



Penerapan Media E-Learning Zep Quiz dalam Pembelajaran Menganalisis Struktur dan Kebahasaan Teks Berita di Kelas XI SMK Negeri 1 Ciamis

Ifani Hasbi Aulialillah¹, Rina Agustini², Taufik Hidayat³

^{1, 2, 3} Universitas Galuh, Ciamis, Indonesia

Email: ifani.hasbi@student.unigal.ac.id¹, rinaagustini@unigal.ac.id²,
taufik@unigal.ac.id³

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran digital merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Bahasa Indonesia di era perubahan teknologi. Akan tetapi, kemampuan siswa dalam menganalisis struktur dan bahasa teks berita masih mengalami berbagai hambatan, terutama yang berkaitan dengan minimnya partisipasi siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pemanfaatan media e-learning Zep Quiz dalam proses pembelajaran analisis struktur dan kebahasaan teks berita bagi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Ciamis. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan metode desain eksperimen semu melalui rancangan kontrol kelompok dengan pre-test dan post-test. Sampel penelitian terdiri dari 70 peserta didik yang meliputi 35 siswa kelas XI Akuntansi 1 sebagai kelompok eksperimen dan 35 siswa kelas XI Akuntansi 3 sebagai kelompok kontrol. Data penelitian dikumpulkan melalui tes, observasi, dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis dengan statistik deskriptif serta U Test Mann-Whitney. Penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi pre-test sebesar ($0,812 > 0,05$) yang mengindikasikan tidak terdapat perbedaan kemampuan awal di antara kedua kelompok. Setelah perlakuan diberikan, nilai signifikansi post-test sebesar ($0,000 < 0,05$) menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata post-test untuk kelas eksperimen adalah 87, sementara kelas kontrol mendapatkan rata-rata 82,7. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media e-learning Zep Quiz efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik menganalisis struktur dan aspek kebahasaan teks berita. Selain meningkatkan hasil pendidikan, media ini juga mendorong partisipasi aktif siswa melalui pembelajaran interaktif berbasis gamifikasi yang berfokus pada siswa.

Kata Kunci: e-learning; Zep Quiz; teks berita; struktur teks berita; kebahasaan teks berita

Abstract

The use of digital learning media is one way that can be done to improve the quality of Indonesian language learning in the era of technological change. However, students' ability to analyze the structure and language of news texts still experiences various

obstacles, especially related to the lack of student participation in the learning process. This study aims to evaluate the effectiveness of the use of Zep Quiz e-learning media in the learning process of analysis of the structure and language of news texts for grade XI students of SMK Negeri 1 Ciamis. This study applies a quantitative approach with a pseudo-experiment design method through a group control design with pre-test and post-test. The research sample consisted of 70 students including 35 students in grade XI Accounting 1 as the experimental group and 35 students in grade XI Accounting 3 as the control group. The research data was collected through tests, observations, and documentation, then analyzed with descriptive statistics and the Mann-Whitney U Test. The study showed that the significance value of the pre-test was $(0.812 > 0.05)$ which indicated that there was no difference in initial ability between the two groups. After the treatment was administered, the post-test significance value of $(0.000 < 0.05)$ showed a significant difference between the experimental class and the control class. The average post-test score for the experimental class was 87, while the control class got an average of 82.7. The results of the study show that the use of Zep Quiz e-learning media is effective in improving students' skills in analyzing the structure and linguistic aspects of news texts. In addition to improving educational outcomes, this media also encourages active student participation through gamification-based interactive learning that focuses on students.

Keywords: *e-learning; Zep Quiz; news text structure; language of news texts*

Pendahuluan

Digitalisasi dalam sektor pendidikan telah memodernisasi cara pengajar dan siswa berkomunikasi selama kegiatan belajar mengajar. Penggunaan teknologi kini tidak lagi dianggap sebagai tambahan, tetapi sebagai komponen integral yang mampu mendukung adanya pembelajaran yang aktif, adaptif, dan berfokus pada kebutuhan siswa abad ke-21. Dalam konteks pengajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan media digital sangat krusial karena dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan mendorong partisipasi siswa dalam memahami materi dengan lebih baik.

