

**PENGUNAAN APLIKASI QUIZIZZ UNTUK MENINGKATKAN  
KEMAMPUAN BAHASA INDONESIA BAKU BAGI SISWA KELAS IX  
MTS NEGERI TEBING TINGGI**

***USE OF THE QUIZIZZ APPLICATION TO IMPROVE RAW INDONESIAN  
LANGUAGE SKILLS FOR CLASS IX STUDENTS OF MTS NEGERI  
TEBING TINGGI***

**Taufik Febriansah Padang<sup>1)</sup>, Ade Safitri Siregar<sup>2)</sup>, Puriandari Angkat<sup>3)</sup>, Rindi Atika<sup>4)</sup>,  
Wahit Gunadi Harahap<sup>5)</sup>, Rina Devianty<sup>6)</sup>, Edi Saputra<sup>7)</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Tadris Bahasa Indonesia, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: [taufik0314222048@uinsu.ac.id](mailto:taufik0314222048@uinsu.ac.id)

**Abstrak** Pengabdian kepada masyarakat dengan penggunaan aplikasi Quizizz dimotivasi oleh kurangnya pemanfaatan teknologi yang bisa digunakan sebagai penunjang untuk pembelajaran. Quizizz adalah sebuah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru dan pendidik untuk membuat kuis, permainan, dan presentasi yang menarik. Aplikasi ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, baik di dalam maupun di luar kelas. Minat belajar siswa yang rendah salah satunya dikarenakan tidak adanya media yang menarik di dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Tujuan dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah untuk memperkenalkan kepada siswa bahwa untuk meningkatkan kemampuan bahasa Indonesia baku itu bisa menggunakan media berupa aplikasi yang mana seperti bermain permainan tetapi isi dari permainan tersebut sebuah materi pelajaran. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan di MTsN Tebing Tinggi Kecamatan Bajenis Kota Tebing Tinggi pada tanggal 16 Juli 2024. Permainan yang digunakan untuk kegiatan yaitu berupa soal soal bahasa Indonesia baku. Hasil yang diperoleh dari kegiatan Pengabdian Masyarakat ini yaitu siswa merasa senang belajar dengan penggunaan aplikasi Quizizz dan pemahaman siswa terhadap bahasa Indonesia mengalami peningkatan. Sekolah merasa senang dengan adanya kegiatan ini dan sebagai motivasi untuk para guru untuk membuat media yang menarik untuk pembelajaran baik bahasa Indonesia maupun pelajaran lainnya.

**Kata Kunci:** Bahasa Indonesia; Quizizz; Kata Baku.

**Abstract** Community service using the Quizizz application is motivated by a lack of utilization of technology that can be used as a support for learning. Quizizz is an interactive learning platform that allows teachers and educators to create quizzes, games, and engaging presentations. This application is designed to make the learning process more enjoyable and effective, both inside and outside the classroom. Students' low interest in learning is partly due to the lack of interesting media in classroom learning activities. The purpose of this community service activity is to introduce students to the fact that to improve their mastery of standard Indonesian, they can use media in the form of applications, which is like playing games, but the content of the game is a learning material. This community service activity was carried out at MTsN Tebing Tinggi, Bajenis District, Tebing Tinggi City on July 16, 2024. The game used for the activity was in the form of standard

*Indonesian language questions. The results obtained from this community service activity are that students feel happy learning using the Quizizz application and students' understanding of Indonesian has improved. The school is pleased with this activity and as a motivation for teachers to create interesting media for learning, both Indonesian and other subjects.*

**Keywords:** *Indonesian language; Quizizz; Standard words.*

### PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat saat ini, menempatkan posisi pendidikan sebagai salah satu penentu kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa depan. Walaupun ilmu pengetahuan dan teknologi telah berkembang pesat namun terkadang perkembangan teknologi tidak diimbangi dengan pemanfaatan yang baik. (Simatupang & Yuhertiana, 2021) Pendidikan, sebagai salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, memiliki peran krusial dalam membawa perubahan signifikan, termasuk pergeseran strata sosial ekonomi masyarakat. Teknologi berperan besar dalam dunia pendidikan, salah satunya untuk mengembangkan media pembelajaran. (Effend & Wahidy, 2019) Era globalisasi yang terus berkembang menuntut adanya adaptasi teknologi dalam dunia pendidikan, di mana teknologi informasi dan komunikasi menjadi pendorong utama perubahan tersebut (Dewi, 2023) Media pembelajaran interaktif sangat cocok diberikan pada era sekarang dimana peserta didik berada di era digital natives.

