

**EFEKTIVITAS QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATERI TEKS ARGUMENTASI KELAS XI PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

**EKA AMELIA
NPM 2213041015**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

**EFEKTIVITAS QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA MATERI TEKS ARGUMENTASI KELAS XI PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG**

Oleh

EKA AMELIA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

pada

**Program studi pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2026**

ABSTRAK

EFEKTIVITAS QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS ARGUMENTASI KELAS XI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG

Oleh

EKA AMELIA

Masalah dalam penelitian ini adalah efektivitas Quizlet sebagai media pembelajaran pada materi teks argumentasi kelas XI pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan Quizlet sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran teks argumentasi.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest*. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui efektivitas Quizlet, yaitu tes tertulis, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil uji normalitas dengan metode *Kolmogorov smirnov*, data residual *pretest* dan *posttest* menunjukkan sebaran normal karena nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0,05$. Selanjutnya, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data hasil belajar (*posttest*) dan penggunaan Quizlet (*pretest*) memiliki ragam yang serupa atau homogen, ditunjukkan dengan nilai signifikansi sebesar $0,350 > 0,05$. Uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan memperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ Sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dapat disimpulkan bahwa Quizlet terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada materi teks argumentasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : Quizlet, media pembelajaran, teks argumentasi, kuantitatif.

ABSTRACT

THE EFFECTIVENESS OF QUIZLET AS A LEARNING MEDIA IN THE MATERIAL OF ARGUMENTATION TEXTS IN CLASS XI LEARNING INDONESIAN LANGUAGE AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL 12 BANDAR LAMPUNG

By

EKA AMELIA

The problem in this research is the effectiveness of Quizlet as a learning medium for argumentative text material for grade XI Indonesian language learning at SMA Negeri 12 Bandar Lampung. This study aims to determine the effectiveness of using Quizlet as a learning medium in learning argumentative text.

This study employed an experimental method with a quantitative approach. The research design used was a *pre-experimental one- group pretest-posttest*. Data collection techniques to determine Quizlet's effectiveness included written tests, observation, and documentation. Data analysis techniques used in this study included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing.

The results of the normality test using the *Kolmogorov Smirnov method*, the residual data of the *pretest* and *posttest* showed a normal distribution because the significance value was $0.200 > 0.05$. Furthermore, the results of the homogeneity test showed that the learning outcome data (*posttest*) and the use of Quizlet (*pretest*) had a similar or homogeneous variety, indicated by a significance value of $0.350 > 0.05$. Hypothesis testing using the t-test obtained a significance value of $0.000 < 0.05$. So H_0 was rejected and H_1 was accepted. It can be concluded that Quizlet has proven effective in improving learning outcomes in the argumentative text material of Indonesian language learning.

Keywords : Quizlet, learning media, argumentative text, quantitative.

Judul Skripsi : **EFEKTIVITAS QUIZLET SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI TEKS ARGUMENTASI KELAS XI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SMA NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG**

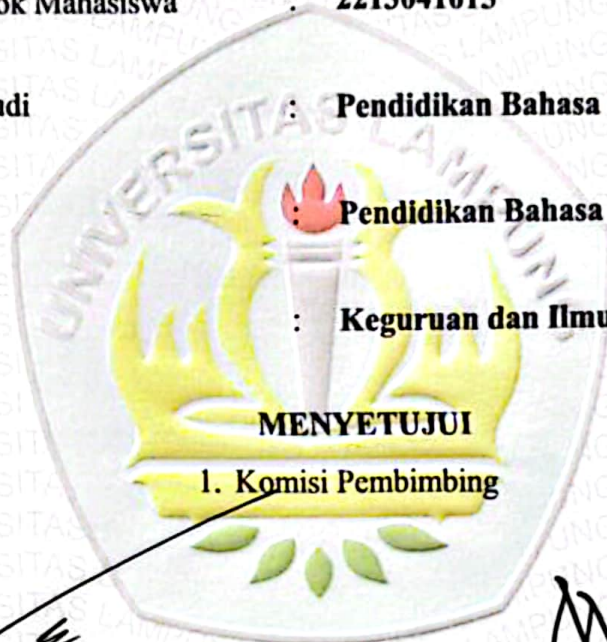
Nama Mahasiswa : **Eka Amelia**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2213041015**

Program Studi : **Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

Jurusan : **Pendidikan Bahasa dan Seni**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd.
NIP 198406302014041002

Heru Prasetyo, S.Hum., M.Pd.
NIP 198804192024211013

2. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum.
NIP 197003181994032002

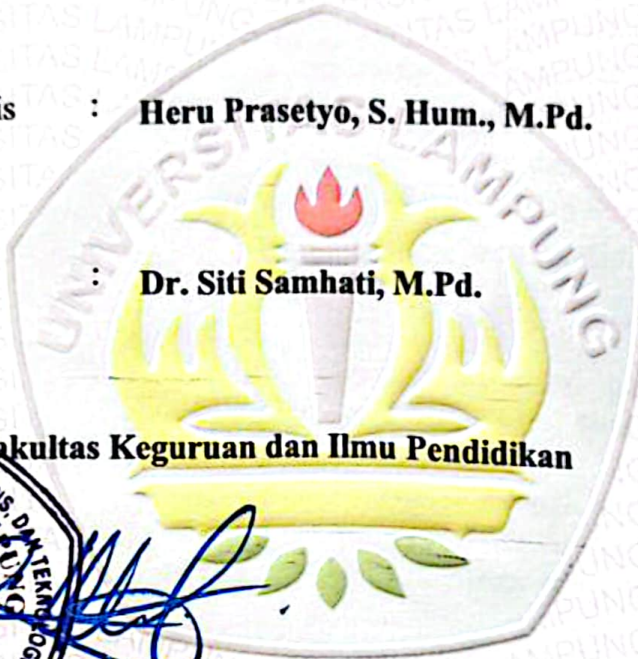
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd.

Sekretaris : Heru Prasetyo, S. Hum., M.Pd.

Penguji : Dr. Siti Samhati, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Albert Maydiantoro, M.Pd.

NIP 198705042014041001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 26 Februari 2026

SURAT PERNYATAAN

Sebagai *civitas academica* Universitas Lampung, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Amelia
NPM : 2213041015
Judul Skripsi : Efektivitas Quizlet Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Teks Argumentasi Kelas XI Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dengan ini menyatakan bahwa:

1. karya tulis ini bukan saduran/terjemahan, murni gagasan, rumusan dan pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik;
2. dalam karya tulis terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
3. saya menyerahkan hak milik saya atas karya ini kepada Universitas Lampung, dan oleh karenanya Universitas Lampung berhak melakukan pengelolaan atas karya tulis ini sesuai dengan norma hukum dan etika yang berlaku.
4. pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Lampung.

Bandar Lampung, 26 Februari 2026



Eka Amelia
NPM 2213041015

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Buyut Ilir, 15 Juli 2004. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan Azwar Ali dan Hela Wati. Penulis menyelesaikan pendidikan formal di SD Negeri 1 Bangun Rejo pada tahun 2010 hingga 2016, SMP Negeri 02 Kota Gajah pada tahun 2016 hingga 2019, SMA Negeri 01 Kota Gajah pada tahun 2019 hingga 2022.

Pada tahun 2022, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung melalui Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN). Penulis telah melaksanakan PLP di SD Negeri 1 Sidomulyo dan melaksanakan KKN di Desa Sidomulyo, Kecamatan Penawar Tama, Kabupaten Tulang Bawang.

Penulis juga berpartisipasi aktif dalam lingkup organisasi, baik organisasi internal dan eksternal kampus seperti Imabsi, HMJPBS dan Ikatan Duta Bahasa Provinsi Lampung (Ikadubas Lampung). Pada tahun 2024, penulis berkesempatan untuk menjadi Pemenang Favorit Duta Bahasa Provinsi Lampung yang diselenggarakan oleh Balai Bahasa Provinsi Lampung dan Badan Bahasa Indonesia.

MOTO

فَاصْبِرْ إِنَّ وَعْدَ اللَّهِ حَقٌّ

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”

(Q.S Ar-Rum: 60)

“Aku membahayakan nyawa ibuku ketika lahir di dunia, jadi tidak mungkin aku tidak ada artinya”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas segala nikmat yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa, penulis mempersembahkan karya ini kepada.

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Azwar Ali dan Ibunda Hela Wati. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan di bangku perkuliahan. Namun, senantiasa memberikan yang terbaik. Tidak kenal lelah mendoakan dan memberikan perhatian serta dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya.
2. Saudara kandung penulis, adik Darel Ardhani dan Zahira Putri yang selalu menjadi motivasi penulis untuk dapat menyelesaikan masa pendidikan.
3. Seluruh keluarga tercinta nenek, kakek, om dan tante yang selalu memberi doa dan menyayangi penulis dengan tulus.
4. Teman-teman seperjuangan kelas A Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang selalu menemani dan mendukung penulis dari awal masuk perkuliahan hingga saat ini.
5. Sahabat dekat penulis Chaterin, Wafiqoh dan Eka Kur yang tidak sedarah tetapi searah, menjadi penebuh dikala derita tumbuh, dan saling memberi semangat walau hidup masing-masing berat.
6. Saudara tak sedarah, Fitriyani Agustina dan Agatha Inggid Amanta Putri yang telah menemani penulis sejak duduk di bangku SMP. Semoga hubungan baik ini terus dapat terjalin.
7. Keluarga Ikatan Duta Bahasa Provinsi Lampung (Ikadubas Lampung), terima kasih sudah menjadi rumah kedua bagi penulis untuk mencurahkan segala keluh kesah dan menggapai impian bersama.
8. Teman-teman Dubas 2024, Fey, Tasya, Chelisia, Adel, Anti, Cici, Riska, Niko, Dandy, Adi, dan Santori. Terima kasih atas banyak pelukan hangat yang diberikan, berjuang bersama dan saling menguatkan.

9. Teman KKN, Luluk dan Azzahra yang selalu menghibur, menemani dan menyemangati penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.

SANWACANA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang diberi judul *Efektivitas Quizlet sebagai Media Pembelajaran pada Materi Teks Argumentasi Kelas XI Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung* dengan baik. Sholawat dan salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, semoga keluarga, sahabat, dan juga para pengikutnya mendapat *syafaat* dari beliau di hari akhir kelak.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Dalam penulisan skripsi ini, penulis mendapatkan semangat, bantuan, bimbingan, dukungan maupun doa dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., ASEAN Eng., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Dr. Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Dr. Sumarti, S.Pd., M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni.
4. Dr. Eka Sofia Agustina, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, memberikan motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. Siti Samhati, M. Pd., selaku pembahas atas waktu dan kesediaannya dalam memberikan bimbingan, motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.

6. Bapak Bambang Riadi, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing satu skripsi atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, memberikan motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Heru Prasetyo, S.Hum, M.Pd., selaku pembimbing dua skripsi atas kesediaannya untuk memberikan bimbingan, memberikan motivasi, kritik, dan saran selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak dan Ibu dosen serta staf administrasi Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, 26 Februari 2026

Eka Amelia
NPM 2213041015

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kurikulum Merdeka	8
2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	11
2.3 Media Pembelajaran.....	15

2.4 Hasil Belajar	20
2.5 Teks Argumentasi.....	22
2.6 Quizlet.....	26
2.7 Teori Kognitivisme.....	32
2.8 Kerangka Berpikir.....	33
2.9 Hipotesis Penelitian.....	34
III. METODE PENELITIAN.....	36
3.1 Jenis Penelitian	36
3.2 Populasi dan Sampel	36
3.2.1 Populasi	36
3.2.2 Sampel.....	37
3.3 Variabel Penelitian	37
3.3.1 Variabel Penelitian.....	37
3.3.2 Definisi Operasional Variabel.....	37
3.4 Instrumen Penelitian.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.6 Teknik Uji Instrumen.....	45
3.7 Teknik Analisis Data	47
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Hasil Penelitian	51
4.1.1 Uji Validitas Ahli	51
1. Uji Validitas Ahli Media	51
2. Uji Validitas Ahli Materi	52
3. Uji Validitas Butir Soal Evaluasi	54
4.1.2 Uji Instrumen Penelitian	56
1. Uji Validitas	56
2. Uji Reliabilitas	58
3. Uji Tingkat Kesukaran Soal	59
4. Uji Daya Beda.....	60
4.1.3 Data Hasil Penelitian	61

