

Implementasi Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Virtual Tour untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa SMA

Arip Wira Utama

Universitas Sebelas Maret

aripwira@student.uns.ac.id

Fatimah Nur Rohiim

Universitas Sebelas Maret

fatimahnurrohiim@student.uns.ac.id

Efrida Qurotul A'yun

Universitas Sebelas Maret

efridaayun@student.uns.ac.id

Khansa Hafidza

Universitas Sebelas Maret

khansahafidza12@student.uns.ac.id

Kundharu Saddhono

Universitas Sebelas Maret

kundharu_s@staff.uns.ac.id

Abstract.

Merdeka Belajar encourages students to actively utilize technology and get used to digital literacy. Digital literacy includes the ability to use and understand information and communication technology, including the ability to access, evaluate, and use information critically, as well as the ability to communicate and collaborate using technology. The purpose of this research is to describe the condition of teaching materials, explore the need for developing teaching materials, and disseminate Indonesian teaching materials based on virtual tours that can be used in Karanganyar Regency High Schools. This research uses a qualitative descriptive approach. Data collection techniques were carried out by means of active observation, interviews, documentation, and using questionnaires. The results showed that students of SMK Negeri Matesih had an interest in EdLink learning media. The ease of access gives students a high enthusiasm for learning. EdLink learning media provides a positive response, namely: (1) students utilize devices for learning, (2) students can understand the material independently, (3) students are active in asking questions about the material, and (4) students are careful, focused, and effective in utilizing time to do the assessment. From the data obtained, it can be concluded that learning media using EdLink can help students' interest in learning.

Keywords: *learning, new normal, virtual tour, edlink*

Abstrak.

Merdeka Belajar mendorong siswa untuk aktif memanfaatkan teknologi dan membiasakan untuk berliterasi digital. Literasi digital mencakup kemampuan menggunakan dan memahami teknologi informasi dan komunikasi, termasuk kemampuan mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara kritis, serta kemampuan berkomunikasi dan berkolaborasi dengan menggunakan teknologi. Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan kondisi bahan ajar, menggali kebutuhan pengembangan bahan ajar, dan diseminasi bahan ajar Bahasa Indonesia berbasis *virtual tour* yang dapat digunakan di SMA Kabupaten Karanganyar. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi secara aktif, wawancara, dokumentasi, dan menggunakan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa SMK Negeri Matesih memiliki ketertarikan pada media pembelajaran *EdLink*. Kemudahan dalam mengakses memberikan semangat belajar yang tinggi pada siswa. Media pembelajaran *EdLink* memberikan respon positif, yakni: (1) siswa memanfaatkan gawai untuk pembelajaran, (2) siswa dapat memahami materi secara mandiri, (3) siswa aktif dalam

bertanya mengenai materi, dan (4) siswa teliti, fokus, dan efektif dalam memanfaatkan waktu untuk mengerjakan asesmen. Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan *EdLink* dapat membantu minat siswa dalam belajar.

Kata kunci: belajar, masa adaptasi kebiasaan baru, virtual tour, edlink

LATAR BELAKANG

Adaptasi kebiasaan baru sekolah merupakan proses penting bagi siswa, guru, dan orang tua ketika mereka menghadapi perubahan dalam lingkungan pendidikan. Perubahan ini bisa terjadi karena berbagai alasan, seperti perpindahan ke sekolah baru, transisi dari satu tingkat pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi, atau bahkan penyesuaian dengan peraturan dan kebijakan baru di sekolah yang sudah dikenal (Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Adaptasi kebiasaan baru sekolah tidak hanya berlaku untuk siswa, tetapi juga untuk guru dan staf sekolah. Ini adalah proses yang melibatkan penyesuaian terhadap berbagai aspek kehidupan sekolah, termasuk aturan, tata tertib, jadwal, metode pembelajaran, dan budaya sekolah itu sendiri (Fathoni et al., 2021). Adaptasi kebiasaan baru pasca *covid* mengharuskan guru adaptif dalam perkembangan teknologi. Guru harus kompeten secara digital untuk mengintegrasikan perangkat digital ke dalam proses belajar mengajar dan menggunakannya sebagai jembatan antara dirinya dan siswa untuk menciptakan pengalaman belajar yang diperlukan bagi siswa sekolah dasar untuk mengikuti kurikulum mandiri (Sugiyarta et al., 2020). Instruktur profesional menggunakan kemampuannya untuk mengintegrasikan digitalisasi ke dalam kehidupan sehari-hari untuk pertumbuhan profesional, bukan hanya untuk kegiatan pembelajaran. Pembuatan materi pembelajaran berbasis digital, pemanfaatan perangkat digital dan jaringan internet dalam proses pembelajaran, pemanfaatan internet sebagai sumber belajar di kelas, dan pemanfaatan sumber daya berbasis internet merupakan beberapa contoh jenis kompetensi digital yang dapat digunakan oleh guru sekolah dasar. untuk melaksanakan pembelajaran pada kurikulum mandiri (Syahid, Hernawan & Dewi, 2023).