Bahasa Indonesia merupakan bahasa pemersatu bangsa dan alat komunikasi yang digunakan sehari-hari. Kemampuan pemahaman kata baku merupakan salah satu aspek penting dalam penguasaan bahasa Indonesia. Terutama dalam ranah pendidikan bahasa baku harus diketahui karena bahasa baku sangat diperlukan dalam penulisan karya ilmiah. Penguasaan bahasa Indonesia yang baik dan benar tidak hanya diperlukan dalam komunikasi formal, tetapi juga dalam konteks pendidikan. Keterampilan berbahasa yang baik mencerminkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan terstruktur. Kemampuan berbahasa baku menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai oleh peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif dan sesuai dengan konteks situasi (Kebudayaan, 2017).

Oleh karena itu, pendidikan bahasa Indonesia, khususnya penggunaan bahasa baku, menjadi fokus penting dalam kurikulum di sekolah-sekolah. Karena pada zaman sekarang anak-anak tidak tahu lagi bahasa baku karena adanya pengaruh dari luar dan juga adanya bahasa gaul. Bahasa gaul sering kali merujuk pada ragam bahasa informal yang menggunakan kosakata dan ungkapan yang berbeda dari bahasa Indonesia baku. Meskipun bahasa gaul memiliki daya tarik tersendiri dalam menyampaikan pesan secara singkat dan ekspresif, penggunaannya sering kali menimbulkan kesalahan dan ketidaksesuaian dengan norma bahasa yang berlaku. (Padang & Devianty, 2024).

Penelitian yang dilakukan dapat memberikan kontribusi dalam upaya melestarikan dan memperkuat penggunaan teknologi dalam proses belajar dan mengajar dan juga penggunaan bahasa Indonesia baku di tengah perubahan dan perkembangan bahasa yang terjadi. Dengan memahami jenis kesalahan yang sering terjadi dalam penggunaan bahasa baku pada siswa, langkah-langkah dapat diambil untuk memperbaiki penggunaan bahasa yang lebih akurat dan sesuai dengan norma bahasa Indonesia baku terutama dalam dunia pendidikan. Oleh sebab itu dalam dunia pendidikan yang ada di Indonesia telah memiliki standar sebagai acuan normatif (Hanum, 2013), (Raharjo, 2014). Sebagai acuan normatif dalam dunia pendidikan yang bersifat formal, maka pemakaiannya dalam bahasa lisan dan tulisan harus baku (Rahayu, 2007).

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Keterbatasan media di dalam kelas diduga menjadi salah satu penyebab rendahnya kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu upaya yang harus dilakukan adalah menciptakan situasi pembelajaran yang menungkhinkan terjadinya pengalaman belajar dengan mengerahkan seluruh sumber belajar dan metode pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam hal ini media pembelajaran merupakan pendukung proses pembelajaran yang efektif. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran merupakan penyalur pesan dari sumber pesan dalam hal ini guru kepada penerima pesan dalam hal ini siswa.

Permasalahan yang sering muncul di sekolah adalah masih banyak siswa yang kurang memahami materi pelajaran, terlebih banyak siswa yang merasa tidak memiliki motivasi untuk belajar atau ketertarikan dalam belajar. Hal tersebut harus dicari solusi agar siswa tertarik untuk belajar sehingga apabila siswa memiliki ketertarikan dalam pembelajaran maka materi yang akan diajarkan lebih mudah dipahami siswa.

Banyak jenis dari media pembelajaran yang dapat digunakan contoh seperti Quizizz. Quizizz adalah sebuah aplikasi pembelajaran interaktif yang memungkinkan guru dan pendidik untuk membuat kuis, permainan, dan presentasi yang menarik. Aplikasi ini dirancang untuk membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif, baik di dalam maupun di luar kelas.

