

Pengembangan Aplikasi Pemeriksa Ejaan dan Bahasa Baku pada Teks Laporan Menggunakan Gemini AI

Mochamad Ramadhan¹, Aah Ahmad Syahid², Dadan Djuanda³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia

Surel: mochramadhan362@upi.edu

Abstract

The development of this tool was motivated by elementary school students' limited ability to apply correct spelling and standard language when writing reports, alongside teachers' time constraints in providing individual feedback. This study aimed to develop an Android-based application for checking spelling and standard language usage in reports, to assess its feasibility, and to gauge user response. Employing the Research and Development (R&D) method based on the ADDIE model, the study involved 23 fifth-grade students from SDN Tegalkalong. Data were collected through interviews, validation sheets, and response questionnaires, then analyzed using descriptive quantitative methods. The results indicate that the application is highly feasible, with an average feasibility score of 97.5% (98% from media experts, 91% from subject matter experts, and 96%–100% from practicing teachers). The application also received an excellent response from users, achieving a score of 97% from students and 100% from classroom teachers. The integration of content, exercises, and an automated checking feature within this Android-based application proved effective as a form of digital scaffolding, fostering student independence and interactivity in writing instruction at the elementary school level.

Keyword: Learning Application, Indonesian Spelling, Standard Language, Report Text, Elementary School

Abstrak

Rendahnya kemampuan siswa sekolah dasar dalam menerapkan ejaan dan bahasa baku saat menulis teks laporan, serta keterbatasan waktu guru dalam memberikan umpan balik individual, menjadi latar belakang pengembangan media ini. Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku pada teks laporan, menguji kelayakan, serta mengetahui respons pengguna. Menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, penelitian ini melibatkan subjek 23 siswa kelas V SDN Tegalkalong. Data dikumpulkan melalui wawancara, lembar validasi, serta angket respons, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi ini sangat layak dengan rata-rata persentase kelayakan 97,5% (ahli media 98%, ahli materi 91%, dan guru praktisi 96%–100%). Aplikasi juga mendapatkan respons sangat baik dari pengguna, dengan persentase skor 97% dari siswa dan 100% dari guru kelas. Integrasi materi, latihan, serta fitur pemeriksaan otomatis berbasis Android dalam aplikasi ini terbukti efektif menjadi *digital scaffolding* yang mendukung kemandirian dan interaktivitas siswa dalam pembelajaran menulis di sekolah dasar.

Kata Kunci: Aplikasi Pembelajaran, Ejaan Bahasa Indonesia, Bahasa Baku, Teks Laporan, Sekolah Dasar

PENDAHULUAN

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang penting dimiliki peserta didik di sekolah dasar. Menulis bukan sekadar mencatat kata-kata, tetapi juga memerlukan pemahaman yang baik terhadap struktur bahasa, ejaan, dan kaidah bahasa baku untuk menyampaikan makna secara efektif dan tepat. Keterampilan menulis dipandang sebagai keterampilan berbahasa yang paling kompleks karena melibatkan berbagai aspek kebahasaan secara terpadu, sekaligus memiliki peran penting sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran (Herawati et al., 2022). Penguasaan ejaan dan bahasa baku menjadi landasan utama agar tulisan siswa dapat dipahami dengan benar oleh pembaca. Pembelajaran menulis di sekolah dasar memerlukan perhatian maksimal karena melibatkan pemahaman aturan kebahasaan dan latihan yang berkelanjutan agar keterampilan ini berkembang secara optimal (Nugraheni & Hasan, 2026; Purnamawati et al., 2024)

Perkembangan kecerdasan buatan generatif (Generative Artificial Intelligence) membawa peluang sekaligus tantangan dalam dunia pendidikan dasar (Rachmat & Kesuma, 2024). Di satu sisi, teknologi berbasis Large Language Model (LLM) mampu memberikan respons dan umpan balik secara cepat terhadap hasil pekerjaan siswa. Namun, penggunaan AI generatif yang tidak dirancang secara tepat berpotensi menimbulkan ketergantungan belajar karena siswa cenderung menerima hasil koreksi secara instan tanpa memahami alasan di balik perbaikan yang diberikan. Kondisi tersebut menjadi perhatian penting dalam

pembelajaran bahasa Indonesia, sebab tujuan utama pembelajaran menulis tidak hanya menghasilkan tulisan yang benar, tetapi juga membangun kemampuan berpikir kritis, reflektif, dan kesadaran berbahasa pada peserta didik. Oleh karena itu, dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan aspek pedagogis agar teknologi berfungsi sebagai pendukung proses belajar, bukan sebagai pengganti proses berpikir siswa.

Dalam perspektif teori *scaffolding*, teknologi digital seharusnya memberikan bantuan sementara yang membantu peserta didik mencapai pemahaman yang lebih tinggi secara mandiri (Melanou & Beege, 2026). Atas dasar tersebut, aplikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak dirancang sebagai alat pembuat atau penyunting otomatis yang langsung menghasilkan jawaban benar, melainkan sebagai *scaffolding* digital yang memberikan penjelasan terhadap kesalahan ejaan dan penggunaan bahasa baku. Melalui penyajian alasan, kategori kesalahan, serta saran perbaikan yang mudah dipahami, siswa didorong untuk mengidentifikasi, merefleksikan, dan memperbaiki tulisannya secara mandiri (EL Hosayny et al., 2026). Dengan demikian, penggunaan aplikasi ini tetap menempatkan siswa sebagai subjek aktif dalam proses belajar menulis.

