

Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia

Sutarsih Sutarsih

Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah, Indonesia
Corresponding Author: sutabindeku@gmail.com

Abstrak. Artikel ini merupakan bagian awal dari penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) hanya dengan 2 tahapan, yaitu 1) penelitian dan pengumpulan data dan 2) desain produk. Sesuai rumusan masalah, tujuan penelitian adalah memaparkan prosedur mengembangkan dan wujud produk awal media pembelajaran SAC menulis kosakata baku bahasa Indonesia. Namun, artikel ini hanya sampai pengembangan produk awal media SAC. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena masih banyak pembelajar bahasa Indonesia yang tidak dapat menulis kosakata baku bahasa Indonesia dengan tepat. Sementara di sisi lain, bahasa Indonesia adalah bahasa negara, sebagai mata pelajaran wajib, dan didukung oleh banyak pedoman penulisan kosakata baku bahasa Indonesia. Penelitian ini memaparkan prosedur pengembangan dan menghasilkan SAC kosakata baku bahasa Indonesia yang dapat digunakan di semua jenjang pendidikan. Media SAC Produk awal ini terdiri atas materi dan latihan yang dilengkapi dengan skor perolehan. SAC produk awal ini praktis dan menarik.

Kata kunci: media, SAC, menulis, dan kosakata baku.

Abstract. This article is the initial part of Research and Development (R&D) with only 2 stages, namely 1) research and data collection and 2) product design. In accordance with the formulation of the problem, the purpose of the study is to describe the procedure for developing and creating the initial product for SAC learning media to write standard Indonesian vocabulary. However, this article is only up to the initial product development of SAC media. This research is motivated by the phenomenon that there are still many Indonesian language learners who cannot write standard Indonesian vocabulary correctly. While on the other hand, Indonesian is the state language, as a compulsory subject, and is supported by many guidelines for writing standard Indonesian vocabulary. This study describes the procedure for developing and producing SAC standard Indonesian vocabulary that can be used at all levels of education. Media SAC this initial product consists of materials and exercises that are accompanied by an acquisition score. This early product SAC was practical and attractive.

Key words: rhetoric, verbal communication, literacy.

How to Cite: Sutarsih, S. (2021). Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2021, 338-342.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa negara, menjadi mata pelajaran wajib dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi, tetapi masih saja ditemukan kesalahan penulisan kosakata baku oleh pembelajar. Meskipun *Kamus Besar Bahasa Indonesia* sudah terbit hingga mencapai edisi kelima dan diwujudkan dalam tiga versi, yaitu versi cetak, daring, dan luring; buku pedoman ejaan bahasa Indonesia sudah sampai tahap revisi dan berubah nama dan Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 telah diterbitkan. Oleh karena itu, perlu pengembangan media kosakata baku bahasa Indonesia yang dapat dipergunakan oleh pembelajar bahasa Indonesia di semua jenjang pendidikan dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Alasannya pembelajar bahasa Indonesia adalah masyarakat ilmiah yang tidak terlepas dari berbahasa Indonesia baku dalam aktivitas ilmiah dan akrab dengan perangkat teknologi modern. Media pembelajaran kosakata baku bahasa Indonesia tersebut harus bersifat praktis, mudah dibawa dan dipergunakan; menarik; dan efektif). Media pembelajaran menurut Uno dan Nina Lamatenggo (2010:122) adalah alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik. Walker dan Hess (dalam Arsyad,

2013) memberikan kriteria dalam mengkaji media pembelajaran perangkat lunak berdasarkan kualitas, yaitu isi dan tujuan, instruksional atau pembelajaran, dan kualitas teknis.

Berlatar belakang hal tersebut, *Smart Apps Creator* (SAC) dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan laju teknologi dan berbasis android yang akrab dengan pembelajar. SAC berisi suara, gambar, tulisan, dan animasi agar tampilan semakin menarik. Menurut Fernandes (2002), animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan dan seakan-akan gerakan tersebut hidup (Buchari, Sentinuwo, dan Lantang, 2015:2). Permasalahan yang muncul adalah bagaimana prosedur mengembangkan dan wujud produk awal media pembelajaran SAC menulis kosakata baku bahasa Indonesia sehingga tujuan penelitian adalah memaparkan prosedur mengembangkan dan menghasilkan produk awal media pembelajaran SAC menulis kosakata baku bahasa Indonesia.