Pengembangan bahan ajar yang inklusif terhadap literasi digital tidak hanya akan membantu penutur asing dalam memahami Bahasa Indonesia, tetapi juga akan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan dalam dunia digital yang terus berkembang (Insani et al., 2019). Dengan demikian, siswa SMA penutur asing dapat lebih mandiri dan percaya diri dalam menggunakan Bahasa Indonesia dalam berbagai konteks, baik itu komunikasi sehari-hari maupun aktivitas digital (Arisnawati & Yulianti, 2022). Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia bagi penutur asing tidak dapat dipisahkan dari konsep literasi digital (Wafa & Wardi, 2019). Bahan ajar tersebut perlu memadukan unsur-unsur kebahasaan dengan aplikasi

teknologi, sehingga siswa dapat belajar Bahasa Indonesia sambil mengasah literasi digital mereka (Johan et al., 2021). Model pembelajaran yang mengintegrasikan situasi kehidupan sehari-hari, konten yang relevan, dan pendekatan interaktif akan memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Era digital membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi dan mengakses informasi (Saddhono et al., 2022). Siswa SMA, sebagai generasi yang tumbuh dalam era teknologi, dihadapkan pada tuntutan untuk memiliki literasi digital yang memadai (Rosmawati, 2021). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat lunak dan hardware, tetapi juga keterampilan untuk memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi secara kritis di dunia digital (Wardana et al., 2022). Era digital membawa perubahan signifikan dalam cara kita berinteraksi dan mengakses informasi. Siswa SMA, sebagai generasi yang tumbuh dalam era teknologi, dihadapkan pada tuntutan untuk memiliki literasi digital yang memadai (Suhardiana, 2019). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat lunak dan hardware, tetapi juga keterampilan untuk memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan informasi secara kritis di dunia digital (Silaban et al., 2023).

Menurut Hasriadi (2022), salah satu strategi mutakhir yang dapat digunakan dalam proses pendidikan adalah *e-learning*. Dengan bantuan *e-learning*, siswa dapat berpartisipasi dalam kelas tanpa harus selalu berada di dalam kelas, dan instruktur tidak harus menjadi sumber informasi utama. Dengan *e-learning*, siswa dapat berperan lebih aktif dalam pendidikan dibandingkan hanya bergantung pada guru (Nirmalasari, 2022). Siswa yang memiliki motivasi tinggi akan bekerja keras untuk meningkatkan hasil belajarnya. Jika siswa kurang termotivasi, mereka cenderung malas belajar, sehingga prestasi belajarnya akan menurun (Firmansyah, 2021). Hasil belajar yang lebih baik dapat didukung oleh sistem *e-learning* karena dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dan menyediakan lingkungan belajar yang lebih mendalam (Setyaningsih et al., 2019). Guru harus terus inovatif dalam memberikan kurikulum karena pesatnya kemajuan teknologi, dan *e-learning* merupakan hal yang sangat relevan (Suprihatin et al., 2023). Media akan lebih menarik dan bervariasi jika guru mampu memanfaatkan teknologi yang ada. Namun guru kurang mampu menguasai teknologi yang tersedia (Fathoni et al., 2021). Kecenderungan guru yang berusia lanjut, belum memahami bagaimana peran, fungsi dan manfaat teknologi dan media, namun tetap mempertahankan gaya konvensional tanpa menyelipkan unsur kemajuan teknologi di dalamnya (Firmansyah, 2021).

