

PENGEMBANGAN WEBSITE BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE BERJUDUL "SAHABAT BAHASA INDONESIA" UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS MAHASISWA

Imam Akhmad¹, Taufik Setyadi Aras², Yuda Sukmana³

^{1,2}Institut Seni Budaya Indonesia Bandung, Indonesia

³Institut Teknologi Bandung, Indonesia

Email: imam.akhmad0507@gmail.com , taufik.s.aras@gmail.com ,
yudasukamana@itb.ac.id

Submitted: 13 November 2025
Accepted : 20 Desember 2025

Published: 24 Desember 2025

DOI: 10.31540/silamparibisa.v1i1.4

URL: <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa website berjudul "Sahabat Bahasa Indonesia". Media pembelajaran tersebut terintegrasi Artificial Intelligence (AI) yang mampu mendeteksi kesalahan berbahasa dan memberikan rekomendasi perbaikan pada hasil tulisan mahasiswa. Penelitian ini memakai metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil penelitian dan pengembangan menghasilkan produk media pembelajaran berupa website "Sahabat Bahasa Indonesia" yang berisi Materi Bahasa berbentuk teks dan video pembelajaran, Kuis Interaktif, Menu Menulis dengan editor teks berbasis AI untuk koreksi bahasa serta rekomendasi perbaikan, Latihan Interaktif, dan Portofolio Mahasiswa. Pada tahap akhir dihasilkan produk berupa media pembelajaran "Sahabat Bahasa Indonesia" yang dinilai mampu meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis teks akademik.

Kata kunci: Pengembangan, Website, Ai, Menulis

ARTIFICIAL INTELLIGENCE-ASSISTED WEBSITE DEVELOPMENT TITLED "FRIENDS OF THE INDONESIAN LANGUAGE" TO IMPROVE STUDENTS' WRITING SKILLS

Abstract

This research aims to develop a learning media website titled "Sahabat Bahasa Indonesia." This learning media integrates Artificial Intelligence (AI) capable of detecting language errors and providing recommendations for improvement in students' writing. This research employed a Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research and development results in a learning media

product in the form of the "Sahabat Bahasa Indonesia" website, which contains language materials in the form of text and learning videos, interactive quizzes, a writing menu with an AI-based text editor for language correction and improvement recommendations, interactive exercises, and a student portfolio. The final product, the "Sahabat Bahasa Indonesia" learning media, was deemed effective in improving students' academic writing skills.

Keywords: Development, Website, AI, Writing

A. PENDAHULUAN

Menulis merupakan salah satu kemampuan berbahasa yang sangat penting dimiliki mahasiswa di perguruan tinggi. Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa (Heginta et al., 2023; Ni'ma, 2022; Susilistyani Pamuji & Setyami, 2021). Dalam dunia akademik, menulis merupakan kompetensi yang harus dikuasai (Pasaribu et al., 2024). Urgensi menulis bagi mahasiswa bukan hanya memiliki fungsi sebagai media dalam pelaporan tugas-tugas, melainkan sebagai sarana dalam argumentasi ilmiah yang memperlihtkan daya nalar dan kritis. Dengan begitu, kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar dengan memperhatikan penggunaan kata, kalimat, dan paragraf yang baik menjadi hal wajib yang dimiliki mahasiswa di dunia akademik. Hal tersebut bukan hanya sekadar sebagai persyaratan dalam dunia akademik, melainkan sebagai bagian tak terpisahkan dalam etos akademik.

Realitas yang terjadi pada mahasiswa di perguruan tinggi menunjukkan hal berbeda yaitu masih banyak mahasiswa yang tidak mampu menulis dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Gereda, 2020). Penelitian terdahulu dan pengalaman empiris yang didapatkan, menunjukkan mahasiswa semester awal masih memiliki hambatan dalam menulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Hal tersebut salah satunya disebabkan oleh perkembangan media sosial yang membuat masyarakat terbiasa menulis dengan bahasa percakapan dan kebiasaan menggunakan bahasa dalam komunitas lokal (berbahasa Indonesia bercampur bahasa daerah) yang mempengaruhi pemilihan diksi serta penggunaan struktur kalimat (Suryani, 2024). Hal tersebut menjadikan teks-teks akademik yang disusun justru dipenuhi dengan kesalahan berbahasa seperti

penggunaan kata yang tidak baku, kalimat dengan pleonasme dan ketidakjelasan makna, penggunaan konjungsi yang tidak sesuai, serta alur pemaragrafan yang susah dipahami. Semua itu bertolak belakang dengan penjelasan pada Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa bahasa baku memiliki fungsi yang beragam, salah satunya sebagai penyampaian informasi standar agar tidak terjadi kesalahan penyampaian informasi kepada lawan bicara (Moeliono, 2017). Hal tersebut merupakan hal penting dalam sebuah komunikasi, terlebih komunikasi dalam ragam tulis teks akademik.

