

Penggunaan “Gudang Teks” Sebagai Digitalisasi Teks Negosiasi Berbasis Google Sites dalam Menunjang Pembelajaran Bahasa Indonesia

Khansa Hafidza

Universitas Sebelas Maret

khansahafidza12@student.uns.ac.id

Rachel Fatma Maharani Putri

Universitas Sebelas Maret

rachelfatmamaharani@student.uns.ac.id

Alvin Demas Arethusia

Universitas Sebelas Maret

alvindemas@student.uns.ac.id

Sri Hastuti

Universitas Sebelas Maret

srihastuti69@staff.uns.ac.id

Alamat: Ketingan Jl. Ir. Sutami No.36, Jebres, Kec. Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126

Korespondensi penulis: khansahafidza12@student.uns.ac.id

Abstract. *In the current era, digital learning media began to be developed along with the rapid development of information technology. Educators are indirectly required to make adjustments to the development of information technology-based learning media. Gudang Teks is a Indonesian learning media program designed through the world wide web precisely on google-sites which is a place for storage of negotiation text materials. With this, this study was conducted to analyze information technology-based learning media on the use of LMS in the form of google-sites under the name "Text Warehouse" in the negotiation text learning process at the Class X high school level. The research methods used in this study are qualitative descriptive methods based on data analysis and literature studies. The development model used in research uses the type of research and development or Research and Development (R &D) with the 4-D development method developed by S. Thiagarajan and consists of 4 main stages, namely define, design, develop, and disseminate. The Text Warehouse is also analyzed using SWOT analysis in the form of strengths and weaknesses, opportunities, and threats so that they can be further evaluated and considered in their use. The results of the analysis show that the Text Warehouse is quite feasible to be used in the negotiation text learning process, especially in grade X high school students.*

Keywords: *digital, google-sites, text warehouse, learning, text negotiation.*

Abstrak. Di era sekarang, media pembelajaran secara digital mulai dikembangkan selaras dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi. Para pendidik secara tidak langsung dituntut untuk melakukan penyesuaian terhadap perkembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Gudang Teks merupakan program media pembelajaran bahasa Indonesia yang dirancang melalui *world wide web* tepatnya pada google-sites yang menjadi wadah bagi penyimpanan bagi materi teks negosiasi. Dengan adanya hal ini, maka penelitian ini dilakukan untuk menganalisis serta mengkaji mengenai media pembelajaran berbasis teknologi informasi pada penggunaan LMS berupa google-sites dengan nama “Gudang Teks” dalam proses pembelajaran teks negosiasi pada jenjang SMA Kelas X. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif berbasis analisis data serta studi literatur. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan dan terdiri dari 4 tahapan utama yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Gudang Teks juga dianalisis dengan menggunakan analisis SWOT berupa kekuatan (*strength*) dan

kelemahan (*weakness*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) sehingga dapat dievaluasi dan dipertimbangkan lebih lanjut dalam penggunaannya. Hasil analisis menunjukkan bahwa Gudang Teks cukup layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran teks negosiasi, terutama pada siswa SMA kelas X.

Kata kunci: digital, google-sites, gudang teks, pembelajaran, teks negosiasi.

LATAR BELAKANG

Hal yang sangat penting dalam membentuk sifat dan karakter manusia menjadi pribadi yang sempurna adalah pendidikan. Melalui pendidikan, baik itu dari keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitar, manusia dapat menyadari bahwa alam semesta ini penuh dengan ilmu pengetahuan (Astuti, 2014). Kurniawan (2017), berpendapat bahwa pendidikan adalah mengalihkan berbagai nilai, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan kepada generasi yang lebih muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani.

Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dan krusial dalam kehidupan. Pendidikan diperlukan untuk membentuk generasi bangsa yang unggul secara intelektual dan terampil dalam berbagai bidang. Seiring dengan perkembangan zaman, muncul peluang dan tantangan baru dalam dunia pendidikan, sehingga diperlukan adaptasi untuk memastikan proses pendidikan berjalan dengan baik. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, penting untuk memilih media dan metode yang menyenangkan demi kelancaran kegiatan belajar. Di era digital yang semakin berkembang, teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam pembelajaran bahasa.