Dengan menggunakan aplikasi ini dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran, karena di dalam pengerjaan soal pada quiziz memiliki animasi yang merangsang atau memberikan perasaan seperti bermain permainan. Dengan begitu siswa dapat lebih mudah dalam mengerjakan soal daripada menggunakan metode tulis. Karena pada umumnya siswa lebih gemar bermain permainan daripada menulis di kertas.

MTsN Tebing Tinggi yang terletak di Kota Tebing Tinggi. Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang setara dengan sekolah menengah pertama (SMP) dimana dikelola oleh negara melalui Kementerian Agama. Hasil wawancara dengan siswa kelas IX-3 mengatakan kurang tertarik pada mata pelajaran bahasa Indonesia dan ketika diberikan pertanyaan banyak yang ragu ragu dalam menjawab artinya masih banyak siswa yang minat dalam belajar dalam kategori kurang. Lurah, Kepala Sekolah dan guru di sekolah berharap dengan adanya kegiatan Pengabdian Masyarakat ke MTsN bisa membawa inovasi untuk pembelajaran di sekolah. (Chaer, 1993) mengatakan bahwa “Secara umum kenyataan yang kita lihat bahwa siswa baik tingkat SD, SMP/MTS, maupun SMA belum mampu menggunakan bahasa baku dalam tulisan, baik dari ejaan, pemilihan kata dengan tepat maupun dalam menyusun kalimat”.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, untuk mengatasi kurangnya motivasi siswa dalam belajar dan pemahaman siswa untuk bahasa Indonesia baku yang rendah

adalah dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yaitu menggunakan media pembelajaran yang menarik. Seperti penggunaan aplikasi pembelajaran Quizizz. Aplikasi Quizizz memiliki kelebihan dimana siswa diberikan visualisasi atau kesan sedang bermain permainan pada saat menjawab soal soal yang diberikan. Dengan demikian aplikasi tersebut dapat menjadi solusi dalam meningkatkan minat siswa dalam belajar.

### **METODE**

Teknik yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *service learning* dengan melaksanakan pengabdian melalui pengajaran yaitu memanfaatkan aplikasi Quizizz di dalam pembelajaran bahasa Indonesia, materi yang akan diuji pada aplikasi quizizz dijelaskan secara langsung terlebih dahulu kepada siswa yaitu materi pemahaman bahasa Indonesia baku dan tidak baku. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 16,17,18 Juli 2024 dan bertempat di MTsN Kota Tebing Tinggi. Kegiatan ini diikuti oleh siswa sebanyak 23 orang. Dalam kegiatan ini juga melibatkan beberapa mahasiswa, yang mana ikut berperan ikut membantu dan membimbing siswa selama kegiatan berlangsung di dalam kelas. Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian ini sebagai berikut :

1. Pada tanggal 15 Juli 2024 melakukan Observasi sekaligus koordinasi dengan guru kelas dan Kepala Sekolah untuk menentukan waktu yang tepat untuk kegiatan Abdimas
2. Pada tanggal 16 Juli 2024 melakukan Apersepsi sebagai pengenalan di awal kegiatan dengan siswa, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa tentang teknologi, media pembelajaran dan materi bahasa Indonesia Baku.
3. Pada tanggal 17 Juli 2024 melakukan uji penggunaan aplikasi quizizz pertama dengan materi uji 15 soal tentang bahasa Indonesia baku. Setelah uji selesai menjelaskan tentang materi yang diujikan kepada siswa.
4. Pada tanggal 18 Juli 2024 pemaparan materi atau mengulang kembali materi yang telah disampaikan pada tanggal 17 Juli 2024 lalu dan melakukan uji penggunaan aplikasi quizizz kedua dengan materi 15 soal yang berbeda tentang bahasa Indonesia baku.

5. Refleksi dengan siswa, dengan tujuan apakah melalui pengerjaan soal menggunakan aplikasi quizizz mempermudah siswa dalam memahami materi.