1. Pelaksanaan Penelitian.....	61
2. Data Hasil Belajar	64
4.1.4 Uji Hipotesis	68
1. Uji Normalitas.....	69
2. Uji Homogenitas	70
3. Uji Hipotesis	71
4.2 Pembahasan.....	72
V. PENUTUP	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1 Desain Penelitian	36
3.2 Penilaian Instrumen Validitas Media.....	39
3.3 Penilaian Instrumen Validitas Materi	41
3.4 Kisi-Kisi Soal Untuk Instrumen Tes	42
3.5 Kriteria Koefisien Validitas	45
3.6 Kriteria Koefisien Reliabilitas	46
3.7 Kriteria Koefisien Tingkat Kesukaran.....	47
4.1 Hasil Validitas Ahli Media.....	51
4.2 Hasil Validitas Ahli Materi	53
4.3 Hasil Validitas Butir Soal Evaluasi	54
4.4 Hasil Uji Validitas.....	56
4.5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran	59
4.6 Hasil Uji Daya Pembeda	60
4.7 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
4.8 Kategorisasi Nilai <i>Pretest</i>	66
4.9 Kategorisasi Nilai <i>Posttest</i>	67
4.10 Perbandingan Data <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	69
4.11 Hasil Uji Normalitas	70
4.12 Hasil Uji Homogenitas.....	70
4.13 Hasil Uji Hipotesis.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir	34
4.1 Diagram Nilai <i>Pretest</i> , <i>Posttest</i> , dan Nilai Rata-Rata	68

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Data Nilai *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 3 Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 4 Surat Izin Uji Coba Instrumen
- Lampiran 5 Surat Balasan Izin Uji Coba Instrumen
- Lampiran 6 Surat Izin Validator Ahli Media
- Lampiran 7 Surat Izin Ahli Validator Evaluasi
- Lampiran 8 Surat Izin Ahli Validator Materi
- Lampiran 9 Hasil Validitas Media Quizlet
- Lampiran 10 Hasil Validitas Evaluasi
- Lampiran 11 Hasil Validitas Materi
- Lampiran 12 Lembar Observasi Penelitian
- Lampiran 13 Dokumentasi Soal *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran 14 Modul Ajar
- Lampiran 15 Soal *Pretest*
- Lampiran 16 Soal *Posttest*
- Lampiran 17 Uji Validitas
- Lampiran 18 Tabel *R Product Moment*
- Lampiran 19 Uji Reliabilitas
- Lampiran 20 Uji Tingkat Kesukaran Soal
- Lampiran 21 Uji Daya Beda Soal
- Lampiran 22 Uji Normalitas
- Lampiran 23 Uji Homogenitas
- Lampiran 24 Uji Hipotesis Uji T
- Lampiran 25 Dokumentasi

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era 5.0 berkembang dengan pesat dibandingkan dengan era sebelumnya. Pendidikan era 5.0 sangat bersinergis dengan kecakapan abad ke-21 yaitu adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Hal ini juga berdampak terhadap proses pembelajaran yang semakin maju berlandaskan teknologi. Pada era *society* 5.0 memengaruhi perkembangan pembelajaran baik dalam penggunaan model pembelajaran yang semakin inovatif, metode serta media pembelajaran sebagai sarana alat bantu pendidik untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran (Harun, 2021).

Pembelajaran berbasis teknologi merupakan revolusi yang dapat mengubah cara pendidik dalam penyampaian materi pembelajaran. Adanya alat perangkat lunak seperti media, video, dan aplikasi pembelajaran dapat memudahkan pendidik dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Selain itu, teknologi dapat menyelaraskan keberagaman gaya belajar serta tingkat pemahaman peserta didik. Dengan adanya teknologi ini, mampu menciptakan ruang belajar menjadi lebih inklusif dalam menargetkan berbagai tipe pembelajar secara serentak. Oleh karena itu, integrasi teknologi mampu meningkatkan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran hingga 35% (Judianto, 2025).

Peran pendidik di era modern tidak hanya bertugas untuk menyampaikan materi. Tetapi pendidik harus membuka diri untuk menjadi fasilitator sekaligus motivator bagi peserta didik. Pendidik di era *society* 5.0 diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Pemahaman pendidik tentang tren dan perkembangan teknologi terkini serta

implikasinya dalam konteks pendidikan menunjukkan relevansi yang krusial. Pendidik harus memahami bagaimana teknologi seperti kecerdasan buatan, pembelajaran berbasis teknologi, dan integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dapat diterapkan secara optimal untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik (Anggreini, 2022).

Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Pembelajaran yang efektif memerlukan strategi yang tepat agar dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Salah satu strategi yang dapat diaplikasikan adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik (Yantik, dkk, 2022). Oleh karena itu, perlu ditingkatkan upaya yang lebih untuk mengubah kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered learning*). Peserta didik dituntut untuk aktif mencari sumber belajar, tidak hanya duduk dan mendengarkan penyampaian materi. Hal ini dapat mendorong keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran.

Kurikulum merdeka menciptakan ruang bagi pendidik untuk memilih perangkat ajar yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada saat ini, pendidik diberikan keleluasaan untuk berkreaitivitas seoptimal mungkin untuk mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Era digitalisasi yang semakin pesat membuat generasi saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan teknologi. Oleh karena itu, pendidik harus mampu berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Jannah, dkk, 2022).

Perkembangan zaman yang semakin kompleks membawa pendidik untuk mulai menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Namun, fenomena di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang belum memanfaatkan media pembelajaran untuk digunakan sebagai alat bantu. Pendidik masih cenderung menggunakan pembelajaran dengan gaya belajar konvensional dengan metode ceramah. Padahal, media pembelajaran dapat menunjang pendidik dalam melakukan pembelajaran (Ilham, 2023).

Media pembelajaran merupakan aspek esensial dalam aktivitas belajar, karena keberadaannya mampu membentuk komunitas belajar (*learning community*). Selain itu, pemanfaatan sarana tersebut turut memberi pengaruh terhadap dorongan belajar peserta didik serta menunjang profesionalitas pendidik (Riadi, dkk, 2024). Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu mereduksi kejenuhan yang kerap dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh karakteristik teknologi yang unggul dalam menghadirkan media pembelajaran yang bersifat interaktif serta menarik, sehingga berpotensi mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif (Prasetyo, dkk, 2022).

Suasana pembelajaran yang melibatkan beragam jenis media cenderung tampak lebih dinamis dibandingkan dengan pembelajaran yang sepenuhnya bergantung pada ceramah tanpa dukungan alat bantu. Hal yang serupa juga berlaku bagi pendidik. Seorang pendidik yang inovatif dan sarat kreativitas senantiasa menjadi sosok yang dirindukan kehadirannya oleh para peserta didik, karena senantiasa mampu menghadirkan atmosfer kelas yang segar, penuh pembaruan, serta menggugah motivasi belajar (Riadi, dkk, 2024).

Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang belum memaksimalkan peran media dalam pembelajaran. Beberapa diantaranya disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan mengenai media, kurangnya pelatihan, atau keterbatasan fasilitas sekolah (Yuniarti, dkk, 2023). Akibatnya, peserta didik merasa bosan dengan sistematika pembelajaran yang monoton serta kurangnya inovasi pendidik dalam menciptakan suasana menarik. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan nuansa baru dalam proses pembelajaran dengan diintegrasikannya media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik semangat dalam belajar. Salah satunya adalah media Quizlet.

Quizlet adalah media pembelajaran yang dapat diaplikasikan pada perangkat *smartphone*. Quizlet dapat memberikan nuansa informasi interaktif yang dapat ditampilkan melalui audio-visual yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan dimana saja, sehingga dapat memudahkan pendidik dalam melakukan pembelajaran (Azhari, dkk, 2023). Pemilihan kelas XI di SMA Negeri 12 Bandar Lampung sebagai lokasi penelitian didasarkan pada pertimbangan bahwa peserta

didik kelas XI mempunyai dasar pemahaman mengenai teknologi yang cukup kuat. Pada tahap ini, diperlukan proses belajar yang mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital seperti media pembelajaran Quizlet.

Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia khususnya teks argumentasi di kelas XI SMA, penggunaan media pembelajaran Quizlet dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik. Pembelajaran pada teks argumentasi peserta didik dituntut untuk memahami struktur, penggunaan kaidah, serta kemampuan menyusun argumen secara logis dan meyakinkan. Fitur-fitur yang terdapat pada Quizlet seperti *flashcard*, *match game*, dan tes dapat digunakan untuk mengulang istilah, mengenal struktur teks, memperkuat pemahaman terhadap kaidah kebahasaan dengan cara yang menyenangkan dan bervariasi.

Penggunaan Quizlet dalam pembelajaran teks argumentasi tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar, memperkuat daya ingat, dan mendorong peserta didik untuk menjadi pembelajar yang aktif dan mandiri. Hal ini menjadikan Quizlet sebagai media pembelajaran yang relevan dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran teks argumentasi di era digital saat ini.

Penelitian terdahulu mengenai Quizlet juga menunjukkan dampak positif dalam pemanfaatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Kuni Tilawati (2023), memberikan hasil yang efektif dibuktikan bahwa Quizlet aplikasi yang mudah diakses dan dapat membuat materi pembelajaran disertai gambar, serta mampu meningkatkan penguasaan materi. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Yati Oktari (2024), penelitian tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dengan penggunaan Quizlet sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar sebanyak 17,3 %. Artinya Quizlet mampu mencapai tujuan pendidik dalam meningkatkan prestasi peserta didik.

Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Tri Daiyana (2023), penelitian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan Quizlet memperoleh tanggapan serta capaian yang baik oleh peserta didik. Penelitian ini juga membuktikan bahwa strategi dengan menggunakan Quizlet mampu

mendorong peserta didik untuk memahami materi dengan lebih baik. Dengan kata lain, Quizlet efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaan penelitian lain dengan penelitian ini terletak pada objek penelitian yaitu menggunakan teks argumentasi yang sebelumnya belum pernah diteliti atau digunakan oleh penelitian lain. Adapun, persamaan dengan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah sama-sama menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian pre-eksperimen dengan *one group pretest posttest*.

Penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan media Quizlet dalam pembelajaran teks argumentasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI SMA. Selain itu, penelitian ini dilakukan guna menggali pemahaman peserta didik secara mendalam selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan Quizlet bertujuan untuk memberikan kontribusi teoritis dan praktis terhadap pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital, serta menjadi referensi dalam penerapan strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif di tingkat SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Quizlet pada materi teks argumentasi kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung?
2. Bagaimana efektivitas Quizlet sebagai media pembelajaran pada materi teks argumentasi pada kelas XI Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilaksanakannya penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran Quizlet pada materi teks argumentasi kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung?
3. Untuk mengetahui efektivitas Quizlet sebagai media pembelajaran pada materi teks argumentasi pada kelas XI Pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung?

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis berharap hasil penelitiannya bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis dan memberi manfaat bagi yang membacanya. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pendidik

Bagi pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam memilih, merancang, dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya saat pembelajaran. Pendidik juga dapat mengetahui efektivitas metode yang digunakan melalui refleksi terhadap penggunaan Quizlet sebagai media pembelajaran.

b. Bagi Peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini dapat membantu meningkatkan motivasi, rasa percaya diri, dan kemampuan berpikir kreatif. Selain itu, penggunaan Quizlet dapat menumbuhkan sikap mandiri peserta didik serta tanggung jawab terhadap proses belajar.

c. Bagi Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan dasar pengambilan kebijakan dalam mendukung penggunaan media digital dalam proses pembelajaran

secara umum. Hal ini juga mendukung pelaksanaan Kurikulum Merdeka yang mendorong inovasi di tingkat satuan pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan dalam mengembangkan penelitian lanjutan yang mengkaji penggunaan media digital lainnya dalam pembelajaran sastra atau keterampilan berbahasa lainnya. Peneliti juga dapat mengeksplorasi pendekatan *mixed-method* untuk melengkapi data kuantitatif dengan wawasan kualitatif.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan Quizlet sebagai media pembelajaran pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung, yang terletak di Jalan Hi Endro Suratmin Harapan Jaya, Sukarame, Kota Bandar Lampung. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI, yang dipilih karena pada jenjang ini peserta didik telah memiliki dasar-dasar pemahaman akan teknologi yang cukup kuat.

Objek penelitian ini adalah keefektifan Quizlet diukur berdasarkan beberapa indikator tes, seperti pemahaman konsep dasar teks argumentasi meliputi pengertian, tujuan, struktur, jenis dan pola pengembangan paragraf teks argumentasi. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 dengan pendekatan kuantitatif dan metode pre-eksperimental yang melibatkan satu kelompok utama untuk diberikan perlakuan dengan media pembelajaran Quizlet.

Lingkup materi pembelajaran yang dikaji mencakup pengertian, struktur, kaidah kebahasaan teks argumentasi, sedangkan ruang lingkup metode mencakup perencanaan tindakan, implementasi Quizlet dalam media pembelajaran, serta pengumpulan dan analisis data melalui instrument tes tertulis yang dilaksanakan sebelum dan sesudah perlakuan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kurikulum Merdeka

Kurikulum darurat yang diimplementasikan selama masa pandemi menjadi cikal bakal lahirnya Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi secara resmi memberlakukan Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran 2022/2023 di satuan-satuan pendidikan seluruh Indonesia. Kebijakan ini merujuk pada Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 mengenai pedoman pelaksanaan kurikulum dalam rangka pemulihan proses pembelajaran (Alimuddin, 2023).