Kajian-kajian terdahulu menjelaskan bahwa terdapat beberapa kesalahan berbahasa yang dilakukan mahasiswa. Kajian terdahulu menunjukkan pola serupa, yaitu mahasiswa lemah dalam penguasaan kata baku dan ejaan, ketidakefektifan struktur kalimat, dan problem koherensi paragraf. Penelitian yang dilakukan Anindya (Anindya R. S. W. et al., 2020) menjelaskan bahwa mahasiswa masih banyak melakukan kesalahan berbahasa seperti kata baku tidak baku dan penulisan kalimat efektif. Penelitian kedua yang dilakukan Tambunan (Agkris Tambunan & Simorangkir, 2023) menyimpulkan bahwa banyak mahasiswa masih menggunakan kata tidak baku karena pengaruh bahasa daerah, kesalahan penggunaan preposisi/kata depan, kesalahan penyusunan kata dalam kalimat, mubazir dalam kalimat, penjamakan ganda, dan penggunaan resiprokal yang tidak tepat. Penelitian ketiga, dilakukan Ramaniyar (Ramaniyar, 2017) menyimpulkan bahwa mahasiswa masih menunjukkan kesalahan berupa penggunaan dixi yang keliru, kalimat yang rancu, dan kepaduan pada paragraf. Pada penelitian terdahulu terlihat bahwa masih terdapat kesalahan berbahasa yang dilakukan oleh mahasiswa yaitu pada tataran penggunaan kata, ejaan, kalimat, dan paragraf.

Lemahnya kemampuan menulis perlu ditingkatkan, salah satunya dengan model pembelajaran yang teknologi, salah satunya Artificial Intelligence (AI). Mahasiswa sebagai bagian dari generasi digital memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda dibandingkan generasi sebelumnya. Mereka cenderung menyukai media yang memanfaatkan teknologi dengan karakteristik interaktif, visual, dan adaptif (Wahab et al., 2024). Sayangnya, media pembelajaran Bahasa Indonesia yang tersedia masih cenderung bersifat

konvensional dan kurang responsif terhadap kebutuhan pembelajaran di abad ke-21(Rahayu, 2024).

Pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam aspek keterampilan menulis dan memahami kaidah kebahasaan, membutuhkan media yang mampu memberikan pengalaman belajar yang personal, eksploratif, dan reflektif. Salah satu teknologi terkini yang dapat dioptimalkan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah Artificial Intelligence (AI). Teknologi AI yang digunakan memungkinkan siswa dapat langsung diberikan umpan balik dalam tugas menulisnya, menganalisis kemampuan pengguna, serta mengadaptasi materi secara individual (Rifky, 2024). Selain itu, mahasiswa dapat memanfaatkan AI sebagai teman belajar dalam proses pembelajaran (Abbas, 2023; Hidayatullah, 2024; Sakti et al., 2024). Perkembangan dan kemudahan aksesnya semakin tidak dapat dihindari, apalagi dilarang dalam proses pembelajaran. Pemakaian Artificial Intelligence (AI) dalam pembelajaran memiliki banyak manfaat yaitu sebagai pembelajaran inovatif, meningkatkan keterampilan berpikir kritis, peningkatan keahlian menulis, serta sebagai alat bantu belajar dalam memberikan umpan balik. AI mampu membantu pembelajaran baik, bagi pengajar (harus dilengkapi dengan panduan dan modul) maupun siswa (Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemdikbudristek, 2024). Namun, pemakaianya bukan sebagai alat untuk menyelesaikan tugas tanpa keterlibatan sentuhan manusia, tetapi dalam penggunaan AI tersebut, mahasiswa memosisikan sebagai alat bantu yang perlu difinalisasi kembali dengan bijak, bertanggung jawab, dan beretika (Ummah et al., 2025).

