

PENGEMBANGAN APLIKASI BATIYA (BAKU TIDAK YA?) SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KATA BAKU DI KELAS V SD

Farda Andita Damayanti^{1*}, Prana Dwija Iswara², Dadan Djuanda³

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

Email: farda.andita@upi.edu, iswara@upi.edu, dadandjuanda@upi.edu

ABSTRACT

This research is motivated by the difficulty of students in distinguishing and writing standard and non-standard vocabulary. The purpose of this study is to develop an application-based learning media called BATIYA (Baku Tidak Ya?) as an interactive solution to improve grade V elementary school students' understanding of standardized words. The research used the Design and Development (D&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. One of the excellent features of this media is the "Let's Write" menu which is able to correct text based on linguistic rules in accordance with the KBBI. The results of expert validation show that this media is in the "Very Feasible" category, with a score from media experts 85% and 92.5%. At the implementation stage, the media was tested on students in three elementary schools, with the assessment results being 88.79%, 85.57%, and 76.47% respectively. In addition, five teachers gave positive responses with an average score of 88.5% in the "Very Good" category. Thus, BATIYA media is considered effective, interesting, and feasible to use as a learning tool for Indonesian language, especially in recognizing and using standard words appropriately.

Keywords: Learning Media, Media Development, writing skills, Standardized Vocabulary

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan peserta didik dalam membedakan dan menulis kosa kata baku dan tidak baku. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi bernama BATIYA (Baku Tidak Ya?) sebagai solusi interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V sekolah dasar terhadap kata baku. Penelitian menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Salah satu fitur unggulan media ini adalah menu "Ayo Menulis" yang mampu mengoreksi teks berdasarkan kaidah kebahasaan sesuai dengan KBBI. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media ini berada dalam kategori "Sangat Layak", dengan nilai dari ahli media sebesar 85% dan 92,5%. Pada tahap implementasi, media diuji coba kepada peserta didik di tiga sekolah dasar, dengan hasil penilaian berturut-turut 88,79%, 85,57%, dan 76,47%. Selain itu, lima guru memberikan tanggapan positif dengan rata-rata skor 88,5% dalam kategori "Sangat Baik". Dengan demikian, media BATIYA dinilai efektif, menarik, dan layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam mengenali dan menggunakan kata baku secara tepat.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pengembangan Media, Keterampilan Menulis, Kosakata Baku

Cara citasi: Damayanti, F. A., Iswara, P.D., Djuanda, D. (2026). Pengembangan aplikasi batiya (baku tidak ya?) Sebagai media pembelajaran kata baku di kelas v sd. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)*, 7 (1), 491-497.

PENDAHULUAN

Penggunaan kata baku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa, khususnya dalam aspek menulis dan komunikasi formal. Kata baku bukan hanya sebagai alat untuk menyampaikan pesan secara tepat, tetapi juga mencerminkan penggunaan bahasa yang sesuai dengan norma kebahasaan yang berlaku, sebagaimana tercantum dalam KBBI dan PUEBI. Penguasaan kata baku sejak dini menjadi sangat penting untuk membekali siswa dalam berinteraksi secara formal di lingkungan sekolah maupun masyarakat luas. Menurut Kosasi dan Hermawan dalam (Devianty, 2021), kata baku merupakan kata yang diucapkan atau ditulis oleh seseorang sesuai dengan kaidan atau pedoman yang dibakukan. Namun demikian, hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada siswa kelas V SD menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam membedakan kata baku dan tidak baku, serta melakukan kesalahan dalam penulisan, seperti pemisahan awalan di- dan ke- yang seharusnya ditulis serangkai. Untuk memperkuat temuan tersebut, peneliti melakukan analisis kesalahan penggunaan kosakata baku dan tidak baku melalui metode studi literatur yang berkaitan dengan pengembangan media yang akan dibuat. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap penguasaan kosakata siswa kelas IV, V, dan VI SD. Hasil studi yang dilakukan oleh Prayitno, dkk. (2021) menunjukkan bahwa jumlah kesalahan pemakaian huruf sebanyak 57 kesalahan (39,04%), kesalahan penulisan kata sebanyak 65 kesalahan (44,52%), dan kesalahan lainnya pada aspek kebahasaan. Temuan tersebut selanjutnya dimanfaatkan sebagai dasar dalam penyusunan media BATIYA yang berfungsi sebagai bank kata bagi siswa.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Prayitno, dkk (2021) yang menunjukkan bahwa kesalahan penulisan kata menjadi salah satu bentuk kesalahan tertinggi dengan persentase sebesar 44,52%. Penelitian lain oleh Aliya, dkk (2024) juga menunjukkan bahwa kesalahan dalam afiksasi dan penulisan kata majemuk sangat dominan, yang mencerminkan lemahnya pemahaman siswa terhadap struktur kata baku. Sementara itu, studi dari An'ars, dkk (2022) membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami kosakata baku. Hasil ini diperkuat oleh Aprilliawan, dkk (2022) yang menunjukkan bahwa media edukatif seperti game Cari Kata Baku berbasis Android memiliki validitas dan praktikalitas yang sangat tinggi, baik dari sisi ahli maupun pengguna (guru dan siswa), serta efektif dalam meningkatkan penguasaan siswa terhadap kata baku.