E-learning sangat menekankan nilai pemanfaatan berbagai sumber daya dan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Sugiyarta et al., 2020). Oleh

karena itu, guru harus menggunakan berbagai peralatan, termasuk komputer dan perangkat teknologi lainnya, untuk dapat menerapkannya (Purwati et al., 2021). Apapun model pembelajaran yang dirancang, yang terpenting interaktivitas antara siswa, guru, pihak pendukung dan materi pembelajaran harus materi pembelajaran harus mendapat perhatian khusus (Tiawati, 2018). Monitoring dalam pembelajaran berbasis web lebih sulit dibandingkan dengan guru yang mengajar di kelas karena hanya menyediakan materi pembelajaran online saja tidak cukup karena diperlukan suatu desain pembelajaran sebagai model pembelajaran yang dapat mengajak siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan (Sudarsana et al., 2019). Pendekatan *e-learning* juga memanfaatkan teknologi secara ekstensif sebagai sarana yang memungkinkan siswa mengakses berbagai sumber informasi (Faozi & Nugraha, 2022). Meski mayoritas pembelajaran dilakukan secara online di era digitalisasi ini, teknik *e-learning* diyakini masih dapat digunakan untuk mendukung pengembangan nilai, khususnya nilai moral dan etika (Rahman et al., 2022). Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, para pendidik harus terus fokus pada pengembangan moral dan etika peserta didiknya (Siringoringo & Marpaung, 2022).

Literasi digital bukan lagi sekadar kemampuan menggunakan perangkat lunak dan mengoperasikan *hardware* (Eka et al., 2021). Bagi siswa SMA, literasi digital mencakup kemampuan untuk menyaring informasi, mengidentifikasi sumber yang dapat dipercaya, dan menghasilkan konten digital secara kritis (Suwandi et al., 2021). Sebagai generasi yang tumbuh dalam dunia digital, siswa perlu membekali diri dengan pengetahuan yang mendalam mengenai bagaimana navigasi dunia maya dengan bijak (Limilia & Aristi, 2019). Literasi digital bukan lagi sekadar kemampuan teknis menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras, melainkan juga kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menciptakan informasi secara kritis di dunia digital (Suprihatin et al., 2021). Siswa SMA dihadapkan pada tantangan untuk tidak hanya memahami kompleksitas bahasa sebagai suatu identitas budaya, tetapi juga untuk memanfaatkan literasi digital sebagai alat untuk mendapatkan, memahami, dan berpartisipasi dalam informasi global yang terus berkembang (Aditya et al., 2022).

Belajar Bahasa Indonesia bagi penutur asing bukanlah tugas mudah. Bahasa ini bukan hanya mengandung struktur gramatika dan kosakata, tetapi juga memancarkan kearifan lokal dan nuansa budaya yang mendalam (Sampurno et al., 2020). Siswa SMA penutur asing perlu melalui perjalanan yang lebih mendalam untuk meresapi dan memahami konteks sosial yang terkandung dalam setiap kata dan kalimat (Pranowo & Susanti, 2020). Pengembangan bahan ajar Bahasa Indonesia yang inklusif terhadap literasi digital di SMA menjadi jawaban atas kompleksitas tantangan tersebut (Widyawati et al., 2022). Integrasi antara Bahasa Indonesia

dan literasi digital membuka pintu bagi siswa untuk menjelajahi dunia digital sambil meraih pemahaman mendalam terhadap Bahasa Indonesia (Arifiyanto et al., 2019). Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya bersifat kontekstual dan relevan, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk berpartisipasi dalam era digital dengan kepercayaan diri.

Rasionale penelitian ini terletak pada urgensi untuk mengatasi kesenjangan antara pembelajaran Bahasa Indonesia dan literasi digital, khususnya di kalangan siswa SMA penutur asing. Tujuan utama dari pengembangan bahan ajar ini adalah untuk menciptakan sebuah model pembelajaran yang tidak hanya memungkinkan siswa menguasai Bahasa Indonesia, tetapi juga meraih keunggulan dalam literasi digital. Dengan demikian, diharapkan para siswa dapat menghadapi tantangan global dengan lebih siap dan percaya diri. Melalui penjelasan latar belakang ini, akan terlihat dengan jelas bahwa integrasi antara Bahasa Indonesia dan literasi digital bukanlah sekadar sebuah keharusan, tetapi merupakan langkah strategis dalam membentuk generasi muda yang unggul dalam berkomunikasi dan beradaptasi di dunia yang terus berkembang ini (Rahmawati & Latifah, 2020).