Menurut Sanaky (2013:4), media belajar adalah sarana alat belajar yang dapat dijadikan mediator dalam proses pembelajaran guna meningkatkan pencapaian tujuan pendidikan. Pengaplikasian media pembelajaran akan mendorong proses pembelajaran lebih hidup dan menarik karena terdapat proses penyampaian materi (Apriansyah, 2020). Media pendidikan diharapkan dapat mempermudah pembelajaran bagi siswa serta dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu selama proses pembelajaran berlangsung. Di sisi lain, media pembelajaran dapat memberikan semangat serta motivasi bagi siswa untuk tekun belajar karena menawarkan sesuatu yang inovatif dan serbaguna untuk menyajikan materi.

Dengan berkembangnya teknologi informasi, media pembelajaran konvensional mulai ditinggalkan dan digantikan oleh media pembelajaran berbasis digital. Digitalisasi media ini memudahkan kerjasama antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media digital menghilangkan batasan ruang, waktu, dan jarak, sehingga

proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, digitalisasi media juga berperan sebagai mediator dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Media digital yang menarik dan menyenangkan akan mendorong pemahaman yang lebih mendalam bagi siswa, terutama pada materi yang sulit dipahami.

Digitalisasi media dapat dilakukan melalui berbagai aplikasi dan platform, salah satunya adalah Google Sites. Google Sites merupakan salah satu media pembelajaran online yang sangat praktis dan mudah digunakan. Dengan Google Sites, siswa tidak hanya belajar dari buku teks cetak, tetapi juga dapat mengakses materi pembelajaran melalui tautan daring yang tersedia di platform tersebut. Berdasarkan hal ini, peneliti bertujuan untuk menghasilkan produk digital serta melakukan kajian mengenai produk tersebut untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

KAJIAN TEORITIS

A. Pendidikan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi peserta didik dalam mengembangkan potensi diri secara optimal, sebagaimana dinyatakan dalam UU No. 20 tahun 2003. Pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan harapan bahwa peserta didik dapat berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, dan mandiri. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional, sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003, adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Sedangkan, Sanaky (2013:4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat atau sarana yang digunakan untuk memediasi proses pembelajaran guna mencapai tujuan pendidikan.

B. Google Sites

Perkembangan teknologi informasi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa. Media pembelajaran konvensional kini mulai digantikan oleh media pembelajaran berbasis digital yang lebih praktis dan interaktif. Digitalisasi media pembelajaran memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa tanpa batasan ruang, waktu, dan jarak. Media pembelajaran berbasis digital yang baik dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa. Salah satu platform yang dapat digunakan dalam digitalisasi media pembelajaran adalah *Google Sites*. *Google Sites*

merupakan alat yang praktis dan mudah digunakan untuk membuat situs web pembelajaran. Penggunaan *Google Sites* memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran secara *online*, tidak hanya dari buku teks cetak tetapi juga dari berbagai tautan dan sumber daya digital. Hal ini sejalan dengan pandangan Yusi Kamhar & Lestari (2019) tentang pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Arumingtyas (2021) menunjukkan bahwa kedisiplinan belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pembelajaran *online*. Media pembelajaran *online* dapat membantu dalam menyusun jadwal belajar, mengatur jam belajar, memantau kedisiplinan kehadiran peserta didik, mendengarkan materi, dan mengumpulkan tugas yang diberikan. Penelitian Pubian & Herpratiwi (2022) juga menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam proses belajar dapat meningkatkan efektivitas, ketertarikan, dan keterlibatan peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk hasil digitalisasi media pembelajaran menggunakan *Google Sites* dan mengkaji efektivitasnya dalam menunjang pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, diharapkan bahwa penggunaan *Google Sites* akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif dengan berbasis pada analisis data serta kajian studi literatur. Model pengembangan penelitian yang peneliti gunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan metode pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan pada tahun 1974. Metode pengembangan 4-D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Berikut tahapan-tahapan dalam metode pengembangan 4-D: 1) Tahap *define* (pendefinisian), pada tahap ini terdapat analisis terhadap kebutuhan dengan menganalisa berbagai informasi untuk pengembangan. Aktivitas yang terjadi pada tahap ini adalah *front-end analysis* (analisa awal), *learner analysis* (analisa peserta didik), *task analysis* (analisa tugas), *concept analysis* (analisa konsep), *specifying instructional objectives* (perumusan

