

3189 Galley_Hesti_ETDC- Template+PATIKALA+copy.pdf

by indonesia etdc

Submission date: 05-Jun-2025 09:41PM (UTC+0900)

Submission ID: 2674325348

File name: 3189_Galley_Hesti_ETDC-Template_PATIKALA_copy.pdf (560.32K)

Word count: 2753

Character count: 18901

PENDAMPINGAN PEMBUATAN MODUL AJAR BIPA BERBASIS MEDIA DESAIN CANVA PADA MAHASISWA PBSI DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Hestiaty¹, Munirah², Ratnawati³, Dewi Murni⁴, Sartiny Seubelan⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

hestiatye@gmail.com¹

munirah@unismuh.ac.id²

ratnawati@unismuh.ac.id³

mumidewirasud@gmail.com⁴

sartinyseubelan13@gmail.com⁵

Abstract

The mentoring activity in making Indonesian Language teaching modules for Foreign Speakers (BIPA) based on Canva design media aims to improve the skills of students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program (PBSI) of Muhammadiyah University of Makassar in compiling effective and innovative teaching materials. Mentoring is carried out online through five stages, namely planning, training and practice, mentoring, evaluation, and implementation. The results of the activity show a significant increase in students' ability to design interesting and relevant BIPA teaching modules. As many as 90% of students succeeded in producing modules according to the criteria of interactive and aesthetic design. The evaluation showed that 85% of participants were satisfied with this activity. This finding confirms the importance of using Canva as a technology-based learning media to support creative and effective BIPA teaching, while introducing Indonesian culture to foreign learners.

Keywords: BIPA, Canva, Teaching Modules, Educational Technology, Graphic Design

Abstrak

Kegiatan pendampingan pembuatan modul ajar Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) berbasis media desain Canva bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Universitas Muhammadiyah Makassar dalam menyusun bahan ajar yang efektif dan inovatif. Pendampingan dilakukan secara daring melalui lima tahapan, yaitu perencanaan, pelatihan dan praktik, pendampingan, evaluasi, serta implementasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mahasiswa merancang modul ajar BIPA yang menarik dan relevan. Sebanyak 90% mahasiswa berhasil menghasilkan modul sesuai kriteria desain yang interaktif dan estetis. Evaluasi menunjukkan bahwa 85% peserta merasa puas dengan kegiatan ini. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk mendukung pengajaran BIPA yang kreatif dan efektif, sekaligus memperkenalkan budaya Indonesia kepada pembelajar asing.

Kata Kunci: BIPA, Canva, Modul Ajar, Teknologi Pendidikan, Desain Grafis

Pendahuluan

Dalam era globalisasi yang semakin pesat, penguasaan Bahasa Indonesia oleh penutur asing menjadi salah satu aspek penting dalam memperkenalkan budaya Indonesia kepada dunia internasional. Program Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) telah menjadi strategi utama untuk mencapai tujuan tersebut. Tren internasionalisasi pendidikan telah mendorong semakin banyak mahasiswa asing untuk mempelajari bahasa dan budaya Indonesia, yang pada gilirannya menuntut pengembangan modul ajar yang efektif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajar (Tawandorloh et al., 2021; Dananto, 2023).

*Correspondent Author: hestiatye@gmail.com

Salah satu pendekatan yang menjanjikan dalam pengembangan modul ajar BIPA adalah pemanfaatan teknologi desain grafis, seperti Canva. Canva menyediakan alat desain yang intuitif, fleksibel, memungkinkan pembuatan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, yang menjadi faktor penting dalam pembelajaran bahasa (Muzaki, 2021). Namun, di sisi lain, kurangnya pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan teknologi ini menjadi tantangan bagi banyak pengajar dan mahasiswa dalam merancang materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar asing (Fitria, 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan modul ajar BIPA berbasis media desain Canva, dengan fokus pada peningkatan keterampilan bahasa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI) Universitas Muhammadiyah Makassar. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada literatur terkait pembelajaran BIPA dan inovasi dalam penggunaan teknologi pendidikan. Secara praktis, modul yang dihasilkan diharapkan menjadi sumber belajar yang efektif dan relevan, sekaligus mendorong pengajar dan mahasiswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan materi ajar.

