



Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Sastra

Ni Putu Noviarini^{1*}, Putu Lely Somya Prabawati², I Putu Agus Suryanata³ 

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 08, 2024

Accepted May 8, 2024

Available online May 25, 2024

Kata Kunci:

Media Pembelajaran, Digital, Pembelajaran Sastra

Keywords:

Learning Media, Digital, Literature Learning



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa dan sastra merupakan dua hal yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Dalam proses pembelajaran, sastra tidak dapat dilepaskan dengan pembelajaran bahasa, karena bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan dan perasaan kepada orang lain baik secara tertulis maupun lisan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis media pembelajaran digital dalam pembelajaran sastra. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus fokus utama mengkaji pembelajaran sastra populer sebagai peningkatan literasi digital dengan penggunaan media aplikasi watsapp. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi sederhana dan studi pustaka (*Library research*). Hasil penelitian adalah penggunaan media dalam proses belajar sangat membantu pentransferan ilmu dari guru kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa). Sastra merupakan wujud gagasan kreatif seseorang melalui pandangan terhadap lingkungan sosial yang berada di sekelilingnya, dengan menggunakan bahasa yang indah, sehingga melalui media digital maka sastra dapat lebih mudah diakses dan dipelajari bagi banyak orang.

ABSTRACT

Language and literature learning are two interconnected things. In the learning process, literature cannot be separated from language learning because language conveys ideas and feelings to others in writing and orally. This research aims to analyze digital learning media in literature learning. The research method used is a qualitative descriptive method with a case study approach, the main focus of which is to examine popular literature learning as an increase in digital literacy using the Whatsapp application as media. The data collection techniques used are simple observation and library research. The research results are that using media in the learning process helps transfer knowledge from teachers to students. Using learning media in the teaching and learning process can generate new desires and interests, motivate and stimulate learning activities, and even psychologically influence students). Literature is a form of a person's creative ideas through looking at the social environment around them, using beautiful language so that through digital media, literature can be more easily accessed and studied by many people.

1. PENDAHULUAN

Bahasa merupakan aspek yang berpengaruh dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Bahasa juga merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi (Jannah & Reinita, 2023; Nabila et al., 2021). Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasannya dan perasaannya, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut (Setiawan & Martin, 2023). Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra Indonesia (Darmayanti & Surya Abadi, 2021; R. K. Sari, 2021). Pembelajaran bahasa dan sastra merupakan dua hal yang saling berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya. Dalam proses pembelajaran, sastra tidak dapat dilepaskan dengan pembelajaran bahasa,

karena bahasa sebagai sarana untuk menyampaikan gagasan dan perasaan kepada orang lain baik secara tertulis maupun lisan.