tujuan pembelajaran); 2) Tahap *design* (perancangan), pada tahap design, terdapat beberapa kegiatan yang dapat dilakukan yakni *constructing criterion-referenced test* (penyusunan standar tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format), dan *initial design* (rancangan awal); 3) Tahap develop (pengembangan), pada tahap ini akan dilakukan produksi produk hasil pengembangan. Pada tahap ini terdapat dua kegiatan yakni *expert appraisal* (penilaian ahli) serta *delopmental testing* (uji coba pengembangan); 4) Tahap *disseminate* (penyebarluasan), tahap paling akhir pengembangan adalah tahap penyebarluasan untuk melakukan promosi produk hasil pengembangan agar dapat diterima oleh individu, kelompok, atau sistem. Thiagarajan (1974) merumuskan tiga aktivitas dalam tahap ini yakni *validation testing*, *packaging*, serta *diffusion and adoption*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gudang Teks Sebagai Digitalisasi Teks Negosiasi

Gudang Teks merupakan program media pembelajaran bahasa Indonesia yang dirancang melalui *World Wide Web* tepatnya pada Google-sites. Gudang Teks berasal dari kata “gudang” yang menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti rumah atau bangsal tempat menyimpan barang-barang. Sehingga, dalam hal ini gudang dapat diartikan sebagai wadah untuk menyimpan berbagai karya berupa teks negosiasi. Sedangkan, “teks” menurut KBBI *online* adalah naskah berupa kata-kata asli dari seorang pengarang. Materi teks yang digunakan dalam Gudang Teks adalah materi mengenai teks negosiasi. Kosasih (2014) mengemukakan negosiasi sebagai bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencapai kesepakatan di antara pihak-pihak yang mempunyai kepentingan berbeda. Kemendikbud (2017) menyatakan bahwa negosiasi adalah bentuk interaksi sosial yang berfungsi untuk mencari penyelesaian bersama di antara pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan. Teks negosiasi diartikan sebagai suatu bentuk teks berupa interaksi sosial yang memiliki fungsi sebagai media untuk mencapai suatu penyelesaian antara pihak yang berbeda kepentingan. Sehingga, pihak-pihak tersebut akan mencari cara guna menyelesaikan perdebatan dengan mencari solusi yang tidak memberatkan dan merugikan satu belah pihak.

Gudang Teks mengandung makna sebagai wadah bagi penyimpanan karya berupa teks negosiasi yang dihimpun menjadi satu. Gudang Teks disusun dengan berdasar pada kurikulum terbaru yakni Kurikulum Merdeka. Selain memuat mengenai kumpulan teks, Gudang Teks juga memuat mengenai pengelolaan dan penilaian sebagai hasil evaluasi yang dapat digunakan

untuk menunjang proses pembelajaran. Gudang Teks juga memberikan pemahaman lebih mendalam pada para pembacanya mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan teks negosiasi sehingga dapat menambah minat dan wawasannya mengenai kegiatan membaca. Gudang Teks menggunakan media pembelajaran berupa visual yang dapat mengembangkan suasana belajar agar lebih hidup dan menarik. Media visual yang digunakan juga dapat memberikan pemahaman lebih dalam dan memberikan ingatan kuat serta dapat menumbuhkan minat siswa pada teks negosiasi karena memberikan hubungan dan gambaran antara isi cerita dengan dunia nyata.