Pendekatan penelitian ini juga mempertimbangkan integrasi elemen budaya lokal dalam modul ajar, yang bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi bahasa tetapi juga memperkenalkan kekayaan budaya Indonesia kepada pembelajar asing. Dengan menggabungkan elemen budaya lokal dan media pembelajaran berbasis teknologi, modul ini diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa (Amin, 2021). Analisis kebutuhan pembelajar dilakukan untuk memastikan relevansi dan efektivitas modul, sementara evaluasi berkala akan digunakan untuk menilai keberhasilan implementasi modul ini.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran BIPA di Universitas Muhammadiyah Makassar, tetapi juga memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan pendidikan bahasa di Indonesia secara keseluruhan. Pemanfaatan teknologi seperti Canva diharapkan dapat menjadi model yang dapat diadopsi oleh institusi lain dalam upaya meningkatkan pembelajaran BIPA secara global.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan modul ajar BIPA berbasis Canva akan dilakukan secara daring melalui platform Google Meet. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pendampingan yang efektif dan interaktif meskipun dilakukan secara jarak jauh. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui lima tahapan utama:

1. Identifikasi Kebutuhan Tahapan ini dimulai dengan survei dan wawancara untuk memahami kebutuhan spesifik pelaku UMKM. Menurut Miles dan Huberman (1994), pendekatan partisipatif sangat penting untuk memastikan relevansi program dengan kebutuhan masyarakat. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar pelaku UMKM di Desa Baturappe memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pemasaran. Oleh karena itu, modul pelatihan disusun dengan fokus pada aspek-aspek yang paling dibutuhkan, seperti pembuatan akun e-commerce, penggunaan media sosial, dan pengelolaan toko online.
2. Tahap Perencanaan Pada tahap ini, pendamping melakukan koordinasi dengan dosen tutor untuk menentukan kebutuhan, jadwal kegiatan, dan target capaian. Observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi keterampilan mahasiswa dalam menggunakan Canva dan menyusun modul ajar BIPA. Pelatihan dilaksanakan secara daring dalam 4 kali pertemuan. Materi pelatihan meliputi pengenalan Canva sebagai media desain, fitur-fitur utama Canva, teknik penyusunan modul ajar yang sesuai dengan pembelajaran BIPA, dan strategi penggunaan elemen desain untuk menarik perhatian pembelajar.
3. Tahap Pelatihan dan Praktik Pelatihan difokuskan pada penggunaan media sosial, platform e-commerce, dan aplikasi desain sederhana. Modul pelatihan disusun dengan merujuk pada panduan teknis dari Pratama (2020), yang menekankan pentingnya penyampaian materi secara

- praktis dan aplikatif. Pelatihan dilakukan dalam kelompok kecil untuk memastikan setiap peserta mendapatkan perhatian yang cukup. Selain itu, fasilitas pendukung, seperti perangkat komputer dan akses internet, disediakan untuk meminimalkan hambatan teknis yang mungkin dihadapi oleh peserta selama pelatihan.
4. Tahap Pendampingan Dalam tahap ini, mahasiswa secara langsung mempraktikkan penyusunan modul ajar menggunakan Canva. Pendamping memberikan modul panduan untuk membantu mahasiswa memahami proses desain, mulai dari pemilihan template, pengaturan tata letak, hingga penyisipan elemen interaktif seperti video atau kuis. Pendampingan dilakukan untuk memastikan mahasiswa mampu mengaplikasikan hasil pelatihan ke dalam pembuatan modul ajar secara mandiri. Sesi pendampingan terdiri dari diskusi kelompok dan bimbingan individu. Tim pengabdian memberikan masukan konstruktif terkait desain, konten, dan kelayakan modul ajar yang dibuat mahasiswa.
 5. Tahap Evaluasi Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan kegiatan pendampingan. Metode evaluasi meliputi wawancara dengan mahasiswa untuk mengetahui kendala yang dihadapi, penilaian terhadap modul ajar yang dihasilkan, dan survei kepuasan mahasiswa terhadap kegiatan pendampingan.