Teknik Analisis Data Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Untuk itu teknik analisis yang tepat digunakan adalah teknik analisis persentase. Persentase yang diperoleh siswa pada penelitian ini akan dihitung dengan rumus yang dikemukakan (Gulo, 1981) yaitu:

$$P_i = \frac{F_i}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Pi = Proporsi dari kategori tertentu

Fi = Frekuensi mutlak dari kategori tertentu

n = Jumlah seluruh pengamatan

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran yang diterapkan di MTsN Tebing Tinggi menggunakan metode ceramah yaitu menjelaskan secara lisan. Untuk penerapan media pembelajaran berbasis teknologi masih kurang.

Pada hari pertama yaitu tanggal 16 Juli 2024 pertemuan dengan siswa melakukan perkenalan dan memberikan penjelasan tentang aplikasi media pembelajaran yang akan digunakan yaitu quizizz, memberikan penjelasan tentang materi bahasa Indonesia baku kepada siswa memberitahu siswa bahwa pada hari kedua akan melaksanakan uji terlebih dahulu dan juga mengenalkan KBBI dan EYD yang dapat di unduh pada *Playstore*. Oleh karena uji dilakukan pada hari kedua siswa dianjurkan untuk membawa gawai untuk penggunaan uji pada hari kedua dan pastinya peneliti telah meminta persetujuan pihak sekolah untuk memberikan izin kepada siswa untuk membawa gawai ke sekolah. Tata cara menggunakan aplikasi quizizz sebagai berikut:

#### 1. Mendapatkan Kode Akses

Guru akan membagikan kode akses unik untuk setiap kuis yang dibuat. Kode ini biasanya berupa kombinasi huruf dan angka.

### 2. Membuka Aplikasi atau Situs Web Quizizz

Siswa dapat mengakses Quizizz melalui aplikasi seluler (dapat diunduh di App Store atau Google Play Store) atau melalui situs web Quizizz di browser komputer atau perangkat seluler.

### 3. Masuk Menggunakan Kode Akses

Pada tampilan utama Quizizz, siswa akan diminta untuk memasukkan kode akses yang diberikan oleh guru.

### 4. Memilih Nama Pengguna:

Siswa dapat memilih nama pengguna yang akan digunakan saat mengikuti kuis. Nama pengguna ini hanya untuk identifikasi dan tidak akan dipublikasikan.

### 5. Mulai Mengerjakan Kuis

Setelah memasukkan kode akses dan memilih nama pengguna, siswa akan langsung diarahkan ke halaman kuis. Pertanyaan akan muncul satu per satu, beserta pilihan jawabannya. Siswa memilih jawaban yang dianggap benar dan mengkonfirmasi pilihannya.

### 6. Selesai Mengerjaka

Setelah semua pertanyaan terjawab, siswa akan menerima notifikasi bahwa kuis telah selesai. Beberapa kuis mungkin memiliki fitur tambahan seperti papan peringkat atau diskusi setelah kuis selesai.

Aplikasi pembelajaran quizizz memiliki kelebihan sebagai berikut:

1. Interaktif dan Menyenangkan: Quizizz mengubah pembelajaran menjadi permainan yang seru, sehingga siswa lebih termotivasi.
2. Fleksibilitas: Dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran dan topik.
3. Personalisasi: Guru dapat menyesuaikan kuis sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa.
4. Analisis Data yang Mendalam: Fitur analisis data membantu guru mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa.
5. Aksesibilitas: Dapat diakses melalui berbagai perangkat dan koneksi internet.  
Tentunya aplikasi ini juga memiliki kekurangan
6. Ketergantungan Teknologi: Ketersediaan perangkat dan koneksi internet yang stabil sangat penting.

7. Kurangnya Interaksi Langsung: Meskipun interaktif, Quizizz tidak sepenuhnya menggantikan interaksi langsung antara guru dan siswa.
8. Potensi Penyalahgunaan: Siswa mungkin mencari jawaban di internet atau bekerja sama dengan teman untuk mendapatkan skor tinggi.