Permendikdasmen Nomor 13 Tahun 2025 menegaskan bahwa satuan pendidikan tetap menggunakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di dalam satuan pendidikan. Kurikulum Merdeka dirancang dengan prinsip fleksibilitas dan penguatan kompetensi, tetap menjadi acuan dalam upaya membangun karakter peserta didik. Pendekatan yang digunakan dalam Kurikulum Merdeka adalah pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Pendekatan ini menekankan pada pemahaman konsep secara keseluruhan, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan reflektif dalam proses belajar (Mulyasa, 2023).

Terdapat beberapa karakteristik Kurikulum Merdeka yang diharapkan dapat mendorong pemulihan setelah pandemi berlangsung, yaitu sebagai berikut.

1. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) untuk mendukung pengembangan kemampuan baru dan karakter peserta didik meliputi iman, takwa, dan akhlak mulia, gotong royong, berkebinekaan global, mandiri, serta bernalar kreativitas.

2. Memberikan fokus pada materi penting yang diharapkan dapat memberikan waktu cukup dalam pembelajaran secara mendalam pada aspek literasi dan enumerasi.
3. Pendidik mempunyai kewenangan untuk memimpin pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik dan menyesuaikan esensi materi dengan muatan lokal.

Kurikulum merdeka turut hadir untuk merespons tantangan dunia pendidikan di era Revolusi Industri 4.0 penerapannya diarahkan guna mendukung penguasaan kemampuan berpikir secara kritis dan menyelesaikan persoalan, bersikap kreatif dan inovatif, dan cakap dalam berkomunikasi maupun bekerja sama antarpeserta didik (Manalu, dkk, 2022).

Kurikulum merdeka memiliki paradigma baru dalam struktur kurikulum yaitu adanya Profil Pelajar Pancasila (PPP) yang mendasari standar isi pendidikan, standar proses pendidikan, dan standar penilaian pendidikan. Standar tersebut dapat menjadi acuan dalam kurikulum serta implementasi pembelajaran. Terdapat dua bagian penting dalam Kurikulum Merdeka yakni kegiatan intrakurikuler berupa pembelajaran tatap muka di dalam kelas dan kegiatan proyek yang bermuatan profil Pelajar Pancasila (Mulyasa, 2023).

Kurikulum merdeka menekankan pembelajaran berdiferensiasi yang sesuai dengan tujuan dan capaian pembelajaran. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, Kemendikbudristek memberikan sejumlah keringanan kepada sekolah dengan memberikan dukungan berupa buku, modul ajar, asesmen formatif, serta contoh modul pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan pendidik mata pelajaran masing-masing. Oleh karena itu, implementasi Kurikulum Merdeka bersifat adaptif dan mudah diaplikasikan (Wahyuningsari, 2022).

Kurikulum merdeka lebih mudah diterapkan karena mampu memberikan pendidik kebebasan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik yang berlandaskan kultur daerah, lingkungan, serta karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, kemampuan dan kreativitas pendidik menjadi kunci utama dalam menentukan keberhasilan implementasi Kurikulum Merdeka. Kemampuan dan kreativitas

pendidik berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan dalam mengelola kelas serta tugas yang dibebarkannya (Wahyuningsari, 2022).

Pelaksanaan Kurikulum Merdeka di seluruh jenjang dan jenis pendidikan dasar maupun menengah dijalankan melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*), dengan tingkat kompleksitas yang disesuaikan menurut jenjang pendidikan masing-masing. Kurikulum ini berpijak pada asas fleksibilitas, yang memberi kewenangan kepada pendidik untuk menyusun proses pembelajaran berdasarkan kemampuan individual peserta didik serta mempertimbangkan konteks lingkungan dan kekhasan lokal, termasuk juga keterampilan pedagogis pendidik itu sendiri (Mulyasa, 2023). Kurikulum Merdeka dibentuk agar peserta didik leluasa dalam pendidikan dan dapat mengembangkan potensinya dengan bakat dan minatnya.

Hakikat Kurikulum Merdeka adalah keleluasaan pendidik dalam mengembangkan kurikulum dan pembelajaran sehingga mendorong keterbukaan kreativitas pendidik dan mendukung adanya inovasi pembelajaran secara produktif. Dalam Kurikulum Merdeka, kurikulum operasional sekolah dapat memberikan kebebasan kepada pendidik untuk memilih dan memilah pembelajaran yang terbaik untuk peserta didik. Pendidik tidak lagi didikte dalam proses penyampaian materi, tetapi mampu memilih materi lain dengan asal mampu mencapai tujuan pembelajaran (Mulyasa, 2023).

Peran pendidik dalam mengembangkan Kurikulum Merdeka Belajar mencakup beberapa hal penting, yakni: (1) merumuskan sasaran pembelajaran yang spesifik sesuai dengan arah kurikulum, karakter mata pelajaran, kondisi peserta didik, serta situasi kelas; (2) merancang alur pembelajaran yang secara optimal dapat memfasilitasi pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan; (3) melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai bentuk nyata pelaksanaan kurikulum; (4) melakukan penilaian terhadap proses dan hasil belajar; serta (5) mengevaluasi keterkaitan dan efektivitas unsur-unsur kurikulum yang telah dijalankan. Hal ini menegaskan bahwa pendidik memegang peranan yang sangat signifikan dalam penyelenggaraan merdeka belajar (Yulianti, dkk, 2022).

Perubahan Kurikulum Merdeka berlandaskan pada karakteristik dan tuntutan kompetensi abad ke-21, dinamika kemajuan teknologi digital, serta didasarkan atas hasil kajian kebutuhan masyarakat secara menyeluruh baik dalam konteks pemenuhan kebutuhan hidup dan dunia kerja, maupun dalam kerangka pengembangan diri yang selaras dengan prinsip pembelajaran sepanjang hayat. Paradigma pendidikan pada era abad ke-21 menitikberatkan pada kapasitas peserta didik dalam menalar secara mendalam, mengaitkan pengetahuan dengan konteks kehidupan nyata, menguasai teknologi informasi dan komunikasi, serta menjalin kerja sama secara sinergis. Perolehan kompetensi tersebut dapat diupayakan melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang selaras, baik dalam penguasaan substansi materi maupun pengembangan keterampilan (Broya, 2018).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah Quizlet. Quizlet merupakan media pembelajaran yang mampu beradaptasi dengan pembelajaran di abad ke-21. Melalui media berbentuk gamifikasi dengan memberikan elemen serta fitur yang menarik mampu menciptakan nuansa belajar yang baru. Hal ini senada dengan Kurikulum Merdeka yang mengikuti adanya kemajuan dalam teknologi pendidikan.

2.2 Pembelajaran Bahasa Indonesia

Mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai bagian integral dari struktur kurikulum yang mengalami modifikasi melalui penyesuaian terhadap karakteristik Kurikulum Merdeka, secara mendalam mengandung jaringan keilmuan yang sebelumnya berlandaskan Kurikulum 2013. Penerapan pengajaran Bahasa Indonesia pada tiap jenjang dan satuan pendidikan menunjukkan karakteristik tersendiri yang mencerminkan kekhasan aplikatif sesuai dengan nuansa Kurikulum Merdeka. Meskipun terdapat perbedaan dalam praktik pembelajarannya, sasaran utama tetap bersifat konsisten, yaitu membentuk peserta didik dalam melakukan artikulasi ide secara lisan maupun tulisan. Peserta didik dapat memanfaatkan bahasa Indonesia yang santun, tepat, dan sesuai dengan norma kebahasaan dalam beragam ranah komunikasi, baik yang bersifat formal maupun informal (Agustina, 2023).

Berdasarkan keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan pada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

dengan Nomor 008/H/KR/2022 (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022), ditegaskan bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk menitikberatkan pada penguatan kemampuan literasi. Penekanan ini bukan tanpa alasan, sebab keterampilan berliterasi merupakan fondasi esensial dalam proses pembelajaran maupun dalam dunia kerja. Hal ini sejalan dengan salah satu orientasi utama dari kebijakan Merdeka Belajar, yakni mempersiapkan lulusan agar selaras dengan tuntutan perkembangan zaman (Islami & Sauri, 2022).

Literasi berperan sebagai landasan krusial dalam dunia pendidikan maupun dalam keseharian. Dengan menguasai keterampilan literasi yang memadai, individu mampu memperkaya pengetahuan, memperluas cara pandang, menjalin komunikasi secara lebih tepat guna, terlibat aktif dalam kehidupan bermasyarakat, serta mengangkat taraf hidup secara menyeluruh (Simbolon, 2023). Kemampuan literasi ini diasah melalui penguasaan keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, menulis, berbicara, serta mempresentasikan dalam rangkaian tujuan komunikatif yang berpijak pada genre atau ragam teks yang merepresentasikan penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata (Agustina, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia identik dengan penguasaan empat keterampilan berbahasa yang melekat pada semua materi ajarnya. Keterampilan berbahasa tersebut mulai dari menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam rumusan Kurikulum Merdeka 4 keterampilan berbahasa tersebut ditambahkan dengan keterampilan memirsa dan mempresentasikan. Jika dalam susunan yang sesuai rumusan maka terinci menjadi keterampilan menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, dan yang terakhir menulis. Selanjutnya kemampuan berbahasa, bersastra, dan berpikir menjadi fondasi kemampuan literasi (Agustina, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia diposisikan sebagai gerbang utama bagi peserta didik dalam menyelami khazanah ilmu pengetahuan. Melalui upaya pembinaan serta pengembangan kecakapan berbahasa Indonesia, akan terbentuk insan-insan yang merepresentasikan nilai-nilai luhur Pancasila. Figur Pancasila yang dimaksud adalah pribadi yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, berpandangan kritis, mandiri, kreatif, menjunjung semangat kolektivitas, serta terbuka terhadap kemajemukan global (Agustina, 2023).

Secara umum mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk menunjang peserta didik dalam mengembangkan:

1. budi pekerti luhur melalui penggunaan Bahasa Indonesia yang santun dan beradab;
2. sikap menjunjung tinggi dan memuliakan Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi Negara Kesatuan Republik Indonesia;
3. kompetensi berbahasa dalam berbagai bentuk teks multimodal (lisan, tulisan, visual, audio, dan audiovisual) untuk beragam maksud dan situasi komunikasi;
4. kapasitas literasi yang mencakup kebahasaan, kesastraan, serta kemampuan bernalar kritis dan kreatif dalam konteks pembelajaran maupun kehidupan profesional;
5. rasa percaya diri dalam mengekspresikan diri sebagai individu yang cakap, berdikari, kolaboratif, serta bertanggung jawab;
6. kepekaan terhadap budaya lokal dan kondisi lingkungan di sekitarnya;
7. serta komitmen untuk berkontribusi sebagai warga negara dan warga dunia yang menjunjung nilai-nilai demokrasi dan keadilan.

Pendekatan utama yang diterapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pedagogi genre. Pedagogi berbasis genre menganggap bahasa sebagai sistem yang bersifat dinamis dan terbuka; penguasaan terhadap aspek kebahasaan disampaikan secara eksplisit; dan genre atau tipe teks dijadikan sebagai titik tolak dalam proses pemodelan, dekonstruksi, serta penalaran terhadap penggunaan bahasa (Agustina, 2023). Mata pelajaran ini diimplementasikan guna mengasah kemampuan peserta didik dalam menata diri serta membina hubungan dengan lingkungan sekitar, sekaligus menumbuhkan kepekaan terhadap berbagai persoalan sosial yang terjadi di dalamnya (Islami & Sauri, 2022).

Pembelajaran Bahasa Indonesia membentuk peserta didik untuk menguasai dua jenis kecakapan berbahasa, yaitu keterampilan reseptif yang mencakup kegiatan menyimak, membaca, dan memirsa serta keterampilan produktif, yang meliputi bertutur, memaparkan, dan menulis. Rancangan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka bersifat luwes dan dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta situasi satuan pendidikan (Agustina, 2023).

Penyajian materi pun tidak bersifat tunggal, melainkan dapat dikemas secara variatif dan atraktif. Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik juga diberikan keleluasaan untuk menentukan cara belajar yang paling sesuai bagi dirinya. Pendekatan ini dikenal sebagai diferensiasi proses. Implementasi diferensiasi proses ini mempertimbangkan keragaman gaya belajar peserta didik (Agustina, 2023). Hal tersebut dilakukan sebab sebagai rangkaian proses untuk menyelaraskan sistem pembelajaran dengan memperhatikan keberagaman kebutuhan serta kapasitas yang dimiliki oleh tiap-tiap peserta didik (Widiastin, dkk, 2023).