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran website berbantuan Artificial Intelligence (AI) sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Media yang dikembangkan tersebut dirancang untuk membantu mahasiswa memahami kaidah kebahasaan bahasa Indonesia dan meningkatkan keterampilan menulis menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Media pembelajaran terintegrasi dengan Artificial Intelligence (AI) sebagai fitur koreksi kalimat/paragraf yang disusun serta mampu

memberikan rekomendasi perbaikan. Hal tersebut dinilai mampu meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa dengan lebih maksimal.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D), yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Research and Development (R&D) menggunakan jenis model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu Analyze (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Pelaksanaan) (Implementation), dan Evaluation (Evaluasi) (Dwitiyanti et al., 2020). Penggunaan R&D dengan model ADDIE akan menghasilkan produk berupa website yang merupakan media pembelajaran yang teruji.

Model pengembangan ADDIE yang dipakai, tahapannya berujung menghasilkan media pembelajaran Website “Sahabat Bahasa Indonesia” berbantuan Artificial Intelligence yang dirancang untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia. Metode pengembangan ADDIE digunakan karena model pengembangan tersebut memiliki keunggulan pada tahapan kerja yang sistematik. Pada setiap tahapan, dilakukan evaluasi dan revisi sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid (Rustandi & Rismayanti, 2021). Model ADDIE pun merupakan model yang sederhana, tetapi implementasinya sistematis. Model ADDIE merupakan pengembangan yang menyediakan sebuah proses terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar menghasilkan produk akhir yang dapat digunakan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Analisis (Analyze)

Hal pertama yang dilakukan dalam R&D model ADDIE yaitu analisis. Terdapat beberapa hal yang dianalisis pada tahap ini, yaitu analisis kurikulum, analisis kemampuan mahasiswa berbahasa Indonesia, serta analisis kebutuhan media. Data dikumpulkan dari tiga sumber yaitu mahasiswa, dosen, dan dokumen

kurikulum. Dari mahasiswa, kami memakai tes tertulis berupa prates terhadap 72 mahasiswa dari kampus ISBI Bandung dan Politeknik Negeri Bandung sehingga terdapat hasil penulisan yang dapat dikaji kesalahan penulisannya. Selain itu, pembuatan materi mempertimbangkan kurikulum di Perguruan Tinggi. Dilakukan juga wawancara untuk mengetahui kebutuhan materi dan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil analisis menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan media yang mudah diakses di mana saja. Adapun keinginan dalam hal pemberian umpan balik, mahasiswa menginginkan umpan balik yang cepat, jelas, dan langsung menunjukkan contoh perbaikannya.

Dilakukan wawancara/FGD sederhana dengan dosen sejawat. Narasumber dosen yaitu beberapa dosen yaitu Muhammad Fajar Rizkia, M.Pd. dan Dr. Rudi Adi Nugroho, M.Pd. dari UPI Bandung. Hasil wawancara menggambarkan bahwa mahasiswa memerlukan penguatan kebahasaan antara lain ejaan, kalimat efektif, pemaragrafan, dan logika paragraf. Dari sisi dokumen, ditinjau CPL dan CPMK yang ditentukan yang menyebutkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi terkonsentrasi materi kepada teks akademik.

1) Analisis Kebutuhan Media

Analisis kebutuhan media dilakukan dengan cara wawancara dan pengisian angket terhadap 100 mahasiswa. Pada tahapan ini dihasilkan data bahwa mahasiswa membutuhkan media berisi materi yang interaktif berbasis visual, dapat diakses kapan saja dan di mana saja, mudah diakses melalui gawai, dan dapat memberikan umpan balik langsung di teks (misalnya menandai ejaan, pilihan kata, dan kalimat yang kurang efektif), lengkap dengan contoh perbaikan singkat. Mahasiswa juga memerlukan menu penanda kemajuan seperti portofolio, agar tahu bagian mana yang belum baik dan sudah baik.