Salah satu keterampilan yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah kemampuan menganalisis struktur dan unsur kebahasaan dalam teks berita. Kompetensi itu tidak hanya mensyaratkan pemahaman terhadap isi teks, tetapi juga kemampuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen pembentuk teks dan penggunaan bahasa yang dipakai untuk menyampaikan informasi dengan cara yang objektif. Kemampuan itu menjadi semakin penting di tengah derasnya aliran informasi digital yang mengharuskan peserta didik memiliki keterampilan literasi informasi serta kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai informasi yang diterima. Walaupun begitu, berbagai studi menunjukkan bahwa keterampilan siswa dalam menganalisis teks masih menghadapi beberapa hambatan. Pembelajaran cenderung fokus pada penyampaian informasi sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam proses analisis. Sebagai akibat, pemahaman terhadap struktur teks dan elemen kebahasaan tumbuh dengan cara yang tidak maksimal. Keadaan serupa juga terjadi dalam pembelajaran teks berita, di mana siswa sering menghadapi tantangan dalam membedakan elemen-elemen struktur berita serta mengenali ciri-ciri kebahasaan yang terdapat dalam teks tersebut.

Berbagai upaya telah dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014) menunjukkan bahwa, “penerapan unsur gamifikasi dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses belajar.” Temuan tersebut diperkuat oleh Deterding et al. (2011) yang menyatakan bahwa, “integrasi elemen permainan ke dalam aktivitas nonpermainan dapat meningkatkan pengalaman pengguna melalui keterlibatan yang lebih tinggi.”

Dalam konteks pendidikan Indonesia, penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis gamifikasi juga menunjukkan hasil yang positif. Amajida, Khoiri, dan Rozzaqi (2025) menemukan bahwa, “penggunaan Zep Quiz yang dipadukan dengan model *Teams Games Tournament* mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.” Penelitian Rahmayanti et al. (2024) menunjukkan bahwa, “Zep Quiz membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta mempermudah proses evaluasi melalui pemberian umpan balik secara langsung.” Hasil serupa juga dilaporkan oleh Hilmi dan Jasiah (2024) yang menyimpulkan bahwa, “Zep Quiz memiliki tingkat kepraktisan dan efektivitas yang tinggi dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran berbasis digital.”

Meskipun sejumlah penelitian tersebut memperlihatkan efektivitas Zep Quiz dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar, mayoritas penelitian masih terfokus pada pelajaran eksakta atau pemanfaatan media sebagai alat evaluasi pembelajaran. Penelitian mengenai penggunaan Zep Quiz dalam pengajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam analisis struktur dan kebahasaan teks berita, masih tergolong sedikit. Dengan kata lain, studi sebelumnya lebih banyak menilai aspek motivasi dan hasil pembelajaran secara umum daripada kemampuan analitis siswa terhadap teks. Keterbatasan itu menciptakan kesempatan untuk melakukan penelitian lebih dalam tentang penerapan media gamifikasi dalam pembelajaran teks berita. Kemampuan untuk menganalisis struktur dan bahasa dalam teks berita memiliki ciri yang berbeda dibandingkan dengan kemampuan mengingat atau memahami konsep, karena memerlukan keterampilan berpikir tingkat tinggi. Karena itu, efektivitas media belajar harus diuji secara khusus dalam konteks tersebut.

Studi ini bertujuan untuk mengatasi kekurangan penelitian dengan meneliti efektivitas media e-learning Zep Quiz dalam pembelajaran analisis struktur dan kebahasaan teks berita bagi siswa kelas XI SMK Negeri 1 Ciamis. Tidak seperti penelitian sebelumnya yang menitikberatkan pada motivasi belajar atau hasil belajar secara umum, penelitian ini secara khusus menilai peningkatan kemampuan analisis siswa terhadap struktur dan elemen kebahasaan teks berita dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi experimental design*). Kenaikan skor di kelas eksperimen menunjukkan bahwa pemanfaatan Zep Quiz tidak hanya sebagai alat penyampaian materi, tetapi juga sebagai metode yang dapat mendukung proses pembangunan pengetahuan siswa. Interaksi yang berlangsung selama kegiatan kuis memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menerima umpan balik secara langsung, sehingga kesalahan konsep dapat segera diperbaiki. Keadaan itu diduga menjadi penyebab yang berkontribusi pada peningkatan keterampilan analisis struktur dan bahasa dalam teks berita.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi dalam Zep Quiz berfungsi untuk meningkatkan partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Keterlibatan itu tampak dari bertambahnya partisipasi siswa dalam mengenali