Sastra merupakan bentuk rekaman dengan bahasa yang akan disampaikan kepada orang lain, dengan kata lain sastra adalah seni bahasa (Ningrat & Sumantri, 2019; F. I. Sari et al., 2023). Kegiatan bersastra dilakukan serempak dengan kegiatan merasa, berpikir, berimajinasi, dan sebagainya. Kegiatan bersastra serta kegiatan berbuat tersebut terjadi dalam konteks, berupa tempat, waktu, dan suasana. Melalui karya sastra, peserta didik akan mendapatkan pengalaman baru dan unik yang belum tentu bisa mereka dapatkan dalam kehidupan nyata yang di dalamnya memiliki nilai-nilai. Sastra mampu berkontribusi dalam kecerdasan manusia secara operasional yang dapat digambarkan melalui tiga dimensi, yakni kognitif, psikomotorik, dan afektif. Melalui pengembangan kognitif, kapasitas berpikir manusia harus berkembang (Nugraha & Wahyono, 2019). Melalui pengembangan psikomotorik, kecakapan hidup manusia harus tumbuh (Putri & Suyadi, 2021; Sahiu & Wijaya, 2017). Melalui pengembangan afektif, kapasitas sikap manusia harus mulia. Di masa sekarang ini, perkembangan teknologi semakin pesat, maka sastra perlu dikembangkan sesuai jaman.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran, media dapat berfungsi untuk memperjelas materi serta sebagai sumber belajar yang berisi bahan-bahan untuk dipelajari. Bahan materi pembelajaran yang disiapkan guru tersebut dikemas dan disajikan dengan cara yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik apabila disiapkan dan dikembangkan secara kreatif. Media digital merupakan salah satu media yang sangat banyak digunakan dalam proses pembelajaran (Hendra et al., 2023; Yuliana et al., 2021). Media digital merupakan media yang memanfaatkan penggunaan komputer, internet, telepon, PDA dan peralatan digital yang lain. Media digital dapat menunjang peserta didik untuk mengenal, mencari, memahami, menganalisis, dan menggunakan teknologi. Media digital dapat memenuhi kebutuhan komunikasi yang salah satunya dalam proses pembelajaran sastra (Ranting & Citra Wibawa, 2022; Supartayasa & Wibawa, 2022). Tujuan penelitian ini untuk menganalisis media pembelajaran digital dalam pembelajaran sastra. Adanya media digital dalam pembelajaran sastra sehingga dapat menambah wawasan pembaca dalam mengenal media digital dalam pembelajaran sastra.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus fokus utama mengkaji pembelajaran sastra populer sebagai peningkatan literasi digital dengan penggunaan media aplikasi watsapp. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu melalui observasi sederhana dan studi pustaka (*Library research*). Teknik observasi sederhana yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran sastra berbasis teknologi digital dan berbagai pemanfaatan aplikasi watsapp sebagai media pembelajaran guna peningkatan literasi digital di dalamnya. Teknik pemilihan kepustakaan didapatkan pada laman-laman dari berbagai sumber dan referensi jurnal yang terbaru. *Library research* merupakan kegiatan penelitian yang menggunakan teknik pengumpulan data bersumber dari berbagai artikel yang terdapat pada berbagai jurnal dan dari berbagai buku yang sejajar. Data yang digunakan dari data yang merujuk langsung pada topik permasalahan yang dibahas yaitu pembelajaran sastra populer sebagai peningkatan literasi digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam proses pembelajaran, media dapat berfungsi untuk memperjelas materi serta sebagai sumber belajar yang berisi bahan-bahan untuk dipelajari (Sudjana & Rivai, 2010). Bahan materi pembelajaran yang disiapkan guru tersebut dikemas dan disajikan dengan cara yang lebih menarik untuk meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik apabila disiapkan dan dikembangkan secara kreatif. Media pembelajaran sangatlah penting digunakan dalam berbagai mata pelajaran termasuk juga pembelajaran sastra. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sastra dapat digunakan media pembelajaran digital. Media digital merupakan suatu media yang menggunakan kecanggihan teknologi digital seperti komputer, internet, telepon, PDA, dan peralatan digital yang lain sebagai alat penunjang komunikasi. Dalam pembelajaran sastra, media digital yang dapat digunakan yaitu sosial media meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual; film animasi seperti *Powtoon*, yang merupakan aplikasi web online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat

menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana; dan penggunaan *Virtual reality* (VR). VR merupakan salah satu aplikasi teknologi multimedia yang memiliki manfaat dalam menggambarkan suatu skenario atau suatu objek dimana visualisasi yang ditampilkan tidak hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang tetapi juga dari semua sudut karena memiliki tiga dimensi visual sehingga pengguna dapat berinteraksi. Dari hal tersebut, maka pembelajaran sastra dapat dikaitkan dengan perkembangan teknologi. Penerapan teknologi dalam aspek pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari. Dengan menggunakan perspektif lokal menuju global, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran menjadi alat untuk merespon tuntutan yang semakin meningkat. Eksplorasi teknologi digital mengarah kepada penerapan metode ilmiah agar tujuan dari ilmu pengetahuan dapat dicapai.