Hasil dan Pembahasan

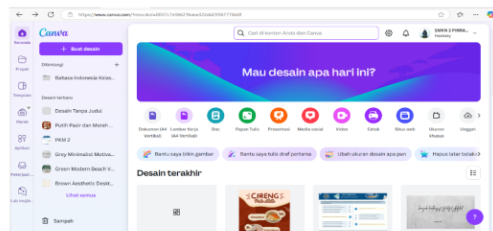
Kegiatan pendampingan pembuatan modul ajar BIPA berbasis Canva menghasilkan beberapa capaian yang signifikan, baik dalam peningkatan kemampuan teknis mahasiswa PBSI Universitas Muhammadiyah Makassar maupun kualitas modul ajar yang dihasilkan. Pelaksanaan kegiatan pendampingan menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam membuat modul ajar BIPA berbasis Canva. Berikut adalah temuan utama dari setiap tahapan:

1. Tahap Perencanaan

Tahap persiapan dan identifikasi dalam kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan cara rapat bersama dosen tutor untuk menentukan jadwal pelaksanaan kegiatan. Tahapan persiapan pelatihan dilaksanakan dengan melakukan koordinasi kepada pihak sekolah tentang kesiapan mengikuti pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran serta melakukan pelatihan.

2. Pelatihan dan Praktik

Sesi pelatihan dan praktik yang dilaksanakan secara daring berlangsung dengan sangat lancar, dihadiri oleh 25 mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI). Pelatihan ini menggunakan aplikasi Zoom Meeting yang mendukung interaksi langsung antara pemateri dan peserta, dilengkapi dengan fitur-fitur seperti screen sharing, kolom chat, dan ruang diskusi virtual untuk meningkatkan pengalaman belajar. Antusiasme mahasiswa terlihat jelas sejak awal sesi, dengan keaktifan mereka dalam menyimak materi, bertanya melalui kolom chat, dan berpartisipasi dalam diskusi secara langsung menggunakan mikrofon. Pemateri juga berhasil menciptakan suasana yang hangat dan interaktif dengan memberikan motivasi dan kesempatan bagi setiap peserta untuk menyampaikan pendapat mereka.



Gambar 1. Pengenalan Fitur Canva

Dalam sesi ini, mahasiswa diajak untuk mempraktikkan penggunaan fitur-fitur utama Canva secara terstruktur. Pemateri memulai dengan memberikan penjelasan mengenai dasar-dasar desain grafis, seperti pentingnya memilih template yang sesuai dengan kebutuhan, pengaturan warna yang mendukung estetika, dan cara menyisipkan elemen grafis interaktif untuk memperkaya tampilan. Setiap langkah dijelaskan dengan detail melalui screen sharing, diikuti dengan waktu praktik mandiri yang memungkinkan mahasiswa untuk bereksperimen dengan fitur Canva secara langsung. Pemateri juga memberikan contoh aplikasi fitur dalam berbagai konteks, seperti pembuatan poster edukasi, infografis, dan bahan ajar kreatif.

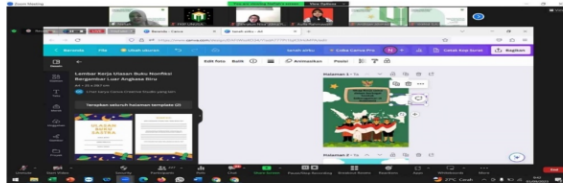
Hasil praktik menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mampu memahami dan mengaplikasikan fitur-fitur Canva dengan baik. Beberapa desain yang dihasilkan bahkan mencerminkan kreativitas yang tinggi, dengan pemilihan warna yang harmonis, tata letak yang rapi, dan elemen visual yang menarik. Pemateri memberikan umpan balik yang konstruktif secara langsung, baik secara individu maupun kelompok, untuk mendorong mahasiswa meningkatkan kualitas karya mereka. Dengan pendekatan yang terstruktur, suasana belajar yang kondusif, dan dukungan teknologi yang optimal, pelatihan daring ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang efektif sekaligus menyenangkan bagi seluruh peserta.

3. Pendampingan

Pada tahap pendampingan yang dilaksanakan secara daring, mahasiswa menunjukkan peningkatan kemampuan secara signifikan dalam menghasilkan modul ajar menggunakan Canva. Dari total peserta, sebanyak 90% mahasiswa berhasil menghasilkan modul ajar yang memenuhi kriteria desain, meliputi kesesuaian dengan tema, estetika visual, tata letak yang rapi, dan penggunaan elemen grafis interaktif yang relevan. Adapun 10% mahasiswa lainnya memerlukan bimbingan tambahan untuk menyelesaikan modul mereka, terutama dalam aspek teknis seperti pemilihan warna yang harmonis, pengaturan margin, dan penyisipan elemen grafis. Hal ini menunjukkan adanya keberagaman tingkat pemahaman mahasiswa yang dikelola dengan pendekatan yang tepat selama pendampingan.