Pembelajaran Bahasa Indonesia di era Kurikulum Merdeka juga menerapkan pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan berbasis proyek mengikutsertakan peserta didik dalam berbagai aktivitas yang mendorong pemanfaatan Bahasa Indonesia secara aktif. Sebagai contoh, peserta didik dapat diarahkan untuk melaksanakan penelaahan mengenai suatu topik tertentu dengan menggunakan bahasa Indonesia, menyusun presentasi atau video berbahasa Indonesia, menulis karya tulis seperti artikel maupun cerita, ataupun turut ambil bagian dalam diskusi yang dilangsungkan dalam Bahasa Indonesia (Widiastini, dkk, 2023).

Melalui konsep pembelajaran Bahasa Indonesia dalam implementasi Kurikulum Merdeka memberikan ruang secara terbuka bagi peserta didik dan pendidik untuk mengakomodasi gaya serta metode pembelajaran. Untuk mendukung pembelajaran tersebut diperlukan upaya untuk menggunakan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan Quizlet tentunya mendukung proses pembelajaran dengan memberikan solusi alternatif yang menarik serta mampu mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

2.3 Media Pembelajaran

Media dapat dimaknai sebagai wahana yang mengantarkan informasi atau pengetahuan dalam relasi dinamis antara peserta didik dan pendidik. Di sisi lain, menurut definisi yang dikemukakan oleh Asosiasi Teknologi Komunikasi Pendidikan (AECT), media mencakup segala rupa bentuk serta jalur yang dimanfaatkan untuk mentransmisikan pesan dan informasi (Januszewski & Molenda, dalam Shoffa, 2023). Selain itu, media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain (Riadi, dkk, 2024).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang mampu menyalurkan pesan guna menunjang pencapaian tujuan pendidikan (Anderson, dalam Shoffa, 2023). Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi yang mengandung tujuan instruksional. Keberadaan media pembelajaran memegang peranan penting dalam mendukung peserta didik dalam menyerap konsep-konsep baru, mengembangkan keterampilan, serta membina kompetensi yang diperlukan (Hasan, 2021).

Tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk memperlancar proses komunikasi serta meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat-alat fisik yang difungsikan untuk mentransmisikan pesan-pesan edukatif (Gagné, dkk, dalam Shoffa, 2023). Dengan demikian, media pembelajaran dapat dimaknai sebagai unsur dari sumber belajar atau perangkat fisik yang memuat bahan ajar dan berada di sekitar peserta didik serta berpotensi membangkitkan minat belajar.

Media pembelajaran memainkan peranan krusial dalam ranah pendidikan karena kontribusinya yang luas terhadap efektivitas proses belajar mengajar. Adapun beberapa manfaat utama dari implementasi media pembelajaran sebagai berikut (Hasan, 2021).

- a. Memfasilitasi pemahaman konseptual : media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen bantu untuk mempermudah peserta didik dalam menginternalisasi materi ajar secara lebih konkret dan representatif melalui pendekatan visual.

- b. Meningkatkan daya ingat informasi : penggabungan elemen visual seperti citra, animasi, dan rekaman audiovisual berkontribusi pada penguatan ingatan jangka panjang terhadap informasi yang diterima.
- c. Mengoptimalkan partisipasi peserta didik : penggunaan media yang bersifat menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam dinamika pembelajaran.
- d. Menstimulasi motivasi belajar : media yang dikemas secara atraktif memiliki potensi untuk membangkitkan semangat dan minat peserta didik terhadap aktivitas belajar.
- e. Mendorong kemandirian belajar : media pembelajaran berbasis mandiri memberikan keleluasaan bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi secara otonom di luar ruang kelas formal.
- f. Membangun interaksi kolaboratif : media digital dan daring mendorong terbentuknya kerja sama antar peserta didik, mendukung pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan kerja kelompok.
- g. Memungkinkan diferensiasi pembelajaran : media dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan spesifik individu maupun kelompok belajar, sehingga memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih personal.
- h. Mendukung variasi gaya belajar: media mampu mengakomodasi keragaman preferensi belajar peserta didik, baik yang bersifat visual, auditori, maupun kinestetik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inklusif.

Dalam konteks pembelajaran, media memiliki peran esensial sebagai perantara dalam alih informasi dari sumber utama, yakni pendidik, kepada penerima informasi, yaitu peserta didik. Adapun fungsi media pembelajaran sebagai berikut (Degeng dalam Riadi, dkk, 2024).

1. Mencegah penggunaan kata-kata yang hanya dihafal tanpa pemahaman makna yang mendalam.
2. Menumbuhkan ketertarikan dan dorongan untuk belajar.
3. Menyita perhatian peserta didik.
4. Menanggulangi keterbatasan yang berkaitan dengan ruang, waktu, maupun ukuran objek.

5. Mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.
6. Menjadikan pemberian rangsangan belajar lebih efisien dan tepat sasaran.

Tiga keunggulan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely (dalam Riadi, dkk, 2024) sebagai berikut.

1. Daya simpan visual, yaitu kemampuan media untuk merekam, menyimpan, dan menayangkan kembali suatu benda atau peristiwa. Dengan kemampuan ini, suatu kejadian dapat digambarkan, difoto, direkam, atau difilmkan, lalu disimpan, dan ketika dibutuhkan dapat ditampilkan kembali seperti keadaan semula.
2. Daya ubah tampilan, yaitu kemampuan media untuk menghadirkan ulang suatu objek atau peristiwa dengan berbagai penyesuaian sesuai kebutuhan, seperti perubahan dalam ukuran, kecepatan, warna, atau bahkan dapat diputar ulang berulang kali.
3. Daya sebar luas, yaitu kemampuan media dalam menjangkau khalayak dalam jumlah besar secara serentak dalam satu waktu penyajian. Contohnya adalah penyiaran melalui televisi atau radio.

Media pembelajaran sangat beraneka ragam yang dipengaruhi oleh sifat serta karakteristik yang melekat pada media tersebut. Oleh sebab itu, media dapat diklasifikasikan secara variatif guna mengakomodasi kebutuhan instruksional di ruang kelas. Pemahaman pendidik yang akurat dan menyeluruh terhadap kategorisasi serta seleksi jenis media menjadi unsur krusial dalam menjamin ketepatan penyampaian pesan pembelajaran dari sumber informasi kepada peserta didik selaku penerima pesan. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yang lazim dimanfaatkan mencakup: media auditif, media visual, serta media audiovisual yang mengandung unsur gerak (Fadilah, 2019).

Media audio adalah sarana penyampaian pesan yang eksistensinya bergantung sepenuhnya pada indera pendengaran. Informasi yang dikomunikasikan melalui media ini dituangkan dalam bentuk simbol-simbol bunyi, yang dapat berupa tuturan lisan, alunan musik, maupun efek suara. Dengan demikian, media ini bekerja melalui manipulasi elemen auditif semata, tanpa keterlibatan unsur visual. Merujuk pada pemaparan tersebut, media audio dapat diinterpretasikan sebagai perangkat

penyajikan pesan dalam wujud auditori, yang bertujuan menggugah daya pikir, perasaan, konsentrasi, serta minat peserta didik untuk menyimak dan memahami materi yang disampaikan (Fadilah, 2019).

Media visual adalah sarana penyampaian informasi yang diakses melalui indera penglihatan. Media ini terbagi ke dalam dua kategori utama, yakni media visual non-proyeksi dan media proyeksi diam. Media visual non-proyeksi tergolong sebagai perangkat yang bersifat sederhana karena tidak memerlukan alat pemroyeksi maupun layar sebagai penampil kontennya. Jenis ini mencakup berbagai bentuk representasi visual statis, seperti gambar diam (*still picture*); media grafis meliputi grafik, sketsa, diagram, poster, bagan (*chart*), papan flanel, dan papan buletin; serta bahan cetak seperti buku pelajaran, modul, dan panduan instruksional. Selain itu, terdapat pula media yang bersifat praktis dan aplikatif yang merupakan turunan dari ketiga bentuk tersebut, seperti *flipchart*, *flashcard*, *flannelgraph*, dan *bulletin board* (Fadilah, 2019).

Media proyeksi diam (*projected still medium*) merupakan jenis media visual yang menyampaikan pesan dengan cara diproyeksikan melalui perangkat tertentu yang mampu menampilkan informasi berupa teks, ilustrasi, angka, maupun elemen grafis lainnya. Media ini memiliki kesamaan karakteristik dengan media grafis, karena keduanya menyuguhkan rangsangan visual kepada khalayak. Beragam materi grafis kerap dijadikan konten utama dalam media proyeksi diam, mengingat efektivitasnya dalam memperjelas pesan yang disampaikan secara visual (Fadilah, 2019).

Kategori media yang ketiga adalah media audiovisual dinamis. Media ini merupakan sarana pembelajaran yang menyuguhkan pesan melalui kombinasi rangsangan auditori dan visual, disertai tampilan gambar yang bergerak. Kehadiran media audiovisual dinamis diyakini mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan membekas. Perpaduan yang selaras antara unsur suara, citra, gerak, warna, serta nuansa tiga dimensi menjadikan media ini memiliki pesona tersendiri (Fadilah, 2019).

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat krusial dalam proses pembelajaran. Rangkaian pembelajaran dengan menggunakan media sebagai alat bantu memberikan ruang belajar dengan daya guna yang mampu menarik pemahaman peserta didik, dengan melibatkan berbagai elemen baik visual, audio visual, serta gambar. Hal tersebut menjadikan media pembelajaran sebagai alat bantu bagi pendidik dalam memenuhi kebutuhan peserta didik yang berbeda-beda.

Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu mereduksi kejenuhan yang kerap dialami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh karakteristik teknologi yang unggul dalam menghadirkan media pembelajaran yang bersifat interaktif serta menarik, sehingga berpotensi mendukung tercapainya proses pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran sangat bergantung pada kecakapan pendidik dalam menentukan serta merancang media pembelajaran yang relevan. Ragam serta ketepatan pemilihan media menjadi aspek krusial yang memengaruhi mutu capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Terlebih dalam konteks pembelajaran daring, pendidik dituntut untuk lebih cermat dan selektif dalam memilih media agar sasaran pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Sebab, media pembelajaran berperan sebagai instrumen penunjang yang memfasilitasi penyampaian sebagian substansi materi yang akan diajarkan oleh pendidik (Prasetyo, dkk, 2022).

Pada Kurikulum Merdeka, media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam mewujudkan pembelajaran berdiferensiasi dan berorientasi pada minat serta kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik diharapkan tidak hanya mengandalkan metode ceramah atau teks tertulis semata, tetapi juga mampu menghadirkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi.

Konsep media pembelajaran harus dipahami secara luas sebagai alat strategis untuk memperkuat interaksi antara pendidik, peserta didik, dan materi ajar. Pemanfaatan media yang tepat dapat menjadikan pembelajaran lebih hidup, bermakna, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

2.4 Hasil Belajar

Hasil belajar diperoleh melalui proses pembelajaran peserta didik dalam membentuk perubahan perilaku serta adanya timbal balik terhadap sasaran yang ada di lingkungan belajar. Aktivitas belajar sebagai suatu proses merupakan elemen yang sangat esensial dalam pelaksanaan seluruh bentuk dan jenjang pendidikan (Rahman, 2021). Hasil belajar merupakan suatu bentuk perubahan perilaku pada diri individu yang dapat diamati serta diukur melalui aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini dapat dimaknai sebagai suatu peningkatan dan perkembangan ke arah yang lebih baik dibandingkan kondisi sebelumnya, yakni dari keadaan tidak mengetahui menjadi memahami (Fernando, dkk, 2024).

Hasil belajar merupakan wujud dari perilaku yang mencakup ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (Sudjana dalam Parwati, 2019). Sementara itu, hasil belajar merupakan buah dari interaksi antara peserta didik dengan kegiatan pengajaran. Proses belajar serta pencapaian dari belajar tidak dibatasi oleh usia (Mudjino dalam Parwati, 2019). Seperti yang pernah diungkapkan oleh Henry Ford (dalam (Parwati, 2019), persoalan bukan pada apakah seseorang berusia dua puluh ataupun delapan puluh tahun. Siapa pun yang berhenti belajar sesungguhnya telah menjadi tua, sedangkan mereka yang senantiasa belajar tetaplah muda.

Keberhasilan atau kegagalan dalam proses pembelajaran seseorang merupakan akibat dari beragam faktor baik yang bersifat intrinsik maupun ekstrinsik. Oleh karena itu, memahami berbagai unsur yang memengaruhi capaian akademik menjadi aspek yang krusial dalam upaya memfasilitasi peserta didik agar dapat meraih prestasi belajar secara optimal.

