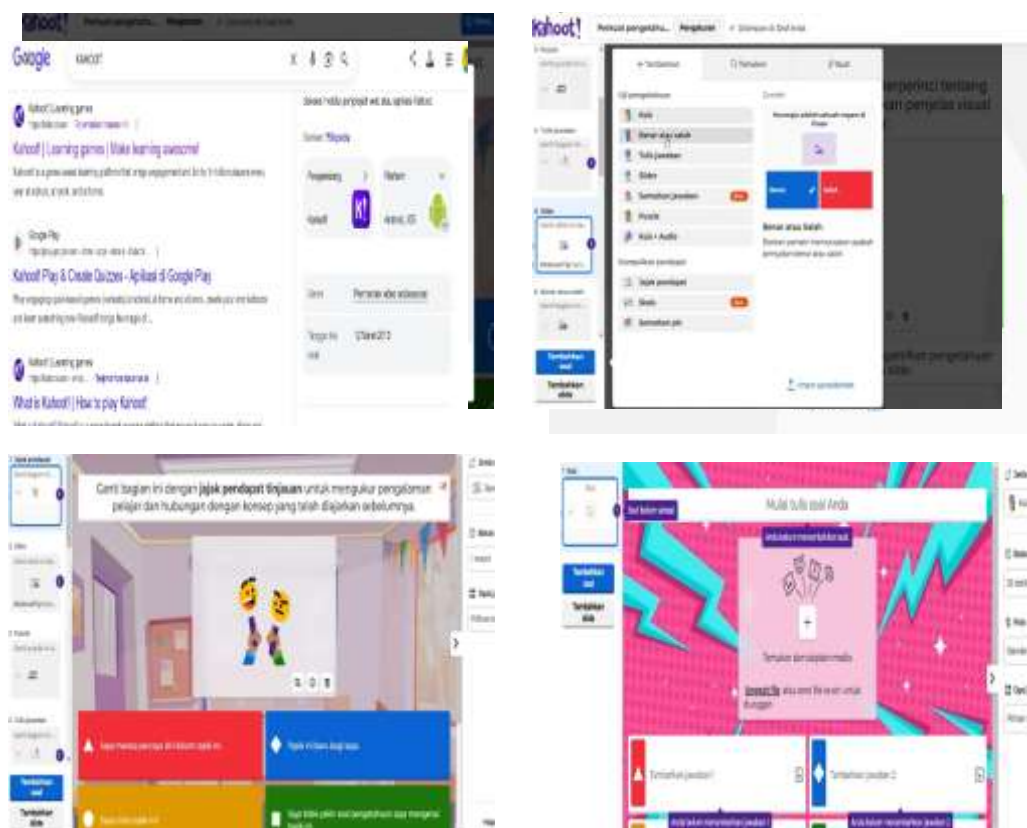
1) Registrasi dan Login:

- a) Buka *brouwser* dan kunjungi kahoot.com.
- b) Klik "*sign up*" dan pilih tipe akun "*teacher*" atau "*school*".
- c) Daftar menggunakan akun *Google, microsoft, atau email*
- d) Setelah memiliki akun, pilih "*login*"

2) Membuat Kuis

- a) Buka *browser* "*Kahoot*"
- b) Klik "*sign up free*"
- c) Pilih "*teacher*"
- d) Pilih "*school*"
- e) Login dengan akun *email*
- f) Klik "*buat*" atau "*create*"

- g) Klik “Kahoot”
- h) Klik “template”
- i) Pilih *template* sesuai selera
- j) Pilih jenis jenis soal
- k) Pilih kuis
- l) Tambahkan soal dan pilihan jawaban
- m) Ceklis jawaban yang benar
- n) Pilih batas waktu pengerjaan
- o) Pada soal bisa diisi gambar sesuai selera
- p) Sebelum kuis dijalankan, bisa dicek. Klik ”pratinjau”
- q) Klik ”simpan”