Jika komponen ini tidak mendapat perhatian yang cukup maka akan mengakibatkan siswa kurang memiliki prinsip moral. Oleh karena itu, evaluasi terhadap komponen ini perlu menjadi komponen pembelajaran yang krusial. Selain itu, ada beberapa keuntungan yang di dapat dari penggunaan *e-learning* bagi siswa, antara lain: 1) meningkatkan kemahiran teknologi siswa, 2) membuat sumber daya pengajaran lebih mudah diakses oleh siswa, 3) meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam kemampuannya belajar, 4) memberdayakan siswa untuk belajar sendiri tanpa pengawasan instruktur (Haryadi et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sutopo (1997) bahwa deskriptif kualitatif mengenai studi kasus mengacu pada gambaran secara khusus dan mendalam tentang suatu kondisi (Saddhono et al., 2019). Dalam pelaksanaannya, peneliti melakukan pengkajian dan pengembangan produk berupa virtual tour dengan aplikasi Edlink kemudian dilakukan uji coba. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi secara aktif, wawancara, dokumentasi, dan menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh responden pengisian kuesioner pada siswa kelas X dari SMKN Matesih. Sampel penelitian ini melibatkan 36 siswa jurusan DKV atau Multimedia. Data yang telah terkumpul kemudian direduksi dan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Merdeka Belajar sebuah pengembangan pembelajaran yang diprakarsai oleh pemerintah untuk membekali para siswa agar lebih kompeten di dunia kerja berbasis teknologi (Marlina, 2020). Hal ini diupayakan untuk membantu peningkatan literasi digital oleh siswa. Penelitian ini didasarkan pada kuesioner yang telah dibagikan kepada siswa mengenai ketercapaian literasi digital angketelah diterapkan *e-learning* berbasis *Edlink*. Penerapan *e-learning* pada materi teks anekdot dilakukan dalam dua kali pertemuan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pencapaian peningkaliterasi didasari dari empat indikator antara lain ketertarikan peserta didik dalam penggunaan *e-learning* pada kegiatan pemebelajaran, skala kemudahan dan kesukaran yang diahadapi siswa dalam menajalankan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran, dan tingkat ketercapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam penggunaan *e-learning* guna peningkatan literasi digital. Adapun hasil ketercapaian literasi digital setelah diterapkan *e-learning* berbasis digital *Edlink* dapat dilihat pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Presentase Ketercapaian Literasi Digital

Indikator	Kategori		
	Kurang	Cukup	Baik
Ketertarikan peserta didik dalam penggunaan <i>e-learning</i> pada kegiatan pemebelajaran.	24,24%	6,06%	69,70%
Skala kemudahan dan kesukaran yang diahadapi siswa dalam menajalankan <i>e-learning</i> dalam kegiatan pembelajaran.	9,09%	9,09%	81,82%
Tingkat ketercapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam penggunaan <i>e-learning</i> guna peningkatan literasi digital.	6,06%	9,09%	84,85%

Berdasarkan Tabel 1. di atas dapat dilihat bahwa ketercapaian literasi digital dalam penggunaan media pembelajaran e-learning berbasis LMS bernama *Edlink* dapat diklasifikasi peserta didik masuk dalam kategori baik dalam peningkatan literasi dalam pemblajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran *e-learning*. Pada indikator ketertarikan peserta didik dalam penggunaan *e-learning* pada kegiatan pemebelajaran sebagian besar peserta didik memiliki tingkat ketertarikan yang kurang terhadap sistem *e-learning* yang digunakan untuk meningkatkan literasi digital dalam pemebelajaran bahasa Indonesia. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini karena peserta dididk belum familiar terhadap media peblajaran berbasis