Secara terperinci, hambatan-hambatan yang bersumber dari ranah internal individu berhubungan erat dengan: (1) karakteristik pribadi peserta didik, (2) afeksi terhadap aktivitas belajar, (3) dorongan internal untuk belajar (motivasi), (4) fokus atau daya konsentrasi dalam belajar, (5) kecakapan dalam mengolah materi pelajaran, (6) kapasitas untuk menginterpretasi hasil pembelajaran, (7) tingkat kepercayaan diri, dan (8) pola atau kebiasaan belajar yang telah terbentuk. Sementara itu, dari sisi eksternal, terdapat pula sejumlah pengaruh yang signifikan, meliputi: (a) peran dan

kualitas pendidik, (b) atmosfer sosial, khususnya interaksi dengan rekan sebaya, (c) struktur kurikulum pendidikan, serta (d) ketersediaan dan kualitas sarana serta prasarana pendidikan (Aunurrahman, dalam Rahman, 2021).

Hasil belajar peserta didik bersifat beragam, yakni menunjukkan capaian prestasi yang tidak seragam antara satu peserta didik dengan yang lain. Keberagaman ini tentu disebabkan oleh berbagai hal yang melatarbelakanginya. Capaian belajar yang diraih oleh peserta didik dipengaruhi oleh sejumlah faktor, baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri peserta didik (Fernando, dkk, 2024).

Menurut Slameto (2010), faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar antara lain:

a. Faktor internal

1. Aspek jasmaniah: mencakup kondisi kesehatan dan adanya gangguan fisik.
2. Aspek psikologis: meliputi tingkat kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, serta kesiapan belajar.

b. Faktor eksternal

1. Lingkungan keluarga: meliputi pola asuh orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, kondisi ekonomi keluarga, tingkat pemahaman orang tua terhadap pendidikan, serta latar belakang budaya keluarga.
2. Faktor sekolah: mencakup cara mengajar yang digunakan oleh pendidik, kesesuaian kurikulum, hubungan antara pendidik dan peserta didik, interaksi antarpeserta didik, tingkat kedisiplinan di lingkungan sekolah, ketersediaan sarana pembelajaran, pengaturan waktu belajar di sekolah, standar pencapaian belajar yang melebihi kemampuan rata-rata, kondisi fisik bangunan sekolah, pendekatan pembelajaran yang diterapkan, serta beban tugas rumah yang diberikan.
3. Faktor masyarakat: meliputi keterlibatan peserta didik dalam aktivitas kemasyarakatan, pengaruh media massa, lingkungan pergaulan, serta pola kehidupan sosial di masyarakat sekitar.

Tujuan dari evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik, sebagaimana diuraikan oleh Muhibbin Syah (dalam Rahman, 2021), mencakup beberapa aspek berikut.

- a. Mengidentifikasi kemajuan akademik yang telah diraih oleh peserta didik selama rentang waktu tertentu dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Menelaah posisi seorang peserta didik di antara rekan-rekannya dalam suatu struktur kelas.
- c. Menggambarkan usaha yang telah diupayakan oleh peserta didik dalam menempuh proses pembelajaran.
- d. Menelaah sejauh mana peserta didik memberikan potensi kognitifnya secara optimal dalam rangka memenuhi tuntutan belajar.
- e. Mengevaluasi efektivitas dan efisiensi strategi pengajaran yang telah diterapkan oleh pendidik selama berlangsungnya pembelajaran.

Hasil belajar berperan sangat krusial dalam Pendidikan karena menunjukkan sejauh mana peserta didik dapat memahami materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu dalam mencapai tujuan hasil belajar tersebut. Alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik adalah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat harus menjadi perhatian pendidik sebab dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rahman, 2021). Salah satunya adalah Quizlet.

Quizlet dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan Quizlet dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Quizlet menyediakan fitur yang menarik serta sesuai dengan karakteristik peserta didik di era pembelajaran abad ke-21. Penggunaan Quizlet tentunya akan mempermudah pendidik dalam pembelajaran, serta mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

2.5 Teks Argumentasi

Teks argumentasi merupakan jenis bacaan yang mengembangkan paragraf dengan maksud utama meyakinkan ataupun membujuk audiens agar sehaluan secara pemikiran dengan penulis. Penulisan teks semacam ini dapat diwujudkan melalui penyampaian ide, gagasan, atau opini yang diperkuat dengan ilustrasi, contoh konkret, serta uraian argumentasi yang kokoh, sehingga mampu memengaruhi cara pandang pembaca terhadap isi yang dikemukakan (Harahap, 2022).

Teks argumentasi adalah pernyataan atau pendapat yang dikemukakan seseorang terkait suatu isu, ide, atau gagasan yang didasarkan pada fakta dan data yang bersifat logis, relevan, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Teks argumentasi merupakan jenis tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan pembaca terhadap suatu gagasan dengan menyajikan alasan dan bukti yang konkret (Firdaus & Setiawan, 2024). Teks argumentasi adalah suatu bentuk retorika yang bertujuan meyakinkan pihak lain melalui penyajian alasan-alasan rasional, sehingga pembaca atau pendengar terdorong untuk menerima serta bertindak sejalan dengan kehendak penulis maupun penutur (Keraf, 1997).

Teks argumentasi adalah suatu karangan yang berfungsi mengafirmasi kebenaran atau menolak keabsahan suatu pernyataan melalui penalaran yang logis dan pembuktian yang sistematis (Alwasilah dalam Harahap, 2022). Teks argumentasi adalah wacana persuasif yang bertujuan meneguhkan pendirian penulis dengan menghadirkan bukti-butki empiris serta penalaran deduktif yang terstruktur agar audiens dapat terpengaruh dan menyetujui pandangan yang dipaparkan (Hasani dalam Harahap, 2022).

Gagasan utama dalam paragraf argumentasi berwujud opini, buah pikiran, atau ide yang berasal dari penulis. Gagasan tersebut kemudian dikembangkan dengan memberikan ulasan pendapat yang disertai argumentasi rasional. Teks argumentasi lazimnya turut dilengkapi dengan data faktual ataupun temuan hasil riset. Dengan mencantumkan alasan yang masuk akal, bukti empiris, ataupun fakta yang relevan, diharapkan pembaca dapat diyakinkan secara lebih persuasif terhadap sudut pandang yang diutarakan (Harahap, 2022).

Setiap teks memiliki karakteristik tersendiri. Begitu pun dengan teks argumentasi. Ada empat karakteristik teks argumentasi sebagai berikut.

1. Memuat data pendukung serta mengandung unsur kebenaran

Teks argumentasi harus didasarkan pada data dan fakta yang benar, bukan opini tanpa dasar. Data pendukung menjadi bukti objektif yang memperkuat pendapat penulis. Fakta ini bisa berupa hasil penelitian, statistik, peristiwa nyata, atau kutipan dari sumber terpercaya. Unsur kebenaran sangat penting

agar argumen tidak bersifat spekulatif dan dapat dipertanggungjawabkan secara logis.

2. Didukung oleh alasan yang kokoh dan meyakinkan

Setiap pernyataan dalam teks argumentasi harus memiliki alasan yang kuat dan logis. Alasan yang kokoh akan membantu pembaca memahami dasar pemikiran penulis dan menumbuhkan kepercayaan terhadap pendapat yang disampaikan. Argumen yang baik tidak hanya menyampaikan pendapat, tetapi juga menunjukkan pendapat tersebut layak diterima melalui penjelasan yang runtut dan meyakinkan.

3. Menggunakan ragam bahasa denotatif, yakni bahasa yang lugas dan tidak bermakna ganda

Bahasa yang digunakan dalam teks argumentasi bersifat denotatif, artinya makna kata yang digunakan harus jelas, langsung, dan tidak menimbulkan tafsir ganda. Bahasa lugas membantu pembaca memahami maksud penulis secara tepat tanpa menimbulkan ambiguitas. Dengan demikian, pesan yang disampaikan menjadi lebih efektif dan fokus pada kekuatan logika, bukan permainan kata atau emosi.

4. Penalaran yang bersifat rasional dan terdapat fakta

Ciri utama teks argumentasi adalah penggunaan penalaran logis yang dapat diterima akal sehat. Setiap argumen harus disusun berdasarkan hubungan sebab-akibat yang jelas dan berlandaskan fakta nyata. Penalaran rasional membantu membangun alur berpikir yang sistematis sehingga pembaca dapat mengikuti logika penulis dengan mudah.

5. Pengaruh unsur subjektivitas dan emosi ditekan seminimal mungkin, bahkan nyaris tidak tampak

Walaupun teks argumentasi menampilkan pendapat penulis, unsur subjektivitas dan emosi harus diminimalkan. Argumen sebaiknya tidak dipengaruhi oleh perasaan pribadi, tetapi disampaikan secara objektif dan rasional. Dengan demikian, teks akan terkesan ilmiah, netral, serta lebih mudah diterima oleh pembaca karena didukung oleh bukti, bukan emosi.

Penyusunan teks argumentasi memiliki lima tahapan penting yang seharusnya diperhatikan sebagai berikut (Firdaus & Setiawan, 2024).

1. Menetapkan topik permasalahan
Tahap pertama adalah menentukan topik atau isu yang akan dibahas. Topik harus jelas, aktual, dan menarik untuk dikaji secara rasional. Pemilihan topik yang tepat menjadi dasar dalam mengarahkan seluruh isi teks argumentasi. Misalnya, topik dapat berkaitan dengan masalah sosial, pendidikan, lingkungan, atau teknologi yang sedang berkembang di masyarakat.
2. Merumuskan maksud penulisan
Setelah menentukan topik, penulis perlu menetapkan tujuan atau maksud dari penulisan teks argumentasi. Maksud ini berkaitan dengan sikap atau pendirian penulis terhadap masalah yang diangkat, apakah ingin meyakinkan pembaca, mengajak, atau menolak suatu pendapat tertentu. Dengan merumuskan maksud yang jelas, penulis dapat menjaga konsistensi argumen sepanjang teks.
3. Menghimpun fakta dan data
Tahap berikutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi, data, dan fakta yang relevan dengan topik. Fakta dan data ini bisa diperoleh dari hasil penelitian, artikel ilmiah, berita, atau sumber tepercaya lainnya. Tujuannya adalah untuk memperkuat argumen agar lebih logis dan meyakinkan, bukan sekadar berbasis opini atau perasaan semata.
4. Menyusun garis besar karangan
Sebelum menulis secara utuh, penulis perlu membuat kerangka atau garis besar karangan. Garis besar ini berisi urutan ide utama dan pendukung yang akan dikembangkan dalam teks, mulai dari pendahuluan, isi, hingga penutup. Penyusunan kerangka membantu penulis agar teks tersusun sistematis dan tidak keluar dari topik utama.
5. Mengembangkannya menjadi teks argumentasi yang utuh.
Tahap terakhir adalah mengembangkan kerangka tersebut menjadi teks argumentasi lengkap. Pada tahap ini, penulis menuliskan argumen dengan bahasa yang logis, runtut, dan persuasif, serta tetap memperhatikan kaidah kebahasaan yang baik. Setiap paragraf harus saling berkaitan dan mengarah pada kesimpulan yang memperkuat pendapat penulis.

Apabila kelima tahapan tersebut dijalankan dengan saksama, maka teks argumentasi yang dihasilkan akan memiliki mutu yang baik dan mampu meyakinkan pembaca.

Secara umum, teks argumentasi tersusun atas tiga komponen esensial yang wajib hadir, yakni bagian pembuka, inti argumen, serta penutup. Keberadaan tiga struktur pokok ini tidak serta-merta membatasi jumlah paragraf dalam suatu wacana. Dalam satu teks argumentasi sangat dimungkinkan terdapat lebih dari tiga paragraf sebagai upaya memperluas dan memperdalam uraian yang disampaikan (Harahap, 2022).

Bagian pembuka dalam teks argumentasi mengandung landasan pemikiran atau pokok argumen yang hendak diuraikan oleh penulis (Harahap, 2022). Bagian pembuka berperan dalam mengenalkan pokok bahasan, memikat minat pembaca, serta menyuguhkan uraian ringkas mengenai pokok-pokok argumentasi yang akan diutarakan (Utami, dkk, 2024).

Pada bagian inti argumen, isi yang dipaparkan berpusat pada upaya membuktikan pendapat atau gagasan yang telah diutarakan dalam bagian pendahuluan. Uraian dapat berupa alasan rasional, data empirik, maupun fakta pendukung terhadap pandangan yang disampaikan (Harahap, 2022). Bagian ini pokok utama dalam teks argumentasi, tempat penulis menguraikan gagasan-gagasan pendukung untuk memperkuat pernyataan tesis (Utami, dkk, 2024).

Struktur penutup dalam teks argumentasi adalah simpulan atau ikhtisar. Tujuan utama dari bagian ini adalah mengafirmasi kepada pembaca bahwa gagasan yang disampaikan selaras dengan kebenaran (Harahap, 2022). Bagian penutup berfungsi untuk merangkum pokok-pokok argumen yang telah diuraikan sebelumnya serta menegaskan ulang pernyataan tesis. Penulis pun dapat menyisipkan *call to action* guna mendorong pembaca agar mengambil sikap atau melakukan tindakan lanjutan yang sesuai dengan isi tulisan (Utami, dkk, 2024).