Gambar 2. 1 Proses pembuatan kuis

3) Memainkan kuis di kelas

- a) Pilih kuis dari *library*, klik “*start*” atau “*play*”
- b) Pilih mode “*classic*” (siswa main sendiri-sendiri) atau “*team mode*”
- c) Di layar (proyektor/*share screen*), akan muncul “*Game PIN*”
- d) Siswa membuka kahoot.it atau aplikasi *kahoot*
- e) Siswa memasukkan “*game PIN*” dan “*nick name*”
- f) Setelah semua siswa bergabung, klik “*start*”

Berdasarkan penjelasan di atas, *kahoot* adalah media interaktif yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan sebagai alat untuk penilaian. Melalui fitur-fitur yang ada di dalamnya, guru dapat mengeksplor dan menggunakannya sesuai dengan materi yang diajarkan. Dengan pemanfaatan media ini, diharapkan membawa dampak yang signifikan dalam pembelajaran, terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

4. Metode *Project Based Learning* (PjBL)

a. Pengertian metode *Project Based Learning* (PjBL)

Titu (2015) memberikan pengertian bahwa pembelajaran berbasis proyek merupakan salah satu cara yang mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi dari asing-masing siswa atau suatu pengajaran yang mencoba mengaitkan antara teknologi dengan masalah kehidupan sehari-hari yang akrab dengan siswa, atau dengan proyek sekolah. Amelia dkk (2021) mengemukakan metode pembelajaran proyek merupakan salah satu cara mengajar dengan memberikan

kesempatan pada anak untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari baik secara individual maupun secara berkelompok. Jadi, metode *project based learning* (PjBL) adalah metode pembelajaran yang memusatkan pada peserta didik. Pembelajarannya berbasis proyek yang dikaitkan dengan kehidupan mereka. Hal itu bukan hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga mendorong mereka agar lebih kritis dan kreatif.

b. Kelebihan metode *Project Based Learning* (PjBL)

Sunita (dalam Sutrisna et al., 2019:84-93) memaparkan kelebihan dari metode *Project Based Learning* (PjBL) sebagai berikut.

- 1) Memberikan kesempatan belajar bagi siswa untuk berkembang sesuai kondisi dunia nyata
- 2) Melibatkan siswa untuk belajar mengumpulkan informasi dan menerapkan pengetahuan tersebut untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata
- 3) Membuat suasana menjadi menyenangkan.

Adapun kekurangannya, Sunita (dalam Sutrisna et al., 2019: 84-93) juga memaparkan sebagai berikut.

- 1) Membutuhkan guru yang terampil dan mau belajar
- 2) Membutuhkan fasilitas, peralatan, dan bahan yang memadai
- 3) Kesulitan melibatkan seluruh siswa dalam kerja kelompok.

c. Langkah-langkah Penerapan *Project Based Learning* (PjBL)

Devi (dalam Sutrisna et al., 2019: 84-93) menyebutkan ada enam langkah yang harus dilakukan dalam mengimplementasikan PjBL, adapun penjabarannya sebagai berikut.

- 1) Pertanyaan mendasar yaitu pemberian rangsangan pembelajaran berupa pertanyaan kepada siswa sehingga siswa timbul rasa ingin tahu untuk melakukan penyelidikan
- 2) Mendesain perencanaan proyek yaitu pemberian kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah dan dirumuskan dalam bentuk hipotesis dan rencana kerja berproyek
- 3) Menyusun jadwal yaitu menentukan waktu kerja proyek
- 4) Memonitor siswa yaitu tindakan pemantauan untuk mengurangi risiko kesalahan berproyek
- 5) Menguji hasil yaitu membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan
- 6) Menarik kesimpulan (*generalization*) yaitu proses penarikan kesimpulan dari hal yang dilakukan

Pada intinya, *Project Based Learning* (PjBL) ialah metode pembelajaran didasarkan pada proyek yang bertujuan untuk mencari solusi atas permasalahan yang ada. Sumber pembelajarannya berasal dari pengalaman guru maupun siswa. Dengan begitu, siswa akan mudah memahami dan hasil belajar mereka dapat meningkat. Dalam setiap metode

pastinya terdapat kekurangan dan kelebihan. Maka metode ini juga seperti itu. Adapun hal tersebut dapat ditangani dengan adanya evaluasi.