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih sering melakukan kesalahan dalam penggunaan ejaan dan bahasa baku. Kesalahan yang banyak ditemukan meliputi penggunaan huruf kapital, tanda baca, penulisan kata depan, serta pemilihan kata yang tidak sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia (Prambogo & Maruti, 2025). Hasil penelitian Herawati et al., (2022) juga menunjukkan bahwa kesalahan ejaan masih banyak ditemukan

dalam karangan siswa sekolah dasar, terutama pada penggunaan huruf kapital dan tanda baca. Fenomena di lapangan menunjukkan bahwa permasalahan siswa yang kesulitan dalam pembelajaran menulis karangan serta banyaknya kesalahan penulisan ejaan yang sesuai dengan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD) baik dalam pemakaian huruf, penulisan kata, maupun penggunaan tanda baca masih umum terjadi (Dewi et al., 2025). Kesalahan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ejaan, terbatasnya waktu pembelajaran yang membahas ejaan secara khusus, rendahnya ketelitian, serta minimnya minat baca peserta didik (Herawati et al., 2022). Padahal, Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 33 menegaskan bahwa bahasa Indonesia merupakan bahasa negara sekaligus bahasa pengantar dalam pendidikan nasional yang harus ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar (Handayani & Wardana dalam Mulyanti et al., 2025).

Selain itu, pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan metode ceramah dan latihan tertulis di kelas tidak selalu efektif dalam memberikan umpan balik kepada siswa secara cepat dan tepat. Guru sering menghadapi tantangan keterbatasan waktu dan sumber daya dalam mengevaluasi tulisan siswa satu per satu sehingga umpan balik terhadap kesalahan ejaan dan bahasa baku menjadi kurang optimal (Siti Nurhaliza et al., 2024). Dalam konteks tersebut, pemanfaatan teknologi pembelajaran dapat menjadi alternatif untuk membantu proses pembelajaran, terutama dalam memberikan umpan balik secara otomatis kepada siswa mengenai penulisan ejaan

dan bahasa baku. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan teknologi pembelajaran yang memanfaatkan fitur pemeriksaan otomatis terbukti mampu membantu siswa meningkatkan kemampuan menulis dengan memberikan umpan balik yang cepat dan tepat (Sari et al., 2025).

Perkembangan teknologi digital membuka peluang untuk menghadirkan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran menulis. Media pembelajaran berbasis teknologi memiliki keunggulan berupa aksesibilitas yang tinggi, penyajian yang interaktif, serta kemampuan memberikan umpan balik secara cepat kepada pengguna. Salah satu teknologi yang berkembang pesat saat ini adalah kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Teknologi ini memungkinkan sistem komputer melakukan analisis bahasa dan memberikan respons yang menyerupai kemampuan manusia dalam memahami teks (Ainiyah et al., 2024). Pemanfaatan kecerdasan buatan dalam pembelajaran bahasa berpotensi membantu siswa mengenali dan memperbaiki kesalahan kebahasaan secara mandiri sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan interaktif.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi pemeriksa bahasa berbasis aturan kebahasaan dapat membantu pengguna mengidentifikasi kesalahan secara lebih cepat dan sistematis. Gunawan et al., (2019) mengembangkan aplikasi identifikasi kesalahan huruf kapital berdasarkan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) dengan memanfaatkan pendekatan berbasis aturan, N-Gram, Part of Speech Tagging, dan Named

Entity Recognition. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu mendeteksi kesalahan penggunaan huruf kapital secara efektif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi pemeriksa bahasa dapat dikembangkan melalui penerapan aturan kebahasaan yang terstruktur tanpa harus menghasilkan teks secara otomatis.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Mediyawati et al., (2021) melalui aplikasi U-Tapis menunjukkan bahwa aplikasi penapis ejaan otomatis mampu membantu meningkatkan kemahiran berbahasa pengguna melalui pemberian umpan balik terhadap kesalahan bahasa yang ditemukan. Selain itu, Wulandari et al., (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Temuan-temuan tersebut memperkuat pentingnya pengembangan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku sebagai media pendukung pembelajaran menulis di sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi. Putri Alamanda et al., (2024) mengembangkan kamus digital berbasis Android yang memperoleh kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Afifah et al., (2022) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially yang juga memperoleh hasil validasi sangat layak. Penelitian lain yang dilakukan oleh Islamiah et al., (2022) menunjukkan bahwa media gambar berseri mampu mendukung keterampilan menulis siswa sekolah dasar. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut masih berfokus pada penyajian materi atau

penyediaan sumber belajar dan belum secara khusus mengembangkan aplikasi yang dapat melakukan pemeriksaan otomatis terhadap ejaan dan penggunaan bahasa baku pada tulisan siswa.

Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu memberikan umpan balik otomatis terhadap kesalahan ejaan dan bahasa baku yang dilakukan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar dalam memeriksa dan memperbaiki tulisan secara mandiri.

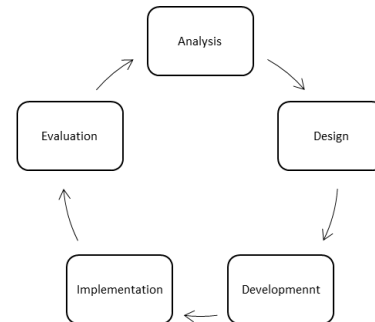
Berdasarkan kajian tersebut, terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu memberikan umpan balik otomatis terhadap kesalahan ejaan dan bahasa baku yang dilakukan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku yang dirancang untuk membantu siswa sekolah dasar dalam memeriksa dan memperbaiki tulisan secara mandiri. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengintegrasian materi pembelajaran, latihan menulis, fitur pemeriksa ejaan dan bahasa baku, OCR, serta akses KBBI dalam satu aplikasi berbasis Android yang dapat digunakan secara offline. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada penyajian materi atau pemeriksaan aspek kebahasaan tertentu, aplikasi yang dikembangkan dirancang sebagai scaffolding digital yang membantu siswa memahami kesalahan sekaligus melakukan perbaikan secara mandiri dalam pembelajaran menulis teks laporan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku menggunakan Gemini AI pada teks laporan, mengetahui tingkat kelayakan aplikasi berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, serta mengetahui respons pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan dan mendukung pembelajaran menulis Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode R&D merupakan pendekatan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk, mengembangkan inovasi, serta memecahkan permasalahan melalui proses yang sistematis dan terstruktur (Rachman et al., 2024). Metode R&D digunakan karena penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku yang dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Metode R&D digunakan karena penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku yang dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Pendekatan ini dipilih karena penelitian dan pengembangan memungkinkan peneliti menghasilkan produk yang dapat diuji, dievaluasi, dan disempurnakan sebelum digunakan secara lebih luas (Rachman et al., 2024). Model ADDIE dipilih karena

memiliki tahapan yang sistematis dalam proses pengembangan produk mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk yang dihasilkan.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SDN Tegalkalong, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat. Subjek penelitian terdiri atas 23 siswa kelas V yang dilibatkan dalam uji coba terbatas aplikasi. Selain itu, penelitian juga melibatkan dua validator ahli yang terdiri atas ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Objek penelitian ini adalah aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku yang dirancang sebagai media pendukung pembelajaran menulis teks laporan pada siswa sekolah dasar.

Tahap pertama, yaitu *Analysis*, dilakukan melalui wawancara kepada guru kelas V untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kesulitan siswa dalam penggunaan ejaan dan bahasa baku, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat membantu proses menulis. Hasil analisis kebutuhan digunakan sebagai dasar dalam menentukan fitur dan spesifikasi aplikasi yang akan dikembangkan.

Tahap kedua, yaitu *Design*, dilakukan dengan merancang struktur aplikasi, alur penggunaan, tampilan antarmuka (*user interface*), serta fitur-fitur utama yang mendukung pemeriksaan ejaan dan bahasa baku. Pada tahap ini juga disusun storyboard dan

rancangan navigasi aplikasi agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Tahap ketiga, yaitu Development, merupakan proses pembuatan aplikasi berdasarkan rancangan yang telah disusun. Pada tahap ini dilakukan pengembangan antarmuka, integrasi fitur pemeriksaan ejaan dan bahasa baku, serta penyempurnaan fungsi aplikasi. Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memperoleh masukan sebagai dasar revisi produk. Selama tahap Development, aplikasi dirancang di Android Studio sebagai aplikasi offline yang menjalankan pemeriksaan ejaan dan bahasa baku sepenuhnya berdasarkan logika pemrograman dan basis data kebahasaan yang diprogram ke dalam sistem, tanpa menggunakan API Gemini atau model AI eksternal dalam operasionalnya. Gemini AI hanya dimanfaatkan secara terbatas sebagai asisten pemrograman (*coding assistant*) bagi peneliti selama pengembangan aplikasi, sehingga produk akhir dapat berfungsi mandiri tanpa ketergantungan koneksi internet.

Tahap keempat, yaitu Implementation, dilakukan melalui uji coba terbatas kepada siswa kelas V SDN Tegalkalong. Uji coba bertujuan untuk mengetahui keterpakaian aplikasi serta memperoleh respons pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Setelah siswa menggunakan aplikasi, mereka diminta mengisi angket respons pengguna. Guru juga diberikan angket untuk memperoleh penilaian terhadap penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.

Tahap terakhir, yaitu Evaluation, dilakukan dengan menganalisis hasil validasi ahli dan respons pengguna. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui

tingkat kelayakan produk serta menentukan perbaikan yang diperlukan sebelum aplikasi direkomendasikan sebagai media pendukung pembelajaran menulis Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Setiap tahapan dalam model ADDIE dilaksanakan secara berurutan agar proses pengembangan produk berlangsung sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi hasil pengembangan. Pendekatan yang sistematis diperlukan untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Rachman et al., 2024).