aplikasi digital. Selain itu, peserta didik juga baru pertama kali menggunakan media pembelajaran berbasis digital dan sebelumnya hanya menggunakan pembelajaran konvensional dengan media buku ajar saja tanpa memiliki variasi metode belajar berbasis digital. Namun sebagian besar peserta didik memiliki tingkat ketertarikan menggunakan media pembelajaran berbasis digital yang dapat menjadi modal awal untuk transformasi pembelajaran untuk dapat meningkatkan dan pengembangan literasi digital peserta didik dalam mata pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada indikator skala kemudahan dan kesukaran yang dihadapi siswa dalam menjalankan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik cenderung berada pada kategori baik. Hal ini disebabkan pada media pembelajaran berbasis digital *Edlink* peserta didik dapat mengakses berbagai referensi yang telah disediakan oleh pengajar baik itu file, dokumen, bahkan video sekalipun sebagai bahan ajar. Kemudian dalam setiap pertemuan, peserta didik dihadirkan variasi media visual berupa gambar dan video yang terkait dengan pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga disuguhkan dengan diskusi-diskusi dengan pembagian kelompok, mengisi survei hingga memberikan komentar dalam setiap sesi pembelajaran yang telah dilaksanakan. Hal tersebut yang membuat variasi bahan bacaan dan alat peraga pembelajaran menjadi beragam oleh fitur-fitur yang terdapat di dalam *Edlink*. Namun, peserta didik masih belum terbiasa dengan fitur-fitur yang terdapat di *Edlink*, sehingga masih ada peserta didik yang berkategori kurang dan cukup sebesar 18,18%. Hal ini sejalan dengan pendapat Darmayanti, dkk (2007) yang menyatakan bahwa peserta didik sulit menerima (konsep) *e-learning* karena tidak terbiasa berkomunikasi menggunakan komputer sebagai media komunikasinya. Peserta didik kelas X DKV 1 di SMK Negeri Matesih Kabupaten Karanganyar belum terbiasa menggunakan menggunakan LMS dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini membuat pemakaian dengan intensitas yang lebih banyak diperlukan untuk pembiasaan penggunaan *e-learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi digital.

Pada indikator tingkat ketercapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam penggunaan *e-learning* guna peningkatan literasi digital menunjukkan bahwa penggunaan *e-learning* berbasis *Edlink* masih belum dapat memberikan peningkatan secara menyeluruh terhadap kemampuan literasi digital peserta didik, hal ini karena belum 100% peserta didik dapat memahami. Materi pembelajaran dengan baik. Namun secara keseluruhan rata-rata kemampuan peserta didik setelah digunakan *delink* memiliki tingkat pemahaman yang baik dalam memahami materi pembelajaran pada media pembelajaran berbasis digital *delink* dibandingkan menggunakan media konvensional. Dapat kita lihat capaian siswa dalam memahami materi pembelajaran dalam penggunaan *e-learning* memiliki nilai sebesar 84,85%.

Hal ini sebenarnya dapat dimaksimalkan membuat tampilan isi dalam *Edlink* yang lebih menarik lagi, adanya pembiasaan yang terus dilatihkan kepada peserta didik agar dapat mengakses sumber belajar melalui *Edlink*, serta memberikan stimulus kepada peserta didik dengan raihan target-target dan nilai agar peserta didik dapat terprogres dengan terstruktur untuk meningkatkan kemampuan literasi digitalnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi *e-learning* berbasis *Edlink* telah memberikan dampak positif terhadap literasi digital peserta didik, namun masih diperlukan upaya untuk meningkatkan aspek-aspek tertentu, seperti ketertarikan peserta didik dan familiaritas dengan fitur-fitur platform. Peserta didik mayoritas berada pada kategori baik. Keberhasilan ini disebabkan oleh akses yang mudah terhadap berbagai referensi, variasi media visual, dan interaktifitas yang disediakan oleh platform *Edlink*. Meskipun demikian, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan fitur-fitur *Edlink*, menunjukkan bahwa pemahaman tentang penggunaan *e-learning* perlu ditingkatkan. Dalam hal tingkat ketercapaian siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui *e-learning*, meskipun belum mencapai 100%, rata-rata kemampuan peserta didik meningkat setelah menggunakan *Edlink*. Hal ini menunjukkan potensi pengembangan lebih lanjut melalui perbaikan tampilan isi, pembiasaan penggunaan *Edlink*, dan pemberian stimulus untuk meningkatkan progres peserta didik dalam literasi digital.