5. Pemahaman Terhadap Teks Puisi

a. Pengertian puisi

Harijanti (2020:8-12) berpendapat bahwa puisi ialah salah satu karya sastra dari hasil ungkapan dan perasaan penyair dengan bahasa yang indah, terikat oleh irama, matra, rima, penyusunan lirik dan bait, serta penuh makna. Adapun penjabarannya sebagai berikut.

b. Struktur Puisi

1) Struktur Batin

Struktur batin puisi disebut juga sebagai hakikat suatu puisi yang terdiri dari beberapa hal, seperti:

a) Tema/ makna (*sense*)

Tema / makna (*sense*) adalah unsur utama dalam puisi karena dapat menjelaskan makna yang ingin disampaikan oleh seorang penyair yang medianya berupa bahasa.

b) Rasa (*feeling*)

Rasa (*feeling*) adalah sikap sang penyair terhadap suatu masalah yang diungkapkan dalam puisi. Pada umumnya, ungkapan rasa ini berkaitan dengan latar belakang sang penyair, misalnya agama, pendidikan, kelas sosial, jenis kelamin, pengalaman sosial, dan lain-lain.

c) Nada (*tone*)

Nada (*tone*) adalah sikap seorang penyair terhadap audiensnya serta sangat berkaitan dengan makna dan rasa. Melalui nada, seorang penyair dapat menyampaikan suatu puisi dengan mendikte, menggurui, memandang rendah, dan sikap lainnya terhadap audiens.

d) Tujuan (*intention*)

Tujuan (*intention*)/ maksud/ amanat adalah suatu pesan yang ingin disampaikan oleh penyair kepada audiensnya.

2) Struktur Fisik

Struktur fisik suatu puisi bisa disebut juga dengan metode penyampaian hakikat suatu puisi, yang terdiri dari beberapa hal berikut ini:

a) Perwajahan Puisi (Tipografi)

Tipografi ialah bentuk format suatu puisi, seperti pengaturan baris, tepi kanan-kiri, halaman yang tidak dipenuhi kata-kata. Perwujudan puisi ini sangat berpengaruh pada pemaknaan isi puisi itu sendiri

b) Diksi

Diksi merupakan pemilihan kata yang dilakukan oleh seorang penyair dalam mengungkapkan puisinya sehingga didapatkan efek sesuai dengan yang diinginkan oleh si penyair. Diksi merujuk pada proses pemilihan kata-kata yang tepat untuk

menyampaikan sebuah ide atau gagasan dengan efektif. Ini tidak hanya relevan dalam dunia sastra atau karangan, tetapi dalam komunikasi sehari-hari (Ilham et al., 2025). Pemilihan dan penggunaan diksi yang tepat akan membantu pembaca agar dapat memahami pesan yang terkandung di dalamnya dengan mudah. Maka pemilihan diksi ini harus diperhatikan dengan benar.

c) Imaji

Imaji ialah susunan kata dalam puisi yang bisa mengungkapkan pengalaman indrawi sang penyair (pendengar, penglihatan, perasaan) sehingga dapat mempengaruhi audiens seolah-olah merasakan yang dialami sang penyair.

d) Kata Konkret

Kata konkret merupakan bentuk kata yang bisa ditangkap oleh indra manusia sehingga menimbulkan imaji. Kata-kata yang dipakai umumnya berbentuk kiasan (imajinatif), misalnya penggunaan kata "salju" untuk menjelaskan kebekuan jiwa.

e) Gaya Bahasa

Gaya bahasa merupakan penggunaan bahasa yang bisa menimbulkan efek dan konotasi tertentu dengan bahasa figuratif sehingga mengandung banyak makna. Gaya bahasa ini bisa disebut juga dengan majas (metafora, ironi, repetisis, pleonasme, dan lain-lain). Puisi menjadi lebih menarik jika gaya bahasa yang

digunakan beragam. Dengan begitu para pendengar akan tertarik pada puisi yang dibawakan. Penggunaan dalam puisi diharuskan sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

f) Rima/ Irama

Rima/ ialah adanya persamaan bunyi dalam penyampaian puisi, baik di awal, tengah, maupun akhir puisi. Beberapa bentuk rima yakni:

- (1) Onomatope, yakni tiruan terhadap suatu bunyi. Misalnya 'ng' yang mengandung efek magis.
- (2) Bentuk intern pola bunyi, yakni aliterasi, asonansi, persamaan akhir, persamaan awal, sajak berselang, sajak berparuh, sajak penuh, repetisi, dan sebagainya.
- (3) Pengulangan kata, yakni penentuan tinggi-rendah, panjang-pendek, keras-lemah suatu bunyi.

Dari penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa teks puisi adalah suatu bentuk pemikiran yang ditulis secara sistematis menggunakan bahasa yang indah atau disebut dengan majas. Adapun puisi memiliki dua struktur puisi. Pada bagian struktur batin puisi terdapat tema, rasa, nada, dan tujuan. Sedangkan pada struktur fisik puisi terdapat tipografi, diksi, imaji, kata konkret, gaya bahasa, serta irama. Inti dari sub bab ini, yang pertama, pembelajaran bahasa Indonesia pada dasarnya memiliki 4 komponen dasar yang meliputi keterampilan membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Keterampilan tersebut akan tumbuh secara alamiah mengikuti pertumbuhan

seseorang. Pada pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan seseorang dalam berliterasi.

Yang kedua, metode *Project Based Learning* (PjBL) bermanfaat dalam pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, yakni untuk membantu guru dalam menambah tingkat pemahaman para siswa melalui berbagai penugasan. Yang mana, dalam pemahaman materinya bersumber dari pengalaman pribadi, jadi mereka dalam mengeksplor pemikiran mereka lebih luas lagi. Yang ketiga, pada teks puisi terdapat 2 struktur, yakni struktur batin dan struktur fisik. Struktur batin di dalamnya terdapat tema, rasa, nada, dan tujuan. Sedangkan pada struktur batin terdapat tipografi, diksi, imaji, kata konkret, gaya bahasa, serta irama.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penggunaan aplikasi *Kahoot* terbukti efektif dalam meningkatkan kemahiran membaca teks puisi pada kelas VIII SMP Negeri 6 Bintan Timur yang dilakukan oleh Siahaan dkk pada tahun 2026. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Penelitian ini digunakan untuk melihat pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *kahoot*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *kahoot* berpengaruh terhadap kemahiran membaca teks puisi terbukti dengan nilai rata-rata siswa mencapai 81.02 tergolong kategori baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Mamoto dkk dengan judul Penggunaan Aplikasi *Kahoot* Dalam Penilaian Pembelajaran Mengevaluasi Struktur dan Kebahasaan Teks Anekdota Pada Siswa Kelas X SMK Negeri I Suwana itu menunjukkan bahwa penggunaan *kahoot* dalam pembelajaran menjadikan suasana belajar yang menyenangkan dan membawa pengalaman belajar baru bagi siswa. Dalam penerapannya, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Adapun teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan teknik observasi. Dalam penelitian ini terdapat beberapa hambatan yang terjadi, seperti siswa yang merasa kebingungan saat menggunakan *kahoot* dan terkendala mengenai koneksi internet.

Penelitian yang mempunyai judul Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan *Kahoot* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas XI A ini bertujuan untuk melihat kelayakan *Kahoot* sebagai alat evaluasi. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau R and D. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan 4 cara yaitu observasi, angket, lembar penilaian, dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* sangat berguna dan layak digunakan sebagai alat evaluasi, akan tetapi dalam implementasinya masih terdapat beberapa kendala.

Penggunaan Media *kahoot* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas X-2 SMA Negeri 11 Semarang. penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasilnya menunjukkan bahwa *kahoot* mampu meningkatkan hasil belajar,

partisipasi peserta didik, dan dapat mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.