Proses pendampingan dilakukan dengan dua metode utama, yaitu diskusi kelompok dan bimbingan individu. Diskusi kelompok dilaksanakan melalui ruang diskusi virtual yang dirancang untuk mendorong kolaborasi antar mahasiswa. Dalam sesi ini, mahasiswa didorong untuk saling berbagi ide, memberikan masukan, dan mendiskusikan tantangan yang dihadapi selama proses desain. Interaksi ini membantu menciptakan suasana belajar yang inklusif dan menumbuhkan rasa saling mendukung di antara peserta. Selain itu, mahasiswa mendapatkan wawasan baru dari perspektif teman sejawat yang dapat memperkaya hasil desain mereka.

Bimbingan individu dilakukan dengan pendekatan yang lebih personal. Pemateri menyediakan waktu khusus untuk mendampingi mahasiswa yang membutuhkan bantuan tambahan. Dalam sesi ini, setiap mahasiswa memiliki kesempatan untuk menyampaikan kendala spesifik yang mereka hadapi, seperti kesulitan memahami fitur tertentu di Canva atau masalah teknis dalam pengaturan desain. Pemateri memberikan solusi yang konkret, disertai penjelasan yang mendalam, sehingga mahasiswa dapat menyelesaikan tugas mereka dengan lebih percaya diri. Pendekatan ini tidak hanya membantu mahasiswa mengatasi kendala teknis, tetapi juga mendorong mereka untuk lebih kreatif dan percaya diri dalam mengembangkan modul ajar.



Gambar 2. Diskusi Kelompok dan Bimbingan

Untuk menciptakan kondisi yang ideal dalam pendampingan daring, persiapan teknis dilakukan dengan matang. Seluruh peserta diberikan panduan awal, termasuk tutorial video dan dokumen teknis, yang membantu mereka memahami langkah-langkah dasar dalam penggunaan Canva. Koneksi internet yang stabil dan penggunaan perangkat lunak video konferensi yang andal memastikan sesi pendampingan berjalan tanpa hambatan. Pemateri juga memastikan suasana sesi tetap interaktif dan mendukung, dengan menyelingi diskusi dengan apresiasi terhadap hasil kerja mahasiswa, sehingga tercipta motivasi yang tinggi untuk terus belajar.

4. Evaluasi

Berdasarkan wawancara dan survei yang dilakukan secara daring, mayoritas mahasiswa menyatakan bahwa kegiatan pendampingan ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan keterampilan desain grafis mereka, khususnya dalam pembuatan modul ajar. Sebanyak 85% mahasiswa menyatakan puas dengan keseluruhan kegiatan, mengapresiasi pendekatan yang **22** eraktif, dukungan teknis yang diberikan, dan materi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing). Mahasiswa merasa bahwa pemahaman mereka terhadap desain grafis, seperti pengaturan tata letak, pemilihan warna yang harmonis, serta penggunaan elemen interaktif, meningkat secara signifikan selama pelatihan. Namun, 15% mahasiswa lainnya memberikan saran agar durasi pelatihan diperpanjang, mengingat mereka membutuhkan waktu tambahan untuk mendalami setiap fitur dan menyelesaikan tugas dengan lebih optimal.

Proses evaluasi terhadap hasil pelatihan dilakukan dengan metode penilaian modul ajar yang dihasilkan mahasiswa. Penilaian dilakukan berdasarkan beberapa kriteria utama, yaitu interaktivitas, estetika visual, dan kesesuaian dengan kebutuhan pembelajar BIPA. Hasilnya, sebanyak 92% modul yang dihasilkan berhasil memenuhi kriteria tersebut. Modul-modul ini menampilkan desain yang menarik, konten yang relevan, serta elemen grafis interaktif yang mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif. Beberapa modul bahkan mendapatkan apresiasi khusus karena mampu mengintegrasikan elemen budaya Indonesia secara kreatif, seperti penggunaan ilustrasi tradisional dan warna-warna khas Nusantara.