2.6 Quizlet

Quizlet merujuk pada pemanfaatan suatu perangkat lunak yang menjadi pokok perbincangan utama (Deslianti & Muttaqin, dalam Azhari, dkk, 2023). Quizlet adalah sebuah laman daring yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran

bagi peserta didik. Laman ini menyediakan latihan-latihan dalam bentuk kartu kilat (*flashcard*) serta pertanyaan-pertanyaan yang disajikan dalam format pembelajaran berbasis permainan digital. Seluruh konten pembelajaran yang tersedia dalam Quizlet umumnya berasal dari karya para pendidik.

Quizlet tergolong sebagai instrumen pembelajaran berbasis jaringan (daring) yang diinisiasi oleh seorang pelajar tingkat menengah atas bernama Andrew Sutherland di negara bagian California. Aplikasi ini mulanya dirancang pada tahun 2005, lalu resmi diperkenalkan kepada khalayak umum melalui situs web pada Januari 2007. Kemudian, pada Agustus 2012 Quizlet dirilis dalam bentuk aplikasi *mobile* untuk sistem operasi *iOS*, yang disusul dengan peluncuran versi Android pada Agustus 2013.

Quizlet hadir sebagai salah satu solusi terhadap berbagai persoalan yang mengemuka dalam dunia pendidikan modern. Mengingat era digital yang semakin maju, kehadiran aplikasi ini mendukung implementasi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi milenial saat ini. Quizlet menyuguhkan beragam fitur yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik sebagai instrumen pedagogis.

Quizlet sangat mudah dioperasikan melalui perangkat gawai. Salah satu keunggulan utama dari Quizlet ialah kemampuannya dalam mempererat interaksi antara pendidik dan murid melalui pemanfaatan situs web maupun perangkat bergerak berbasis sistem *iOS* dan Android. Quizlet dapat diakses melalui pranala <https://quizlet.com> atau diunduh melalui toko aplikasi digital seperti *Play Store*. Bahkan, aplikasi ini tetap dapat difungsikan dalam kondisi tanpa koneksi internet, sehingga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara leluasa kapan pun dan di mana pun (Aribowo, dalam Azhari, dkk, 2023).

Quizlet adalah situs web yang dapat digunakan untuk sebagai alat pembelajaran. Fitur Quizlet menyediakan dua fitur utama yaitu fitur untuk mempelajari materi dan permainan. Untuk mempelajari materi dalam set kartu peserta didik diajak untuk membuka tautan yang telah dikirim melalui email. Pada bagian kiri tampilan, peserta didik akan menemukan menu “pelajari” pada menu ini berguna untuk

mempelajari materi yang diajarkan melalui set kartu yang sudah dibuat sebelumnya. Fitur Quizlet sebagai berikut.

1. Kartu pengingat (*flashcard*), berisikan set kartu yang telah dibuat sebelumnya yang dapat dimainkan secara acak ataupun secara urut dengan mengklik *button* atau dengan putar otomatis.
2. Pelajari (*learn*), fitur ini memberikan pilihan kuis bagi peserta didik untuk menjawab secara benar pertanyaannya sembari peserta didik mempelajari jawaban yang benar. Saat menjawab jawaban yang salah, maka mereka akan diberitahu jawaban yang benar.
3. Tulis (*write*), fitur ini memberikan kuis bagi peserta didik untuk menulis jawaban yang benar-benar berdasarkan kosakata dalam set kartu. Jawaban benar atau salah akan ditampilkan di layar aplikasi. Ciri khas dari fitur ini yaitu pengguna dapat mengkalim jawaban yang salah menurut aplikasi. Fitur ini sangat perlu karena bisa saja dalam bahasa tulis ada kesalahan dalam pengetikan sehingga aplikasi pada fitur ini dapat membaca kesalahan.
4. Pengejaan (*spell*), pada fitur ini peserta didik diminta untuk menyimak pengucapan suatu kosakata lalu menuliskannya kembali secara tepat sebagaimana yang telah didengar. Fitur ini sejatinya memiliki kesamaan dengan fitur "tulis", karena tetap menitikberatkan pada kemampuan mengetikkan jawaban secara manual. Setelah dituliskan, sistem akan memberikan umpan balik berupa penilaian benar atau salah.
5. Ujian (*test*), pada bagian ini disediakan suatu bentuk evaluasi menyeluruh yang merangkum keseluruhan materi yang termuat dalam himpunan kartu. Soal-soal dalam tes dapat berupa isian singkat, pilihan ganda, maupun benar-salah, yang kesemuanya bertujuan mengukur penguasaan peserta didik terhadap materi secara komprehensif.

Selain sebagai wahana pembelajaran, Quizlet juga menyediakan fitur hiburan edukatif berupa permainan. Dalam fitur ini, terdapat tiga jenis aktivitas bermain yang ditawarkan, yaitu *cocokkan*, *gravitasi*, dan *live* berikut penjelasannya.

1. Cocokkan (*match*), adalah permainan interaktif yang menuntut pemain untuk menghubungkan dua komponen yang berkaitan, dengan cara menyeret dan

menjatuhkan item ke pasangannya. Ketika pasangan telah ditemukan dengan tepat, item tersebut akan lenyap dari layar. Terdapat pula pengatur waktu yang menantang peserta didik untuk menyelesaikan permainan dalam durasi tertentu, sehingga memicu fokus dan konsentrasi.

2. *Gravitasi (gravity)*, dalam permainan ini, peserta didik diajak untuk “melindungi” sebuah planet dari hantaman asteroid yang membawa istilah atau frasa tertentu. Agar asteroid tidak menghantam permukaan, peserta didik harus segera menjawab arti atau padanan dari istilah yang muncul. Permainan ini menuntut kecepatan berpikir serta ketepatan dalam memahami makna kosakata.
3. *Live (Quizlet live)*, fitur ini menawarkan pengalaman belajar kolaboratif secara langsung di lingkungan kelas. Permainan dilakukan secara kelompok dan disesuaikan dengan materi yang telah disusun sebelumnya. Untuk ikut serta, peserta didik dapat memasukkan kode yang ditampilkan pada layar atau memindai kode QR melalui aplikasi *Quizlet live*, sehingga mereka dapat tergabung dalam permainan secara instan dan serempak.

Penggunaan *quizlet* memiliki banyak kelebihan yang dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan berbagai manfaat. Kelebihan *Quizlet* sebagai berikut.

1. Tampilan yang inovatif
Quizlet memiliki tampilan yang sederhana namun bernuansa pembaruan, sehingga memudahkan jutaan pelajar usia muda dalam menyerap ilmu pengetahuan secara efisien.
2. Meningkatkan daya ingat melalui rangkain kartu
Platform ini memungkinkan pengguna untuk menyusun seperangkat kartu materi yang berguna dalam memperkuat daya hafalan, terutama dalam penguasaan konsep dan kosakata.
3. Dukungan multibahasa yang luas
Quizlet mendukung lebih dari 145 bahasa dari berbagai penjuru dunia, mencakup bahasa-bahasa utama seperti Inggris, Spanyol, Prancis, Italia,

Jerman, Rusia, Jepang, Tionghoa, Korea, serta Latin. Bahkan, bahasa-bahasa regional seperti Indonesia, Sunda, Melayu, dan Arab turut difasilitasi. Pengguna juga dapat menyisipkan simbol matematika serta lambang fonetik (IPA) dalam kartu mereka.

4. Tersedianya fasilitas audio-visual yang memadai
Fitur audio dalam Quizlet memungkinkan pengguna mendengarkan pelafalan setiap kosakata, sementara elemen visual seperti gambar turut memperkuat pemahaman saat kartu dimainkan.
5. Akses global melalui jaringan daring
Quizlet bersifat daring sepenuhnya, sehingga dapat diakses oleh siapa saja dari lokasi mana pun selama tersedia koneksi internet.
6. Penyusunan materi yang sederhana
Pengembangan modul pembelajaran pada *platform* ini relatif mudah, cukup dengan mengisi dua komponen utama, yakni entri kata serta ilustrasi atau penjelasan pendukung.
7. Pengaturan waktu sebagai pemicu kompetisi positif
Penetapan batasan waktu dalam fitur permainan memberikan motivasi bagi peserta didik untuk bersaing secara sehat dan meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.
8. Permainan dan evaluasi yang menarik
Quizlet secara otomatis menghadirkan berbagai permainan dan soal evaluasi yang bersifat interaktif tanpa memerlukan konfigurasi manual, menjadikan proses pengulangan materi lebih menyenangkan.
9. Gratis dan mudah diakses:
Aplikasi ini dapat digunakan tanpa pungutan biaya. Pengguna hanya perlu mendaftar melalui prosedur yang ringkas untuk langsung dapat memanfaatkan berbagai fiturnya.

Sintaks pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Quizlet sebagai berikut.

1. Pendahuluan

Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan arahan terkait penggunaan media Quizlet.

2. Penggunaan Fitur *Flashcard* (Pemahaman Materi)

- a. Pendidik membagikan tautan Quizlet kepada peserta didik.
- b. Pendidik menjelaskan cara menggunakan fitur *flashcard*.
- c. Peserta didik membuka Quizlet dan mempelajari materi melalui *flashcard*.
- d. Peserta didik membaca, menghafal, serta mencatat informasi penting.
- e. Pendidik membimbing dan memastikan peserta didik memahami materi.

3. Penggunaan Fitur *Match* (Latihan Pemahaman)

- a. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk membuka fitur *match*.
- b. Peserta didik mencocokkan istilah dengan definisi/jawaban yang tepat.
- c. Kegiatan dilakukan secara individu atau kelompok dengan batas waktu.
- d. Peserta didik berlomba menyelesaikan pencocokan dengan waktu tercepat.
- e. Pendidik memberikan umpan balik terhadap hasil yang diperoleh.

4. Penggunaan Fitur *Blast* (Evaluasi/Permainan Interaktif)

- a. Pendidik mengaktifkan fitur *blast* (mode permainan/kuis interaktif).
- b. Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok.
- c. Setiap kelompok bekerja sama menjawab pertanyaan yang muncul.
- d. Kelompok yang menjawab dengan cepat dan tepat memperoleh poin.
- e. Pendidik memantau jalannya permainan dan memberikan penilaian.

5. Penutup

Pendidik bersama peserta didik melakukan refleksi terhadap pembelajaran, menyimpulkan materi, serta memberikan evaluasi akhir.

Quizlet adalah aplikasi yang sangat bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran dengan mendukung pembelajaran 5.0, Kurikulum Merdeka serta pembelajaran abad ke-21 yang menitikberatkan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Melalui fitur yang inovatif mampu mendorong proses pembelajaran yang tidak monoton dengan metode konvensional, hal ini akan menciptakan proses belajar yang menyenangkan dengan menghadirkan berbagai permainan yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Oleh karena itu, Quizlet sangat perlu diaplikasikan untuk mendukung pembelajaran.

Quizlet merupakan suatu aplikasi pembelajaran yang dirancang sebagai solusi atas berbagai permasalahan dalam ranah pendidikan, yang penggunaannya dapat dijangkau baik oleh tenaga pendidik maupun peserta didik. Terutama pada era milenial yang sarat akan kemajuan teknologi, kehadiran *platform* ini menjadi sangat relevan dalam menunjang proses belajar mengajar yang adaptif dan modern.

2.7 Teori Kognitivisme

Teori kognitivisme tumbuh sebagai reaksi atas keterbatasan yang melekat pada teori behaviorisme, yang mendominasi ranah pendidikan dan psikologi pada permulaan abad ke-20. Perkembangan ini kerap dijuluki sebagai “revolusi kognitif”, menandai pergeseran paradigma dalam memahami proses belajar dan berpikir (Widayanthi, 2024).

Akar dari teori kognitivisme dapat ditelusuri hingga psikologi Gestalt yang berkembang di Jerman pada awal abad ke-20. Tokoh-tokoh seperti Max Wertheimer, Wolfgang Köhler, dan Kurt Koffka mengemukakan pandangan bahwa aktivitas mental manusia tidak semata-mata merupakan reaksi mekanistik terhadap rangsangan eksternal. Mereka menyoroti urgensi struktur dalam persepsi serta penalaran, menandakan bahwa pemahaman dan penyelesaian masalah bergantung pada keseluruhan pola yang terbentuk dalam pikiran, bukan sekadar akumulasi komponen terpisah (Widayanthi, 2024).

Teori kognitivisme menitikberatkan bahwa setiap unsur dalam suatu keadaan saling berkaitan secara erat dengan keseluruhan konteks situasional. Apabila suatu situasi atau materi pelajaran diuraikan menjadi bagian-bagian kecil dan dipelajari secara terpisah, maka makna utuh dari pembelajaran tersebut cenderung sirna. Pandangan ini meyakini bahwa proses belajar merupakan mekanisme internal yang melibatkan memori, daya ingat, pengolahan informasi, perasaan, serta beragam aspek psikologis lainnya. Aktivitas belajar adalah suatu kegiatan yang menyertakan proses berpikir yang sangat kompleks (Nurhadi, 2020).