Hasil penelitian Astuti dan Ali (2014) yaitu penggunaan media film animasi berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa. Maula dan Dian (2019) menghasilkan temuan penggunaan media gambar sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan

menulis kata baku di kelas III Sekolah Dasar Negeri Sambong Permai Kota Tasikmalaya. Ati, Maria, dan Sigit (2020) menyatakan bahwa siswa lebih antusias untuk mengikuti kegiatan KBM. Supriadin (2016), Ginting (2019), dan Yahya dkk. (2019) menyimpulkan kemampuan menulis kalimat baku peserta didik masih belum memadai dan tingkat pemahaman juga masih kurang dalam menulis kalimat baku bahasa Indonesia karena yang harus diperhatikan mulai dari penulisan kata, tanda baca dan struktur gramatikalnya demikian pula dengan hasil penelitian. Prakoso dkk. (2020:68—69) merumuskan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi dengan materi dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan peserta didik, memudahkan pendidik menyampaikan materi dan peserta didik memahami materi, dan menjadikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin berkembang.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Borg dan Gall (2003:772) menyatakan bahwa pengembangan produk pembelajaran merupakan suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan. Namun, artikel ini hanya membahas sampai pengembangan media SAC, tidak sampai validasi, uji coba, dan revisi produk menjadi produk jadi. Oleh karena itu, Prosedur penelitian ini hanya dua tahap, yaitu pengumpulan data berupa studi pustaka dan tinjauan isi. Selanjutnya tahap perencanaan, berupa pengumpulan dan pemilihan bahan dan data materi serta pembuatan rancangan dan konsep awal produk.

Sumber data penelitian adalah kosakata baku bahasa Indonesia. Bahasa baku memiliki sifat kemantapan dinamis, berupa kaidah atau aturan yang tetap serta tidak dapat berubah setiap saat (Alwi dkk., 2017:12). Adapun data penelitian ini adalah bagian dari kosakata baku bahasa Indonesia yang bersifat konkret. Teknik pengumpulan data dengan menyimak dengan teknik lanjutan catat. Data dipilah berdasar kecenderungan kosakata yang sering salah tulis. Data dilengkapi dengan gambar sebagai tanda yang tepat untuk menyatakan kosakata tersebut.

Langkah berikutnya adalah dibuat desain produk awal media SAC pembelajaran menulis kosakata baku bahasa Indonesia. Desain produk meliputi nama SAC, tampilan layar pembuka, bagian-bagian SAC dengan pengalihbahasaan ke dalam bahasa Indonesia, yang rumah, materi, latihan, dan biodata penyusun; gambar; tulisan; musik dan animasi; logo; simbol; dan warna latar belakang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagai media, SAC disusun secara sistematis dan diseleksi berdasarkan tujuan, orientasi, dan kebutuhan pembelajaran. SAC memungkinkan pengembang mudah memasukkan atau mendesain isi pembelajaran tanpa proses pemrograman ataupun HTML (*Hyper Text Markup Language*) sehingga mudah membuat bahan pengajaran.

Selain itu, bisa digunakan dalam mode luar jaringan maupun dalam jaringan. Keunggulan lain adalah bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang untuk menghasilkan produk yang bisa digunakan di mana dan kapan pun. Hal itu sudah dibuktikan dalam hasil penelitian Fajriani (2021:7) yang bahwa media pembelajaran berbasis Android yaitu Smart Apps Creator yang valid dan layak digunakan pada proses pembelajaran, oleh ahli media dan ahli materi serta telah melewati uji responden, dan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Demikian pula halnya penelitian Syahputra dan I Gusti Lanang (2020:766) menyatakan bahwa SAC sebagai media pembelajaran interaktif animasi berbasis android cocok dan layak diterapkan sebagai media belajar siswa serta membantu proses belajar agar lebih mudah, cepat dan juga efisien khususnya pada mata pelajaran animasi 2D & 3D. Hal senada juga disampaikan oleh Ningsih (2021:4) bahwa SAC merupakan media aplikasi praktis inovatif pembelajaran.