struktur berita dan elemen kebahasaan yang diteliti. Oleh karena itu, peningkatan hasil belajar yang dicapai bukan hanya karena pemanfaatan teknologi, tetapi juga disebabkan oleh pergeseran pola interaksi belajar yang lebih aktif dan partisipatif.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi experimental design*). Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian bertujuan menguji efektivitas penggunaan media *e-learning* Zep Quiz terhadap kemampuan peserta didik dalam menganalisis struktur dan kebahasaan teks berita melalui pengukuran yang bersifat objektif dan terukur. Metode eksperimen semu digunakan karena peneliti tidak memungkinkan melakukan pengacakan subjek secara penuh, sehingga kelas yang telah terbentuk sebelumnya digunakan sebagai kelompok penelitian.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-test and Post-test Control Group Design*. Pada desain ini, dua kelompok diberikan tes awal (*pre-test*) untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik sebelum perlakuan diberikan. Selanjutnya, kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menggunakan media *e-learning* Zep Quiz, sedangkan kelas kontrol memperoleh pembelajaran menggunakan media salindia yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah perlakuan selesai dilaksanakan, kedua kelompok diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan hasil belajar yang terjadi setelah proses pembelajaran berlangsung.

Populasi penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMK Negeri 1 Ciamis Tahun Ajaran 2025/2026 yang berjumlah 629 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan kesamaan karakteristik akademik dan hasil konsultasi dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan teknik tersebut, kelas XI Akuntansi 1 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas XI Akuntansi 3 sebagai kelas kontrol. Masing-masing kelas terdiri atas 35 peserta didik sehingga jumlah sampel penelitian sebanyak 70 peserta didik.

Instrumen penelitian meliputi tes, lembar observasi, dan dokumentasi. Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menganalisis struktur dan kebahasaan teks berita. Tes diberikan dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* dengan indikator yang sama sehingga peningkatan hasil belajar dapat diukur secara objektif. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, sedangkan dokumentasi digunakan untuk melengkapi data penelitian berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, dan hasil pekerjaan peserta didik.

Data penelitian dianalisis melalui dua tahap, yaitu analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial. Statistik deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan rata-rata hasil belajar peserta didik, sedangkan statistik inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu diuji menggunakan uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa data tidak memenuhi asumsi normalitas sehingga pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Mann-Whitney U Test sebagai alternatif uji parametrik. Pengujian dilakukan pada taraf signifikansi 0,05.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menguji sejauh mana media e-learning Zep Quiz dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis struktur dan aspek kebahasaan teks berita. Pengukuran dilaksanakan dengan memberikan pre-test sebelum perlakuan dan post-test setelah perlakuan pada kelas eksperimen serta kelas kontrol. Analisis menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa di kedua kelas berada pada level yang cukup setara. Hal ini terbukti melalui hasil uji Mann-Whitney pada skor pre-test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar ($0,812 > 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan awal yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, sehingga kedua grup dapat dibandingkan secara objektif untuk mengukur dampak perlakuan yang diterapkan.