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara, angket, dan validasi ahli. Wawancara digunakan pada tahap analisis kebutuhan, sedangkan angket digunakan untuk memperoleh respons siswa dan guru terhadap aplikasi yang dikembangkan. Validasi ahli digunakan untuk menilai kelayakan isi dan kelayakan media aplikasi sebelum dilakukan uji coba kepada pengguna.

Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil penelitian secara sistematis berdasarkan data yang diperoleh sehingga memudahkan interpretasi terhadap tingkat kelayakan produk yang dikembangkan (Rachman et al., 2024). Data hasil validasi ahli, respons siswa, dan respons guru dihitung dalam bentuk persentase untuk kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran pendukung pada pembelajaran menulis teks laporan di sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian mengenai pengembangan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku pada teks laporan diuraikan berdasarkan tahapan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Setiap tahapan pengembangan dijelaskan secara sistematis untuk menggambarkan proses pengembangan aplikasi serta hasil yang diperoleh pada setiap tahap.

Analisis Kebutuhan

Tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru kelas V SDN Tegalkalong pada tanggal 12 Mei 2026 untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran menulis teks laporan. Hasil wawancara menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks, lembar kerja siswa, dan media digital sederhana. Guru juga menjelaskan bahwa siswa masih mengalami berbagai kesulitan dalam pembelajaran menulis teks laporan.

Kesulitan pertama yang ditemukan adalah kemampuan siswa dalam memunculkan dan mengembangkan ide tulisan. Siswa sering mengalami kebingungan ketika diminta menulis teks laporan secara mandiri sehingga guru perlu mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman nyata yang dialami siswa. Selain itu, siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun struktur teks laporan secara runtut dan menggunakan variasi konjungsi yang tepat.

Temuan lain menunjukkan bahwa siswa masih sering melakukan kesalahan penggunaan huruf kapital, tanda baca, serta penggunaan bahasa baku. Guru juga mengalami keterbatasan

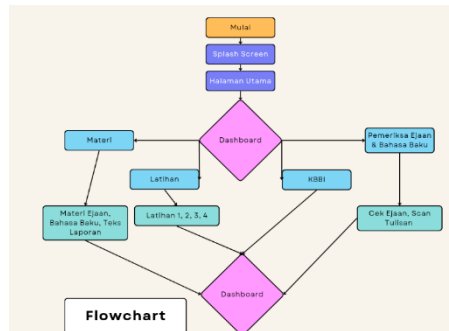
waktu dalam melakukan koreksi terhadap hasil tulisan siswa secara individual sehingga umpan balik yang diberikan belum optimal. Berdasarkan kondisi tersebut, guru memberikan tanggapan positif terhadap pengembangan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku yang dapat membantu siswa memperoleh umpan balik secara mandiri sekaligus membantu guru dalam proses pemeriksaan tulisan.

Pengembangan Aplikasi

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku pada teks laporan yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Pengembangan aplikasi didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar masih mengalami kesulitan dalam menulis teks laporan, khususnya dalam menyusun struktur laporan, menggunakan ejaan yang tepat, serta memilih kata baku sesuai kaidah bahasa Indonesia. Selain itu, guru mengalami keterbatasan waktu dalam memberikan umpan balik terhadap hasil tulisan siswa sehingga proses perbaikan tulisan belum dapat dilakukan secara optimal.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, aplikasi dirancang tidak hanya sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana latihan dan pemberian umpan balik terhadap tulisan siswa. Aplikasi yang dikembangkan memuat materi teks laporan, latihan bertahap, fitur pemeriksa ejaan dan bahasa baku, fitur OCR (*Optical Character Recognition*), serta akses ke Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Integrasi beberapa fitur tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih mandiri dan interaktif dibandingkan penggunaan media pembelajaran konvensional.

Proses penggunaan aplikasi dimulai dari pengisian identitas pengguna, kemudian pengguna dapat mengakses materi, latihan, fitur pemeriksa ejaan dan bahasa baku, serta fitur KBBI. Alur penggunaan aplikasi disajikan pada Gambar 2.



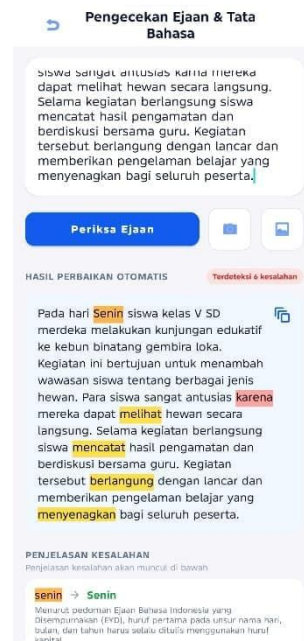
Gambar 2. Flowchart Penelitian

Gambar di atas menunjukkan alur kerja aplikasi mulai dari pengguna membuka aplikasi, memilih menu yang diinginkan, mengakses materi atau latihan, melakukan pemeriksaan ejaan dan bahasa baku, hingga memperoleh hasil pemeriksaan. Alur tersebut menggambarkan proses penggunaan aplikasi secara keseluruhan.