SAC kosakata baku bahasa Indonesia dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Alasannya, SAC tersebut disusun secara sistematis dengan pelbagai pertimbangan, termasuk dari ahli pembelajaran dan bahasa tentang bidang studi Bahasa Indonesia. Selain itu, media tersebut disusun sesuai kebutuhan pembelajar. Karena media SAC tersebut berisi kosakata baku bahasa Indonesia, dilakukan pemilihan kosakata baku bahasa Indonesia disertai gambar untuk memperjelas kosakata tersebut. Media SAC kosakata baku bahasa Indonesia adalah media yang mengembangkan keterampilan menulis dan berbicara untuk memperkaya pengetahuan pembelajar bahasa Indonesia dan mempermudah aktivitas ilmiah yang mereka jalani dalam menulis dan berbicara ragam formal. Hal itu disebabkan oleh keterampilan menulis dan berbicara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan keterampilan berbahasa yang harus dikuasai. Akan tetapi, pada kenyataannya tidak semua pembelajar tepat mulus dan menggunakan kosakata baku bahasa Indonesia. Hal itu dimungkinkan oleh adanya tiga penyebab, yaitu peserta didik tidak bisa membedakan kosakata baku dan tidak baku, jarang atau tidak pernah memanfaatkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia*; tidak pernah atau jarang menggunakan *Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia* sebagai pedoman penulisan ilmiah, tidak pernah atau jarang ditegur secara langsung atas kesalahan penggunaan kosakata baku bahasa Indonesia.

Smart Apps Creator (SAC) adalah media pembelajaran berbasis android berisi suara, gambar, dan tulisan, yang disusun secara sistematis dan telah diseleksi berdasarkan tujuan tertentu, orientasi pembelajaran, dan kebutuhan pembelajar. Pemilihan pembelajaran berbasis android dengan teknologi SAC memungkinkan pengembang mudah memasukan ataupun mendesain isi pembelajaran tanpa proses pemrograman ataupun HTML (*Hyper Text Markup Language*) sehingga mudah membuat bahan pengajaran. Selain itu, bisa digunakan dalam mode luar jaringan maupun dalam jaringan. Keunggulan lain adalah bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pengembang untuk menghasilkan produk yang bisa digunakan di mana dan

kanan pun. Keunggulan selanjutnya adalah SAC bisa digabungkan dengan animasi sehingga isi konten menjadi lebih menarik.

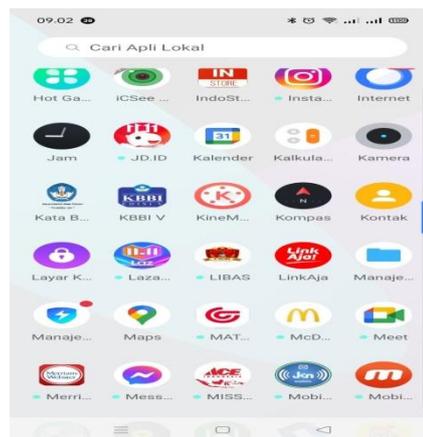
Prosedur mengembangkan produk awal media pembelajaran SAC menulis kosakata baku bahasa Indonesia diawali dengan mengumpulkan materi berupa kosakata baku bahasa Indonesia yang sering salah dalam penulisan. Selanjutnya mengumpulkan bahan untuk mendukung pembuatan SAC, meliputi gambar, foto, video, animasi, audio, latar, simbol, angka, kata, dan logo. Setelah itu pengembang menginstal aplikasi SAC di komputer, laptop, atau gawai. Setelah terinstal mulai membuat dan mengisi aplikasi SAC sesuai desain. Melakukan *setting* resolusi, mengenal dan menambah *section* dan *page*; lalu menyimpan *project* SAC. Langkah berikutnya adalah *insert image*, *insert background*, *insert video*, *insert background* teks, *insert Audio*; *insert* teks judul dan teks narasi, *insert image button*, *insert hotspot*, membuat *interaction*, dan *button*. Langkah berikutnya adalah membuat APK android dan mengkopir APK ke telepon pintar. Terakhir adalah melakukan *install APK* di telepon pintar.