Dengan berbasis pada google sites, Gudang Teks memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam google sites, seperti:

1. Menu penulisan teks, yang bertujuan untuk menjelaskan materi pembelajaran serta petunjuk dalam proses pembelajaran.
2. Menu penyisipan gambar untuk memberikan tampilan yang lebih menarik dan memberikan gambaran secara nyata pada pengguna.
3. Menu penyisipan video yang dapat ditautkan melalui youtube atau google drive untuk memberikan materi dengan format video.
4. Menu penyisipan google form yang dapat membantu pendidik dalam mengelola hasil evaluasi, LKPD dan penilaian.
5. Menu penyisipan materi berbentuk powerpoint serta materi berbentuk pdf yang dapat ditautkan secara eksternal.

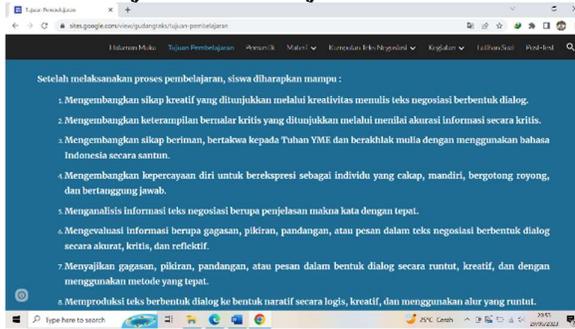
Gudang Teks beralamatkan pada : <https://sites.google.com/view/gudangteks>

Gudang Teks terdiri dari halaman muka, tujuan pembelajaran, pemantik, materi berupa power point serta materi secara lebih spesifik, kegiatan yang meliputi kegiatan 1.1; 1.2; 1.3, latihan soal serta post-test. Berikut tampilan dari Gudang Teks :