2) Analisis Kurikulum

Dilakukan kegiatan pembacaan dokumen kurikulum berupa CPL dan CPMK. Pada kegiatan analisis terlihat bahwa capaian kurikulum sudah menargetkan kompetensi menulis ilmiah yang terukur (ketepatan kaidah, koherensi, argumentasi). Pada kegiatan analisis kurikulum yang dilakukan, terlihat juga beberapa materi inti yang penting untuk disampaikan. Materi yang perlu

disampaikan pada perkuliahan bahasa Indonesia yaitu materi kebahasaan seperti ejaan, kata baku dan tidak baku, kalimat, paragraf, dan teks akademik. Dari kurikulum yang dianalisis menghasilkan kebutuhan materi yang dimasukkan ke dalam website “Sahabat Bahasa Indonesia”. Dengan begitu materi yang diterapkan dalam media pembelajaran yaitu ejaan, kalimat efektif, paragraf, logika paragraf, plagiarisme, dan teks akademik.

3) Analisis Kesalahan Berbahasa

Analisis kesalahan berbahasa dilakukan pada 72 subjek mahasiswa di Politeknik Bandung dan ISBI Bandung. Pada analisis yang dilakukan, secara keseluruhan teridentifikasi 1.242 kesalahan pada 72 esai tersebut. Distribusi kesalahan per-ranah yaitu 1) kata baku sebesar 35,02%; 2) kalimat efektif 28,42%; 3) paragraf 20,77%; 4) dan logika paragraf 15,78%. Adapun kesalahan-kesalahan per-bagian tersebut, apabila dijelaskan secara umum yaitu terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Ringkasan Distribusi Kesalahan

No.	Ranah	Jumlah Kesalahan	Persentase	Keterangan
1.	Kata baku	435	35,02%	Bentuk tidak baku, Ejaan, Imbuhan di-/ke-, Huruf Kapital
2.	Kalimat efektif	353	28,42%	Pleonisme, Subjek tak jelas, S-P tidak paralel
3.	Paragraf	258	20,77%	Kesatuan dan koherensi lemah, Transisi minim
4.	Logika paragraf	196	15,78%	Generalisasi tergesa-gesa, sebab-akibat terbalik

Kesalahan kata baku terutama bersumber dari interferensi ragam informal atau kebiasaan para mahasiswa dalam memakai kata tersebut dalam ragam berbahasa sehari-hari (nonformal). Hal tersebut menjadi bahasa yang dipakai sehari-hari tersebut dipakai juga pada ragam formal dalam menulis. Penggunaan kosa kata yang tidak baku dipengaruhi oleh penggunaan kosa kata tersebut pada percakapan sehari-hari. Adapun kesalahannya terjadi pada banyak mahasiswa. Kosa kata “praktek” misalnya jumlah kesalahannya mencapai 50 kali, artinya banyak mahasiswa menganggap bahwa kosa kata “praktek” merupakan kosa kata yang benar. Selain itu, kosa kata lain yang jumlah kesalahannya tinggi yaitu

“sekertaris”, “resiko”, “ijazah”, dan “kwalifikasi”. Terdapat juga kesalahan dalam penulisan “di-“ imbuhan yang seharusnya ditulis digabung, malah ditulis dipisah.

Kesalahan pada tataran kalimat, dalam penelitian dengan korpus 72 artikel mahasiswa, ditemukan 353 kesalahan dengan kesalahan terjadi pada penyusunan kalimat efektif yaitu berupa pleonasme, pemborosan kata, konjungsi yang tidak tepat, subjek ganda, dan tidak paralel. Dalam penyusunan paragraf, terdapat dua aspek yang perlu diperhatikan yaitu kesatuan dan koherensi. Kesatuan berkaitan dengan satu gagasan dalam penyusunan paragraf, sedangkan koherensi berkaitan dengan kelogisan antarkalimat dalam satu paragraf. Terdapat permasalahan yang sering muncul yaitu ketiadaan kalimat topik atau penempatan kalimat topik yang tidak jelas dan transisi dalam paragraf yang lemah yang menimbulkan alur paragraf terasa melompat. Selain kesalahan dalam kesatuan dan koherensi pengembangan paragraf, terjadi pula kesalahan logika paragraf. Kesalahan logika tersebut terjadi beberapa kesalahan yaitu 1) generalisasi yang tergesa-gesa; 2) sebab-akibat yang terbalik; 3) simpulan tidak mengikuti premis (non sequitur); dan 4) analogi yang lemah.