**Gambar 1.** Salah satu mahasiswa memberikan penjelasan di hari pertama

Pada tanggal 17 Juli 2024 melakukan uji pertama menggunakan aplikasi quiz dengan materi yang telah dijelaskan pada hari sebelumnya kepada siswa. Setelah siswa selesai melakukan uji berikut hasil perolehan siswa pada uji pertama

Tabel 1 Persentase Kemampuan siswa menjawab soal pada tes hari pertama

No Soal	Jumlah Siswa yang Benar	Persentase	Jumlah Siswa yang Salah	Persentase
1	13	57%	10	43%
2	13	57%	10	43%
3	19	83%	4	17%
4	14	61%	9	39%
5	15	65%	8	35%
6	10	43%	13	57%
7	5	22%	18	78%
8	13	57%	10	43%
9	17	74%	6	26%
10	10	43%	13	57%
11	17	74%	6	26%
12	15	65%	8	35%
13	14	61%	9	39%
14	21	91%	2	9%
15	17	74%	6	26%
	Jumlah	927%		573%

Berdasarkan tabel di atas, dapat dihitung rata-rata persentase siswa menjawab soal dengan rumus yang telah dikemukakan pada bagian metode penelitian.

$$P_i = \frac{F_i}{n} \times 100\%$$

$$P_i = \frac{927}{15} \times 100\% = 61,8\%$$

Setelah dihitung rata-rata persentase siswa menjawab soal dengan benar yaitu 61,8% dan rata-rata siswa menjawab soal salah  $100\% - 61,8\% = 38,2\%$ . Angka tersebut terbilang besar, hampir dari setengah jumlah soal dijawab dengan salah. Berdasarkan tabel di atas memperlihatkan bahwa dari 15 soal uji pertama banyak siswa yang tidak mampu menjawab soal nomor 1,2,6,7,8,10. Soal yang telah disebut dijawab salah lebih dari 10 siswa.

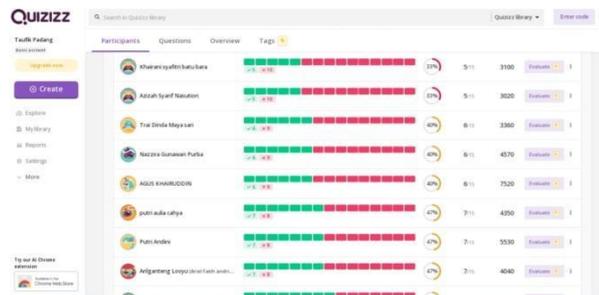


**Gambar 2.** Siswa sedang mengerjakan soal uji hari pertama

Berdasarkan hasil uji pertama pemahaman siswa dalam penggunaan aplikasi dan juga pemahaman untuk soal bahasa Indonesia dari 100% masih di angka 61,8% angka tersebut masih terbilang kurang. Setelah uji pertama selesai peneliti melakukan penejelasan ulang dan pemaparan materi ulangan kepada siswa mengenai soal soal yang telah dijawab oleh siswa dan beberapa siswa mengajukan pertanyaan kepada peneliti.



**Gambar 3.** Salah satu siswa mengajukan pertanyaan kepada peneliti



**Gambar 4.** Hasil Perolehan Uji pertama siswa

Pada Gambar 4 balok berwarna merah menunjukkan banyaknya siswa belum memahami penggunaan aplikasi Quizizz dan materi bahasa Indonesia Baku.

Pada hari ketiga tanggal 18 Juli 2024 peneliti melakukan pemaparan materi kembali yaitu mengulang kembali materi yang telah disampaikan pada tanggal 17 Juli 2024 lalu dan menjelaskan kembali cara penggunaan aplikasi quizizz. Hasil dari uji kedua sebagai berikut:

Tabel 2 Persentase Kemampuan siswa menjawab soal pada tes hari kedua

No Soal	Jumlah Siswa yang Benar	Persentase	Jumlah Siswa yang Salah	Persentase
1	17	74%	6	26%
2	20	87%	3	13%
3	19	83%	4	17%
4	18	78%	5	22%
5	15	65%	8	35%
6	15	65%	8	35%
7	17	74%	6	26%
8	23	100%	0	0%
9	21	91%	2	9%
10	21	91%	2	9%
11	18	78%	5	22%
12	19	83%	4	17%
13	14	61%	9	39%
14	12	52%	11	48%
15	12	52%	11	48%
Jumlah		1134%		366%