Dalam melakukan setiap prosedur harus cermat dan satu persatu. Mengecek hasil setiap langkah sebelum menuju langkah berikutnya.

SAC produk awal pengembangan ini sangat mudah digunakan. Pembelajar dapat menggunakan meskipun tanpa membaca petunjuk penggunaan. SAC produk awal pengembangan ini juga memberi keleluasan pembelajar untuk mengukur kemampuan berulang kali secara mandiri. Hal itu memberi peluang kepada pembelajar menguasai kosakata baku bahasa Indonesia dan mencapai skor tertinggi. Karena pengukuran secara mandiri tersebut, pembelajar terhindar dari rasa malu diketahui orang lain andai perolehan skor rendah. Di SAC tersebut dilengkapi dengan pedoman yang dapat digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata baku bahasa Indonesia dan cara memperolehnya secara mandiri. Pembelajar dapat langsung mengunduh atau mencari pedoman tersebut dan mempelajarinya sekaligus mengecek apakah soal latihan dan jawaban sudah sesuai dengan pedoman. Hal itu menjadikan pembelajar termotivasi untuk menggali kemampuan berbahasa tulis dengan menggunakan kosakata baku bahasa Indonesia.

SAC sebagai produk awal dari penelitian pengembangan ini dilihat dari tampilan berbeda dengan SAC lainnya. Pertama, sudah menggunakan istilah untuk bagian-bagian SAC dalam bahasa Indonesia, bukan bahasa asing lagi. Kedua, dilengkapi dengan gambar dan simbol yang jelas untuk memudahkan pengguna selain panduan penggunaan yang disertakan di awal tampilan. Ketiga, dilengkapi sertifikat perolehan skor sebagai penghargaan kepada pembelajar. Keempat, dapat digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan kosakata bahasa Indonesia pembelajar. Kelima, sesuai dengan latar belakang budaya, norma, nilai, dan lingkungan pembelajar.

Berikut ini SAC sebagai media pembelajaran produk awal penelitian pengembangan yang telah dibuat.



Gambar1. Tampilan SAC di Gawai

Aplikasi SAC media pembelajaran SAC yang siap digunakan di layar telepon genggam/gawai dalam produk awal ini tampak dengan logo kemdikbud dengan tulisan kata Baku Bahasa Indonesia di bawah logo tersebut merupakan tampilan aplikasi. Logo aplikasi SAC tersebut sesuai dengan yang dikehendaki pengembang media. Jadi, sangat bergantung dengan pilihan pengembang. Dalam gambar 1 tampilan aplikasi SAC di layar gawai ditunjukkan dengan tanda anak panah.

Gambar 2. Tampilan Awal SAC

Gambar 2 menunjukkan tampilan awal SAC ketika digunakan. Tampilan awal tersebut berisi judul, petunjuk penggunaan, nama penyusun, ajakan menggunakan, simbol/logo instansi dan atau lembaga. Tampilan awal SAC tersebut berada di bagian *home* ditandai dengan simbol rumah dalam lingkaran di pojok kiri atas layar aplikasi. Namun, dalam produk tersebut, tidak lagi menggunakan kata *home*, tetapi sudah diganti dengan padanan dalam bahasa Indonesia, yaitu rumah. Di bagian awal tampilan tersebut terlihat bagian-bagian isi SAC, meliputi rumah, materi, latihan, dan penyusun. Selain itu ada latar gambar, video, musik pengiring, dan slogan SAC. Karena SAC ini dibuat dengan menggunakan *hot spot* dan *hyperlink*, pengguna dapat memilih ruang mana yang akan dimasuki. Misalnya langsung ke latihan terlebih dahulu. Setelah itu baru ke materi atau ke penyusun.