Pada hasil analisis yang dilakukan, terdapat simpulan bahwa mahasiswa memiliki kesalahan berbahasa pada ranah penggunaan kata baku dan tidak baku, penggunaan kalimat efektif, pengembangan paragraf, dan logika paragraf. Dari 72 korpus penelitian terhadap empat aspek tersebut, teridentifikasi 1.242 kesalahan yang didominasi pada ranah penggunaan kata baku dan kalimat efektif.

b) Desain (*Design*)

Tahap *Design* (Perancangan) merupakan fase kedua dalam model penelitian dan pengembangan ADDIE. Pada tahap ini, peneliti menyusun rancangan awal produk berupa Website “Sahabat Bahasa Indonesia”. Peneliti membuat suatu desain yang dinilai akan menarik kemauan mahasiswa dan sesuai dengan kebiasaannya dekat dengan gadget/gawai. Dari segi desain peneliti mendesain dengan bantuan narasumber bidang IT yaitu Yuda Sukmana seorang akademisi, peneliti, dan praktisi bidang rekayasa perangkat lunak (*software engineering*) di ITB Bandung. Setelah diskusi dan penggerjaan yang cukup panjang akhirnya

dibuat suatu desain yang sesuai. Adapun tahapan yang dilakukan setelah diskusi panjang antara peneliti dan ahli desain yaitu sebagai berikut.

- 1) Mendesain *flowchart* diagram pengembangan website "Sahabat Bahasa Indonesia". Diagram tersebut dilakukan untuk menampilkan suatu skenario dari keseluruhan website..
- 2) Mendesain story board yang berguna untuk memberikan gambaran umum terhadap tampilan website yang dikembangkan.

Pada tahapan desain produk, peneliti dengan desainer/programer harus sepaham. Dari itu peneliti harus banyak berkomunikasi dalam rangka pengembangan desain. Tahap desain produk ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Peneliti dan desainer membutuhkan waktu kurang lebih 1 bulan untuk mengembangkan desain awal.

c) Pengembangan (*Development*)

Tahap Pengembangan merupakan fase ketiga dalam model ADDIE. Pada tahap ini, rancangan website "Sahabat Bahasa Indonesia" yang telah disusun desainnya sebelumnya diwujudkan dalam bentuk produk awal. Selain itu, diwujudkan juga video pembelajaran sebagai isi konten kebahasaan pada menu "Materi Bahasa". Setelah itu, didiskusikan dengan narasumber materi dan media untuk masukan-masukan perbaikan. Hasil diskusi menunjukkan bahwa materi dinilai sangat relevan dengan kebutuhan mahasiswa. Bahasa dinilai baik dan sesuai kaidah baku, meskipun masih ada beberapa bagian yang perlu disederhanakan agar lebih komunikatif. Tampilan media dinilai *user friendly* dan dapat diakses dengan lancar pada perangkat mobile. Selain website yang dikembangkan, video pembelajaran juga dirancang. Video yang dihasilkan sebanyak 5 video yang akan disimpan pada menu awal website dan menu materi bahasa.

d) Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap Implementasi belum dilakukan dan akan dilakukan pada dua pertemuan yakni dilaksanakan di bulan Oktober. Pada tahap ini, mahasiswa akan menggunakan produk berupa website "Sahabat Bahasa Indonesia". Implementasi

dilakukan kepada 72 mahasiswa semester 1 di Politeknik Negeri Bandung dan ISBI Bandung.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi didapatkan berbagai macam masukan untuk perbaikan website “Sahabat Bahasa Indonesia”, baik isi konten maupun tampilan yang harus diperbaiki. Masukan sebagai respons setelah dilaksanakan proses implementasi media didapatkan dari beberapa cara wawancara langsung, pengisian angket, dan masukan dari narasumber materi dan media (*judgment expert*). Masukan yang didapatkan selanjutkan diterapkan pada media “Sahabat Bahasa Indonesia” sehingga menghasilkan media yang sempurna yang layak diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Pembahasan

