



Sambhasana: Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Pengajarannya

Volume 05

Agustus 2026

E-ISSN: 3026-7528

Page: 24-30

<https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Shambhasana>

Penggunaan Media Ajar *Kahoot* dan Metode *Project Based Learning* (PjBL) dalam Pembelajaran Teks Puisi Pada Siswa Kelas XI A SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun

Mochammad Baqi Wahyu Saputra*, Asri Musandi Waraulia², Dedy Richi Rizaldy³

^{1,2,3} Universitas PGRI Madiun, Indonesia

*Corresponding Author: baqibaqi338@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Teks Puisi pada siswa kelas XI A SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pada perencanaan pembelajarannya, peneliti bekerja sama dengan salah seorang guru Bahasa Indonesia untuk menyusun komponen-komponen pembelajaran. Pelaksanaan pembelajarannya mengimplementasikan media ajar *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan harapan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Penerapan media ajar *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan harapan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pembelajaran dengan media ajar *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL) terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal itu dapat dilihat dari nilai akhir penugasan. Selain itu, situasi kelas menjadi lebih hidup. Para siswa cenderung lebih aktif dalam mengikuti jalannya pembelajaran, terbukti banyak dari mereka yang saling beradu argumen mengenai materi dan rasa ingin tahunya sangat tinggi dengan bertanya kepada guru pada saat pembelajaran.

Kata kunci: Puisi, *Kahoot*, PjBL, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam pembangunan bangsa Indonesia Seutuhnya. Oleh sebab itu, perlu adanya peningkatan yang signifikan agar bangsa Indonesia mengalami perubahan dalam segi kecintaannya dalam mempelajari bahasa dan sastra Indonesia. Demikian juga halnya dengan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai penalaran, karena pembelajaran bahasa Indonesia selain untuk meningkatkan keterampilan berbahasa, juga untuk meningkatkan kemampuan berpikir, bernalar, dan kemampuan memperluas wawasan Kusumawati (2018). Mengingat betapa pentingnya peranan Bahasa Indonesia pada berbagai aspek kehidupan masyarakat, sangat diperlukan berbagai macam upaya guna menjaga dan melestarikannya. Salah satu bentuk upayanya yaitu melalui pembelajaran Bahasa Indonesia di bangku sekolah. Purnomo dkk (2024) berpendapat sebagai berikut; Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dapat dikatakan sebagai pembelajaran literasi yang digunakan untuk tujuan komunikasi dalam sosial budaya yang ada di Indonesia. Oleh karena itu, mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi modal dasar dalam belajar karena kemampuan literasi menjadi fokus utama. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu penggunaan kaidah kebahasaan khususnya ejaan.

Bahasa Indonesia tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga media berpikir, memahami konsep, serta mengonstruksikan pengetahuan Putri dkk, (2016). Artinya dalam dunia pendidikan, penguasaan bahasa Indonesia yang baik menjadi komponen utama dan sebagai tonggak utama dalam pembelajaran. Hal ini harus menjadi perhatian utama oleh berbagai pihak karena berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Pada pelaksanaannya,

proses pembelajaran melibatkan beberapa komponen dalam pendidikan. Guru, siswa, dan tujuan utama pendidikan merupakan komponen utama dalam pendidikan, ketiga komponen tersebut merupakan komponen yang satu jika hilang salah satu dari komponen tersebut maka hilang pula hakikat pendidikan tersebut (Ramli, 2015). Maka, sinergi yang baik antar komponen sangatlah diperlukan agar tujuan pendidikan dapat dicapai secara optimal.

Dalam kegiatan belajar dan mengajar, siswa adalah subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Oleh karena itu, makna dari proses pengajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pengajaran (Padangsidimpuan, 2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak jauh berbeda dengan tujuan pokok pembelajaran, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap. Tujuan pembelajaran akan dicapai ketika keterampilan berbahasa dapat dilaksanakan dengan baik. Keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat aspek, yaitu: keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*) (Pane & Dasopang, 2020). Penerapan dari tiap-tiap aspek tersebut perlu diajarkan dan diasah agar siswa mampu memahami berbagai teks yang ada dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, pemahaman terhadap berbagai teks merupakan bagian terpenting yang menjadi fondasi utama dalam proses keterampilan berbahasa. Karena dengan hal tersebut, siswa akan mampu berpikir secara mendalam terhadap apa yang dipelajarinya.

Pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan dalam buku dengan berbagai teks, baik lisan maupun tulis dengan menempatkan Bahasa Indonesia sebagai wahana untuk mengekspresikan perasaan dan pemikiran. Di dalam buku ajar dijelaskan berbagai cara penyajian perasaan dan pemikiran dalam berbagai macam jenis teks (Ramadania, 2016). Salah satu teks yang harus dipahami oleh siswa adalah teks Puisi. Karena teks tersebut akan melatih siswa dalam bernalar dan berpikir kritis. Kurikulum yang tengah berjalan saat ini menekankan pada keterampilan berbahasa dan sastra Indonesia. Hal tersebut menjadi komitmen pemerintah dalam menangani tingkat rendahnya literasi.

Pembelajaran menulis puisi merupakan pembelajaran yang selalu ada dalam tiap jenjang satuan pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai jenjang perguruan tinggi. Namun, kenyataannya masih banyak kendala terhadap pembelajaran ini. Baik itu kendala yang berasal dari peserta didik yang kurang mampu untuk mendapatkan dan mengembangkan ide dalam menulis puisi, maupun guru yang kurang mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif dalam menulis puisi (Nasution dkk., 2025). Untuk itu, sangat diperlukan berbagai cara agar kendala yang ada dalam pembelajaran menulis puisi dapat tertangani dengan benar. Salah satu upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Teks Puisi adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBl). Model pembelajaran Project Based Learning dapat diartikan sebagai proses pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam merancang, membuat, serta menampilkan karya untuk mengatasi permasalahan dunia nyata (Chaerunnisa dkk., 2024). Dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, mereka akan lebih berpartisipasi aktif setiap penugasan.

Penulis telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun yang meliputi kegiatan observasi dan wawancara. Hasil dari kegiatan observasi serta wawancara singkat menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada saat pembelajaran berlangsung yakni pada pembelajaran teks puisi. Permasalahan tersebut meliputi kurangnya pemahaman terhadap materi teks puisi, kesalahan pemilihan diksi, serta belum adanya penguasaan teknik membaca puisi yang baik dan benar.

Husna dan Pinem (dalam Arief, 2023) Permasalahan-permasalahan ini dapat terjadi karena guru dalam kegiatan belajar mengajar masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang akan menciptakan suasana belajar yang monoton dan kaku sehingga siswa akan cepat merasa bosan. Hal tersebut menyebabkan melemahnya motivasi dan hasil belajar siswa. Perlu adanya solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan khususnya dalam pembelajaran teks puisi. Salah satu solusi untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ditunjang oleh teknologi terkini.

Era sekarang ini perkembangan teknologi berkembang semakin pesat yang membawa dampak di berbagai bidang kehidupan. (Sapriyah dkk., 2019) menyatakan bahwa dengan berkembangnya teknologi dan informasi, maka media pembelajaran berperan penting untuk membantu proses belajar mengajar, sehingga seorang guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih aktif saat mengikuti pembelajaran di kelas.

Perkembangan teknologi begitu cepat seperti saat ini membawa dampak dalam berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali bidang pendidikan. Salah satu contohnya dengan kemunculan berbagai media pembelajaran yang sangat interaktif. Meilana (2024) berpendapat bahwa media pembelajaran memiliki peran penting pada saat pembelajaran berlangsung di kelas yaitu salah satunya Kahoot. Media ini masih banyak belum digunakan oleh guru di sekolah, padahal Kahoot merupakan media edukasi online berbasis kuis dengan berbagai fitur yang interaktif sehingga dapat menarik minat belajar siswa dan suasana pembelajaran di kelas menjadi menyenangkan.

Bangun (2025) menyatakan bahwa Kahoot merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memungkinkan pengguna untuk membuat, berbagi, dan berpartisipasi dalam kuis interaktif. Kahoot biasanya digunakan dalam konteks pendidikan untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif, baik di dalam kelas, maupun secara online. Kahoot bekerja dengan cara memproyeksikan pertanyaan kuis di layar utama, sementara para peserta menjawab pertanyaan tersebut menggunakan perangkat mereka.

Melalui fitur-fitur yang ada di dalamnya, para siswa akan merasakan suasana belajar baru yang dapat meningkatkan hasil belajar mereka dan guru lebih mudah serta efisiensi dalam penilaiannya. Dengan begitu, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Namun, perlu adanya pengenalan lebih mendalam kepada para siswa khususnya di lingkungan SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun agar lebih memaksimalkan adanya inovasi berupa Kahoot dalam menunjang proses pembelajaran. Dengan banyak fitur yang ada di dalamnya sangat disayangkan jika pemanfaatannya belum dimaksimalkan. Maka, dengan adanya penelitian ini peneliti sekaligus mensosialisasikan Kahoot sebagai media penunjang pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan implementasi *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBl) dalam pembelajaran Teks Puisi pada siswa kelas XI A SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun, mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa setelah menerapkan *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL) dalam pembelajaran Teks Puisi, serta mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi dalam mengimplementasikan *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL) pada pembelajaran Teks Puisi siswa kelas XI A SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun yang beralamat di Jalan Dandang Genis Teguhan Jiwan Madiun Jawa Timur. Penentuan lokasi penelitian di SMA Negeri 1 Jiwan ini didasarkan pada beberapa pertimbangan oleh peneliti. Berdasarkan studi pendahuluan yaitu pada saat peneliti melaksanakan Praktik Lingkungan Persekolahan 2 (PLP 2) ditemukan berbagai fenomena diantaranya adalah rendahnya keterlibatan aktif

siswa dalam pembelajaran terutama dalam materi teks puisi, proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurangnya pemanfaatan media interaktif yang bervariasi. Atas dasar hal tersebut, peneliti memandang perlunya suatu inovasi, dalam hal ini menggunakan media ajar kahoot sebagai sarana untuk meningkatkan tingkat kreativitas, antusiasme dan hasil belajar siswa. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah dengan menggunakan Triangulasi teknik. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama secara serempak. Adapun sumber datanya diperoleh dari narasumber yakni guru Bahasa Indonesia SMA N 1 Jiwan. Sedangkan informannya adalah siswa kelas XI A SMA N 1 Jiwan.

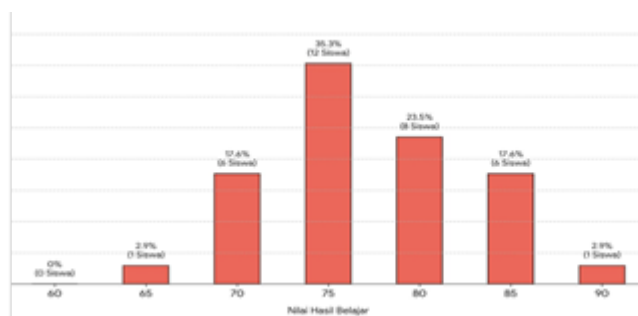
Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar observasi, dan dokumentasi. Pedoman wawancara digunakan sebagai pemandu peneliti dalam mewawancarai informan. Pedoman wawancara menjadi sebuah hal penting karena dapat memberikan arah dan fokus yang jelas serta agar tidak keluar dari topik yang ingin dibahas. Hal ini akan membantu peneliti untuk memastikan data yang dibutuhkan dalam penelitian mencukupi dan akan mengarahkan pada tujuan penelitian diadakan.

Catatan lapangan digunakan untuk mengumpulkan berbagai data dan fakta yang ditemukan selama proses penelitian berlangsung. Hal ini akan memudahkan ketika hasil dari penelitian itu diolah. Catatan lapangan berisi tentang kondisi nyata di lapangan dan berbagai fenomena yang nantinya akan dikaji dalam penelitian ini. Sama halnya dengan catatan lapangan, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan setiap momen, setiap kejadian dalam bentuk foto dan video. Dalam mendokumentasikan proses pengambilan data, peneliti menggunakan Handphone. Adapun dokumentasinya berupa foto dan video yang memuat proses pembelajaran dan saat peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa.

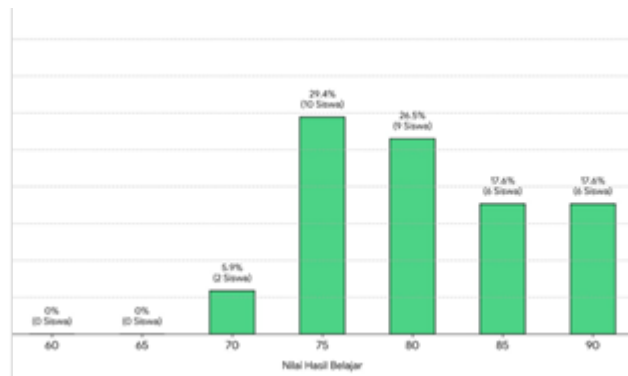
HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi pembelajaran yang dilakukan di kelas XI A SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun pada hari Selasa, 14 Januari 2026. Penelitian ini melibatkan siswa kelas XI A sejumlah 34 anak. Pengimplementasian *Kahoot* ini tentunya akan meningkatkan motivasi siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Harapannya dengan begitu hasil belajar mereka akan meningkat. Hal itu menjadikan media ajar Kahoot sebagai media yang bermanfaat bagi dunia pembelajaran karena membawa hal-hal positif. Selain peningkatan hasil belajar siswa, respons mereka terhadap media ini juga sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi menunjukkan berbagai perbedaan antara pembelajaran yang menerapkan media ajar *Kahoot* dan pembelajaran yang tidak menerapkan media tersebut. Hal ini menjadi poin lebih. Tentunya yang dapat memberikan suasana kelas terasa berbeda. Mungkin yang selama ini guru hanya menerapkan media ajar yang konvensional atau bahkan tanpa menggunakan media ajar, para siswa akan merasa bosan. Inilah yang juga akan mempengaruhi mereka dalam pemahaman materi. Adapun buktinya dijabarkan dalam diagram di bawah ini.



Adapun setelah menerapkan *Kahoot* dan metode *Project Based Learning*, guru kembali melakukan penilaian terhadap penugasan siswa. Diagramnya sebagai berikut.



Dengan bukti hasil observasi seperti yang telah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan media ajar berbasis *Kahoot* ini menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini menjadi dorongan untuk pihak-pihak yang bergerak dalam bidang pendidikan agar terus berupaya memaksimalkan peranan teknologi. Seperti yang kita ketahui bersama bahwa perkembangan zaman berdampak pada berbagai sektor kehidupan, tak terkecuali sektor pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi-teknologi terbaru, tentunya akan memunculkan ruang belajar yang menyenangkan. Harapannya akan meningkatkan pemahaman serta hasil belajar siswa.

Implementasi media ajar *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBl) pada pembelajaran teks puisi pada siswa kelas XI A SMA Negeri 1 Jiwan Kabupaten Madiun tanggal 14 Januari 2026 terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Kendala-kendala tersebut meliputi guru belum menguasai terhadap media ajar *kahoot*. Hal tersebut terjadi karena kurangnya sosialisasi terhadap penggunaan media pembelajaran yang terkini. Ada juga kendala yang ditemui berupa tidak adanya alat bantu untuk menampilkan materi berupa LCD. Solusinya materi dan penugasan ditampilkan dengan laptop. Kendala lain yang terjadi di lapangan adalah terkait dengan jaringan internet. Karena kurangnya fasilitas internet membuat hal itu dapat terjadi. Juga tentang kuota masing-masing anak. Terkadang ada yang enggan mengisi kuota karena alasan tertentu. Jadi pada intinya dalam implementasi *Kahoot* pada pembelajaran teks puisi dengan metode *Project Based Learning* (PjBL) kendala utamanya berkaitan dengan jaringan. Adapun solusinya adalah akses internet di sekolah harus ditingkatkan lagi.

PEMBAHASAN

Gondoria (Zahira dkk., 2025) berpendapat bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan elemen kurikulum yang tak terpisahkan di Indonesia. Program ini mengembangkan tujuan ganda: Sebagai penyampaian kontekstual, murid dibekali dengan kecakapan berbahasa yang benar dan tepat, ditanamkan apresiasi budaya dan sastra nasional. Pendapat tersebut menegaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah hal yang utama karena di dalamnya mempelajari tentang berbahasa dan bersastra yang baik dan benar. Dalam implementasinya bisa melalui kegiatan menggerakkan budaya literasi seperti penugasan yang mengharuskan siswa membaca buku terlebih dahulu, membuat dan menampilkan puisi, dan lain sebagainya. Agar pelaksanaannya menjadi efektif, guru diharuskan untuk menerapkan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan.

Penelitian terkait kegiatan belajar mengajar dengan mengimplementasikan media ajar *kahoot* dan metode *Project Based Learning* dilaksanakan 1 tahapan. Pelaksanaan pembelajarannya guru terlebih dahulu menjelaskan materinya, baru kemudian memasukkan media pembelajaran. Sebagaimana yang dijelaskan melalui wawancara berikut. ” Terkait dengan hal itu, seperti yang tadi mas, saya awalnya memberikan materi kepada siswa, baru disusul

menggunakan *Kahoot*". Para siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran yang selama ini cenderung monoton dan membosankan. Hal itu dikarenakan metode yang dipakai guru hanya sebatas ceramah. Termasuk dalam prosesnya guru belum menggunakan media. Maka dengan adanya media ajar *kahoot* serta guru menerapkan metode *Project Based Learning* (PjBL), mereka dipacu untuk terus mengembangkan kreativitasnya. Hal itu juga berdampak pada hasil belajar mereka cukup bagus.

Hasil wawancara dengan guru dan juga siswa, mereka berharap semoga ke depannya melalui dinas terkait, proses belajar mengajar terutama di SMA Negeri 1 Jiwan kabupaten Madiun mulai memanfaatkan kecanggihan teknologi yang sedang berkembang seperti yang saat ini. Karena dengan begitu, Suatu tujuan pembelajaran akan dicapai. Setelah mewawancarai siswa dan guru serta berdasarkan observasi yang dilaksanakan, terdapat perbedaan antara pembelajaran yang tidak menerapkan *kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan yang menerapkan media dan metode tersebut. Perbedaannya terletak pada tingkat kreativitas siswa, pemahaman siswa terhadap materi, serta peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini tentunya harus menjadi perhatian bagi guru agar selalu inovatif dalam pembelajaran termasuk memanfaatkan kemajuan teknologi.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan pembelajaran, ditemukan beberapa hal yang meliputi keberhasilan media ajar *Kahoot* dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa, menambah kreativitas siswa, menjadikan suasana belajar yang baru sehingga para siswa cenderung aktif dalam mengikuti pembelajaran, dibuktikan dengan para siswa banyak yang menanggapi saat guru menyampaikan materi, bertanya, dapat mengemukakan pendapat, siswa berebutan untuk menampilkan karya berupa puisi di depan kelas, dan mereka mendiskusikan hasil penugasan secara bersama-sama. Hal itu menjadi suatu pembeda antara guru yang menerapkan media ajar *Kahoot* serta mengimplementasikan metode *Project Based Learning* (PjBL) dengan proses pembelajaran dimana guru tidak menggunakan media ajar *kahoot* yang diterapkan dengan metode *Project Based Learning* (PjBL).

Pengimplementasian media ajar *Kahoot* dan metode *Project Based Learning* (PjBL), ditemukan beberapa kendala. Kendalanya adalah guru belum menguasai media yang dibawakan, sehingga solusinya peneliti turut ambil bagian dalam proses kegiatan belajar mengajar. Kendala yang lain adalah terkait dengan permasalahan jaringan. Saat pelaksanaan terdapat beberapa siswa yang jaringannya kurang stabil. Solusinya adalah dengan mencari lokasi tersendiri sehingga jaringannya bagus, serta untuk pihak sekolah agar bisa memperbaiki dan meningkatkan fasilitas yang berkaitan dengan jaringan internet yang bisa berupa penambahan WiFi di tiap-tiap kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. F., & Solihah, M. (n.d.). Hakikat perencanaan pembelajaran.
- Chaerunnisa, N., Adam, A., & Rahayu, S. (2024). DIDAKTIS Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Keefektifan Penggunaan Model Project Based Learning dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Puisi Siswa. 2(1), 39–44. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v2i1.580>
- Educandum, P., & Nomor, V. (n.d.). Penerapan Metode Problem Based Learning dan Media Gambar dalam pembelajaran Membaca Cerita Asri Musandi Waraulia Asrimusandi@yahoo.com IKIP PGRI MADIUN A . Pendahuluan. 122–134.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. 1(2).
- Hanafy, S., Tarbiyah, F., Uin, K., Makassar, A., Ii, K., Sultan, J., Nomor, A., & Email, S. (n.d.). Konsep belajar dan pembelajaran. 17(1), 66–79.

- Menggunakan, Cerbasia, et al. Pengembangan Materi Ajar Ejaan Berbasis Aplikasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Belajar Karena Kemampuan Literasi Disempurnakan Pada Karangan Teks Keuntungan Penggunaan Materi Ajar Bahasa Indonesia Secara Digital , Yaitu Membantu Guru Dan Dapat Mengakses Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia Secara Digital Di Mana Pun Dan Kapan Pun Sehingga Siswa Dapat. 2024, pp. 83–97.
- Nasution, A. R., Pulungan, H. K., Marsyah, A. P., Dewi, S., Sari, D. M., Pangaribuan, D. J. R., Manurung, E. M., Sinaga, H. K., Harefa, R. A., & Hutasoit, S. B. (2025). Bahasa Indonesia Dalam Dunia Pendidikan dan Tantangan Dalam Penggunaannya Secara Akademik. 3(3), 1–7.
- Putri, Dira Ananta, et al. *Jurnal Penelitian Nusantara Pentingnya Peran Bahasa Indonesia Sebagai Alat Pembelajaran Di Menulis : Jurnal Penelitian Nusantara*. 2026, pp. 500–06.