Pembelajaran sastra pada hakikatnya merupakan pembelajaran tentang kehidupan. Seperti halnya kehidupan, sastra memiliki keunikan tersendiri. Untuk dapat menemukan keunikan tersebut, kita harus melakukan analisis. Kemampuan menganalisis akan dikuasai setelah kita memiliki kemampuan mengapresiasi. Pembelajaran sastra penting bagi siswa karena berhubungan erat dengan keharuan. Sastra dapat menimbulkan rasa haru, keindahan, moral, keagamaan, khidmat terhadap Tuhan, dan cinta terhadap sastra bangsanya. Di samping memberikan kenikmatan dan keindahan, karya sastra juga memberikan keagungan kepada siswa pada khususnya dan bangsa Indonesia pada umumnya. Sastra Indonesia secara umum dapat dipakai sebagai cermin, penafsiran, pernyataan, atau kritik kehidupan bangsa. Pembelajaran sastra di sekolah bertujuan agar peserta didik dapat menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa, agar peserta didik dapat menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia, atau agar peserta didik memperoleh pengetahuan yang mencakup: tentang sastra dengan berbagai teori, karya sastra, judul, dan nama pengarang, serta angkatan; agar peserta didik dapat berapresiasi dengan karya sastra, baik dalam kegiatan reseptif, produktif, ataupun reseptif produktif, pengajaran sastra dapat membentuk sikap peserta didik yang apresiatif dan kreatif terhadap karya sastra sekaligus membina bahasa secara umum. Karya sastra juga dapat menumbuhkembangkan karakter/ budi pekerti.

Penggunaan media dalam proses belajar sangat membantu pentransferan ilmu dari guru kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media diharapkan, dapat memotivasi minat dan tindakan siswa, mampu menyajikan informasi yang dibutuhkan, dan mampu memberi instruksi pada siswa. Pembelajaran sastra digital mengacu pada teori belajar konstruktivisme. Teori tersebut mengemukakan bahwa peserta didik membangun pengetahuan dan makna dari pengalaman mereka, karena peserta didik memiliki latar belakang, pengalaman, dan keterampilan yang luas, pengetahuan dibangun secara individual saat peserta didik bekerja untuk memahami masalah yang mereka hadapi. Tujuan pembelajaran sastra digital yakni menciptakan kesadaran dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual secara aktif serta mengembangkan potensi melalui pembelajaran sastra digital dengan penelusuran kebenaran ilmiah. Tujuan belajar tersebut dapat tercapai jika pembelajaran diarahkan pada pembelajaran sepanjang hayat yang dilakukan melalui pengembangan bahan ajar yakni melalui sastra digital (sastra mutakhir) dengan melibatkan referensi daring maupun luring.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan dampak media pembelajaran digital dalam pembelajaran sastra. Semakin hari berganti, bulan bergulir, dan tahun bertambah, perkembangan digitalisasi teknologi dan informasi terus berkembang dengan sangat pesat. Dewasa ini, segalanya bisa diakses melalui media *online*. Mulai dari berita, pembelajaran, hiburan, dan tak ketinggalan sastra juga ikut meramaikan konten di ruang digital. Karena, sastra adalah salah satu seni yang tidak pernah kehilangan peminat dari zaman dulu sampai sekarang. Terdapat dampak positif dan negatif dari digitalisasi sastra. Dampak positif dari digitalisasi sastra adalah para penikmat sastra sangat diberikan kemudahan untuk mengakses dan menikmati karya sastra secara praktis dan gratis (Hadi, 2017; Novita & Sundari, 2020). Misalnya, seperti teks prosa, puisi, atau drama yang bisa diakses di beberapa situs atau perpustakaan digital. Bahkan, dalam jejaring media sosial seperti *Instagram* atau *Facebook* pun banyak sekali pengguna yang membagikan karyanya agar dapat dinikmati orang lain secara gratis. Sehingga, para penulis juga bisa menjadikan media digital sebagai sarana untuk mempromosikan karya. Dengan segala kemudahan tersebut juga niscaya akan semakin menumbuhkan minat terhadap literasi di Indonesia yang sejauh ini terbilang masih cukup rendah. Akan tetapi, setiap perkembangan itu layaknya pedang bermata dua (Novita & Sundari, 2020). Selain memberikan dampak positif, namun selalu juga membawa dampak negatif. Itu merupakan suatu hukum

perkembangan yang sangat mutlak. Transformasi sastra ke dalam dunia digital juga tentu saja membawa beberapa dampak negatif.