Menulis merupakan suatu proses menyampaikan gagasan kepada orang lain melalui bahasa tulis agar pesan yang disampaikan mudah dipahami, sebagaimana dijelaskan oleh Nurudin dalam Neneng Eliana (2020). Senada dengan hal tersebut, Tarigan dalam Saputra (2014) menyatakan bahwa menulis adalah kegiatan menuangkan simbol-simbol grafis yang merepresentasikan bahasa tertentu, sehingga dapat dimengerti oleh pembaca yang memahami simbol dan bahasa tersebut. Doyin dan Wagiran (2009), mengatakan bahwa menulis adalah suatu keterampilan berbahasa yang digunakan dalam komunikasi tidak langsung. Sejalan dengan pendapat Farida Hanim et al., (2023) yang mengatakan bahwa menulis pengungkapan ide atau pemikiran dan juga konsep dalam bentuk tulisan yang dapat dibaca.

Hamalik (dalam Arsyad, 2019) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan aplikasi BATIYA (Baku Tidak Ya?) sebagai solusi digital untuk membantu siswa memahami dan menggunakan kata baku secara lebih mudah dan menyenangkan. Aplikasi BATIYA memiliki perbedaan dengan media pembelajaran yang telah dikembangkan pada penelitian sebelumnya. Media sebelumnya umumnya masih berupa buku, kartu kata, atau latihan soal biasa, sedangkan BATIYA berbentuk aplikasi digital yang dapat digunakan siswa secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Selain itu, BATIYA tidak hanya berisi materi dan soal, tetapi juga dilengkapi dengan bank kata baku dan tidak baku yang disusun berdasarkan kesalahan nyata

yang sering dilakukan siswa, sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan mereka. BATIYA juga dirancang lebih interaktif karena terdapat latihan yang disertai umpan balik langsung. Dengan adanya umpan balik tersebut, siswa dapat segera mengetahui letak kesalahannya dan memperbaikinya secara mandiri. Tampilan yang menarik dan berbasis permainan juga membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar dibandingkan dengan media pembelajaran yang bersifat konvensional. Dengan demikian, BATIYA tidak hanya digunakan untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana latihan dan belajar mandiri yang lebih praktis, interaktif, dan kontekstual sehingga menjadi pembeda sekaligus keunggulan dibandingkan media sebelumnya.

Penelitian oleh Setiawati (2016) juga mengungkapkan bahwa penggunaan kamus digital atau media berbasis aplikasi dapat membantu siswa lebih aktif dalam mengenali kosakata yang tepat. Media pembelajaran kosakata baku bahasa Indonesia perlu dirancang agar bersifat praktis, mudah dibawa dan digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta mampu memberikan hasil yang efektif dalam pembelajaran (Sutarsih, 2021). Demikian pula, Pusposari (2024) menegaskan bahwa penguatan pemahaman kata baku melalui EYD berbasis aplikasi dapat meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara signifikan. Aplikasi ini dirancang untuk menjawab tantangan pembelajaran bahasa di era digital dengan menghadirkan fitur interaktif, latihan mandiri, serta umpan balik yang konstruktif. Melalui aplikasi ini, siswa tidak hanya diajak mengenali kata baku dan tidak baku, tetapi juga diberdayakan untuk mengevaluasi dan memperbaiki kesalahan dalam tulisan mereka sendiri.