Gambar 3. Materi SAC

Gambar 3 menunjukkan contoh materi yang dibuat dalam produk awal pengembangan SAC. Materi tersebut dibuat dengan ringkas. Diawali dengan pengertian dan diikuti dengan penjelasan secara ringkas disertai contoh. Di bagian materi tersebut ada tanda panah ke kiri dan ke kanan. Ke kiri artinya kembali ke materi bagian awal dan ke kanan ke materi bagian selanjutnya. Di bagian materi tersebut juga ada penanda nomor halaman yang diletakkan di bagian sudut kanan atas berupa angka latin. Angka nomor halaman tersebut ditulis dengan tinta hitam yang berada di dalam bentuk bintang berwarna kuning. Pemberian nomor halaman untuk membantu memudahkan pengguna dia telah membaca materi di halaman berapa. Demikian pula dengan simbol anak panah dapat disentuh untuk membantu pengguna ke arah mana yang dituju (kembali atau lanjut ke halaman berikutnya). Tanda anak panah tersebut disertai dengan tulisan tinta berwarna hitam. Tulisan berada di dalam warna kuning yang dilapisi dengan warna merah untuk memperjelas kegunaan tanda anak panah. Di bagian materi tersebut terlihat bagian-bagian isi SAC, meliputi rumah, materi, latihan, dan penyusun. Karena SAC ini dibuat dengan menggunakan *hot spot* dan *hyperlink*, pengguna dapat melompati bagian materi tanpa harus membaca materi sampai tuntas. Jika sudah merasa siap mengerjakan soal untuk mengukur kemampuan penguasaan kosakata, pengguna dapat langsung menekan kolom bertuliskan latihan. Jika belum siap, pengguna bisa kembali ke bagian rumah dan keluar dari aplikasi SAC.



Gambar 4. Latihan SAC

Gambar 4 menunjukkan contoh soal latihan SAC produk awal pengembangan. Di bagian latihan tersebut diawali dengan petunjuk pengerjaan soal sekaligus penggunaan SAC dalam mengerjakan soal. Bagian soal disertai dengan angka yang menunjukkan nomor soal latihan, soal dalam bentuk gambar, pilihan jawaban soal, dan skor perolehan di nomor soal tersebut. Di bagian contoh soal tersebut skor masih nol. Skor akan berubah jika pengguna sudah menekan huruf jawaban soal. Skor akumulatif akan diperoleh jika pengguna mengerjakan soal sampai selesai. Di bagian materi tersebut terlihat bagian-bagian isi SAC, meliputi rumah, materi, latihan,

dan penyusun. Karena SAC ini dibuat dengan menggunakan *hot spot* dan *hyperlink*, pengguna dapat melompati bagian latihan jika merasa belum siap. Artinya, pengguna tidak dapat mengukur kemampuannya dalam penguasaan kosakata. Namun, dengan memasuki halaman pertama latihan tersebut, pengguna mendapat gambaran bagaimana soal latihan dalam SAC. Setidaknya, pengguna dapat mencuri poin skor dengan melihat terlebih dahulu di pedoman penulisan kata baku, misalnya melihat di KBBI V daring atau luring terlebih dahulu.



Gambar 5. Hasil Perolehan Skor SAC

Gambar 5 menunjukkan hasil perolehan skor latihan soal SAC. Perolehan skor tersebut merupakan skor total yang diperoleh pengguna SAC. Total skor ditunjukkan dengan angka dalam ukuran *font* yang lumayan besar di bawah pernyataan "Total skor yang Anda peroleh adalah". Di bawah angka total skor terdapat gambar sertifikat kelulusan yang menyatakan pembelajaran sudah selesai. Dalam hasil perolehan skor tersebut juga disertai dengan animasi, suara, latar pendukung yang melambungkan ketuntasan dan keberhasilan. Di bagian hasil perolehan skor tersebut terlihat bagian-bagian isi SAC, meliputi rumah, materi, latihan, dan penyusun. Karena SAC ini dibuat dengan menggunakan *hot spot* dan *hyperlink*, pengguna dapat melompati bagian penyusun menuju bagian materi untuk penguatan.