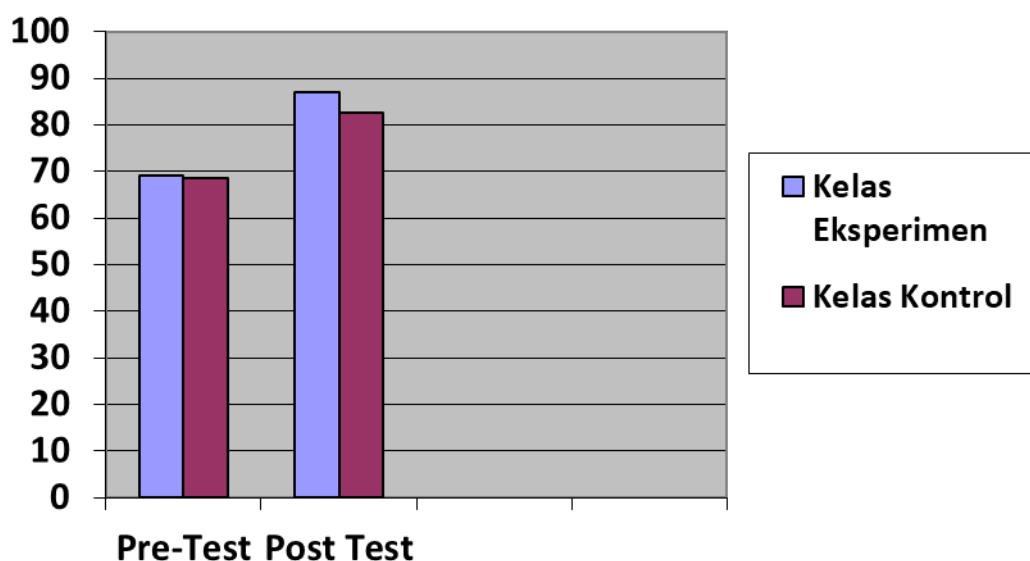
Tabel 1. Perbandingan Rata-rata Hasil Kemampuan Peserta Didik

Kelas	Rata-Rata Pre-Test	Rata-Rata Post Test	Peningkatan
Eksperimen	69,0	87,0	18,0
Kontrol	68,5	82,7	14,2

Sumber: Hasil Output SPSS Statistic 25

Berdasarkan Tabel 1, kedua kelompok menunjukkan peningkatan dalam hasil belajar setelah menjalani proses pembelajaran. Namun, peningkatan yang dialami oleh kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Perbedaan peningkatan hasil belajar menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz memberikan kontribusi lebih signifikan terhadap pemahaman materi dibandingkan dengan pembelajaran yang memanfaatkan media tradisional.

Hasil uji hipotesis mendukung temuan tersebut dengan menunjukkan nilai signifikansi post-test sebesar ($0,000 < 0,05$). Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan yang berarti antara hasil belajar siswa yang belajar dengan Zep Quiz dan siswa yang belajar menggunakan media slide. Oleh karena itu, hipotesis penelitian yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan media e-learning Zep Quiz efektif dalam meningkatkan keterampilan menganalisis struktur dan kebahasaan teks berita dapat diterima.



Gambar 1. Perbandingan Rata-rata Hasil Kemampuan Peserta Didik

Peningkatan skor yang diperoleh kelas eksperimen menunjukkan bahwa penggunaan Zep Quiz dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih mendukung kegiatan analisis siswa. Selama proses pembelajaran, siswa tidak hanya menyerap materi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan, menganalisa informasi, dan mendapatkan umpan balik mengenai jawaban yang mereka berikan. Dari sudut pandang pembelajaran konstruktivistik, kemajuan ini menunjukkan bahwa siswa mendapatkan peluang untuk membangun pemahaman melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif. Interaksi yang berlangsung saat menggunakan Zep Quiz memungkinkan siswa untuk merefleksikan jawaban yang mereka berikan dan memperbaiki kesalahan pemahaman secara langsung. Keadaan ini bertolak belakang dengan pembelajaran tradisional yang biasanya menganggap siswa sebagai penerima data.

Selain meningkatkan hasil belajar, pemanfaatan Zep Quiz juga menunjukkan dampak terhadap partisipasi siswa selama kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan, siswa di kelas eksperimen menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Mereka lebih giat bertanya, berdiskusi tentang jawaban yang didapat, serta menunjukkan semangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran.

Kondisi tersebut dapat dijelaskan melalui konsep *gamification* yang menjadi dasar pengembangan Zep Quiz. Menurut Deterding et al. (2011), “penerapan unsur permainan dalam konteks nonpermainan mampu meningkatkan keterlibatan pengguna melalui mekanisme tantangan, penghargaan, dan umpan balik.” Dalam penelitian ini, unsur-unsur tersebut diwujudkan melalui sistem kuis interaktif, skor, dan evaluasi langsung yang mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Hamari, Koivisto, dan Sarsa (2014) yang menunjukkan bahwa, “penerapan gamifikasi memberikan dampak

positif terhadap motivasi dan partisipasi peserta didik.” Hasil penelitian ini juga memperkuat temuan Amajida, Khoiri, dan Rozzaqi (2025) yang menyatakan bahwa, “penggunaan Zep Quiz mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui suasana pembelajaran yang lebih menarik dan kompetitif.”