Dengan memanfaatkan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa saat ini, aplikasi BATIYA diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang layak, efektif, dan relevan untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia, khususnya dalam aspek penggunaan kata baku. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar serta menjadi referensi bagi guru, peneliti, dan pengembang aplikasi pendidikan dalam menciptakan inovasi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih baik di masa depan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Design and Development (D&D) yang bertujuan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi produk pembelajaran. Menurut Richey dan Klein (2007), metode ini merupakan studi sistematis terhadap proses pengembangan produk instruksional dan non-instruksional berbasis kebutuhan nyata. Pendekatan ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan, terutama untuk menciptakan solusi pembelajaran yang inovatif dan aplikatif. Penelitian ini termasuk dalam kategori pengembangan produk, dengan mengacu pada model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Model ADDIE dipilih karena fleksibel dan sistematis, serta memungkinkan peneliti mengembangkan media pembelajaran secara bertahap dan terukur Rusdi, (2018).

Pada tahap analisis, peneliti melakukan kajian teori serta analisis kebutuhan siswa dan lingkungan belajar terkait penggunaan media pembelajaran untuk menulis teks dengan kaidah kebahasaan. Hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi masih minim, khususnya dalam pembelajaran penggunaan kata baku. Oleh karena itu, peneliti merancang media aplikasi BATIYA (Baku Tidak Ya?) sebagai solusi. Pada tahap desain, peneliti menyusun alur kerja, menentukan tim, perangkat keras dan lunak, serta materi yang digunakan. Desain awal dikembangkan dalam bentuk storyboard menggunakan aplikasi Canva untuk memastikan keterpaduan pesan dan tujuan. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media BATIYA dibuat dan divalidasi oleh ahli materi dan media menggunakan instrumen angket. Masukan dari para ahli menjadi dasar revisi produk.

Setelah itu, tahap implementasi dilakukan dengan uji coba terbatas di tiga sekolah: SDN Wado, SDN Cibereum III (keduanya di Sumedang), dan SD Sekolah Alam Cikeas (Bogor), melibatkan total 77 siswa dan beberapa guru kelas. Setelah uji coba, respon guru dan siswa

dikumpulkan menggunakan angket. Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana seluruh proses dianalisis secara menyeluruh untuk menilai kelayakan media berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi, respon pengguna, dan dokumentasi kegiatan. Angket diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru, dan siswa untuk menilai aspek isi, desain, dan efektivitas media. Dokumentasi berupa foto, video, atau catatan lapangan turut digunakan sebagai data pendukung.

Adapun teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan skala Likert (1–4) untuk menghitung skor kelayakan dari validasi dan respon pengguna. Hasil perhitungan dalam bentuk persentase kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria: sangat layak (81–100%), layak (61–80%), cukup layak (41–60%), tidak layak (21–40%), dan sangat tidak layak (1–20%). Proses penelitian berlangsung selama lima bulan, dari Januari hingga Mei 2025.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran BATIYA (Baku Tidak Ya?) diawali dengan analisis kebutuhan dan analisis kesalahan kosakata siswa kelas V SD. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara nonformal dengan guru kelas V di sekolah tempat peneliti mengikuti program Kampus Mengajar 6. Kegiatan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan siswa dalam membedakan kosakata baku dan tidak baku, sekaligus menguatkan urgensi pengembangan media yang relevan. Temuan dari observasi menunjukkan bahwa siswa masih sering melakukan kesalahan dalam penggunaan tata bahasa, khususnya pada level kosakata. Kondisi ini menunjukkan perlunya media pembelajaran yang dapat menjembatani pemahaman siswa secara aplikatif mengenai kata baku dan tidak baku.