DAFTAR REFERENSI

- Aditya, M., Wardana, W., Febriana, N., Karina, Y. K., Mulyono, S., Aditya, M., Wardana, W., & Karina, Y. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pull Out Photo Box Sebagai Upaya Peningkatan Pemerolehan dan Pembelajaran Bahasa Bagi Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) Pada Sekolah Inklusi Tingkat Dasar. *Jurnal Improvement*, 9(1), 42–54. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/improvement/article/view/27330>
- Arifiyanto, A., Utari, P., & Rahmanto, A. N. (2019). Platform Microsite : Konvergensi Media Publikasi Kementerian N Keuangan Ri Di Era Literasi Digital. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2), 46. <https://doi.org/10.14710/interaksi.8.2.46-56>
- Arisnawati, N., & Yulianti, A. I. (2022). BIPA Learning Design Based on Buginese Culture. *ETDC: Indonesian Journal of Research and Educational Review*, 1(4), 459–470. 10.19721/j.cnki.1001-7372.2023.03.001
- Eka, D., Wardhana, C., & Danim, S. (2021). Workshop Literasi Digital sebagai Sumber Referensi Ilmiah dan Mengajar bagi Guru Bahasa Indonesia Tingkat SMP dan SMA di

- Kabupaten Bengkulu Tengah. *JAPI: Jurnal Akses Pengabdian Indonesia*, 6, 107–116. <https://jurnal.unitri.ac.id/index.php/japi/article/view/2907/pdf>
- Faozi, M. I., & Nugraha, T. D. A. (2022). Teknologi dan Destruktivitas Manusia. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(5), 2079–2094. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i5.257>
- Fathoni, A., Surjono, H. D., Mustadi, A., & Kurniawati, W. (2021). Peran Multimedia Interaktif Bagi Keberhasilan Pembelajaran Sistem Peredaran Darah. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 147–157. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.33931>
- Firmansyah, F. (2021). Motivasi Belajar dan Respon Siswa terhadap Online Learning sebagai Strategi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 589–597. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.355>
- Haryadi, R., Nuraini, H., & Kansaa, A. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTâlîm : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 2548–4419.
- Insani, C. N., Hidayat, D. R., & Zulfan, I. (2019). Pemanfaatan Insta Story Dalam Aktivitas Jurnalistik Oleh Majalah Gadis. *Kajian Jurnalisme*, 3(1), 39–56.
- Johan, R. C., Isah Cahyani, & Wibisono, Y. (2021). Digital Media Acces: Folklore Learning for Cultivating Indonesian Culture Character. *Jurnal Litera: Penelitian, Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 20(3), 354–367. <https://journal.uny.ac.id/index.php/litera/article/view/30699/pdf>
- Limilia, P., & Aristi, N. (2019). Literasi Media dan Digital di Indonesia : Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Komunikatif*, 8(2), 205–222. <http://journal.wima.ac.id/index.php/KOMUNIKATIF/article/view/2199/pdf>
- Marlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning BerbanMarlina, E. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Blended Learning Berbantuan Aplikasi Sevima Edlink. *Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110. *tuan Aplikasi Sevima Edlink. Jurnal Padagogik*, 3(2), 104–110.
- Nirmalasari, Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Kopi Bagi Pemelajar Bipa Tingkat Pemula. *KLAUSA (Kajian Linguistik, Pembelajaran Bahasa, Dan Sastra)*, 6(1), 61–72. <https://doi.org/10.33479/klausu.v6i1.564>
- Pranowo, P., & Susanti, R. (2020). Strata Sosial Masyarakat Jawa sebagai Bahasa Nonverbal Statis: Kajian Etnopragmatik. *Aksara*, 32(1), 135–158. <https://doi.org/10.29255/aksara.v32i1.548.135-150>
- Purwati, P. D., Faiz, A., Widiyatmoko, A., & Maryatul, S. (2021). Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) Kelas Jenjang Sekolah Dasar Sarana Pemacu Peningkatan Literasi Peserta Didik. *Sosio Religi: Jurnal Kajian Pendidikan Umum*, 19(1), 13–24. <https://ejournal.upi.edu/index.php/SosioReligi/article/view/39347/16421>
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7174–7187. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3431>
- Rahman, H., Purwanto, W. E., Annisa, Z. N., & Rakhmadiena, N. K. (2022). Representasi Pendidikan Karakter Berbasis Lingkungan pada Cerita Rakyat Papua. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 51. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6622>
- Rahmawati, M., & Latifah, M. (2020). Gadget Usage, Mother-Child Interaction, and Social-