Gambar 3. Tampilan Dashboard

Dashboard aplikasi terdiri atas beberapa menu utama yang dapat diakses pengguna, yaitu menu materi, latihan, pemeriksa ejaan dan bahasa baku, OCR, serta KBBI. Tampilan dashboard dirancang sederhana dengan ikon dan warna yang mudah dikenali sehingga memudahkan siswa dalam mengoperasikan aplikasi.



Gambar 4. Fitur Pemeriksa Ejaan

Fitur pemeriksa ejaan dan bahasa baku memungkinkan pengguna memasukkan teks yang akan diperiksa. Sistem kemudian menampilkan hasil identifikasi kesalahan ejaan maupun penggunaan kata tidak baku beserta saran perbaikannya. Hasil pemeriksaan ditampilkan secara langsung pada layar aplikasi sehingga pengguna dapat mengetahui bagian tulisan yang perlu diperbaiki.

Kelayakan Aplikasi Berdasarkan Hasil Validasi Ahli

Kelayakan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku pada teks laporan ditentukan melalui proses validasi oleh

ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh seorang dosen ahli serta empat guru sekolah dasar dari SDN Cikadu yang memiliki pengalaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sementara itu, validasi media dilakukan oleh seorang ahli media

untuk menilai aspek tampilan, navigasi, kemudahan penggunaan, dan fungsi aplikasi sebagai media pembelajaran. Hasil validasi menjadi dasar untuk mengetahui tingkat kelayakan aplikasi sebelum diimplementasikan kepada pengguna di SDN Tegalkalong.

Tabel 1. Hasil Validasi

No.	Validator	Persentase Perolehan
1.	Ahli Media	98%
2.	Ahli Materi	91%
3.	Guru 1	100%
4.	Guru 2	100%
5.	Guru 3	100%
6.	Guru 4	96%
Rata-Rata Persentase		97,5%
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi memperoleh persentase kelayakan sebesar 91% dari ahli materi dan berada pada kategori sangat layak. Ahli media memberikan penilaian sebesar 98%, sedangkan guru praktisi memberikan penilaian sebesar 96% hingga 100% dengan kategori sangat layak. Perbedaan nilai antara ahli materi dan guru praktisi menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan berdasarkan sudut pandang akademis.

Respons Pengguna

Setelah aplikasi dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli, dilakukan pengumpulan data respons pengguna yang melibatkan siswa kelas V SDN Tegalkalong dan guru kelas. Pengumpulan respons bertujuan untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap kemudahan penggunaan, tampilan, serta kebermanfaatan aplikasi sebagai media pendukung pembelajaran menulis teks laporan.

Tabel 2. Respons Siswa

Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Siswa SDN Tegalkalong	889	920	97%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 2, respons siswa terhadap aplikasi memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi dapat diterima dengan sangat baik oleh pengguna serta mampu mendukung pembelajaran menulis teks laporan di sekolah dasar. Tingginya persentase

respons siswa menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan kemampuan siswa sekolah dasar.

Respons positif siswa terlihat dari tingginya penilaian terhadap kemudahan penggunaan aplikasi, tampilan yang menarik, serta manfaat yang diperoleh selama pembelajaran.

Siswa merasa aplikasi membantu mereka mengetahui kesalahan ejaan, menggunakan kata baku secara tepat, memahami struktur teks laporan, serta menyusun tulisan secara lebih runtut. Selain itu, siswa juga menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk kembali

menggunakan aplikasi dalam pembelajaran menulis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Tabel 3. Respons Guru

Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Persentase (%)	Kategori
Guru Kelas V SDN Tegalkalong	40	40	100%	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 3, guru memberikan respons sebesar 100% dengan kategori sangat baik terhadap aplikasi yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi dinilai mampu memenuhi kebutuhan pembelajaran menulis teks laporan di sekolah dasar. Guru menilai bahwa aplikasi memiliki materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, mudah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, serta memberikan manfaat dalam membantu siswa memahami penggunaan ejaan dan bahasa baku.

Tingginya respons guru menunjukkan bahwa aplikasi tidak hanya diterima oleh siswa sebagai pengguna utama, tetapi juga memperoleh dukungan dari pendidik sebagai fasilitator pembelajaran. Guru menilai bahwa fitur pemeriksa ejaan dan bahasa baku dapat membantu siswa melakukan pengecekan awal terhadap hasil tulisannya sehingga proses pemberian umpan balik menjadi lebih efektif. Dengan demikian, aplikasi berpotensi digunakan sebagai media pendukung pembelajaran menulis teks laporan secara berkelanjutan di sekolah dasar.