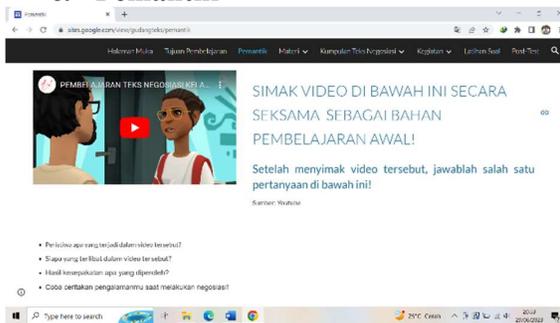
Gambar 1.1 Halaman Muka

b. Tujuan Pembelajaran



Gambar 1.2 Tujuan Pembelajaran

c. Pemantik



Gambar 1.3 Pemantik

d. Materi



Gambar 1.4 Materi



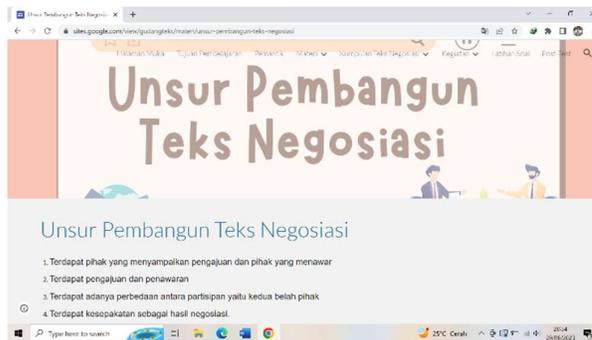
Gambar 1.5 Materi



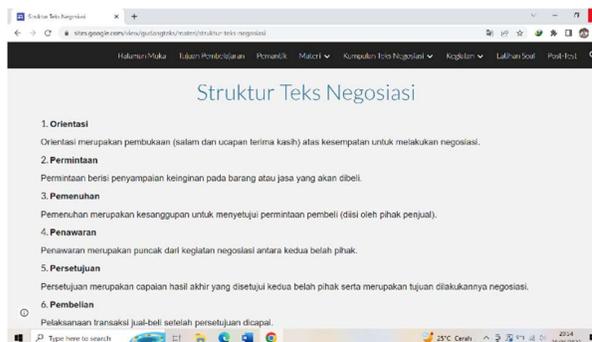
Gambar 1.6 Materi



Gambar 1.7 Materi



Gambar 1.8 Materi



Gambar 1.9 Materi

PENGUNAAN “GUDANG TEKS” SEBAGAI DIGITALISASI TEKS NEGOSIASI BERBASIS GOOGLE SITES DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

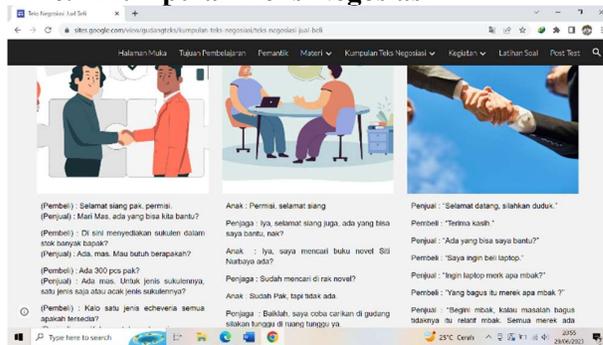


Gambar 1.10 Materi

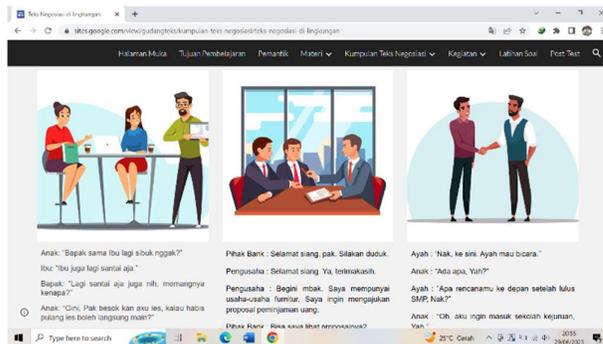


Gambar 1.11 Materi

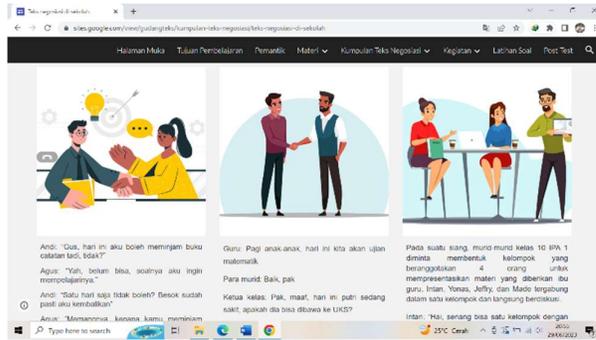
e. Kumpulan Teks Negosiasi



Gambar 1.12 Kumpulan Teks Negosiasi



Gambar 1.13 Kumpulan Teks Negosiasi



Gambar 1.14 Kumpulan Teks Negosiasi

f. Kegiatan



Gambar 1.15 Kegiatan



Gambar 1.16 Kegiatan 1.1



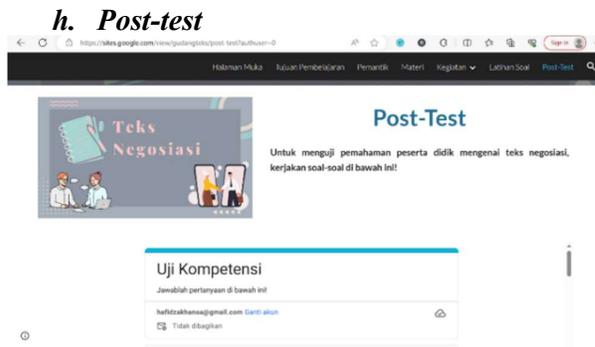
Gambar 1.17 Kegiatan 1.2



Gambar 1.18 Kegiatan 1.3



Gambar 1.19 Latihan Soal



Gambar 1.20 Post-Test

B. Tahap Metode Pengembangan 4-D

1) Tahap *define* (pendefinisian)