Pertama, pembajakan terhadap karya sastra akan semakin marak terjadi. Sekarang saja, banyak sekali buku sastra yang dapat mudah diakses di beberapa situs ilegal yang menyediakan buku digital. Hal tersebut sangat memberikan kerugian dalam bentuk moral maupun material bagi para penerbit dan penulis yang telah susah payah membuat sebuah buku. *Kedua*, buku dalam bentuk cetakan fisik akan semakin minim karena peralihan ke dalam bentuk digital yang lebih mudah untuk diakses dan dibawa ke mana saja. Sehingga, menghilangkan esensi membaca buku yang sesungguhnya. Karena, buku cetak seharusnya tetap saja harus menjadi media utama dalam aktivitas membaca. Terlebih, membaca secara digital juga berisiko terhadap kesehatan. Sebab layar telepon yang kita tatap berjam-jam ketika membaca buku digital akan memberikan pengaruh besar terhadap kesehatan mata. *Ketiga*, akan sulit membaca secara fokus karena distraksi dari media sosial yang sangat banyak. Ketika membaca buku cetak saja kita terkadang kesulitan untuk fokus, apalagi membaca secara digital. Ketika membaca buku digital, godaan untuk menikmati konten lain sangatlah lebih kuat. Sehingga membaca bisa saja menjadi suatu aktivitas yang manfaatnya kurang didapatkan (Hu & Yu, 2021; Indariani et al., 2018). Tetapi, hal-hal negatif tersebut bisa dihindari karena sejatinya kita adalah manusia yang berpikir. Sebagai penikmat sastra di media digital, kita harus bijak dalam memilih suatu situs yang legal demi melawan dan menentang pembajakan. Harus fokus dan jangan lupa juga membeli beberapa buku fisik sebagai apresiasi untuk si penulis dan penerbit. Jadi, ambillah sisi positif dari perkembangan ini, dan buang hal-hal negatif yang bisa merugikan orang lain juga diri sendiri. Semoga dunia sastra dan literasi terus mengalami kemajuan di tengah-tengah gempuran digitalisasi yang sangat masif.

Dalam pembelajaran sastra terdapat tiga jenis media pembelajaran konvensional Bahasa Indonesia yang kerap digunakan, yaitu berupa media pandang, media dengar, dan media pandang dengar (Oktalia & Drajadi, 2018; Stewart, 2023). Media pandang, jenis media pembelajaran Bahasa Indonesia ini terbagi lagi ke dalam dua kategori, yaitu media pandang non proyeksi dan media pandang proyeksi. Media pandang non proyeksi merupakan media berupa papan yang kerap digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa di kelas, antara lain gambar seri (*flow chart* atau gambar susun), wall chart, reading box, dan reading machine, serta papan tulis, papan flanel, papan magnetis, papan tali, papan selip (slot board), flash card, kubus struktur, bumbung substitusi, kartu gambar, hingga modul. Sedangkan media pandang proyeksi merupakan media yang meliputi OHP, slide, film, strips, film loop, dan episcopes atau epidiascopes. Media dengar yang kerap digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa, yaitu berupa rekaman (tape recorder), radio, dan piringan hitam. Namun, seiring perkembangan zaman, media dengar piringan hitam sudah tidak banyak atau jarang digunakan lagi. Media pandang dengar yang termasuk ke dalam media pandang dengar adalah slide suara (*sound slide, slide tape, atau photoplay*), film suara, televisi, dan VTR (Video Tape Recorder). Selain dijadikan pembelajaran, media digital juga digunakan pada pembelajaran kritik sastra ini berupa youtube, podcast, facebook, dan media cetak. Youtube merupakan media digital yang berupa web untuk membagikan video. Podcast merupakan media digital berupa siaran tidak langsung berbentuk audio. Sedangkan facebook merupakan media sosial yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pribadi ataupun informasi yang formal. Terakhir adalah media cetak, media cetak merupakan sarana untuk menyampaikan informasi yang ditulis, dicetak dan diterbitkan oleh seorang wartawan (Masruro et al., 2021).