Gambar 6. Penyusun SAC

Gambar 6 menunjukkan penyusun SAC. Selain identitas dan alamat berkorespondensi dengan penyusun, juga ada kalimat penutup yang menunjukkan tujuan pengembangan produk SAC. Bagian penutup dilengkapi dengan gambar yang menunjukkan identitas kota asal penyusun berupa gambar Gedung Lawang Sewu, ikon kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Di bagian penyusun juga disertai logo instansi dan lembaga. Tidak lupa disertakan kata mutiara untuk memotivasi pengguna SAC agar terus semangat

belajar kosakata baku bahasa Indonesia. Tidak berpuas diri atau bersedih atas hasil yang diperoleh. Hal itu sekaligus mengingatkan bahwa kosakata baku bahasa Indonesia tidak hanya yang ada dalam latihan. Penguasaan kosakata baku Indonesia merupakan wujud kebanggaan terhadap bahasa Indonesia.

KESIMPULAN

Artikel ini merupakan bagian awal penelitian pengembangan. Meskipun demikian, sudah sampai tahap pembuatan produk awal media SAC kosakata baku bahasa Indonesia. Penelitian ini memaparkan prosedur pengembangan dan menghasilkan SAC kosakata baku bahasa Indonesia yang dapat digunakan di semua jenjang pendidikan. Media SAC Produk awal ini terdiri atas materi dan latihan yang dilengkapi dengan skor perolehan. SAC produk awal ini praktis dan menarik. Produk awal ini sangat mudah digunakan. Pembelajar dapat menggunakan meskipun tanpa membaca petunjuk penggunaan.

Dari artikel ini, pengembang media pembelajaran dapat mengembangkan lagi agar menjadi media produk pembelajaran yang sesuai dengan hasil penilaian ahli bahasa, ahli media, dan teruji efektif bagi pembelajar kosakata baku bahasa Indonesia di semua jenjang pendidikan.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, Y. W. dan A. M. (2014). *Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas V SD*.
- Ati, A. P. dan M. C., & Widiyanto, S. (2020). Strategi Pembelajaran dan Pengajaran Menulis Bahasa Indonesia. *Prosiding Samasta (Seminar Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 4(0).
- Buchari, M. Z., Sentinuwo, S. R., & Lantang, O. A. (2015). Rancang Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. *E-journal Teknik Informatika*, 6(1), 1–6.
- Fajriani, D. dan R. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Smart Apps Creator Berbasis Android sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Bisnis Daring dan Pemasaran. In *Prosiding Seminar Nasional Kelompok Bidang Keahlian TTN 2021 Universitas Negeri Malang* (pp. 1–8).
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction*. Pearson Education.
- Ginting, A. (2019). Keterampilan Menulis Kalimat Baku oleh Mahasiswa PGSD Semester IV. *Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (Pendidstra)*, 2(1), 1–15.
- Hasan, A., Solihah, A., Sugono, D., Amalia, D., Suzanti, E., Harimansyah, G., Qodratillah, M. T., Mustakim, S., Iryani, T., & Triwulandari. (2017). *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Badan Pembinaan dan Pengembangan Bahasa.
- Maula, I. dan D. I. (2019). Penggunaan Media Gambar dalam Keterampilan Menulis Kata Baku di Kelas III SD. *Pedagogika*, 6(1), 137–149.
- Ningsih, S. E. (2021). *SAC Media Tempat Belajar Ansambel*. Yayasan Lembaga Gumun Indonesia.
- Prakoso, R. H., Suhandi, A., & Noviyanti, S. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator pada Subtema Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar* [Thesis.]. Universitas Jambi.
- Supriadin. (2016). Identifikasi Penggunaan Kosakata Baku Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Wera Kabupaten Bima Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 150–161.
- Syahputra, F. K. dan I. G. L. P. E. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) untuk Mata Pelajaran Animasi 2D dan 3D Kelas XI di SMKN 1 Driyorejo Gresik. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(2), 763–768.
- Uno, H. B. dan N. L. (2010). *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Yahya, M., & Andayani, dan K. S. (2018). Hubungan Penguasaan Kosakata dengan Kesalahan Diksi dalam kalimat bahasa Indonesia Mahasiswa BIPA Level Akademik. *Jurnal Kredo*, 1(2), 53–70.