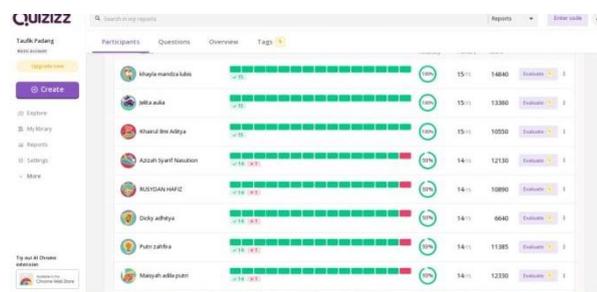
Berdasarkan tabel di atas, dapat dihitung rata-rata persentase siswa menjawab soal uji kedua dengan rumus yang telah dikemukakan pada bagian metode penelitian.

$$P_i = \frac{F_i}{n} \times 100\%$$

$$P_i = \frac{1134}{15} \times 100\% = 75,6\%$$

Setelah dihitung rata-rata persentase siswa pada uji kedua untuk menjawab soal meningkat dari rata rata uji pertama yang sebelumnya 61,8% menjadi 75,6%.

Persentase untuk kesalahan dalam menjawab soal yaitu  $100\% - 75,6\% = 24,4\%$ . Untuk kesalahan menjawab soal menurun dari 38,2% menjadi 24,4%. Setelah melihat hasil data uji kedua menjelaskan bahwa subjek penelitian yaitu siswa memiliki peningkatan dalam penggunaan aplikasi quizizz pemahaman bahasa baku dengan peneliti menjelaskan sebelum pentingnya bahasa baku dan menyarankan para siswa untuk belajar melalui KBBI dan juga EYD. Ini membuktikan bahwa siswa mendapatkan motivasi dari penggunaan aplikasi tersebut dan juga memacu siswa untuk menjawab soal dengan benar. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam menjawab soal. Ada siswa yang mahir ada yang cukup dan ada yang kurang.



**Gambar 5.** Hasil Perolehan Uji pertama siswa

Pada gambar 5 menunjukkan balok merah yang semula lebih dominan pada uji pertama bertukar menjadi balok hijau menandakan tingkat pemahaman siswa meningkat. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran yaitu aplikasi quizizz dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Hal ini merujuk kepada pengabdian masyarakat yang peneliti mampu memberikan motivasi dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran memahami bahasa Indonesia baku.

### KESIMPULAN

Pada MTsN Tebing Tinggi, belum biasa dalam penggunaan media pembelajaran aplikasi quizizz di dalam pembelajaran. Pelaksanaan dari kegiatan ini meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode pelaksanaan yaitu metode *service learning* dengan tahapan observasi, apersepsi, melakukan uji dan refleksi. Permasalahan yang dikemukakan di atas, menghasilkan solusi yaitu penggunaan aplikasi quizizz di dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan

kemampuan siswa baik dalam penggunaan teknologi maupun dalam memahami materi bukan materi pembelajaran bahasa Indonesia saja tetapi pembelajaran lain juga.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kelurahan Bulian atas izin yang telah diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada MTsN Tebing Tinggi sebagai mitra sekolah dalam kegiatan ini. Tak lupa, penulis juga ingin mengapresiasi Ibu Rina Devianty, S.S., M.Pd. dan Bapak Dr. Edi Saputra, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan dukungan penuh kepada penulis.

### DAFTAR PUSTAKA

- Chaer, A. (1993). *Pembakuan Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dewi, A. D. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Geogebra pada Pembelajaran Matematika. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 7(1).
- Effend, D., & Wahidy, A. (2019). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- Gulo, W. (1981). *Dasar-dasar Statistika Sosial*. Semarang: Satya Wacana.
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan e-learning sebagai media pembelajaran (studi evaluasi model pembelajaran e learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1).
- Kebudayaan, K. P. dan. (2017). *Pedoman Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Padang, T. F., & Devianty, R. (2024). Analisis Kesalahan Bahasa Gaul Dalam Bahasa. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, (5), 70–79.
- Raharjo, S. B. (2014). Kontribusi delapan standar nasional pendidikan terhadap pencapaian prestasi belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(4), 470–482.
- Rahayu, M. (2007). *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Grasindo.
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka belajar kampus merdeka terhadap perubahan paradigma pembelajaran pada pendidikan tinggi: Sebuah tinjauan literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 30–38.