Tabel 1. Hasil Survei Pendampingan

Kategori	Persentase
Puas dengan kegiatan	85%
Materi relevan	90%
Peningkatan pemahaman	92%
Menyarankan tambahan durasi	15%

Evaluasi yang dilakukan secara daring menggunakan platform video konferensi dan survei online berjalan dengan lancar. Pemateri dan tim evaluasi memberikan umpan balik langsung kepada mahasiswa melalui sesi diskusi virtual, di mana setiap mahasiswa memiliki kesempatan untuk mempresentasikan modul yang telah mereka buat. Selain itu, mahasiswa juga diberikan penilaian tertulis yang mencakup aspek kelebihan dan area untuk perbaikan dari modul mereka. Proses ini dirancang untuk memberikan evaluasi yang komprehensif dan membangun, sehingga mahasiswa dapat belajar dari pengalaman dan masukan yang diterima.

Kegiatan pendampingan pembuatan modul ajar BIPA berbasis Canva membuktikan efektivitas pendekatan berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas bahan ajar yang dihasilkan oleh mahasiswa. Pendekatan partisipatif dan berbasis proyek yang diterapkan selama program memungkinkan mahasiswa untuk secara aktif terlibat dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi. Hal ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang mendalam tetapi juga mendorong mahasiswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain modul ajar.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa mampu menghasilkan modul ajar yang memenuhi kriteria desain interaktif, estetika visual, dan relevansi dengan kebutuhan pembelajar BIPA. Hal ini menegaskan bahwa penggunaan Canva sebagai media desain grafis memberikan fleksibilitas dan kemudahan bagi mahasiswa untuk menghasilkan bahan ajar yang menarik. Selain itu, penyisipan elemen budaya lokal dalam modul yang dihasilkan, seperti ilustrasi tradisional dan warna khas Nusantara, menunjukkan potensi penggunaan modul ini sebagai alat untuk memperkenalkan budaya Indonesia kepada pembelajar asing.

Proses pendampingan yang dilakukan melalui sesi kelompok dan bimbingan individu juga berperan penting dalam memastikan keberhasilan kegiatan ini. Sesi diskusi kelompok tidak hanya memberikan ruang bagi mahasiswa untuk bertukar ide tetapi juga menciptakan suasana belajar yang inklusif dan kolaboratif. Sementara itu, bimbingan individu memungkinkan mahasiswa yang menghadapi kendala teknis untuk mendapatkan solusi yang spesifik dan personal. Pendekatan ini terbukti efektif dalam mengatasi beragam tingkat pemahaman mahasiswa terkait penggunaan Canva.

Namun, beberapa tantangan juga ditemukan selama kegiatan ini. Sebagian mahasiswa mengusulkan agar durasi pelatihan diperpanjang untuk memberikan waktu yang lebih banyak dalam mendalami fitur Canva dan menyelesaikan modul mereka dengan lebih optimal. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun program ini berhasil, terdapat ruang untuk peningkatan dalam aspek durasi dan intensitas pelatihan.

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan pendampingan pembuatan modul ajar BIPA berbasis media desain Canva ini dapat dikategorikan berhasil. Mahasiswa PBSI Universitas Muhammadiyah Makassar menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain dan penyusunan modul ajar. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam mendukung pembelajaran BIPA yang kreatif dan efektif, serta mendorong mahasiswa untuk lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi desain grafis. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media desain memiliki potensi besar untuk diterapkan secara luas dalam pengembangan bahan ajar.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami ucapkan kepada seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pendampingan pembuatan modul ajar BIPA berbasis Canva. Terima kasih juga kepada para dosen pembimbing dan pihak pendukung yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan ini secara daring melalui lima tahapan. Berkat kerja sama dan antusiasme peserta, terjadi peningkatan signifikan dalam keterampilan merancang modul ajar yang inovatif, interaktif, dan estetis. Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar mahasiswa merasa puas dengan pelatihan ini. Semoga penggunaan media desain Canva dapat terus digunakan sebagai sarana pembelajaran kreatif yang mendukung pengajaran BIPA serta memperkenalkan budaya Indonesia kepada pembelajar asing secara efektif dan menyenangkan.