Pembahasan

Pengembangan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku pada penelitian ini berangkat dari hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menerapkan ejaan dan penggunaan bahasa baku pada teks laporan, sedangkan guru memiliki keterbatasan waktu untuk memberikan umpan balik secara individual terhadap hasil tulisan setiap siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi, tetapi juga mampu membantu siswa mengenali dan memperbaiki kesalahan penulisan secara mandiri. Sejalan dengan itu, Norpin et al., (2024) menyatakan bahwa media berbasis teknologi informasi dan komunikasi, seperti aplikasi seluler, diperlukan untuk mendukung fleksibilitas belajar mandiri peserta didik karena dapat memberikan akses belajar yang lebih mudah sesuai dengan kebutuhan dan waktu belajar masing-masing siswa. Oleh karena itu, aplikasi dikembangkan dengan mengintegrasikan materi pembelajaran, latihan, fitur pemeriksa ejaan dan bahasa baku, OCR (*Optical Character Recognition*), serta akses Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam satu aplikasi berbasis

Android yang dapat digunakan secara offline. Integrasi berbagai fitur tersebut memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih praktis karena seluruh aktivitas pembelajaran dapat dilakukan melalui satu media.

Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang mendukung fleksibilitas belajar mandiri siswa baik di dalam maupun di luar kegiatan pembelajaran di kelas. Setelah rancangan aplikasi selesai dikembangkan, tahap berikutnya yang menentukan kualitas produk adalah proses validasi oleh para ahli sebelum aplikasi digunakan oleh pengguna.

Meskipun demikian, proses validasi tidak hanya berfungsi untuk memperoleh nilai kelayakan, tetapi juga menjadi dasar dalam penyempurnaan produk. Masukan yang diberikan oleh ahli materi mengenai penyempurnaan isi materi, contoh penggunaan bahasa baku, penyajian petunjuk penggunaan, serta beberapa aspek tampilan aplikasi menjadi dasar dilakukannya revisi sebelum aplikasi diimplementasikan kepada pengguna. Tahapan revisi tersebut merupakan bagian penting dalam penelitian dan pengembangan karena bertujuan menghasilkan produk yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran. Melalui proses tersebut, aplikasi yang diimplementasikan kepada pengguna merupakan produk yang telah melalui penyempurnaan baik dari aspek isi materi maupun tampilan media sehingga lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Keunggulan aplikasi yang dikembangkan tidak hanya terletak pada penyajian materi, tetapi juga pada keberadaan fitur pemeriksa ejaan dan

bahasa baku yang memungkinkan siswa melakukan revisi terhadap hasil tulisannya secara mandiri. Ketika siswa memasukkan teks ke dalam aplikasi, sistem menampilkan bagian tulisan yang perlu diperbaiki beserta saran perbaikannya sehingga siswa dapat langsung membandingkan bentuk penulisan yang digunakan dengan bentuk yang benar. Mekanisme tersebut membantu siswa memusatkan perhatian pada bagian tulisan yang mengalami kesalahan tanpa harus membaca ulang seluruh teks secara berulang.

Kondisi tersebut membantu mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) siswa pada tahap pencarian kesalahan sehingga perhatian siswa dapat lebih difokuskan pada proses memahami alasan suatu bentuk penulisan dinyatakan benar atau salah, bukan sekadar menemukan letak kesalahan.

Dengan demikian, proses revisi menjadi lebih terarah dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun pemahaman terhadap kaidah ejaan dan penggunaan bahasa baku melalui pengalaman belajar secara langsung. Bantuan yang diberikan aplikasi juga bersifat sementara (*digital scaffolding*), karena aplikasi hanya menunjukkan bagian yang perlu diperbaiki beserta saran perbaikannya, sedangkan keputusan untuk memahami, memilih, dan menerapkan bentuk penulisan yang benar tetap dilakukan oleh siswa.

Melalui mekanisme tersebut, siswa tetap melakukan proses pengambilan keputusan terhadap bentuk penulisan yang benar sehingga aktivitas berpikir selama proses revisi tetap berlangsung. Dengan cara tersebut, aplikasi tidak menggantikan proses berpikir siswa maupun peran guru, tetapi berfungsi sebagai media pendukung yang

membantu siswa membangun kemandirian dalam merevisi hasil tulisannya secara bertahap.

Respons positif yang diberikan oleh siswa dan guru menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan serta sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tampilan antarmuka yang sederhana, penggunaan ikon yang mudah dikenali, dan navigasi yang sistematis memudahkan siswa mengoperasikan aplikasi secara mandiri. Temuan ini sejalan dengan Shabrina et al., (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dan selaras dengan karakteristik peserta didik dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sekaligus mendorong munculnya motivasi belajar. Kemudahan tersebut memungkinkan perhatian siswa lebih terfokus pada proses belajar menulis dibandingkan mempelajari cara menggunakan aplikasi. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesesuaian desain aplikasi dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi salah satu faktor yang mendukung keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, keberadaan fitur latihan dan pemeriksa ejaan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan latihan berulang sehingga proses belajar tidak hanya berlangsung ketika guru memberikan penjelasan di kelas, tetapi juga dapat dilakukan secara mandiri sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Proses latihan yang dilakukan secara berulang disertai umpan balik langsung memungkinkan siswa melakukan refleksi terhadap kesalahan yang dibuat, sehingga revisi tulisan tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga menjadi bagian dari proses belajar menulis yang berkelanjutan. Pengalaman belajar yang berlangsung secara berulang tersebut

juga berpotensi meningkatkan motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa dalam menulis. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yulia et al., (2025) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat meningkatkan motivasi belajar serta kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya tulis. Pada penelitian ini, kesempatan untuk melakukan latihan dan revisi secara mandiri melalui aplikasi turut memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif sehingga siswa terdorong untuk memperbaiki hasil tulisannya tanpa harus selalu menunggu umpan balik langsung dari guru.