Pada tahap *define*, dilakukan analisa mengenai kebutuhan pada proses pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti melakukan identifikasi dan mengumpulkan berbagai informasi yang terkait serta melakukan kajian studi literatur terhadap penelitian-penelitian sebelumnya. Peneliti juga melakukan analisis terhadap peserta didik mengenai karakteristiknya yang berkaitan dengan kemampuan akademik, motivasi serta keterampilannya. Melalui tahap *define* ini, ditemukan fakta bahwa media pembelajaran konvensional yang digunakan dalam proses pembelajaran

perlahan digantikan oleh media digital. Oleh karena itu, peneliti memahami mengenai kebutuhan media digital berupa wadah bagi penyimpanan karya dan materi terkait, khususnya pada pembelajaran teks negosiasi. Sehingga, peneliti berusaha untuk menyediakan media digital dengan berbasis pada Google Sites. Google sites dipilih dikarenakan mudah untuk dipahami dan dioperasikan, efektif dan efisien, serta membuat proses pembelajaran lebih menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2) Tahap *design* (perancangan)

Pada tahap *design*, penelitian melakukan perancangan mengenai tampilan serta struktur teks negosiasi yang akan dimasukkan pada google-sites. Penelitian menentukan layout, navigasi, tata letak konten serta berbagai hal mengenai *design*. Peneliti mempertimbangkan adanya penggunaan elemen visual seperti gambar dan video untuk menambah minat bagi peserta didik yang membacanya. Pada tahap ini juga dilakukan penentuan kegiatan dan tugas yang akan diberikan pada siswa serta membuat alat bantu yang akan menunjang pembelajaran seperti powerpoint, tautan video serta tautan penugasan lainnya. Pada tahap *design*, rancangan konten yang telah dipertimbangkan akan mulai dibuat dan dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti merumuskan nama untuk media yang akan dibuat yakni dengan nama “Gudang Teks”.

3) Tahap *develop* (pengembangan)

Tahap *develop* merupakan tahap pengembangan bagi produk yang dihasilkan oleh google-sites. Pada tahap ini dilakukan pembuatan dan pengembangan konten spesifik. Peneliti menyusun google-sites dengan terdiri dari halaman muka, tujuan pembelajaran, pemantik, materi berupa power point serta penjelasan materi secara lebih spesifik, kegiatan, latihan soal serta *post-test*. Pada tahap ini peneliti juga merealisasikan sumber daya pendukung yang relevan, seperti materi presentasi, video serta tautan penugasan pada sumber eksternal yang dapat meningkatkan minat siswa serta menambah pemahaman siswa terhadap materi teks negosiasi.

4) Tahap *disseminate* (penyebarluasan)

Tahap penyebarluasan dapat dilakukan dengan promosi mengenai produk akhir. Namun, peneliti belum melaksanakan tahap ini dikarenakan masih terdapat upaya perbaikan dan pengembangan yang peneliti lakukan.

C. Analisis SWOT Gudang Teks

1) Kekuatan (strength)