Referensi

- Amin, K. F. (2021). Pengajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) Dan Pengenalan Budaya Lokal Bugis-Makassar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(6), 1044–1053. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i6.195>
- Dananto, R. A. (2023). Kuliner Gudeg Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Dalam Mendukung Internasionalisasi Bahasa Indonesia. *Sintaksis*, 1(6), 1–15. <https://doi.org/10.61132/sintaksis.v1i6.131>
- Fitria, T. N. (2023). Introducing Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA): Method and Challenges of Teaching Indonesian as a Foreign Language (IFL). *Inovasi Kurikulum*, 20(2), 205–224. <https://doi.org/10.17509/jik.v20i2.60374>

- 1 Muzaki, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal Malang. Jurnal Ilmiah Semantika, 2(02). <https://doi.org/10.46772/semantika.v2i02.379>
- 4 Tawandorloh, K.-A., Islahuddin, I., & Nugraheny, D. C. (2021). Program Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA) Di Universitas Fatoni, Thailand. Indonesian Language Education and Literature, 7(1), 139. <https://doi.org/10.24235/ileal.v7i1.8603>

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

12%

PUBLICATIONS

7%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.aspirasi.or.id Internet Source	2%
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas PGRI Adi Buana Surabaya Student Paper	1%
4	e-journal.my.id Internet Source	1%
5	ejournal.upi.edu Internet Source	1%
6	dinastipub.org Internet Source	1%
7	Submitted to Institut Agama Islam Al-Zaytun Indonesia Student Paper	1%
8	Nabila Nufaiza Yusuf, Sumiyadi Sumiyadi, Rudi Adi Nugroho. "Integrasi Legenda urban dalam Model Pembelajaran Menulis Cerita Fantasi di SMP", Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra, 2024 Publication	1%
9	ojs.unpkediri.ac.id Internet Source	1%
10	unimuda.e-journal.id Internet Source	<1%

11	journal.ummat.ac.id Internet Source	<1 %
12	www.piramida.id Internet Source	<1 %
13	Budianto Budianto, Ilham Ramadhan Nasution, Ahmad Taufiq Harahap, Teguh Dwi Putra, Zuliana Zulkarnaen. "WORKSHOP AKUNTANSI DASAR BAGI REMAJA PENGUSAHA MUDA DI DESA TANJUNG HATARAN", Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2025 Publication	<1 %
14	mail.ejournal.stkipbudidaya.ac.id Internet Source	<1 %
15	repository.usd.ac.id Internet Source	<1 %
16	zonasultra.com Internet Source	<1 %
17	Eneng Darlianti, Ghullam Hamdu, Karlimah Karlimah. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media STEM Berbasis AR untuk Materi Struktur Bumi Sekolah Dasar", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2025 Publication	<1 %
18	Randy M. Oswara, Riri Lidya Fathira, Irfan Satria Permana, Muhammad Sondri Renjani, Dimas Heriyanto, Sucitra Wijaya. "PENGENALAN TEKNOLOGI DRONE DI PONDOK PESANTREN AL-INAYAH 3", Community Development Journal : Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2025 Publication	<1 %

19	core.ac.uk Internet Source	<1 %
20	eduvest.greenvest.co.id Internet Source	<1 %
21	eprints.unpam.ac.id Internet Source	<1 %
22	jonedu.org Internet Source	<1 %
23	jurnal.pcmkramatjati.or.id Internet Source	<1 %
24	www.neliti.com Internet Source	<1 %
25	Alfi Ardhiati Solikhah, Laily Nurlina. "Pemanfaatan Media Digital pada Pembelajaran BIPA: Sebuah Kajian Literatur", Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra, 2024 Publication	<1 %
26	Fida Pangesti, Arif Budi Wiranto. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BIPA BERBASIS LINTAS BUDAYA MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUALKOMUNIKATIF", Jurnal Pendidikan Bahasa, 2018 Publication	<1 %
27	Agus Joko Purwadi, Didi Yulistio. "Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Teknik Bercerita dan Berpidato pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu", Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing, 2020 Publication	<1 %

28

Helmi Muzaki. "Pengembangan Bahan Ajar
BIPA Tingkat 3 Berbasis Budaya Lokal
Malang", Jurnal Ilmiah SEMANTIKA, 2021

Publication

<1 %

29

riset.unisma.ac.id

Internet Source

<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off