4. SIMPULAN

Media digital merupakan suatu media yang menggunakan kecanggihan teknologi digital seperti komputer, internet, telepon, PDA, dan peralatan digital yang lain sebagai alat penunjang komunikasi. Media digital dalam pembelajaran sastra memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa. Dalam pembelajaran sastra terdapat beberapa macam media digital yang dapat digunakan seperti e-book, website dan portal sastra, aplikasi mobile, media sosial, podcast sastra, simulasi dan permainan interaktif, platform e-learning, dan video pembelajaran. Sastra merupakan wujud gagasan kreatif seseorang melalui pandangan terhadap lingkungan sosial yang berada di sekelilingnya, dengan menggunakan bahasa yang indah, sehingga melalui media digital maka sastra dapat lebih mudah diakses dan dipelajari bagi banyak orang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Darmayanti, N. K. D., & Surya Abadi, I. B. G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 170–179. <https://doi.org/10.23887/jjggsd.v9i1.32481>.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDS*, 1(15), 96–102.

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Efitra & Sepriano (eds.)). PT. Sonpedia Publishing Indonesia Redaksi.
- Hu, J., & Yu, R. (2021). The effects of ICT-based social media on adolescents' digital reading performance: A longitudinal study of PISA 2009, PISA 2012, PISA 2015 and PISA 2018. *Computers and Education*, 175(December), 104342.1-20. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104342>.
- Indariani, A., Amami Pramuditya, S., & Firmasari, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Pada Pembelajaran Matematika (Bahan Ajar Digital Interaktif pada Materi Pertidaksamaan Nilai Mutlak Linear Satu Variabel). *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching*, 7(2), 89-98. <https://doi.org/10.24235/eduma.v7i2.3670>.
- Jannah, M., & Reinita, R. (2023). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095-1104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4870>.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928-3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>.
- Ningrat, S. P., & Sumantri, M. (2019). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD. *Journal of Education Technology*, 2(4), 145. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16140>.
- Novita, L., & Sundari, F. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Game Ular Tangga Digital. *Jurnal Basicedu*, 4(3), 716-724. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.428>.
- Nugraha, C. A., & Wahyono, S. B. (2019). Developing Interactive Multimedia Learning for Psychomotor Domain to Students of Vocational High School. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 3(2), 220-235. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.21797>.
- Oktalia, D., & Drajiati, N. A. (2018). English teachers' perceptions of text to speech software and Google site in an EFL Classroom: What English teachers really think and know. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 14(3), 183-192.
- Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912-3919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>.
- Ranting, N. W., & Citra Wibawa, I. M. (2022). Media Komik Digital pada Topik Sumber Energi. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 262-270. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.47743>.
- Sahiu, S., & Wijaya, H. (2017). Hubungan Motivasi Belajar Ekstrinsik Terhadap Hasil Belajar Psikomotorik Pada Mata Pelajaran Agama Kristen Kelas V Di SD Zion Makassar. *Jurnal Jaffray*, 15(2), 231. <https://doi.org/10.25278/jj71.v15i2.262>.
- Sari, F. I., Sunedar, D., & Anshori, D. (2023). Analisa Perbedaan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 146-151. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i1.10843>.
- Sari, R. K. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 60-69. https://doi.org/10.35334/borneo_humaniora.v4i2.2249.
- Setiawan, I., & Martin, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Augmented Reality Pada Guru Sdn 2 Pancor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 898. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14909>.
- Stewart, O. G. (2023). Using digital media in the classroom as writing platforms for multimodal authoring, publishing, and reflecting. *Computers and Composition*, 67, 102764. <https://doi.org/10.1016/j.compcom.2023.102764>.
- Supartayasa, I. K. R., & Wibawa, I. M. C. (2022). Belajar Siklus Air dengan Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 127-137. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i1.46279>.
- Yuliana, F., Fatimah, S., & Barlian, I. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Mata Kuliah Teori Ekonomi Mikro. *Jurnal PROFIT Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 8(1), 36-46. <https://doi.org/10.36706/jp.v8i1.13875>.