Temuan penelitian ini sejalan dengan Said, (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pemberian umpan balik yang cepat kepada peserta didik. Penelitian Putri Putri Alamanda et al., (2024) dan Afifah et al., (2022) juga menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini memperluas temuan tersebut dengan menghadirkan satu aplikasi yang mengintegrasikan materi pembelajaran, latihan, pemeriksa ejaan dan bahasa baku, OCR, serta akses KBBI sehingga siswa tidak hanya memperoleh materi, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk merevisi hasil tulisannya secara mandiri. Temuan ini juga didukung oleh Gunawan et al., (2019) yang menjelaskan bahwa sistem pemeriksa bahasa berbasis aturan mampu mengidentifikasi kesalahan penulisan bahasa Indonesia secara efektif. Selain itu, Mediyawati et al., (2021) menyatakan bahwa aplikasi penapis ejaan otomatis dapat membantu meningkatkan kemahiran berbahasa

melalui pemberian umpan balik terhadap kesalahan bahasa yang ditemukan. Hasil penelitian Wulandari et al., (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa integrasi materi, latihan, dan fitur pemeriksa ejaan dalam satu aplikasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk melalui tahapan menulis, memeriksa, merevisi, dan memperbaiki tulisannya secara mandiri. Dengan demikian, aplikasi yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian materi, tetapi juga sebagai media pendukung yang membantu siswa membangun keterampilan menulis melalui proses identifikasi, revisi, dan perbaikan kesalahan secara mandiri.

Penggunaan aplikasi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru dalam pembelajaran, melainkan sebagai media pendukung yang membantu memperkuat proses belajar siswa. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan penjelasan mengenai alasan penggunaan ejaan dan bahasa baku yang benar sehingga siswa tidak hanya mengetahui bagian tulisan yang salah, tetapi juga memahami konsep kebahasaan yang mendasarinya.

Penggunaan aplikasi ini tidak dimaksudkan untuk menggantikan peran guru dalam pembelajaran, melainkan sebagai media pendukung yang membantu memperkuat proses belajar siswa. Guru tetap memiliki peran penting dalam memberikan penjelasan mengenai alasan penggunaan ejaan dan bahasa baku yang benar sehingga siswa tidak hanya mengetahui bagian tulisan yang

salah, tetapi juga memahami konsep kebahasaan yang mendasarinya. Oleh karena itu, aplikasi berfungsi sebagai pendamping proses pembelajaran yang mendukung pemberian umpan balik secara lebih cepat, sedangkan guru tetap berperan dalam membimbing siswa memahami konsep kebahasaan secara mendalam. Sinergi antara penggunaan aplikasi dan bimbingan guru diharapkan mampu menciptakan proses pembelajaran menulis yang lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, penelitian ini berhasil mengembangkan aplikasi pemeriksa ejaan dan bahasa baku berbasis Android terintegrasi (materi, latihan, OCR, dan KBBI *offline*) untuk mengatasi kesulitan menulis teks laporan serta keterbatasan waktu guru dalam memberikan umpan balik di sekolah dasar. Produk ini dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dengan rata-rata persentase 97,5% (ahli media 98%, ahli materi 91%, dan guru praktisi 96%–100%). Selain itu, aplikasi ini mendapatkan respons pengguna yang sangat baik dengan skor 97% dari siswa kelas V SDN Tegalkalong dan 100% dari guru kelas. Melalui fitur pemeriksaan otomatis, aplikasi ini terbukti efektif berfungsi sebagai *digital scaffolding* yang mengurangi beban kognitif siswa dalam mendeteksi kesalahan, meningkatkan kemandirian revisi, serta menciptakan sinergi pembelajaran yang interaktif tanpa menggantikan peran guru sebagai fasilitator utama.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i1.24>
- Ainiyah, N., Shofiah, N., & Wulandari, A. (2024). Use of Artificial Intelligence (AI) as A Support for Technology-Based Learning in Developing Teacher Creativity and Innovation. *Jurnal Isema : Islamic Educational Management*, 9(2), 139–152. <https://doi.org/10.15575/isema.v9i2.40400>
- Dewi, A. A., Pratiwi, A. S., & Saleh, Y. T. (2025). Analisis Kesalahan Ejaan dalam Menulis Karangan Teks Deskripsi Siswa Kelas V SDN II Benda. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 4(2), 1999–2012. <https://doi.org/10.57235/qistina.v4i2.7484>
- EL Hosayny, O., Razkane, H., & Yeou, M. (2026). The impact of metacognitive strategies and reflective practices on EFL argumentative writing achievement: a mixed-methods study. *Reflective Practice*, 1–12. <https://doi.org/10.1080/14623943.2026.2661192>
- Gunawan, D., Amalia, A., & Maringga, O. N. (2019). Building the Application to Identify Incorrect Capital Letters Writing in Bahasa Indonesia. *Journal of Physics: Conference Series*, 1235(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1235/1/012108>
- Herawati, I., Kanzunudin, M., & Wiranti, D. A. W. (2022). Analisis Kesalahan Ejaan Dalam Penulisan Karangan Deskripsi Siswa Kelas Iv Sd 04 Besito Kudus. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3). <https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8643>
- Islamiah, D., Nurrahmah, Akbar, M. R., & Hairunisa. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Gambar Berseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iv Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sdn Kedungoleng 04 Kec. Paguyangan Kab. Brebes. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 76. <http://www.ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/717>
- Mediyawati, N., Young, J. C., & Nusantara, S. B. (2021). U-tapis: Automatic spelling filter as an effort to improve indonesian language competencies of journalistic students. *Cakrawala Pendidikan*, 40(2), 402–412. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i2.34546>
- Melanou, C., & Beege, M. (2026). Scaffolding Generative AI as a Tutor: A Quasi-Experimental Study of Learning Outcomes and Motivational, Cognitive and Metacognitive Processes. *Education Sciences*, 16(4), 651. <https://doi.org/10.3390/educsci16040651>
- Muliyanti, A., Situmorang, E. L.,