Teori kognitivisme menekankan pentingnya proses mental dalam memahami, mengingat, dan menerapkan informasi. Dalam konteks ini, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana untuk menstimulasi proses berpikir dan memperkuat pemahaman yang kemudian dapat diukur dalam proses evaluasi.

Pada konteks pembelajaran, teori kognitivisme dapat diterapkan dalam penerapan media pembelajaran ketika proses belajar. Melalui penerapan media tersebut dapat memperkuat pemahaman peserta didik terkait materi pembelajaran yang selanjutnya berpengaruh terhadap hasil akhir belajar peserta didik yang terukur ketika proses evaluasi berlangsung. Media pembelajaran Quizlet menjadi wahana yang mendukung pembelajaran serta mampu mendukung teori kognitif dan relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di Kurikulum Merdeka (Nurhadi, 2020).

Proses pembelajaran dengan menggunakan pandangan kognitivisme, tidak hanya mengukur hasil akhir tetapi menilai proses berpikir dan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran. Selain itu, mampu mengidentifikasi kendala dalam proses kognitif, seperti kesulitan mengorganisasi informasi atau kesulitan memahami pembelajaran.

2.8 Kerangka Berpikir

Permasalahan utama di peserta didik kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung adalah rendahnya hasil belajar pada materi teks argumentasi. Hal ini dipengaruhi dengan proses pembelajaran yang cenderung konvensional dan kurang menarik, serta belum diintegrasikan media pembelajaran di dalam kelas.

Penggunaan Quizlet sebagai media pembelajaran diharapkan menjadi solusi inovatif dalam menghadapi permasalahan. Pembelajaran berbasis media Quizlet memberikan nuansa suasana baru dengan desain visual, teks dan berbasis permainan mampu membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar. Selain itu, landasan teori kognitivisme yang mendukung media pembelajaran dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Quizlet sebagai media digital mampu menjadi wahana belajar yang menarik bagi peserta didik dan tidak monoton. Oleh karena itu, disusun kerangka berpikir pada penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.9 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori, dirumuskan hipotesis penelitian ini sebagai berikut.

H₁: Media Quizlet efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi teks argumentasi kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

H_0 : Media Quizlet tidak efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi teks argumentasi kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental* dengan tipe *One Group Pretest-Posttest*. *One Group Pretest-Posttest* adalah perlakuan yang diberikan kepada kelompok tertentu untuk melihat pengaruh perlakuan dengan cara membandingkan nilai *pretest* dengan *posttest* (Surgiyono, 2024). Pada penelitian ini, terdapat satu kelompok utama yang menjadi subjek pengamatan tanpa adanya kelompok pembanding dan menggunakan *pretest* sebelum diberi perlakuan. Berikut desain penelitiannya.

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
XI 2.2	O1	X	O2

Keterangan:

X : Pembelajaran dengan menggunakan Quizlet

O1 : Nilai *pretest*

O2 : Nilai *posttest*

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 12 Bandar Lampung yang terletak di Jalan Hi Endro Suratmin Harapan Jaya, Sukarame, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung tahun ajaran 2024/2025.

Berdasarkan data yang diperoleh dari pihak sekolah, jumlah kelas XI pada tahun tersebut terdiri atas 10 kelas kelompok peminatan, yang masing-masing kelas terdiri atas 32-35 peserta didik dengan total populasi mencapai 350 peserta didik.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah sekumpulan unsur yang dipilih dari populasi yang menjadi sumber perolehan data dalam suatu penelitian merujuk pada keseluruhan elemen yang memiliki ciri-ciri tertentu yang relevan dengan kajian (Sugiyono, 2024). Teknik pengambilan sampel yang diaplikasikan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah pengambilan sampel yang dilakukan dengan sengaja memilih individu atau kelompok yang paling relevan dengan tujuan penelitian. Dalam pelaksanaannya, peneliti menetapkan kelas XI 2.2 yang terdiri atas 34 peserta didik sebagai kelompok eksperimen yang menerima perlakuan penggunaan Quizlet.

3.3 Variabel Penelitian

3.3.1 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2024). Dalam penelitian ini, variabel dibagi menjadi dua yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan Quizlet dalam pembelajaran. Kemudian variabel terikatnya hasil belajar peserta didik, yang diukur melalui hasil *pretest* dan *posttest*.

3.3.2 Definisi Operasional Variabel

Untuk memudahkan pengukuran dan pengumpulan data, maka variabel dalam penelitian ini didefinisikan secara operasional sebagai berikut:

1. Penggunaan Quizlet (Variabel Bebas / X)

Tindakan yang diberikan kepada peserta didik berupa penggunaan media Quizlet sebagai media pembelajaran. Quizlet digunakan sebagai alat bantu berfungsi menciptakan nuansa baru dengan visualisasi gambar dan teks digital serta menyajikan berbagai fitur menarik yang mampu membuat proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan menyenangkan.

2. Hasil Belajar Peserta didik (Variabel Terikat / Y)

Hasil belajar peserta didik adalah seluruh rangkaian akumulasi akhir terhadap proses pembelajaran yang telah dilalui dalam jangka waktu tertentu. Pada penelitian ini berfokus terhadap hasil belajar pada teks argumentasi. Indikator penelitian ini mencakup kemampuan peserta didik dalam memahami materi teks argumentasi, menyusun struktur teks argumentasi dengan benar, mampu membedakan jenis teks argumentasi, kaidah kebahasaan teks argumentasi, dan perkembangan nilai peserta didik dari sebelum dan sesudah perlakuan.

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena sosial yang diamati. Instrumen dalam penelitian kuantitatif dapat berbentuk tes, angket, lembar observasi, atau dokumentasi yang dirancang untuk mengukur variabel-variabel yang telah ditentukan secara operasional (Arikunto, 2010). Selain itu, instrumen penilaian adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan alat untuk mengukur objek yang akan diamati (Sugiyono, 2024). Pada penelitian ini, menggunakan instrumen penelitian meliputi instrumen validitas ahli materi dan media serta menggunakan kisi-kisi instrumen tes.

1. Instrumen Validitas Media

A. Identitas

1. Judul media : Quizlet
2. Nama Validator :
3. Tanggal :

B. Petunjuk:

1. Baca dan cermati tiap butir soal dengan teliti
2. Pilih salah satu jawaban dengan memberikan centang ke kolom penilaian
3. Berikan penilaian terhadap setiap aspek dengan memberi skor sesuai kriteria:
 - 4 = Sangat baik
 - 3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

4. Tuliskan komentar, saran dan kritik pada kolom yang telah disediakan

Tabel 3.2 Penilaian Instrumen Validitas Media

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Tampilan dan Desain Media Quizlet	Kualitas gambar dan animasi dalam media				
		Kombinasi warna menarik				
		Tata letak (<i>layout</i>) rapi dan mudah dipahami				
		Ukuran jelas dan jenis huruf (<i>font</i>) terbaca jelas				
		Gambar atau ikon yang digunakan mendukung isi materi				
2	Aspek Fungsionalitas	Media dapat diakses dengan mudah				
		Navigasi antarmuka mudah digunakan				
		Fitur-fitur interaktif berjalan dengan baik				
3	Aspek Kelayakan Penggunaan	Media dapat memotivasi peserta didik				
		Media cocok digunakan di dalam atau luar kelas				
		Dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri				

C. Komentar, Kritik dan Saran

.....

D. Kesimpulan:

Media pembelajaran Quizlet pada materi teks argumentasi kelas XI pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung dinyatakan

: Layak digunakan

: Layak digunakan dengan perbaikan

: Tidak layak digunakan

2. Instrumen Validitas Ahli Materi

A. Identitas

1. Judul media : Quizlet
2. Nama Validator :
3. Tanggal :

B. Petunjuk:

1. Baca dan cermati tiap butir soal dengan teliti
2. Pilih salah satu jawaban dengan memberikan centang ke kolom penilaian
3. Berikan penilaian terhadap setiap aspek dengan memberi skor sesuai kriteria:
 - 4 = Sangat baik
 - 3 = Baik
 - 2 = Cukup
 - 1 = Kurang
4. Tuliskan komentar, saran dan kritik pada kolom yang telah disediakan

Tabel 3.3 Penilaian Instrumen Validitas Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Penilaian			
			1	2	3	4
1	Kesesuaian dengan kurikulum	Materi sesuai dengan kompetensi dasar (KD) atau capaian pembelajaran				
		Materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik				
		Cakupan materi cukup lengkap untuk memahami teks argumentasi				
2	Kelengkapan dan kejelasan penyajian	Tujuan pembelajaran dijelaskan secara eksplisit				
		Materi disajikan secara runtut dan logis				
		Latihan soal atau kuis mendukung pemahaman isi materi				
3	Keterbacaan dan kebahasaan	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan pendidikan				
		Kalimat tidak ambigu dan mudah dipahami				
		Tidak ada kesalahan ejaan, tata bahasa, atau penulisan				

C. Komentor, Kritik dan Saran

.....

D. Kesimpulan:

Media pembelajaran Quizlet pada materi teks argumentasi kelas XI pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung dinyatakan

: Layak digunakan

: Layak digunakan dengan perbaikan

: Tidak layak digunakan

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Soal Untuk Instrumen Tes

No	Level Kognitif	Aspek Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	
					<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	C1	Mengingat	Menyebutkan pengertian teks Argumentasi	Pilihan Ganda	1	10
2	C1	Mengingat	Menyebutkan tujuan teks argumentasi	Pilihan Ganda	2	19
3	C1	Mengingat	Menyebutkan ciri-ciri teks argumentasi	Pilihan Ganda	3, 4	13,15
4.	C2	Memahami	Menyebutkan struktur teks argumentasi	Pilihan Ganda	5, 6	17,21
5.	C2	memahami	Menyebutkan kaidah kebahasaan teks argumentasi (konjungsi, modalitas, dan lain-lain).	Pilihan Ganda	7	24
6.	C2	Memahami	Menjelaskan makna kata atau frasa dalam teks argumentasi (3 soal)	Pilihan Ganda	8	1

No	Level Kognitif	Aspek Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	
					<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
7.	C2	Memahami	Menyebutkan fungsi teks argumentasi	Pilihan Ganda	9	14
7.	C3	Menerapkan	Menyusun struktur teks argumentasi berdasarkan pernyataan dan argumen	Pilihan Ganda	10,11	16,20
8.	C3	Menerapkan	Menjelaskan isi paragraf dalam teks argumentasi	Pilihan Ganda	12	22
9.	C4	Menganalisis	Menyusun paragraf dengan konjungsi argumentasi yang tepat	Pilihan Ganda	13	5
10.	C4	Menganalisis	Menjelaskan hubungan antar kalimat dalam paragraf argumentasi	Pilihan Ganda	14	18
11.	C4	Menganalisis	Menafsirkan maksud penulis dalam argumen tertentu	Pilihan Ganda	15, 16	2,23
12.	C4	Menganalisis	Melengkapi teks argumentasi yang rumpang	Pilihan Ganda	17, 18	7,25
13.	C4	Menganalisis	Menganalisis argumen yang logis dan tidak logis dalam teks	Pilihan Ganda	19,20	4,11
15.	C4	Menganalisis	Menganalisis perbedaan opini dan fakta dalam teks argumentasi	Pilihan Ganda	21,22	3,8
16.	C4	Menganalisis	Menilai efektivitas penggunaan bahasa dalam teks argumentasi	Pilihan Ganda	23	12

No	Level Kognitif	Aspek Kognitif	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	
					<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
17.	C4	Menganalisis	Menilai kesesuaian simpulan dengan argumen dalam teks	Pilihan Ganda	24	9
18.	C4	Menganalisis	Menganalisis relevansi argumen terhadap topik yang dibahas	Pilihan Ganda	25	6

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode penghimpunan data merupakan tahapan yang paling menentukan dalam suatu proses penelitian, mengingat esensi utama dari kegiatan ilmiah tersebut untuk memperoleh data sebagai dasar analisis (Sugiyono, 2024). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Tes Tertulis

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan. Tes diberikan dua kali, yaitu *pretest* (sebelum pembelajaran menggunakan Quizlet) dan *posttest* (setelah pembelajaran menggunakan Quizlet). Hasil dari kedua tes ini digunakan sebagai data utama untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik.

2. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung, khususnya pada kelas eksperimen. Observasi ini bertujuan untuk mencatat aktivitas peserta didik dalam menggunakan Quizlet, keaktifan, serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto kegiatan pembelajaran dan evaluasi, hasil nilai peserta didik selama proses pembelajaran, serta arsip pelaksanaan *pretest* dan *posttest*.