Selain data lapangan, peneliti juga melakukan analisis kesalahan kosakata berdasarkan studi literatur. Hasil studi dari Prayitno dkk. (2021) menunjukkan bahwa kesalahan penulisan kata merupakan yang paling dominan, yakni sebesar 44,52%, diikuti oleh kesalahan pemakaian huruf dan tanda baca. Penelitian lain oleh Hanif dan Aninditya (2020) menyoroti bahwa rendahnya pemahaman terhadap kosakata baku disebabkan oleh kurangnya penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam pembelajaran serta metode pengajaran yang masih konvensional. Temuan serupa diungkapkan oleh Itsna dkk. (2019) yang mencatat bahwa kesalahan sering terjadi karena minimnya latihan kontekstual dan terbimbing. Berdasarkan hal tersebut, peneliti merancang media BATIYA yang menyediakan fitur interaktif dan bank kata yang memuat berbagai contoh kesalahan umum sebagai bahan belajar siswa.

Perancangan media BATIYA dilakukan melalui beberapa tahapan penting, antara lain pembentukan tim pengembang, perencanaan sumber daya, pembuatan flowchart dan storyboard, serta perancangan desain visual. Dalam tim pengembang, peneliti menggandeng rekan dari jurusan Teknologi Informasi guna memastikan kualitas teknis aplikasi. Media dirancang menggunakan Canva Pro dengan mempertimbangkan tampilan yang menarik, latar belakang yang konsisten, dan karakter visual yang sesuai dengan siswa sekolah dasar. Proses desain juga dilengkapi dengan pemilihan kosakata berdasarkan bank kata yang telah disusun serta penambahan musik latar guna meningkatkan daya tarik siswa. Fitur unggulan media ini adalah menu “Ayo Menulis”, di mana siswa dapat menulis bebas dan secara otomatis dikoreksi berdasarkan kamus KBBI. Media ini juga memberikan umpan balik agar siswa mengetahui kesalahan tulisannya dan bisa melakukan perbaikan secara mandiri.

Pada tahap pengembangan, media BATIYA diwujudkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android yang dapat diakses melalui tautan Google Drive. Setelah aplikasi selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada tahap pertama, media memperoleh skor 60% dari ahli materi dan 57,5% dari ahli media, tergolong dalam kategori “Cukup Layak”. Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran para ahli, terjadi peningkatan signifikan pada tahap kedua, yakni 85% dari ahli materi dan 92,5% dari ahli media, yang menunjukkan bahwa media BATIYA tergolong “Sangat Layak” digunakan dalam pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas di tiga sekolah: SD Negeri Wado, SD Negeri Cibereum III, dan SD Alam Cikeas, dengan total 77 siswa. Uji coba diawali dengan permainan pemantik, dilanjutkan dengan eksplorasi media BATIYA oleh siswa, dan diakhiri dengan pengisian angket untuk mengukur tanggapan mereka. Hasil angket menunjukkan bahwa media ini mendapat respons positif:

Tabel 1. Hasil Uji Coba

Nama Sekolah	Presentase (%)
SD Negeri Wado	88,79%
SD Negeri Cibereum III	85,57%
SD Alam Cikeas	76,47%
Rata-Rata	83,61%

Berdasarkan hasil persentase ini menunjukkan bahwa siswa merasa media tersebut menarik, mudah digunakan, serta membantu dalam memahami perbedaan kata baku dan tidak baku. Selain itu, peserta didik juga menunjukkan antusiasme dengan mencoba menulis cerita beberapa kali untuk memperbaiki kesalahan yang terdeteksi. Hamalik (dalam Arsyad, 2019) menegaskan bahwa pemakaian media pendidikan dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam mengembangkan motivasi dan motivasi yang kuat. Dengan pendekatan yang interaktif dan edukatif, BATIYA diharapkan menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman kebahasaan siswa serta meminimalisasi kesalahan penggunaan kata dalam konteks formal.