- Pratama, H. P., Humairoh, N., Siregar, S. M., Manurung, T. S., & Rosmaini, R. (2025). Analisis Kesalahan Tata Bahasa dalam Penulisan Cerita Pendek Kelas IV SDN 101766 Bandar Setia. *JGK (Jurnal Guru Kita)*, 9(4), 1237–1252.
<https://doi.org/10.24114/jgk.v9i4.69601>
- Norpin, Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2024). Peran Teknologi dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 7(1), 444–448.
<https://doi.org/10.56338/jks.v7i1.4896>
- Nugraheni, A. S., & Hasan, M. F. (2026). Indonesian language learning adaptation strategies in regional language environment: a phenomenological study in rural primary schools. *Cogent Education*, 13(1).
<https://doi.org/10.1080/2331186X.2026.2635805>
- Prambogo, Y. D. C., & Maruti, E. S. (2025). Tingkat Penguasaan Ejaan pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Madiun. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 11(1), 532–541.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5198>
- Purnamawati, E., Apriliya, S., Nursofa, R., Dinaryanti, D., & Nugraha, M. U. (2024). Analisis Penggunaan Ejaan, Tanda Baca dan Huruf Kapital Peserta Didik Kelas V dalam Menulis Kreatif. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(3).
<https://doi.org/10.20961/jkc.v12i3.93062>
- Putri Alamanda, M., Djuanda, D., & Dwija Iswara, P. (2024). Pengembangan Media Kamus Digital berbasis Android untuk Fase B. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 10(3), 3454–3466.
<https://doi.org/10.30605/onoma.v10i3.4018>
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (1st ed.). Saba Jaya Publisher.
- Rachmat, N., & Kesuma, D. P. (2024). Implementasi LLM Gemini Pada Pengembangan Aplikasi Chatbot Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Komputer (JUIK)*, 4(1), 40.
<https://doi.org/10.31314/juik.v4i1.2831>
- Said, S. (2023). The Role of Technology as Learning Media in the 21st Century Era. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan & Ekonomi*, 6(2), 194–202.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33627/pk.62.1300>
- Sari, A. P., Meida, S. N., Ardhana, K., Adilah, A. M., Izmi, A. A., Utomo, A. P. Y., Kumalasari, R., & Nugroho, A. E. (2025). Analisis Kesalahan Berbahasa Teks Esai pada Laman mojok.co Edisi Maret 2025 sebagai Bahan Bacaan dan Informasi bagi Siswa SMA. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(4), 167–186.
<https://doi.org/10.61132/semantik.v3i4.2290>
- Shabrina, A., Putri, R., & Achmad, K.

(2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.

Siti Nurhaliza, Rahma Ashari Hamzah, Nur Amna Febriyani, & Nurainun. (2024). Pengajaran Tata Bahasa dan Ejaan Bahasa Indonesia di SD. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA*, 14(2), 49–56.
<https://doi.org/10.37630/jpb.v14i2.2101>

Wulandari, Y., Kurniawan, M. A., Wirawati, D., Anwar, N., & Arifandi, M. A. (2023). The Concept of Technology-Based Folk Poetry Learning Media Based on the Experience of Indonesian Language Teachers in West Sumatera. *Jurnal Gramatika*, 9(2), 316–330.
<https://doi.org/10.22202/jg.2023.v9i2.7181>

Yulia, Y. N., Uci Rahmadhani, Rizky Fauzan Akbar, Syairal Fahmi Dalimunthe, & M. Surip. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi Berbantuan Padlet Pada Siswa Kelas VII SMP Harapan 1 Medan. *Kopula: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pendidikan*, 7(2), 1–6.
<https://doi.org/10.29303/kopula.v7i2.6633>