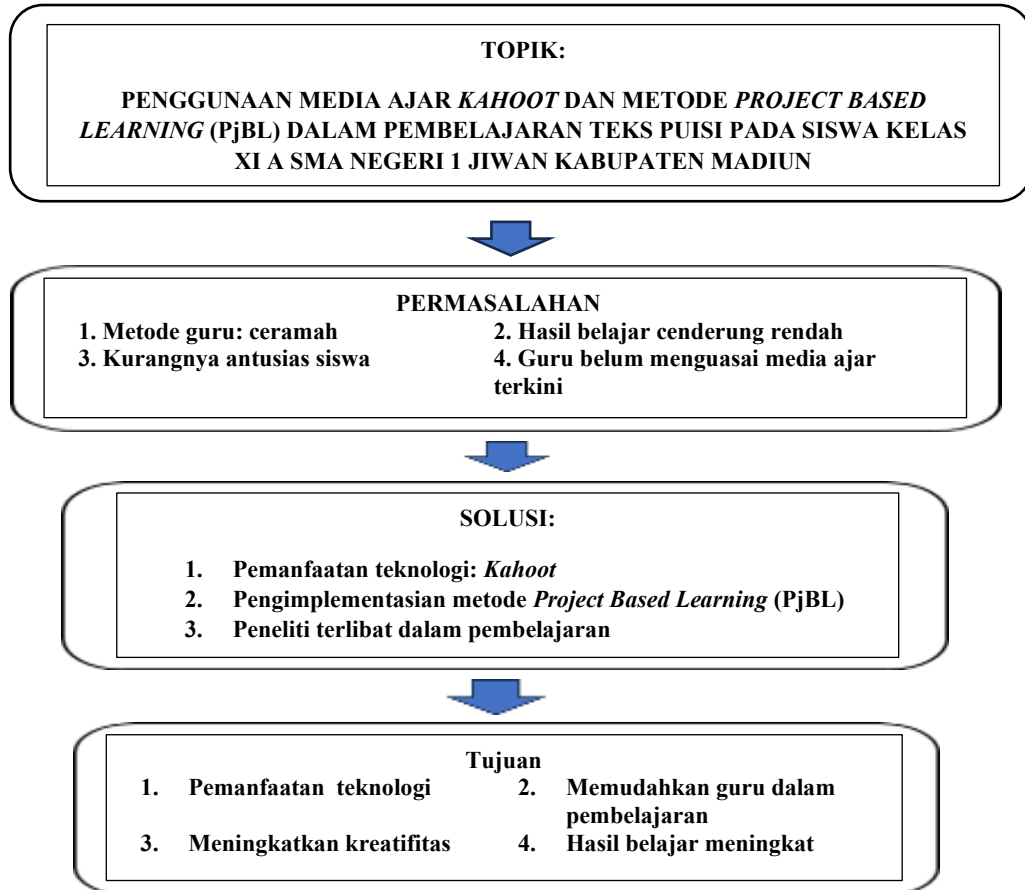
Pengimplementasian aplikasi *kahoot* mampu berpengaruh pada signifikansi dalam kemampuan menulis teks laporan hasil observasi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen. Menggunakan desain penelitian *Two Group Posttest Only*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *kahoot* dapat berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menulis teks laporan hasil observasi yang terbukti dari hasil analisis data dari uang telah diteliti oleh peneliti melalui kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan aspek-aspek penelitian ditemukan.

Berdasarkan kelima penelitian tersebut, mempertegas bahwa penggunaan media ajar atau aplikasi *kahoot* secara umum memberikan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Walaupun pada penerapannya masih terdapat beberapa kekurangan seperti penguasaan media ajar dan terkendala dengan sinyal internet. Perbedaan kedua penelitian itu terletak pada lokasi, pendekatan penelitian, metode yang digunakan, fungsi media pembelajaran *kahoot*, serta materi ajarnya. Sedangkan untuk persamaanya antara kedua penelitian itu maupun penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penggunaan media ajar *kahoot* sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menjelaskan dari awal tentang topik yang disusul dengan fenomena dan permasalahan yang peneliti temukan

di lapangan serta bagaimana kendala dan solusi yang diterapkan. Pada bagian akhir dijelaskan tujuan dari penelitian ini.



Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir