

## Pengembangan Sistem Informasi Bahasa Indonesia untuk Semua (SIBIUS) Berdasarkan Kebutuhan Seleksi Nasional Berbasis Tes

Salamah<sup>1\*</sup>, Halimah Milladunka Nazilah<sup>1</sup>, Machrus Abadi<sup>1</sup>, Eti Setiawati<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Brawijaya University, Malang, Indonesia

### Article info

### A B S T R A C T

#### Article history:

Received: 24-11-2023

Revised : 02-05-2024

Accepted: 01-08-2024

#### Kata kunci:

bahasa Indonesia  
interaktif;  
media pembelajaran  
digital;  
seleksi berbasis ujian  
nasional

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital berdasarkan Seleksi Nasional Berbasis Teks. Melalui jenis penelitian pengembangan model 4D (penetapan, perancangan, pengembangan, diseminasi), dikembangkan Situs Informasi Bahasa Indonesia untuk Semua (SIBIUS) dalam bentuk *website* yang mengintegrasikan beberapa *platform* interaktif lain. Pada tahap perancangan, dibahas pengumpulan materi, rancangan alur *website*, dan *platform* yang diintegrasikan. Pada tahapan pengembangan, dibahas penyajian dan substansi SIBIUS yang terdiri dari halaman beranda, materi, latihan soal, forum, kontak, grup, dan berbagi berkas. Materi yang diangkat adalah kaidah kebahasaan (sintaksis-semantik) dan literasi yang disajikan dalam bentuk visual (Canva), audio (VoiceThread), serta isyarat (HandTalk). Adapun latihan soal disajikan dalam *platform* interaktif seperti Oodlu, WordWall, Wizer.me, dan dibahas secara audio-visual. Ragam kebahasaan SIBIUS adalah formal-interaktif. Media pembelajaran divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan bahasa. Hasil diseminasi mendapat respons dan komentar yang positif sehingga membuktikan kelayakan SIBIUS untuk diimplementasikan.

### ***Development of the Indonesian Language Information System for All (SIBIUS) Based on the Needs of Test-Based National Selection***

*This study aims to develop digital learning media based on the National Text Based Selection. Through the type of 4D model development research (determination, design, development, dissemination), the Indonesian Language Information Site for All (SIBIUS) was developed in the form of a website that integrates several other interactive platforms. At the design stage the collection of materials, the design of the website flow, and the integrated platforms were discussed. At the development stage, the presentation and substance of SIBIUS were discussed, consisting of the home page, materials practice questions, forums, contacts, groups, and file sharing. The material raised are language rules (syntax-semantics) and literacy presented in visual (Canva), audio (VoiceThread), and gesture (HandTalk) forms. The practice questions are presented in interactive platforms such as Oodlu, WordWall, Wizer.me, and discussed audio-visually. The language variety of SIBIUS is formal-interactive. The learning media was validated by experts in learning media and language. The results of the dissemination received positive responses and comments, thus proving the feasibility of SIBIUS for implementation.*

#### Keywords:

digital learning media;  
Indonesian language  
interactive;  
national test-based  
selection

Copyright © 2024 Universitas Islam Negeri Siber Syekh Nurjati Cirebon  
All rights reserved

Corresponding author: Salamah, Universitas Brawijaya, Malang, Indonesia.

E-mail address: [salamahjournal@gmail.com](mailto:salamahjournal@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Berangkat dari isu asimetri Bahasa Indonesia di kelas dengan kebutuhan Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT) (Nazilah & Setiawati, 2023), maka perlu upaya untuk mengisi kesenjangan tersebut. Kelemahan pembelajaran Bahasa Indonesia

umumnya terletak pada kurangnya pembiasaan (Amalia & Yaqin, 2022). Pembelajaran bahasa cenderung menekankan *talk about language* (McGowan, 2018). Peserta didik juga memiliki tendensi mengentengkan pembelajaran Bahasa Indonesia (Mulyaningsih, 2017), tetapi hasil tes menunjukkan sebaliknya (Rezky, Ramly, & Saleh, 2020). Topik yang dinilai paling sulit adalah praktik kaidah kebahasaan pada tataran Sintaksis dan Semantik yang hanya dibahas secara ‘permukaan’ dalam pembelajaran Bahasa Indonesia jenjang SMA. Adapun pembelajaran bahasa Indonesia dewasa ini juga cenderung menambahkan aspek literasi. Makna literasi telah berkembang mencakup berbagai bidang ilmu (Yuliana, Wikanengsih, & Kartiwi, 2020), tetapi dalam koridor Bahasa Indonesia dapat dimaknai sebagai kemampuan memahami berbagai simbol dan keterampilan bahasa (Untari, 2017). Literasi Bahasa Indonesia yang dibutuhkan dalam SNBT dapat dibagi menjadi dua kategori, berdasarkan jenis teksnya dan konteks bacaannya.

Salah satu alternatif solusinya adalah mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat menjadi suplemen tambahan dalam mengisi celah asimetri tersebut. Media pembelajaran sejatinya dapat berbentuk fisik maupun nonfisik (Martani, 2020), tetapi bentuk digital memiliki keunggulan memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja (Lestari, Fadillah, & Suratman, 2020). Hal tersebut sejalan dengan visi kurikulum yang menginginkan penggunaan sumber belajar dari semua hal yang melibatkan teknologi (Rasuanti, Missriani, & Fitriani, 2022). Pemanfaatan media pembelajaran adalah kebutuhan yang tidak dapat dikesampingkan (Umar, 2017) karena sangat bermanfaat dalam membantu proses belajar (Kuswanto & Radiansah, 2018). Namun, selama ini pembelajar cenderung hanya sebagai penonton (Cahdriyana & Richardo, 2017) sehingga diperlukan media yang adaptif berbagai gaya belajar. Jenis media dapat berbentuk visual, audio, dan audio-visual (Ibrahim et al, 2022).

Kajian relevan terdahulu yang dapat menunjang tulisan ini terbagi menjadi dua tipe, yakni kajian seputar media pembelajaran digital dan kajian seputar asimetri Bahasa Indonesia SNBT. Kajian terkait media pembelajaran digital di antaranya membahas pemanfaatan android sebagai bahan ajar interaktif (Faqih & Setyawan, 2021; Suarmika, Hidayat, & Safitri, 2023), pemanfaatan *augmented reality* dan media sosial sebagai langkah inovatif dalam pembelajaran (Arifah, Winarni, & Suhita, 2023; Yusup et al, 2023), dan ada juga penelitian yang membahas tantangan dan peluang pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital (Syahriati, 2023). Adapun penelitian terkait ketidaksiapan SNBT di antaranya membahas perkembangan pembelajaran literasi dalam Bahasa Indonesia (Subandiyah, 2015; Agustina, 2017; Marzuqi, 2017), serta ketidakakraban siswa dengan materi Tes Potensi Skolastik (TPS) yang salah satunya memuat pemahaman bacaan (Lazulfa & Andriani, 2021; Sriyati, 2022).

Berdasarkan uraian di atas, dapat diidentifikasi *research gap* yakni belum ada penelitian yang membahas pengembangan media pembelajaran digital responsif asimetri pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi SNBT yang interaktif dan memungkinkan interaksi komunal serta ramah inklusi. Adapun pengembangan media pembelajaran digital dalam penelitian ini dinamai sebagai SIBIUS yang merupakan akronim dari Sistem Informasi Bahasa Indonesia untuk Semua. Frasa “untuk semua” mengacu pada usaha peneliti dalam mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dengan mengimplementasikan berbagai jenis media. Penelitian ini bertujuan menganalisis hasil dari empat tahap dalam metode 4D, yakni mengkaji

bagaimana hasil dari tahap penetapan, perancangan, pengembangan, dan diseminasi media SIBIUS. Secara teoretis penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, dan secara praktis dapat bermanfaat bagi para pelajar yang hendak mengikuti SNBT, juga bagi para pengajar yang hendak memberikan pemahaman tentang kaidah kebahasaan yang tidak diajarkan secara lengkap dalam pembelajaran di sekolah.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan desain model pengembangan 4D Thiagarajan. Pemilihan jenis tersebut didasarkan pada sifat penelitian yang berfokus pada menghasilkan suatu produk. Penelitian pengembangan secara garis besar berusaha menciptakan suatu produk melalui proses perencanaan, produksi, hingga evaluasi validitas produk yang menjadi temuan penelitian (Jufri, 2018). Data dalam penelitian ini dapat berupa materi-materi yang dibutuhkan peserta didik dalam mengisi kesenjangan antara pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dengan materi SNBT serta data hasil uji dari tiap tahap pengembangan. Data yang diperoleh bersumber dari hasil telaah literatur atau pustaka dan hasil uji setiap tahap. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 13 September 2023 sampai dengan 24 November 2023.

Teknik pengumpulan data yang diterapkan adalah studi dokumen dan studi literatur. Studi dokumen diperlukan untuk mengumpulkan data dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen yang relevan dengan penelitian. Adapun studi literatur dimanfaatkan sebagai penunjang data dengan tujuan memperkuat hasil analisis melalui perujukan sumber-sumber pustaka (Zed, 2018). Instrumen dalam penelitian pengembangan ini yakni pemanfaatan teknologi Wixsite dalam pembuatan situs web berdomain *custom* yang dapat dikelola secara kreatif sesuai kebutuhan penelitian dan dapat diakses melalui berbagai bentuk gawai. Pemilihan instrumen jejaring jagad jembar yang biasa dikenal sebagai *world wide web* dikarenakan sifat instrumen yang memungkinkan pembelajaran lebih terpadu dengan mengaitkan berbagai pranala yang dibutuhkan, serta ketersediaan fitur interaktif seperti *live-chat* dan sesi forum yang memungkinkan komunikasi komunal. Penyusunan instrumen dilakukan melalui pendaftaran akun untuk mendapatkan nama situs atau domain yang diinginkan, dilanjutkan dengan memilih tipe laman yang sesuai dengan kebutuhan dan mengisinya dengan berbagai pranala dan fitur yang dibutuhkan untuk menunjang pembelajaran digital. Setiap fitur yang disajikan dikonsultasikan dengan ahli media untuk memastikan keefektifitasannya. Begitu pula dengan materi yang dikonsultasikan kepada ahli pendidikan bahasa untuk mendapatkan keabsahan data.

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan 4D yang terdiri atas empat tahap; *determination* (penetapan), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disemination* (diseminasi atau penyebaran) (Faqih & Setyawan, 2021). Pada tiap tahap dalam metode 4D terdapat langkah-langkah yang lebih rinci, misalnya pada tahap penetapan dilakukan identifikasi jenis produk yang akan dikembangkan, mulai dari medianya hingga substansinya. Dipilih media situs web dengan pertimbangan indikator efisiensi, interaktif, dan mendukung pembelajaran komunal, sedangkan dipilih materi bahasa Indonesia umum terkhususnya yang diujikan dalam SNBT untuk memfasilitasi keterbatasan dan kesenjangan materi bahasa Indonesia yang dipelajari dengan yang diujikan (Nazilah & Setiwati, 2023).

Pada tahap perancangan terdiri dari dua langkah utama, yakni pengumpulan materi dan perancangan media dengan melewati serangkaian telaah pustaka dan konsultasi ahli. Pada tahap pengembangan terdiri dari penyusunan media dan uji ahli media serta ahli bahasa. Namun, dikarenakan adanya batasan dalam penelitian, maka tahap keempat penyebarluasan hanya didiseminasikan dalam skala kecil. Adapun untuk memastikan bahwa setiap langkah pengembangan dan data yang dikumpulkan sudah benar, maka keabsahan penelitian ini dibuktikan melalui uji konfirmabilitas yang didapat melalui uji validasi ahli, revidi tinjauan sejawat, hingga triangulasi sumber dalam tahap diseminasi (Mekarisce, 2020).

| Perbutir                        | Keseluruhan Butir                         |
|---------------------------------|-------------------------------------------|
| $X$                             | $\sum X$                                  |
| $P = \frac{X}{XI} \times 100\%$ | $P = \frac{\sum X}{\sum XI} \times 100\%$ |
| $XI$                            | $\sum XI$                                 |

Keterangan:

P : persentase yang dicari  
X : skor jawaban dalam satu butir  
XI : skor tertinggi dalam satu butir  
 $\sum X$  : jumlah skor dari seluruh jawaban  
 $\sum XI$  : jumlah skor tertinggi dari seluruh jawaban  
100% : konstanta

**Gambar 1. Perhitungan Uji Validasi dan Kriteria Kelayakan**

Sumber: Adaptasi dari Faqih dan Setyawan (2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap Penetapan Media SIBIUS

Tahap penetapan atau pendefinisian menjadi langkah awal untuk menetapkan dan menggali informasi jenis produk seperti apa yang hendak dikembangkan dengan berdasar pada syarat-syarat keperluan proses pembelajaran (Arkadiantika et al, 2020). Adapun produk yang penulis kembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran digital berupa situs informasi dalam bentuk jejaring jagad jembar atau waring wera wanua atau lebih dikenal dengan sebutan *world wide web* yang biasa disingkat menjadi WWW. Media digital yang juga akrab disebut situs web atau *website* tersebut umumnya memiliki domain yang menjadi identitas atau nama unik dari situs yang dikembangkan guna menghubungkan pengguna dengan situs tersebut (Hidayat, 2000; Nugrahani & Sudarwanto, 2019). Domain juga banyak dikenal sebagai URL atau alamat website (Widjaja & Widyapradnya, 2018). Dalam penelitian ini, situs web yang dikembangkan oleh peneliti diberi nama SIBIUS, akronim dari Situs Informasi Bahasa Indonesia untuk Semua yang dapat diakses melalui pranala berikut <https://sibius121.wixsite.com/sibius/>

Sebagaimana namanya, SIBIUS berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia secara umum yang jarang dibahas dalam pembelajaran di sekolah. Tujuan dari penetapan batas materi tersebut adalah visi dasar SIBIUS yang diperuntukkan bagi siswa jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) yang hendak melanjutkan ke perguruan tinggi melalui jalur Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT) di mana Bahasa Indonesia menjadi salah satu materi pokok, tetapi sayangnya ditemukan asimetri dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dengan yang dibutuhkan dalam sesi TPS SNBT. Penetapan produk yang demikian dilandaskan berdasarkan hasil studi pendahuluan oleh penelitian terdahulu oleh Nazilah dan Setiawati (2023) yang menyoroti adanya kecenderungan materi Bahasa Indonesia berbasis teks

dalam pembelajaran di sekolah, sedangkan yang dibutuhkan siswa dalam SNBT cenderung pada kaidah kebahasaan dan pemahaman literasi.

Selain melandaskan pada telaah pustaka, penetapan produk yang dikembangkan juga mengacu pada studi dokumen dan observasi di media sosial yang banyak mengeluhkan permasalahan asimetri Bahasa Indonesia dalam konteks SNBT. Meski terdapat beberapa *platform* dan akun *influencer* yang melakukan pembahasan terkait kaidah kebahasaan dan keterampilan literasi yang menjadi permasalahan, tetapi terdapat beberapa keterbatasan yang dijumpai, misalnya platform belajar lain yang kebanyakan berbayar (Zamjani et al., 2020), sedangkan pada konten media sosial dijumpai keterbatasan dalam pengunggahan materi dan sebagainya. Maka dari itu, peneliti berusaha mengembangkan situs yang dapat mengintegrasikan mulai dari *free-access* materi, *live-chatting*, hingga forum komunitas yang memungkinkan pengguna untuk dapat belajar, berbagi materi dan pengalaman, berkomunikasi, hingga berkonsultasi.

Pengembangan situs web ditetapkan melalui perantara platform Wixsite. Alasan pemilihan jenis website sebagai media pembelajaran digital adalah karena aksesnya yang mudah dijangkau di berbagai daerah (Rosandiena & Indrojarwo, 2018; Hasugian, 2018; Maulana et al., 2023), serta kelengkapan fiturnya yang dapat mengintegrasikan berbagai kebutuhan yang mendukung proses belajar, misalnya penambahan elemen pengirim pesan secara real-time, materi belajar dan latihan soal yang dapat menautkan berbagai jenis platform lainnya seperti *educational game*, forum komunitas yang memungkinkan anggota saling berinteraksi, dan lain sebagainya. Adapun Wixsite dipilih karena merupakan salah satu rekomendasi teratas sebagai platform pengembangan situs web. Hal tersebut mengacu pada kemutakhiran fitur-fitur yang tersedia, UI/UX yang ramah pengguna, hingga aksesibilitas yang mumpuni.

Berangkat dari realita pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih membutuhkan suplemen tambahan tersebut, serta perkembangan zaman yang memungkinkan transformasi segala hal ke ranah digital yang dapat diakses siapa saja, kapan saja, dan di mana saja, maka pada tahap penetapan peneliti menetapkan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian, yakni media pembelajaran responsif asimetri pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dan kebutuhan SNBT serta disajikan dalam bentuk media pembelajaran digital dengan fitur-fitur yang disesuaikan.

### **Tahap Perancangan Media SIBIUS**

Langkah selanjutnya yakni tahapan perancangan produk. Pada tahap ini terdiri dari beberapa kegiatan, seperti pemetaan dan pengumpulan materi, merancang dan/atau membuat kerangka media pembelajaran, merancang alur isi situ web, dan merancang platform apa saja yang akan diintegrasikan ke dalam media pembelajaran berbasis situs web SIBIUS.

Materi yang dikumpulkan adalah materi pelajaran Bahasa Indonesia yang dibutuhkan siswa dalam menghadapi SNBT, secara garis besar dapat terbagi menjadi dua, yakni materi terkait kaidah kebahasaan dan materi terkait keterampilan literasi. Materi-materi tersebut didapat dari hasil studi literatur di internet dan buku atau pustaka penunjang yang relevan. Detail pemetaan materi yang diangkat dalam media pembelajaran digital SIBIUS mengadaptasi (dengan beberapa perubahan) berdasarkan hasil penelitian sebelumnya terkait materi apa saja yang dibutuhkan dalam mengisi asimetri pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dan kebutuhan SNBT, sebagaimana tertera pada Gambar 2.

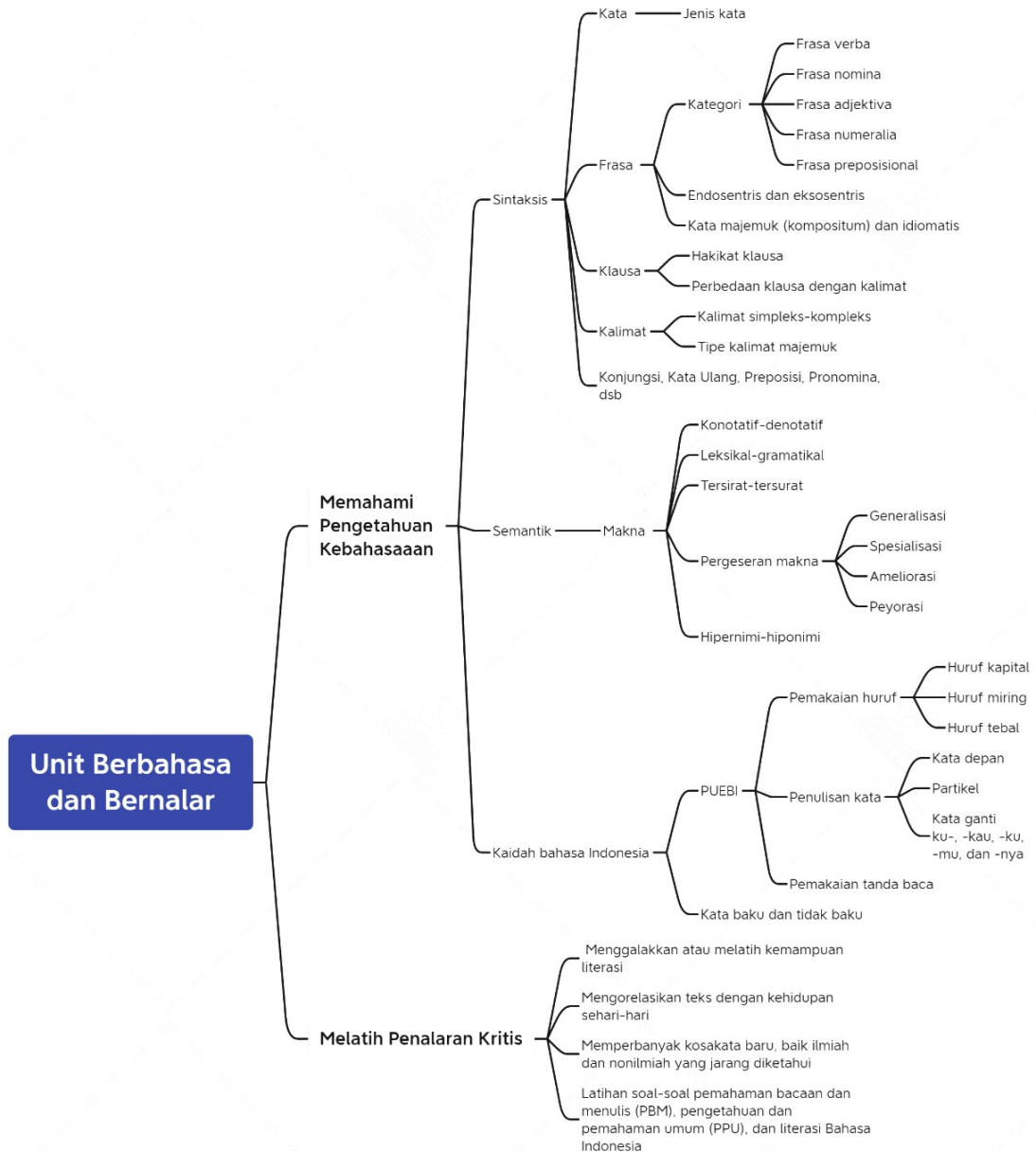


Setelah merancang materi, selanjutnya disusun *rough storyboard* untuk menggambarkan alur isi situs web yang dikembangkan. *Storyboard* bermanfaat dalam pengorganisasian grafis yang umum dibuat dalam perencanaan film, drama, maupun media interaktif (Mahardika & Destiana, 2014). Perancangan media pembelajaran digital dalam bentuk *storyboard* merupakan langkah penting dalam pengembangan media karena dapat menjadi alat bantu dalam mengembangkan situs web yang runtut dan sistematis. Alur isi situs web SIBIUS terdiri dari halaman beranda, materi, latihan soal, forum, kontak, grup, dan halaman berbagi berkas.

Di dalam situs web SIBIUS juga direncanakan akan ditambahkan beberapa media pembelajaran digital tambahan yang mendukung pembelajaran agar lebih menarik, misalnya platform latihan soal berbasis *game* seperti Oodlu (visual), dan platform pembelajaran interaktif lainnya seperti WordWall (visual), Wizer.me (visual), VoiceThread (audio), Canva (visual), dan Zoom (audio-visual). Selain itu, terdapat tambahan sesi inklusi yang diadaptasi dari aplikasi HandTalk. Meski masih terbatas, diharapkan upaya tersebut dapat merangkul para penyandang disabilitas agar tidak merasakan diskriminasi dalam memperoleh pembelajaran yang lebih baik. Seluruh rangkaian perancangan kerangka media pembelajaran di atas ditujukan agar dapat memudahkan pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis SNBT, SIBIUS, menjadi media pembelajaran digital yang sistematis juga menarik.

### **Tahap Pengembangan Media SIBIUS**

Tahap inti dalam penelitian ini yakni tahapan pengembangan ditujukan untuk menghasilkan media pembelajaran digital yang layak diimplementasikan. Maka dari itu, secara garis besar terdapat dua kegiatan utama dalam tahapan ketiga; pengembangan media digital dan uji ahli sebagai bagian dari pemeriksaan kelayakan. Pada tahapan pengembangan media, ada beberapa aspek yang dikembangkan, yakni penyajian, substansi, dan kebahasaan media pembelajaran digital SIBIUS. Pengembangan media disesuaikan dengan kerangka media yang telah dirancang sebelumnya. Media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan tersebut selanjutnya diujikan kepada ahli. Uji ahli atau *expert* mengevaluasi produk sesuai bidang keahlian dengan instrumen penilaian yang berbeda; uji ahli media pembelajaran dan uji ahli bahasa (Harjanto, Rustandi & Caroline, 2020). Berdasarkan hasil uji serta masukan atau saran dari para ahli, media direvisi hingga produk layak dipergunakan (Ancer, Sidabutar, & Aritonang, (2021).



**Gambar 2. Materi Bahasa Indonesia Berbasis Kebutuhan SNBT**

Sumber: Adaptasi dari Nazilah dan Setiawati (2023)

### ***Pengembangan Media Pembelajaran***

Pengembangan media dimulai dari penyusunan situs web berdasarkan kerangka yang telah disusun. Dalam mengembangkan situs web SIBIUS, penulis membaginya ke dalam tujuh halaman atau sesi. Pada sesi pertama terdapat halaman beranda yang ditujukan sebagai halaman identitas. Halaman beranda terdiri dari berbagai *section* atau kolom, seperti kolom yang memuat nama situs, kolom ajakan untuk bergabung menjadi anggota melalui fitur yang dapat langsung mengarahkan ke halaman pendaftaran, kolom identitas situs, kolom misi tim pengembang dalam mendirikan SIBIUS, kolom ajakan dan alasan untuk bergabung serta motivasi bagi para pengunjung situs agar berani melangkah, kolom berita terkini, kolom kontak tim pengembang, kolom berlangganan gratis, hingga fitur *live-chat* di ujung kanan yang memungkinkan pengguna untuk dapat berkomunikasi ataupun berkonsultasi dengan tim pengembang secara *real time*.

Pada sesi kedua terdapat halaman materi yang merupakan inti dari pengembangan media pembelajaran digital SIBIUS. Secara garis besar terdapat dua jenis materi yang dikembangkan, yakni materi penguatan kaidah kebahasaan dan literasi. Pada materi kebahasaan disajikan penguatan sintaksis Bahasa Indonesia yang memuat kata, frasa, klausa, dan kalimat serta penguatan semantik Bahasa Indonesia yang membahas tentang makna, mulai dari sinonim, antonim, hiponim, hipernim, taksonomi, meronim, hingga polisemi. Adapun pada materi tentang literasi, disajikan pengetahuan literasi bahasa Indonesia yang terdiri dari gambaran umum, cara meningkatkan, strategi memahami teks dengan mudah, dan tips menjawab soal literasi.

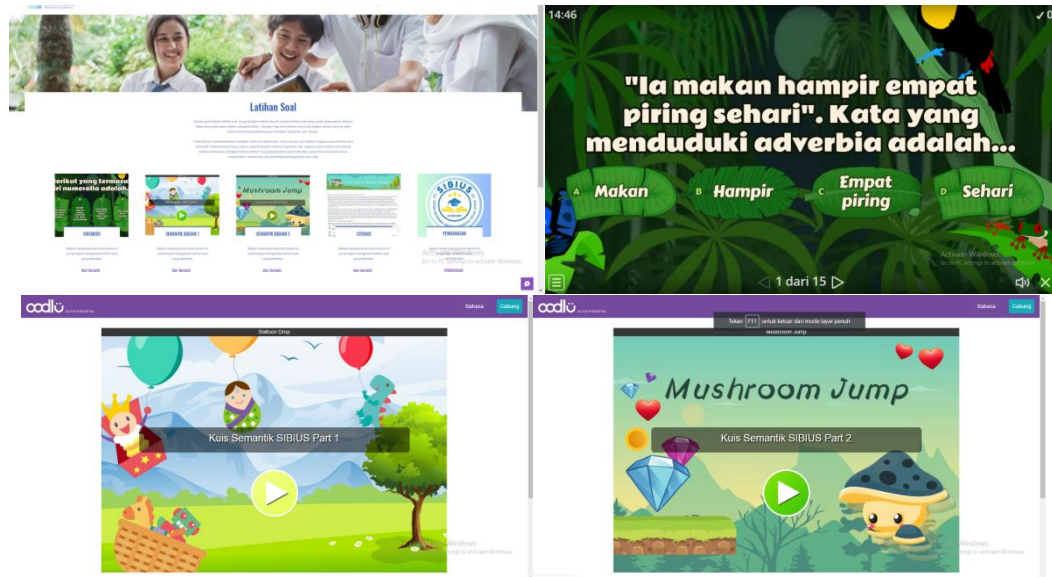
Penyajian materi dilakukan dengan mengadopsi dua jenis media pembelajaran, yakni visual (Canva) dan audio (VoiceThread). Terdapat juga sedikit tambahan penyajian materi melalui video bahasa isyarat yang ditujukan untuk mendukung pengunjung tunarungu. Setelah mempelajari materi, pengunjung akan diarahkan untuk menguji kemampuan dirinya melalui halaman latihan soal, seperti pada Gambar 3.

Selanjutnya, pada sesi ketiga terdapat halaman latihan soal yang ditujukan untuk menguji pemahaman pengunjung situs atas materi yang telah disuguhkan sebelumnya. Pada sesi ketiga, pembelajaran diusahakan semenarik dan seinteraktif mungkin. Selama ini, latihan soal, baik fisik maupun digital menjadikan siswa jenuh karena cenderung monoton antara proses membaca dan menjawab pertanyaan, pertanyaan yang dibuat tidak didasarkan pada HOTS, serta tampilan yang kurang menarik (Marsa et al., 2016; Suryani et al., 2019). Umumnya dilakukan pada lembar atau layar polos yang memuat serangkaian pertanyaan yang harus dijawab. Namun, dalam latihan soal yang disuguhkan dalam media pembelajaran SIBIUS, terdapat balutan permainan yang akan merangsang ketertarikan pengunjung situs agar bersemangat dalam mengerjakan soal.

Terdapat tiga platform media digital yang berbeda yang digunakan sebagai wadah latihan soal, di antaranya *platform* Oodlu untuk mengerjakan latihan soal semantik, *platform* WordWall untuk mengerjakan latihan soal sintaksis, dan *platform* Wizer.me untuk mengerjakan latihan soal tentang literasi. Adapun pembahasan dari latihan soal yang dikerjakan akan dijelaskan dalam bentuk video untuk mendukung pembelajaran berbasis audio-visual. Pertimbangan demikian ditujukan agar pembelajar dapat memahami dengan lebih komprehensif pembahasan latihan soal yang diberikan.

Pada sesi keempat terdapat halaman forum yang ditujukan khusus bagi para pengguna untuk berinteraksi, berkomunikasi, ataupun bersosialisasi. Pada halaman ini, pengguna atau pengunjung dapat mengirimkan pesan yang hendak disampaikan untuk direspons oleh pengunjung yang lain. Syarat untuk bergabung di forum pun cukup mudah, hanya perlu *log in* atau registrasi menggunakan akun Google saja. Selain diskusi umum, halaman forum juga memfasilitasi sesi Tanya-Jawab atau Q&A. Tampilan halaman forum yang disajikan dikembangkan semenarik mungkin sebagaimana tampilan media sosial pada umumnya, sehingga pengunjung dapat merasa nyaman dalam berinteraksi karena fitur-fiturnya yang familiar, seperti jumlah penayangan, *like* atau menyukai, dan komentar.





**Gambar 3. Halaman Latihan Soal dan Pembahasan**

Sumber: Dokumentasi Pribadi via <https://sibius121.wixsite.com/sibius/>

Apabila terdapat topik-topik tertentu yang dirasa menarik, pengunjung yang sudah terdaftar juga dapat menekan fitur 'ikuti' untuk mendapatkan berita terbaru dari topik yang diminati. Namun, tidak hanya saling berbagi informasi atau tanya-jawab saja, pengunjung juga dibebaskan untuk membagikan keresahannya agar mendapat saran, masukan, maupun dukungan dari anggota yang lain. Masa-masa menghadapi ujian masuk perguruan tinggi dianggap cukup sensitif bagi sebagian besar siswa. Hal tersebut selaras dengan penelitian Rismadiyanti (2021) yang menyampaikan bahwa siswa mengalami kecemasan sangat tinggi ketika dihadapkan pada UTBK 2020. Dalam penelitian Azzahra & Masnina (2023) disampaikan bahwa faktor penyebab yang melatarbelakangi masa tersebut dianggap cukup sensitif karena siswa mengemban tuntutan ganda berupa ujian akhir sekolah sekaligus persiapan UTBK di waktu yang hampir bersamaan. Maka dari itu, fitur ini disediakan sebagai wadah untuk menyalurkan cerita dan keresahan yang dihadapi, dan mengubahnya menjadi motivasi untuk tetap giat belajar dan berkembang.

Pada sesi kelima terdapat halaman kontak yang ditujukan bagi pengunjung yang hendak terhubung lebih dalam atau menjadi bagian dari tim pengembang SIBIUS. Terdapat dua jenis formulir registrasi yang dapat diisi pada halaman ini, yakni formulir pengajuan untuk menjadi kontributor dan formulir pengajuan untuk menjadi mitra melalui kerja sama atau *partnership*. Apabila mengajukan diri menjadi kontributor, pengunjung dapat memiliki hak dalam mengatur pengembangan media pembelajaran digital SIBIUS. Adapun formulir kerja sama ditujukan kepada pihak-pihak yang ingin menjadikan SIBIUS sebagai mitra kerja. Pada bagian akhir halaman kontak juga dilengkapi kontak *e-mail* pengembang SIBIUS untuk informasi lebih lanjut.

Pada sesi keenam terdapat halaman grup. Halaman ini memiliki sistem kerja yang mirip dengan halaman forum. Perbedaannya terletak pada sistem diskusi yang terpusat dalam grup-grup tertentu dan dapat berlangsung dalam jangka waktu yang lama. Pengunjung yang sudah terdaftar sebagai anggota dapat menciptakan grup diskusi sesuai topik yang diminati dan merekrut anggota-anggota dengan topik

yang sama. Administrator grup juga dapat memasang papan pengumuman untuk menarik minat pengunjung dan mengembangkan keanggotaan grup. Selain itu, untuk mendapatkan pengalaman yang lebih eksklusif, administrator dapat mengatur visibilitas grup ke dalam mode publik maupun privat.

Pada sesi ketujuh terdapat halaman berbagi berkas yang ditujukan untuk membagikan berkas-berkas materi, latihan soal, maupun berkas-berkas lain yang relevan dengan tujuan pengembangan media pembelajaran digital SIBIUS. Pada halaman ini, pengunjung dapat mengakses atau mengunduh berkas-berkas yang ingin dipelajari lebih lanjut. Selain mengunduh, pengunjung yang sudah menjadi anggota juga dapat mengunggah berkas-berkas yang ingin dibagikan atau diskusikan dengan anggota yang lain.

Adapun pada aspek kebahasaan, digunakan ragam bahasa formal dalam media pembelajaran digital yang dikembangkan dalam penelitian ini. Meski formal, tetapi pemilihan bahasa tetap diusahakan komunikatif, misalnya ajakan untuk berbagi pengalaman maupun keluhan di forum, ajakan untuk bergabung dan membuat grup apapun yang diminati untuk menunjang proses belajar, memberikan kesempatan pengunjung mengakses secara bebas materi dan latihan soal yang telah disediakan, pemberian kalimat motivasi untuk mendukung semangat belajar, dan lain sebagainya. Penggunaan bahasa yang formal, tetapi tetap ramah pengguna. Artinya, mudah dipahami dapat dikatakan penting dalam menunjang proses pembelajaran yang komunikatif (Wahyuningsi, 2019). Media pembelajaran digital SIBIUS juga diusahakan menerapkan kalimat efektif dengan ciri-ciri seperti lugas, tepat, jelas, hemat, utuh, dan sejajar (Trismanto, 2016). Hal tersebut ditujukan agar media pembelajaran digital yang dikembangkan dapat mudah dipahami isinya oleh para pengunjung situs.

#### **Uji Ahli Media Pembelajaran dan Bahasa**

Desain uji ahli ditujukan untuk menilai kelayakan media pembelajaran SIBIUS berdasarkan hasil penilaian ahli. Kelayakan media dipengaruhi oleh tiap butir nilai berdasarkan indikator yang telah ditetapkan dalam angket. Sebagaimana yang disebutkan sebelumnya, terdapat dua ahli yang menguji media pembelajaran digital SIBIUS, yakni ahli media pembelajaran, Machrus Abadi, S.Pd., M.Pd., magister pendidikan yang kini menjadi dosen Universitas Brawijaya dengan keahlian media pembelajaran, serta ahli bahasa, Dr. Eti Setiawati, M.Pd., doktor di bidang pendidikan bahasa yang kini menjadi dosen Universitas Brawijaya dengan keahlian ilmu linguistik atau ilmu bahasa. Berdasarkan hasil penilaian pada angket yang diisi oleh kedua ahli, didapati hasil sebagaimana berikut.

#### **Persentase hasil uji ahli media**

$$P = \frac{94}{96} \times 100\% = 97,9167\% = \mathbf{97,9\%}$$

#### **Persentase hasil uji ahli bahasa**

$$P = \frac{42}{44} \times 100\% = 95,454\% = \mathbf{95,4\%}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran SIBIUS mendapat persentase nilai akhir 97,9% dari uji ahli media pembelajaran dan persentase nilai akhir 95,4% dari uji ahli bahasa. Mengacu pada kriteria rentang kelayakan yang tertera pada Gambar 1, maka media pembelajaran digital SIBIUS sudah dapat dinyatakan ‘valid’ atau layak untuk disebarluaskan.

Masukan dari ahli media di antaranya: (1) membuat sistem level untuk meningkatkan kemampuan siswa. Merespons hal tersebut, pengembang melakukan revisi dengan (a) menetapkan sistem *batch* yang akan memperbarui materi dan soal setiap 50 hari sekali dengan pemberian syarat tertentu dan (b) membuat grup *batch* untuk pembaruan informasi; (2) menjadikan media lebih interaktif dan kolaboratif. Merespons hal tersebut, pengembang melakukan revisi dengan menghidupkan forum dan grup melalui unggahan-unggahan yang memancing siswa untuk menyuarakan pendapatnya, seperti pada Gambar 4. Hal tersebut juga dijadikan salah satu syarat wajib untuk naik *batch* sehingga siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif; (3) menambahkan media yang dapat meningkatkan keaktifan. Merespons hal tersebut, pengembang melakukan revisi dengan menambahkan *platform VoiceThread*; dan (4) menjelaskan langkah pengerjaan. Merespons hal tersebut, pengembang melakukan revisi dengan memberi pedoman terkait apa yang bisa dilakukan saat berselancar di SIBIUS.



**Gambar 4. Sampel Revisi Uji Ahli Media**

Sumber: Dokumentasi Pribadi via <https://sibius121.wixsite.com/sibius/>

Adapun masukan dari ahli bahasa di antaranya: (1) rujukan cenderung struktural (Kridalaksana dan Alwi) bisa ditambah dari aliran fungsional atau lainnya (Parera, Ida Bagus, Tarigan, Chaer, atau Muslich); (2) merevisi bagian fungsi sintaksis; dan (3) memperbarui tabel analisis semantik.

## Tahap Diseminasi Media SIBIUS

Tahap diseminasi atau penyebarluasan merupakan tahap akhir yang perlu dilakukan dalam penelitian pengembangan. Pada penelitian ini, media yang telah dikembangkan selanjutnya disebarluaskan kepada sekelompok siswa di salah satu SMA Negeri yang merupakan sasaran utama dari dikembangkannya media pembelajaran digital SIBIUS. Namun, dengan memandang keterbatasan waktu, maka tahap diseminasi hanya dapat dilakukan ketika uji coba penyebarluasan pada audiens yang telah disebutkan sebelumnya (Rajagukguk et al, 2021).

Pada tahap ini, audiens dari tahapan diseminasi diberikan akses untuk melihat demo produk sehingga audiens mendapat visualisasi terkait produk yang telah dikembangkan dan kemudian memberikan penilaian serta komentarnya, seperti pada Tabel 1.

**Tabel 1. Hasil Diseminasi SIBIUS**

| Tampilan   | Substansi | Materi | Latihan Soal | Manfaat |
|------------|-----------|--------|--------------|---------|
| 46         | 47        | 48     | 47           | 44      |
| Total: 232 |           |        |              |         |

$$P = \frac{232}{250} \times 100\% = 92,800\% = \mathbf{92,8\%}$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran SIBIUS secara keseluruhan mendapat persentase nilai akhir 92,8% dalam hasil diseminasi skala kecil sehingga dapat dinyatakan valid atau layak untuk disebarluaskan.

**Tabel 2. Komentar Diseminasi Media SIBIUS**

| Kode | Komentar                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| S1   | SIBIUS menampilkan materi-materi Bahasa Indonesia yang sangat lengkap. Tampilan yang berwarna-warni juga sangat menarik sehingga tidak membosankan untuk kami para pelajar mempelajari materi melalui SIBIUS. SIBIUS juga sudah menyediakan latihan soal untuk kami para pelajar terkait materi-materi yang diberi juga. Saya sebagai seorang pelajar sangat senang dengan adanya SIBIUS ini karena sangat membantu pada saat saya belajar di rumah.                                                                                 |
| S2   | Media SIBIUS membantu siswa dalam mempelajari Bahasa Indonesia. Tampilan dari <i>website</i> SIBIUS juga menarik sehingga siswa maupun orang yang ingin belajar tidak bosan. Di dalam media SIBIUS juga disediakan latihan soal sehingga setelah mempelajari materi siswa dapat mencoba agar mengetahui seberapa jauh dia mengerti dalam materi yang dipelajari tadi.                                                                                                                                                                |
| S3   | Menurut saya secara keseluruhan web SIBIUS sudah sangat bagus. Sebagai pelajar SMA, web tersebut dapat membantu saya dalam memahami segala materi pembelajaran. Media yang diberikan beragam sehingga mampu menyesuaikan dengan gaya pembelajaran siswa-siswi di Indonesia. Materi yang diberikan juga sangat rinci, sehingga beberapa materi yang tidak diberikan oleh tenaga kerja di sekolah dapat dipelajari pada web SIBIUS. Terima kasih atas web yang diciptakan, karena dapat membantu dan memudahkan kami para pelajar SMA. |
| S4   | Menurut saya media SIBIUS sudah sangat baik dan dapat menambah pengetahuan serta wawasan saya dalam belajar Bahasa Indonesia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| S5   | Sangat membantu sekali!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| S6   | Sangat menarik dan seru, simpel untuk dibaca, dan kalimat yang tidak bertele-tele mudah untuk dibaca dan mencoba soal-soal (teruntuk soal sangat mudah dan sangat menyenangkan). Bagus banget.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| S7   | Untuk penampilan mungkin lebih diberi sebuah hiasan hiasan agar lebih menarik, dan bisa membuat orang lebih penasaran dengan SIBIUS.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| S8   | SIBIUS memberikan materi yang menarik dalam membantu pembelajaran bahasa Indonesia.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| S9   | <i>Perfect.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| S10  | Saya sangat senang dengan web ini, terutama fitur forum belajar yang sangat baik untuk dikembangkan di mana forum-forum tentang Bahasa Indonesia yang bersifat publik itu masih sedikit. Saya sangat senang bisa berinteraksi dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama dengan saya :)                                                                                                                                                                                                                                        |



Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa hasil diseminasi SIBIUS selain mendapatkan persentase kelayakan valid atau layak diimplementasikan, juga mendapatkan komentar atau respons yang positif. Mengacu pada respons dari hasil diseminasi di atas dan masukan dari para pengguna SIBIUS, maka peneliti akan terus melakukan perbaikan pengembangan lebih lanjut untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih tepat sasaran dan tepat guna, serta dapat menjadi rujukan saran bagi studi pengembangan lanjutan untuk menyempurnakan keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, yakni penyebaran media dalam skala yang lebih luas.

Berdasarkan seluruh paparan di atas, dapat dinyatakan bahwa hasil yang didapat dalam penelitian ini sejalan atau memperkuat penelitian-penelitian sebelumnya. Pada dasarnya teknologi dapat mengorganisasi dan memanfaatkan data secara bermakna guna memperoleh informasi berkualitas (Munti & Syaifuddin, 2020) dan teknologi pendidikan tercipta dengan tujuan memecahkan masalah pembelajaran dan memfasilitasi serta memberi alternatif dan inovasi baru di ranah pendidikan (Salsabila et al, 2021). Media pembelajaran digital SIBIUS hadir untuk membantu siswa mendapat informasi materi Bahasa Indonesia dalam SNBT yang tidak diajarkan di bangku sekolah.

Sebagaimana tujuan pembelajaran abad 21, menghadirkan teknologi dalam pembelajaran dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang berorientasi dengan teknologi (Purnasari & Sadewo, 2020). Selain itu, teknologi pendidikan juga telah terbukti mempunyai peran yang sangat krusial dalam membantu siswa untuk belajar (Agustian & Salsabila, 2021). Maka dari itu, media pembelajaran digital SIBIUS juga diharapkan berperan krusial dalam mengisi celah atau kekurangan yang ada pada sistem pendidikan Indonesia saat ini, yakni kesenjangan atau asimetri antara materi Bahasa Indonesia dalam pembelajaran di sekolah dengan yang diujikan dalam Seleksi Nasional Berbasis Tes (SNBT).

## SIMPULAN

Berdasarkan realitas pembelajaran Bahasa Indonesia yang masih membutuhkan suplemen tambahan serta perkembangan zaman yang mentransformasi segala hal ke ranah digital, maka ditetapkan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian, serta disajikan dengan fitur-fitur yang disesuaikan. Fitur SIBIUS terdiri dari halaman beranda, materi, latihan soal, forum, kontak, grup, dan berbagi berkas. Materi yang diangkat adalah kaidah kebahasaan, dan literasi yang disajikan dalam bentuk visual (Canva), audio (VoiceThread), serta isyarat (HandTalk). Adapun latihan soal disajikan dalam platform interaktif seperti Oodlu, WordWall, dan Wizer.me, lalu dibahas secara audio-visual untuk mendapat pemahaman yang lebih komprehensif. Ragam kebahasaan SIBIUS adalah formal-interaktif. Namun demikian, perlu dilakukan studi lanjutan dalam memanfaatkan SIBIUS, misalnya keefektifan terhadap pengetahuan peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.  
<https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Agustina, E. S. (2017). Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Representasi Kurikulum 2013. *AKSARA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 18(1),



- 84-99.  
<http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/aksara/article/view/13585/9818>
- Amalia, N. F., & Yaqin, F. A. (2022). Pembelajaran Literasi pada Pelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. In *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 1(1), 111-122.  
<https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/prosidingPGMI/article/view/805>
- Ancer, T., Sidabutar, U. B., & Aritonang, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning Menggunakan Appype pada Mata Pelajaran Instalasi Tenaga Listrik Kelas XI TITL SMK. *JPENTUS: Jurnal Pendidikan, Teknologi dan Sains*, 1(1), 22-30.  
<https://journal.physan.id/index.php/jupentus/article/view/29>
- Arifah, A. R., Winarni, R., & Suhita, R. (2023). Media Pembelajaran Augmented Reality sebagai Media Inovatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Literature Review. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1).  
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpbi/article/view/13141>
- Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality pada Materi Pengenalan Termination dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(1), 29-36. doi:<https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298>
- Azzahra, S. S., & Masnina, R. R. (2023). Inovasi Mendengarkan Musik Tingkilan Kutai Untuk Terapi Stress pada Siswa yang Akan Menghadapi Ujian Tulis Berbasis Komputer. *Jurnal Kesehatan*, 16(1), 73-81.  
<https://journals.ums.ac.id/index.php/jk/article/view/19687>
- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2017). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Siswa SMP. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1-11. <http://dx.doi.org/10.30595/alphamath.v2i2.1167>.
- Faqih, F. I., & Setyawan, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Tema Cerita Fantasi Berkearifan Lokal Madura Berbasis Android. *Indonesian Language Education and Literature*, 7(1), 71-87.  
<https://www.syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/jeill/article/view/9032/4019>
- Nazilah, H. M., & Setiawati, E. (2023). Asimetri Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks dengan Kompetensi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri: Studi Pendahuluan. In *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI FPBS UPGRIS* ( 444-458).  
<https://conference.upgris.ac.id/index.php/snl/article/view/4891>
- Harjanto, A., Rustandi, A., & Caroline, J. A. (2022). Implementasi Model Pengembangan 4D dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal SIMADA (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data)*, 5(2), 1-12.  
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/SIMADA/article/view/3412>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. *Journal of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1). <https://e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/JIPN/article/view/306>
- Hidayat, W. (2000). *Kamus Teknologi Komputer: Komputer-Internet*. Surabaya: Sarana ilmu.

- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/view/5287>.
- Jufri, A. J. (2018). Penerapan Metode Penelitian dan Pengembangan dalam Merancang Sistem Repositori Institusi di Perpustakaan. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 4(2), 620-630. <https://doi.org/10.20961/jpi.v4i2.33716>
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lazulfa, I., & Andriani, A. (2021). Pengenalan dan Pelatihan Pemahaman Materi Tes Potensi Skolastik bagi Siswa Madrasah Aliyah. *Sainsteknopak*, 5(1), 1-6. <http://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/sainsteknopak/article/view/1914/1254>
- Lestari, F. I., Fadillah, F., & Suratman, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital untuk Materi Aplikasi Presentasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 9(9), 1–13. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v9i9.42417>.
- Mahardika, A., & Destiana, H. (2014). Animasi Interaktif Pembelajaran Pengenalan Hewan dan Alat Transportasi untuk Siswa Taman Kanak-kanak. *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 10(1), 100–110. <https://doi.org/10.33480/pilar.v10i1.467>
- Marsa, Hala, Y., & Taiyeb, A. M. (2016). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Pendekatan Ilmiah Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Biologi Kelas VII Peserta Didik SMP Negeri 2 Watampone. *Jurnal Sainsmat*, 5(1), 42–57. <https://doi.org/10.35580/sainsmat5130482016>
- Martani, K. D. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SDN Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *JP3 (Jurnal Pendidikan dan Profesi Pendidik)*, 6(1), 65-72. <https://doi.org/10.26877/jp3.v6i1.7296>.
- Marzuqi, I. (2017). Literasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah. *GELANGGANG*, 10-12. <http://repository.unisda.ac.id/453/>
- Maulana, H., Munawaroh, R., Nuha, N. A., Ilmi, D. F., Rachmansyah, M. F., Masyuri, A. S. A., & Haramain, A. M. (2023). Perancangan Sistem Informasi Desa Berbasis Website di Desa Pandean Kecamatan Gondang Kabupaten Nganjuk. *JURNAL PENELITIAN SISTEM INFORMASI (JPSI)*, 1(2), 28-48. <https://jurnal.itbsemarang.ac.id/index.php/JPSI/article/view/472>
- McGowan. (2018). Integrated Academic Literacy Development: Learner-Teacher Autonomy for MELTing the Barriers. *Journal of University Teaching & Learning Practice*, 15(4). <https://doi.org/10.53761/1.15.4.6>
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145-151. <https://jikm.upnvj.ac.id/index.php/home/article/view/102/71>
- Mulyaningsih, I. (2017). Sikap mahasiswa terhadap bahasa indonesia. *Indonesian Language Education and Literature*, 3(1), 79-87.
- Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal*

- Pendidikan Tambusai, 4(2), 1975-1805.  
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/655>
- Nazilah, H. M., & Setiawati, E. (2023). Asimetri Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks dengan Kompetensi Ujian Masuk Perguruan Tinggi Negeri: Studi Pendahuluan. In *Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia (PIBSI) XLV*, Semarang 2023.
- Nugrahani, A., & Sudarwanto, A. S. (2019). Sinkronisasi Pengaturan Nama Domain dan Hak Merek di Indonesia. *Jurnal Privat Law*, 7(2), 17-175. doi: <https://doi.org/10.20961/privat.v7i2.34405>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189-196. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>
- Rajagukguk, K. P., Lubis, R. R., Kirana, J., & Rahayu, N. S. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Model 4D pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 14-22. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm/article/view/144>
- Rasuanti, E., Missriani, M., & Fitriani, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Materi Cerpen di SMK Negeri 1 Pemulutan. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 20(1), 140-154. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v20i1.7342>
- Rezky, M., Ramly, & Saleh, M. (2020). Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks. *Indonesia: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 40-47. <https://doi.org/10.26858/indonesia.v1i1.12394>
- Rismadiyanti, E. F. (2021). Hubungan Efikasi Diri dengan Kecemasan Siswa dalam Menghadapi UTBK 2020. *Acta Psychologia*, 3(2), 148-155. <https://journal.uny.ac.id/index.php/acta-psychologia/article/view/46192>
- Rosandiena, T. T., & Indrojarwo, B. T. (2018). Perancangan Website sebagai Media Penjualan Online IKM di Jawa Timur. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 7(1), 44-47. [http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/29544](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/29544)
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(1), 104-112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Sriyati, S. (2022). Analisis Hasil Tes Potensi Skolastik sebagai Indikator Kesiapan Siswa Menghadapi Tes UTBK 2022. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 74-83. <https://doi.org/10.21093/twt.v9i1.4210>
- Suarmika, P. E., Hidayat, N., & Safitri, S. (2023). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Media Aplikasi Android sebagai Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, 13(1), 278-291. <https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3154>
- Subandiyah, H. (2015). Pembelajaran Literasi dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra dan Pembelajarannya*, 2(1), 111-123. <https://doi.org/10.26740/paramasastra.v2n1.p%25p>
- Suryani, I., Mardiaty, Y., & Herlanti, Y. (2019). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa (Lks) Berbasis Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Gerak Manusia. *Edusains*, 8(2), 150-156. <https://doi.org/10.15408/es.v8i2.1823>

- Syahriati, S. (2023). Challenges and Opportunities in Indonesian Language Education in the Digital Era. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 6(3), 1405-1411. <https://jurnal.usk.ac.id/riwayat/article/view/33874/18769>
- Trismanto, T. (2016). Kalimat Efektif dalam Berkomunikasi. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 2(1), 33–40. <http://dx.doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v2i1,%20April.708>
- Umar, U. (2017). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(1), 131-144. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364>
- Untari, E. (2017). Pentingnya Pembelajaran Multiliterasi untuk Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar dalam Mempersiapkan Diri Menghadapi Kurikulum 2013. *Wahana Sekolah Dasar*, 25(1), 16–22. <http://dx.doi.org/10.17977/um035v25i12017p016>
- Wahyuningsi, E. (2019). Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(2), 179–190. <https://doi.org/10.30651/lf.v3i2.3102>
- Widjaja, G., & Widyapradnya, A. (2018). Domain Name. *Cross-border*, 1(2), 175-183. <https://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/Cross-Border/article/view/849>
- Yuliana, S., Wikanengsih, & Kartiwi, Y. M. (2020). Penguatan Literasi Berbahasa Indonesia dengan Gerakan Literasi Sekolah pada Siswa SMP. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 243-254. <https://doi.org/10.22460/p.v3i3p243-254.4927>
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi*, 3(5). <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zamjani, I., Rakhmah W, D. N., Azizah, S. N., Waruwu, H., & Hariyanti, E. (2020). *Platform Pembelajaran Digital dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. <https://repositori.kemdikbud.go.id/21553/>
- Zed, M. (2018). *Metode Penelitian Kepustakaan (Cetakan Kelima)*. Jakarta: Yayasan Obor.