Guru kelas dari masing-masing sekolah juga memberikan penilaian terhadap media BATIYA, mencakup aspek kesesuaian materi, kejelasan bahasa, kemudahan penggunaan, dan tampilan visual. Guru SD Negeri Wado memberikan skor 95%, guru SD Negeri Cibereum III memberi 92,5%, dan guru SD Alam Cikeas memberi skor 78%. Secara keseluruhan, media BATIYA dinilai sangat efektif dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar, terutama dalam meningkatkan pemahaman kosakata baku.

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Evaluasi dilakukan berdasarkan masukan dari siswa, guru, dan hasil validasi ahli. Secara keseluruhan, media BATIYA dinyatakan dalam kategori "Sangat Layak". Penelitian oleh Annisa, Heryanto, dan Sunedi (2023) membuktikan bahwa media digital berbasis model ADDIE untuk kelas V menunjukkan potensi efek belajar tinggi, di mana 96 % siswa mencapai KKM setelah evaluasi media. Sementara Muna & Wardhana (2021) menekankan pentingnya keberlanjutan evaluasi ahli, pengguna, dan implementasi teknis dalam siklus ADDIE untuk mencapai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran Bahasa Indonesia. Namun, beberapa kendala ditemukan selama uji coba, seperti keterbatasan akses karena media belum tersedia di Google Playstore dan ketergantungan pada jaringan internet. Guru juga mencatat adanya beberapa kosakata yang seharusnya tidak salah, namun masih ditandai oleh sistem. Hal ini menjadi masukan berharga untuk pengembangan selanjutnya, yaitu dengan memperbarui dan memperluas kosakata dalam aplikasi. Evaluasi ini menguatkan bahwa media BATIYA telah berhasil melewati seluruh siklus ADDIE dengan peningkatan kualitas yang signifikan dan memiliki potensi besar sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dan interaktif.

KESIMPULAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa kelas V SD masih mengalami kesulitan dalam membedakan dan menggunakan kosakata baku dan tidak baku secara tepat. Permasalahan ini teridentifikasi melalui observasi, wawancara guru, dan kajian literatur. Kesalahan umum meliputi penulisan kata, pemakaian huruf, serta tanda baca, yang disebabkan oleh minimnya penggunaan KBBI, metode pembelajaran konvensional, dan kurangnya media yang interaktif. Untuk itu,

dikembangkanlah media digital BATIYA (Baku Tidak Ya?) sebagai solusi pembelajaran yang menarik dan aplikatif.

BATIYA dirancang melalui kolaborasi dengan ahli teknologi, melibatkan pembuatan flowchart, storyboard, desain visual, dan bank kata baku serta tidak baku. Media ini dikembangkan dengan Canva Pro, Flutter, dan Visual Studio Code. Fitur unggulannya memungkinkan siswa menulis teks bebas, menerima umpan balik otomatis, dan memperbaiki kosakata yang tidak tepat secara mandiri. Validasi ahli menunjukkan peningkatan signifikan setelah revisi: skor ahli materi naik dari 60% menjadi 85%, dan ahli media dari 57,5% menjadi 92,5%, menunjukkan media masuk kategori "Sangat Layak". Uji coba di tiga sekolah dasar menghasilkan rata-rata skor siswa 83,61% dan guru 88,5%, juga dalam kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, BATIYA terbukti efektif, menarik, dan layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi kosakata baku dan tidak baku.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian, media BATIYA (Baku Tidak Ya?) masih memiliki sejumlah keterbatasan yang dapat menjadi perhatian bagi pengembang selanjutnya. Disarankan agar peneliti berikutnya menambahkan kosa kata dalam database dan menyertakan fitur permainan (games) agar media lebih menarik. Selain itu, pengunggahan media ke Google Playstore akan memudahkan peserta didik dalam mengaksesnya. Penelitian juga dapat dikembangkan hingga tahap uji coba lapangan dengan cakupan yang lebih luas. Bagi guru, disarankan untuk mendampingi siswa saat awal penggunaan serta memantau perkembangan pemahaman siswa terhadap materi. Sementara itu, peserta didik dianjurkan menggunakan media ini secara mandiri di rumah sebagai latihan dalam menulis dan memeriksa penggunaan kata baku dan tidak baku.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, motivasi, dan masukan yang sangat berharga dalam setiap tahapan penelitian ini.
2. Tim pengembang media, khususnya rekan dari jurusan Teknologi Informasi yang telah membantu dalam aspek teknis pembuatan aplikasi BATIYA.
3. Para validator, baik ahli materi maupun ahli media, yang telah memberikan penilaian dan saran konstruktif untuk perbaikan media.
4. Guru dan peserta didik di SD Negeri Wado, SD Negeri Cibereum III, dan SD Alam Cikeas, atas partisipasi dan kerjasamanya dalam tahap implementasi media.
5. Pihak sekolah, yang telah memberikan izin serta dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian ini.
6. Keluarga dan sahabat, atas doa, semangat, dan dukungan moral yang tak henti-hentinya selama proses ini berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliya, F., Srg, N., Syakira, R. I., & Asrizal, S. S. (2024). Analisis Kesalahan Penggunaan Kata Baku Di. 8(6), 323–326.
- An, M. G., Siska, Y., Harjanto, A., & Maryana, D. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Kosakata Baku Bahasa Indonesia Berbasis Game Android untuk Siswa Sekolah Dasar. 5, 290–304.
- Annisa, S., Heryanto, A., & Sunedi. (2023). Pengembangan media digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SD. Jurnal Pendidikan Dasar, 8(2), 123–135.