Gudang Teks memiliki banyak kelebihan dikarenakan menggunakan sistem manajemen

pembelajaran yang mendistribusikan materi mengenai teks negosiasi yang memungkinkan adanya kolaborasi antara pendidik dan peserta didik. Gudang Teks juga memiliki fleksibilitas tinggi karena dapat diakses kapanpun dan dimanapun serta melalui berbagai *device*, baik melalui PC, tablet, maupun gawai. Dengan bahasa yang ringan dan mudah untuk dipahami, Gudang Teks dapat dengan mudah dioperasikan bagi khalayak umum. Dengan berbasis pada google sites, Gudang Teks dapat memanfaatkan fitur *hyperlink* dengan menambahkan tautan eksternal youtube dan google classroom pada bagian pemantik, materi, latihan soal dan *post-test*. Tidak hanya berisi mengenai kumpulan teks negosiasi, namun Gudang Teks mengandung materi serta hal-hal lain yang berkaitan. Gudang Teks juga memiliki tampilan menarik dan mudah untuk dioperasikan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa Gudang Teks dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyediakan bahan bacaan khususnya teks negosiasi namun dengan diikuti penempatan, pengelolaan, dan penilaian sehingga mampu diimplementasikan dengan baik dalam proses pembelajaran.

2) Kelemahan (*weakness*)

Gudang Teks memang tidak sempurna dan memiliki banyak kekurangan, salah satunya yakni materi yang ditawarkan masih terbatas hanya pada teks negosiasi saja. Kelemahan lainnya yakni masih terbatasnya kolaborasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi terjadi hanya pada saat tertentu, seperti pada pemantik, kegiatan, latihan soal serta *post-test*. Gudang Teks juga memiliki kekurangan karena hanya dapat diakses dengan internet.

3) Peluang (*opportunities*)

Gudang Teks memiliki peluang untuk dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Gudang Teks dengan materi teks negosiasi juga dianggap memiliki peluang yang tinggi karena memuat mengenai berbagai keterampilan berbahasa Indonesia.

4) Ancaman (*threats*)

Ancaman terhadap Gudang Teks adalah terdapat banyak sekali *website* yang berisi mengenai materi pembelajaran teks negosiasi. Sehingga, keberadaan Gudang Teks akan terancam apabila tidak memiliki ciri khas yang membedakannya dengan *website* kelas digital lainnya. Ancaman juga dapat muncul dikarenakan Gudang Teks menggunakan sistem daring, maka harus diakses dengan menggunakan internet. Apabila pendidik dan peserta didik tidak menggunakan internet, maka Gudang Teks tidak akan bisa beroperasi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Gudang Teks merupakan media pembelajaran digital yang berisi mengenai materi teks negosiasi dengan berbasis pada Google sites. Gudang Teks memiliki banyak fitur dengan cakupan materi yang luas sehingga dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Gudang Teks dapat dengan mudah diakses dan dioperasikan dengan fleksibilitas tinggi. Gudang Teks telah dianalisis dengan SWOT dan menghasilkan kesimpulan bahwa Gudang Teks cukup menarik dan dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran daring dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks negosiasi.

DAFTAR REFERENSI

- Arumingtyas, P. (2021). Peningkatan Kedisiplinan Belajar Peserta Didik Melalui Media Google Sites. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- Astuti, W. (2014). Hakikat Pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1(1), 1–2.
http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_ARAB/195204141980021-DUDUNG_RAHMAT_HIDAYAT/HAKIKAT_PENDIDIKAN.pdf
- Eliana, N. (2021). Pemanfaatan Cerita Pendek Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Paragraf. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 39-55.
- Fitriani, Y. (2020). Analisa pemanfaatan learning management system (LMS) sebagai media pembelajaran online selama pandemi covid-19. *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, 4(2), 1-8.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2017). *Buku Siswa Bahasa Indonesia SMA Kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kosasih, E. (2014). *Jenis-jenis Teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Kurniawan, Syamsul. (2017). *Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi secara Terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pubian, Y. M., & Herpratiwi, H. (2022). Penggunaan Media Google Site Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(01), 163-172.
- Rahmat Arofah Hari Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*. Surabaya.
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213-224.

Winda, N. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1).

Yusi Kamhar, M., & Lestari, E. (2019). Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DI Perguruan Tinggi. *Inteligensi : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 1–7.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61-78.

<https://ranahresearch.com/metode-pengembangan-model-4d/> diakses pada 4 Juni 2024

<https://sites.google.com/view/gudangteks> diakses pada 4 Juni 2024

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/> diakses pada 4 Juni 2024