- Emotional Development among Preschool Children. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 13(1), 75–86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Rosmawati, E. (2021). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Proses. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 5(1), 381–394. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/mude>
- Saddhono, K., Rohmadi, M., Setiawan, B., Suhita, R., Rakhmawati, A., Hastuti, S., & Islahuddin, I. (2022). Corpus Linguistics Use in Vocabulary Teaching Principle and Technique Application: A Study of Indonesian Language for Foreign Speakers. *International Journal of Society, Culture & Language*, 1–15.
- Saddhono, K., Sudarsana, I. K., & Iskandar, A. (2019). Implementation of Indonesian Language the learning Based on Information and Communication Technology in Improving Senior High School Students' Achievement in Surakarta. *Journal of Physics: Conference Series*, 1254(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1254/1/012059>
- Sampurno, M. B. T., Kusumandyoko, T. C., & Islam, M. A. (2020). Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15210>
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., & Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*, 3(6), 1200. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Silaban, R., Prianti, D., Simamora, M. T., Anjelika, G., & Sebayang, B. (2023). Literasi Digital Terhadap Kemampuan Berbahasa Inggris Era 4.0 di Sekolah SDS Nasrani 4. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 41–47. <https://ejournal.politeknikmbp.ac.id/index.php/abdimaspkm/article/view/182>
- Siringoringo, R. M., & Marpaung, M. S. (2022). Analysis Of Slang Language In Song Lyric “Damn I Love You” By Agnes Monica. *Journal Scientia, Sean Institute*, 10(02), 150–154. <http://infor.seaninstitute.org/index.php/pendidikan/article/view/264>
- Sudarsana, I. K., Armaeni, K. W. A., Sudrajat, D., Abdullah, D., Satria, E., Saddhono, K., Samsiarni, Setyawasih, R., Meldra, D., & Ekalestari, S. (2019). The Implementation of the E-Learning Concept in Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1363(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1363/1/012063>
- Sugiyarta, Ardhi Prabowo, Tsabit A. Ahmad, & Aji Purwinarko M.B. S. (2020). Identifikasi Kemampuan Guru Sebagai Guru Penggerak di Karesidenan Semarang. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2), 215–221. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/26919/10900>
- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 92. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.934>
- Suprihatin, D., Winarni, R., & Saddhono, K. (2023). The Influence of Indonesian Instructional Books with a Scientific Approach on Students' Learning Outcomes in Scientific Writing. *International Journal of Intruction*, 16(2), 557–580. <https://www.e-iji.net/>
- Suprihatin, D., Winarni, R., Saddhono, K., & Eko Wardani, N. (2021). Local Wisdom-Based Scientific Writing Skills in Indonesian Language General Course in Higher Education. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3516875.3516895>

- Suwandi, S., Sudaryanto, M., Wardani, N. E., Zulianto, S., Ulya, C., & Setiyoningsih, T. (2021). Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Dalam Soal Ujian Nasional Bahasa Indonesia. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 31–44. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.35457>
- Syahid, Aah Ahmad Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2023). Kebutuhan Pelatihan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 2(2), 517–524.
- Tiawati, R. L. (2018). Indonesian Language Learning Planning for Foreigners (BIPA) For Beginners Level (Indonesian Language Learning Planning for Foreign Speakers (BIPA) for Beginner Level). *Jurnal Gramatika, Vol 4, No 2 (2018)*, 393–402. <https://ejournal.upgrisba.ac.id/index.php/jurnal-gramatika/article/view/2732/pdf>
- Wafa, A., & Wardi, M. (2019). Implementasi Literasi dan Motivasi Membaca Siswa di SMKN I Omben Sampang. *KABILAH: Journal of Social Community*, 4(2), 55–68. <https://doi.org/10.35127/kbl.v4i2.3628>
- Wardana, M. A. W., Rizqina, A. A., Salsabilah, A. N., Handayani, D. A. P., Dewi, M., & Ulya, C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva dengan Model Microblogging sebagai Pembelajaran Teks Prosedur Tingkat SMP. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 10(1), 71–79. <https://doi.org/10.26858/jnp.v10i1>.
- Widyawati, S., Rakhmawati, A., & Sumarwati. (2022). Interferensi Morfologi pada Rubrik Gagasan Koran Solopos sebagai Bahan Ajar Analisis Artikel Opini di SMA. *Jurnal Sebas*, 5(2), 236–250. <http://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/sbs/article/view/5234/2807>