- Apriliawan, I. G. A., Kristiantari, M. G. R., & Arnawa, N. (2022). Pengembangan Game Edukasi Cari Kata Baku Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(2), 262–273. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i2.672>
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Devianty, R. (2021). Penggunaan Kata Baku Dan Tidak Baku Dalam Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(2), 121. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v1i2.1136>
- Doyin, & Wagiran. (2009). *Bahasa Indonesia Pengantar Penulisan Karya Ilmiah*. Semarang: UNNES Press.
- Farida Hanim, A., Yuwana, S., & Hendratno. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital “Bataku” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksplanasi. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 3(2), 268–277. <https://doi.org/10.51454/decode.v3i2.234>
- Muna, K., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran video animasi dengan model ADDIE pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pengenalan diri dan keluarga untuk kelas I SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 175–183.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2016). *Desain pembelajaran inovatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Neneng Eliana. (2020). Analisis Kemampuan Menulis Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 45–55. <https://doi.org/10.21009/jpd.v11i1.15295>
- Prayitno, J. E., Rukayah, R., & Daryanto, J. (2021). Analisis kesalahan penggunaan ejaan bahasa Indonesia pada teks karangan narasi peserta didik kelas v SD. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 60–65. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i1.49033>
- Pusposari, D. (2024). Peningkatan kemampuan siswa dalam membedakan bahasa baku dan bahasa tidak baku berdasarkan EYD. *PUSTAKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 96–99.
- Rahmawati, I. A., Mudzanatun, & Royana, I. F. (2019). Analisis kesalahan penerapan kata baku dan tanda baca dalam menulis kembali isi cerita fabel. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(2), 259–269.
- Riyandana, E., An Ars, M. G., & Surahman, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Kosakata Baku Dalam Bahasa Indonesia Di Tingkat Sekolah Dasar (Studi Kasus Sd Negeri 1 Way Petai Lampung Barat). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(2), 213–225. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i2.2028>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. PT Raja Grafindo Persada.
- Saputra, E. (2014). Pembelajaran Menulis Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Irsyad*, , IV(1), 70–74.
- Setiawati, S. (2016). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam pembelajaran kosakata baku dan tidak baku pada siswa kelas IV SD. *Jurnal Gramatika*, 2(1).
- Sutarsih. (2021). Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Pengembangan Aplikasi SAC sebagai Media Pembelajaran Menulis Kosakata Baku Bahasa Indonesia. 2014, 338–342. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/899>
- Sholichah, A. N., & Hariani, S. (2018). Pengembangan Media Worddent95 Berbasis Aplikasi Android Untuk Memperkaya Kosakata Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd. *Jpgsd*, 06, 1948–195.