3.6 Teknik Uji Instrumen

Penelitian ini perlu melalui tahap pengujian guna memperoleh temuan yang sah dan andal. Suatu hasil penelitian dikatakan sah apabila data yang diperoleh selaras dengan kondisi nyata yang terjadi pada objek kajian. Sementara itu, penelitian dinyatakan andal apabila data yang diperoleh menunjukkan keseragaman meskipun dikumpulkan pada waktu yang berlainan. Oleh karena itu, penelitian perlu diuji validitas dan reabilitasnya.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan suatu indikator yang merefleksikan kesahihan atau kelayakan suatu instrumen ukur (Sugiyono, 2024). Pengujian validitas pada instrumen bertujuan untuk menakar sejauh mana ketepatan alat ukur yang digunakan dalam suatu kegiatan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan uji validitas dengan *product momen* untuk mengukur validitas butir soal menurut kesepakatan ahli. Berikut rumus validitas *product momen*.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N \sum x^2 - (\sum X)^2)(N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

R_{xy} = koefisien validitas (korelasi *product momen*)

N = banyaknya peserta tes

Koefisien validitas antara:

Tabel 3.5 Kriteria Koefisien Validitas

Koefisien Validitas	Makna
0,80-1,00	Sangat tinggi
0,60-0,80	Tinggi
0,40-0,60	Cukup
0,20-0,40	Rendah
0,00-0,20	Sangat Rendah

2. Uji Reabilitas

Instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi adalah alat ukur yang mampu memberikan hasil yang serupa apabila digunakan berulang kali terhadap objek yang identik (Sugiyono, 2024). Penelitian ini menggunakan uji reabilitas dengan model *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut.

$$r_x = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma 1^2} \right]$$

Keterangan:

- r_x = Reabilitas instrumen
- K = Jumlah butir pertanyaan
- $\sum \sigma b^2$ = Jumlah variabel butir
- $\sigma 1^2$ = Varian total

Nilai *Cronbach's Alpha* dianggap memadai apabila melebihi angka 0,6. Semakin mendekati nilai 1, maka tingkat keterandalan konsistensi internal suatu instrumen pengukuran kian tinggi (Sugiyono, 2024).

Tabel 3.6 Kriteria Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Makna
$r \leq 0,20$	Sangat Rendah
$0,20 < r \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r \leq 1,00$	Sangat Tinggi

1. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran adalah jumlah peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar dalam setiap butir soal yang dilakukan secara objektif. Rumus analisis kesukaran soal pilihan ganda sebagai berikut.

$$P = \frac{B}{Js}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.7 Kriteria Koefisien Tingkat Kesukaran

Klasifikasi	Makna
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

d. Daya Pembeda

Untuk mengukur daya beda soal bentuk pilihan ganda, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB} = PA - PB$$

Keterangan:

D : daya beda

JA : banyaknya peserta kelompok atas

JB : banyaknya peserta kelompok bawah

BA : jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB : jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

PA = $\frac{BA}{JA}$

PB = $\frac{BB}{JB}$

3.7 Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara kuantitatif menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Statistik deskriptif dan inferensial digunakan untuk menggambarkan data yang telah terkumpul tanpa

menarik kesimpulan untuk umum (Sugiyono, 2024). Langkah-langkah analisis data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui suatu data yang diperoleh terdistribusi dengan normal atau tidak. Berikut rumus uji normalitas dengan model *Kolmogrov smirnov* sebagai berikut.

$$D = \max |f_s(x_i) - f_t(x_i)|, i = 1, 2, 3, \dots, n$$

Keterangan:

D = Koefisien tes *kolmogrov smirnov*

$f_s(x_i)$ = Distribusi kumulatif empiris dari data sampel

$f_t(x_i)$ = Distribusi kumulatif teoritis

\max = nilai terbesar dari selisih absolut

Pengujian ini memiliki kriteria penilaian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi secara normal. Namun, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak berdistribusi secara normal (Sugiyono, 2024).

2. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilaksanakan guna menelaah apakah karakter homogen pada ragam antar kelompok telah terpenuhi. Uji ini berfungsi untuk memastikan bahwa data yang dikaji berasal dari populasi yang memiliki tingkat keserupaan yang tidak menyimpang secara signifikan (Sugiyono, 2024). Pada penelitian ini menggunakan uji *Levene statistic* dengan rumus sebagai berikut.

$$W = \frac{(n_1 - 1)Z_{12+\dots} + (n_k - 1)Z_k}{n - k}$$

Keterangan:

W = Statistik uji Levene

n = Jumlah peserta didik

k = Banyaknya kelas

Z_i = Penyimpangan terhadap mean atau mean yang dimodifikasi untuk kelompok ke- i

N_i = Jumlah pengamatan pada kelompok ke- i

Pengujian ini memiliki kriteria penilaian apabila nilai signifikansi $> 0,05$ maka data tersebut memiliki sifat homogen. Namun, apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka data tidak bersifat homogen.

f. Uji Hipotesis

Metode analisis data yang diterapkan untuk menakar sejauh mana hipotesis yang telah dirancang selaras dengan temuan disebut sebagai rumus uji t . Uji t dimanfaatkan untuk menilai kecocokan hipotesis dalam suatu penelitian dengan cara menghitung selisih rerata antara dua kelompok, yang termasuk dalam kategori uji komparatif. Pada penelitian ini menggunakan uji t dengan rumus sebagai berikut.

$$t = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\frac{S^2_1}{n_1} + \frac{S^2_2}{n_2}}}$$

Keterangan:

X_1 = Rata-rata kelompok eksperimen

X_2 = Rata-rata kelompok kontrol

S^{21}, S^{22} = Varian tiap-tiap kelompok

n_1, n_2 = Jumlah sampel

g. Uji Mann-Whitney U

Apabila prasyarat uji- t tidak terpenuhi, seperti distribusi data yang tidak mengikuti pola normal serta ketidakhomogenan varian, maka digunakanlah *Uji Mann-Whitney U* sebagai pendekatan alternatif. Uji ini tergolong dalam kategori uji nonparametrik dan dimanfaatkan untuk menguji apakah terdapat perbedaan

yang signifikan secara statistik antara dua kelompok dalam hal nilai tengah (*median*) mereka. Rumus uji *Mann-Whitney U* sebagai berikut.

$$U = n_1 n_2 = \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

Keterangan:

n_1 = Jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = Jumlah sampel kelompok kontrol

R_1 = Jumlah ranking kelompok eksperimen

V. PENUTUP

5.1 Simpulan

Berikut simpulan dari hasil penelitian efektivitas Quizlet sebagai media pembelajaran pada materi teks argumentasi kelas XI pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

1. Hasil belajar peserta didik pada tahap *pretest* tercatat sebesar 57,66, kemudian mengalami lonjakan yang signifikan pada tahap *posttest* menjadi 92,50. Pada fase awal *pretest*, peserta didik memperoleh nilai terendah 28 dan nilai tertinggi 72. Namun, saat pelaksanaan *posttest* peserta didik memperoleh nilai terendah 64 dan tertinggi 100. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik saat diberikan berlakuan sebelum dan sesudah mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 60,34%.
2. Penggunaan Quizlet terbukti efektif sebagai media pembelajaran dalam materi teks argumentasi pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas XI di SMA Negeri 12 Bandar Lampung. Media ini mampu meningkatkan pemahaman, motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t yang memperoleh nilai signifikansi $0,000 > 0,05$ sehingga Quizlet efektif dalam membantu peserta didik memahami materi teks argumentasi.

5.2 Saran

Berikut saran dari hasil penelitian efektivitas Quizlet sebagai media pembelajaran pada materi teks argumentasi kelas XI pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 12 Bandar Lampung.

1. Bagi Peserta didik variasi tingkat pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik memberikan dampak yang beragam terhadap minat belajar. Peneliti menaruh harapan agar peserta didik mampu menumbuhkembangkan antusias yang lebih besar dalam aktivitas pembelajaran, khususnya pada materi teks argumentasi. Dorongan terhadap minat belajar menjadi hal penting untuk memperoleh kemajuan hasil belajar yang optimal. Sudah sepatutnya peserta didik mulai menumbuhkan keberanian, kemandirian, serta keyakinan terhadap kemampuan diri selama proses pembelajaran berlangsung.
2. Bagi Pendidik faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik sangat beragam. Oleh karena itu, pendidik perlu memperhatikan media, metode penyampaian materi, perangkat pembelajaran yang selaras dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.
3. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan acuan literatur atau rujukan konseptual dalam penelitian yang sejenis, khususnya mengkaji media pembelajaran dengan menggunakan pendekatan teoritis dan jenis media yang berbeda

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, S. E. 2023. Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Literasi Prodi PBSI SPBS UPGRIS*, 1–10.
- Alimuddin, J. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Implementation Of Kurikulum Merdeka In Elementary Scholl. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 4(02), 67–75.
- Anggreini, D. E. P. 2022. Peran Guru Dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Merdeka Belajar Untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika Pada Era Omicron Dan Society 5.0. *Prossiding Seminar Naional Pendidikan Gur Sekolah Dasar*.
- Anissa Dwi Utami, Miftahul Fadlilah, Nadya Quratul Aini, & Rahmi Aulia Syafutri. 2024. Struktur dan Ciri-Ciri Teks Argumentasi dalam Bahasa Indonesia: Analisis dan Contoh. *Semantik : Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 234–243. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.845>
- Arikunto, S. 2010. *Prodedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2018. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhari, V., Tanjung, A. R. F., Ginting, R. A. B., & Khoir, M. I. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Quizlet Dalam Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 8–13. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.43>
- Boang Manalu, J., Sitohang, P., Heriwati, N., & Turnip, H. 2022. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 1*. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.174>
- Broya, E. H. 2018. Strategi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Imiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 01.
- Efendi, Z. 2022. Efektifitas Penggunaan Aplikasi Quizlet Terhadap Penilaian Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPA Kelas VII Di SMPN 18 Makassar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 81-94.
- Fadilah, N. U. 2019. *Media Pembelajaran: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran*. *Kemenag*, 6.

- Firdaus, A. A., & Setiawan, B. 2024. Implementasi Pembelajaran Menulis Teks Argumentasi dengan *Model Problem Based Learning* di SMA Negeri 1 Ngrambe. In *Bahasa dan Sastra* (Vol. 10, Issue 3). Pendidikan. <https://e-journal.my.id/onoma>
- Harahap, R. 2022. *Teks Argumentasi*. Bogor : Gueepedia.
- Harun, S. 2021. Pembelajaran Di Era 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Ilham, M. dkk. 2023. *Media Pembelajaran: Teori, Implementasi, dan Evaluasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Islami, N. I., & Sauri, S. 2022. Konsep Positivisme dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 97–107. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7449>
- Jannah, F., Irtifa, T., & Fatimattus Az Zahra, P. 2022. *Problematika Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar 2022*. 4(2), 55–65.
- Loso Judianto. 2025. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Edukasi Nusantara.
- M Hasan, M. M. D. D. 2021. *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Grup.
- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. 2022. Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Mulyasa. 2023. *Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta Timur : Bumi Aksara.
- Nurhadi. 2020. Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. In *Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Oktari, Y. 2024. *Pengaruh Media Pembelajaran Quizlet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi B3 (Bahan Berbahaya Dan Beracun) Di Smk Abdurrah Pekanbaru* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Parwati, N. N. I. P. P. S. R. A. A. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers.
- Prasetyo, H., Putri, A. S., & Hilal, I. 2022. *Education Language And Arts* Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Komik Berbantu Canva Bagi Guru Sma Negeri 2 Gadingrejo Pringsewu. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 1, Issue 1).

- Riadi Bambang, R. P. C. N. S. 2024. *Media Animasi Berbasis Artificial Intelligence: Teori & Praktik*. Yogyakarta : Selat Media Partner.
- Simbolon, J. 2023. Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v3i01.2941>
- Sugiyono. 2024. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung Alfabeta CV.
- Wahyuningsari, D. M. L. H. 2022. Pembelajaran Berdiferensiasi Dalam Rangka Mewujudkan Merdeka Belajar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1. No 2.
- Widyanthi, D. G. C. dkk. 2024. *Teori Belajar dan Pembelajaran* (Efitra, Ed.). Jambi : Pt Sonpedia Publishing Indonesia.
- Widiastini, N. K., Utama, I. M., & Suidiana, I. N. 2023. Penerapan Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. In *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* (Vol. 12, Issue 1).
- Widya Ningsih, B., Istiningsih, S., & Syahrul Jiwandono, I. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Keterampilan Membaca Muatan Materi Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jcar.v4i3.1924>
- Yantik, F., Sutrisno, S., & Wiryanto, W. 2022. Desain Media Pembelajaran Flash Card Math dengan Strategi Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3420–3427. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2624>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. 2024. Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yuniarti, A., Putri Shalihat, A., Amanda, D., Laili Ramadhini, I., Virnanda, V., & Keguruan, F. (n.d.). *Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 2).