Namun demikian, efektivitas Zep Quiz tidak hanya ditentukan oleh elemen teknologi yang ada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa suksesnya pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru mengintegrasikan media dalam proses belajar. Media digital yang berkualitas tetap membutuhkan perencanaan pembelajaran yang terstruktur, pemilihan materi yang tepat, serta pengelolaan kelas yang efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

Dari perspektif pembelajaran Bahasa Indonesia, peningkatan kemampuan siswa dalam menganalisis struktur dan aspek kebahasaan teks berita menunjukkan bahwa media berbasis digital dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills*). Kemampuan untuk mengenali struktur berita, menganalisis elemen kebahasaan, dan menginterpretasikan makna dari informasi yang disajikan merupakan bentuk kemampuan analitis yang memerlukan proses kognitif yang lebih rumit dibanding hanya sekadar mengingat informasi.

Penemuan ini menunjukkan bahwa penerapan media e-learning yang berbasis gamifikasi memiliki potensi besar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggabungan teknologi dan kegiatan analitis memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna serta meningkatkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan literasi di era digital.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media *e-learning* Zep Quiz efektif digunakan dalam pembelajaran menganalisis struktur dan kebahasaan teks berita pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Ciamis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada kondisi yang relatif setara, yang dibuktikan melalui nilai signifikansi *pre-test* sebesar ($0,812 > 0,05$). Setelah perlakuan diberikan, hasil uji Mann-Whitney terhadap nilai *post-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar ($0,000 < 0,05$), yang mengindikasikan adanya perbedaan signifikan antara kedua kelompok.

Penggunaan media Zep Quiz terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut terlihat dari rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen yang mencapai 87, lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang memperoleh rata-rata 82,7. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis gamifikasi mampu membantu peserta didik memahami struktur dan kebahasaan teks berita secara lebih efektif dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media konvensional.

Secara pedagogis, efektivitas Zep Quiz tidak hanya terletak pada aspek teknologi yang digunakan, tetapi juga pada kemampuannya menciptakan pembelajaran yang interaktif, partisipatif, dan berpusat pada peserta didik. Melalui aktivitas kuis, umpan balik langsung, dan suasana belajar yang kompetitif, peserta didik terdorong untuk lebih aktif dalam mengonstruksi pengetahuan dan mengembangkan kemampuan analitisnya. Oleh karena itu, Zep Quiz dapat

direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran digital yang mendukung implementasi pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMK Negeri 1 Ciamis yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada dosen pembimbing, guru Bahasa Indonesia, serta seluruh peserta didik kelas XI Akuntansi 1 dan XI Akuntansi 3 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Amajida, A., Khoiri, N., & Rozzaqi, A. R. (2025). Efektivitas media Zep Quiz dengan model pembelajaran Teams Games Tournament terhadap motivasi dan hasil belajar matematika.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Arends, R. I. (2012). *Learning to teach* (9th ed.). McGraw-Hill.
- Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tarigan, H. G. (2015). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Angkasa.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the Annual Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Kosasih, E. (2021). *Jenis-jenis teks dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK*. Yrama Widya.
- Piaget, J. (1977). *The development of thought: Equilibration of cognitive structures*. Viking Press.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational psychology: Theory and practice* (12th ed.). Pearson.
- Sudjana, N. (2019). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020). *Media pembelajaran: Hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV Wacana Prima.
- Kemdikbud. (2017). Buku siswa bahasa Indonesia kelas XI. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://buku.kemdikbud.go.id>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA/SMK Kurikulum Merdeka*. <https://kurikulum.kemdikbud.go.id>
- ZEP EdTech. (2025). ZEP QUIZ EdTech platform enters Indonesian education market. PR Newswire.