Proses penelitian dan pengembangan menghasilkan website berjudul “Sahabat Bahasa Indonesia” yang berisi beberapa fitur yaitu Materi Bahasa, Latihan Interaktif, Mulai Menulis, dan Portofolio Saya. Fitur pertama, Materi Bahasa berisi 5 materi teks dan video pembelajaran yaitu materi kebahasaan bahasa Indonesia, paragraf bahasa Indonesia, ejaan, teks akademik, dan plagiarisme/pengutipan. Fitur kedua, Latihan Interaktif berisi kumpulan soal pilihan ganda disertai dengan respons benar/salah dan pembahasan. Fitur ketiga, Mulai Menulis merupakan fitur unggulan pada website yang dikembangkan karena terintegrasi dengan *Arificial Intelligence* (AI). Mahasiswa dapat menulis beberapa paragraf dan mendapatkan pemeriksaan kesalahan berbahasa serta rekomendasi perbaikannya. Fitur keempat, berupa Portofolio Saya berupa fitur yang berisi hasil penggerjaan latihan dan penulisan paragraf mahasiswa. Pada bagian tersebut, dosen dan mahasiswa dapat melihat riwayat nilai latihan dan riwayat penulisan mahasiswa dari tulisan awal hingga beberapa tulisan lainnya. Hal tersebut, mampu menjadi refleksi dalam pembelajaran sehingga dosen dan mahasiswa tahu mengenai riwayat belajar yang dilakukan.

Website “Sahabat Bahasa Indonesia” yang dihasilkan merupakan hasil dari tahapan akhir setelah memperbaiki versi sebelumnya. Hal ini dilakukan setelah tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi terdapat beberapa masukan. Dosen

membutuhkan tampilan ringkas untuk melihat perkembangan mahasiswa di kelas, jenis kesalahan yang dilakukan mahasiswa siapa yang butuh bimbingan tambahan, dan bagaimana nilai di rubrik berubah setelah revisi. Selain itu, media harus dikembangkan dengan lebih ringan, berhubung internet di kampus biasanya kurang stabil. Hal ini dilakukan dengan dosen dapat mengecek hasil perkembangan mahasiswa melalui tampilan admin. Dengan begitu dosen dapat mengecek riwayat pembelajaran mahasiswa melalui fitur “Portofolio”

Prioritas awal pengembangan media yaitu adanya umpan balik langsung berbantuan *Artificial Intelligence*, materi berbasis visual (video), penghubung ke rubrik penilaian, dan pelacak progres (portofolio). Keberhasilan media diukur sederhana: kesalahan berkurang dari tugas ke tugas berikutnya, paragraf lebih runtut, waktu revisi lebih singkat, dan mayoritas pengguna merasa terbantu. Hal tersebut disesuaikan juga dengan kaidah pengembangan media yaitu *Coherence* (Koherensi), *Signaling* (Penandaan), *Redundancy* (Redundansi), *Spatial Contiguity* (Kedekatan Ruang), *Temporal Contiguity* (Kedekatan Waktu), *Segmenting* (Segmentasi), *Pre-training* (Pra-latih), *Modality* (Modalitas), *Multimedia* (Kata + Gambar), *Personalization* (Personalisasi), *Voice* (Suara), *Image* (Citra Pembicara) (Richard E. Mayer, 2009). Dengan begitu, fitur umpan balik disempurnakan dengan adanya pemeriksaan kesalahan dan rekomendasi perbaikan.

Berlandaskan teori Multimedia Learning, desain Website “Sahabat Bahasa Indonesia” menyatukan kata dan gambar (prinsip multimedia) melalui materi teks yang ringkas dan video pembelajaran. Konten dibuat relevan dengan kebutuhan (koherensi). Video tidak terlalu Panjang, lebih ringkas. Di layar, ditampilkan kata kunci/rumus singkat dengan penandaan visual (*signaling*, *highlight*, panah, kotak sorot) yang ditempatkan dekat dengan bagian teks/grafik yang dirujuk (kedekatan ruang) serta muncul bersamaan dengan penjelasan narasi (kedekatan waktu). Feedback menulis berbantuan AI dirancang sebagai tutor percakapan (*personalisasi/voice*). Untuk menjaga koherensi, AI dibatasi oleh aturan rubrik pada kebahasaan bahasa Indonesia (ejaan, kalimat efektif, pemaragrafan, logika) dan tidak menampilkan informasi di luar tujuan pembelajaran. Seluruh interaksi dipantau melalui portofolio. Dengan demikian, video, teks, latihan, dan umpan

balik AI saling melengkapi untuk meminimalkan beban pembelajaran mahasiswa dan memaksimalkan proses pembelajaran sesuai teori Multimedia Learning.

Tampilan beranda berisi video pengantar yang menjelaskan mengenai Website “Sahabat Bahasa Indonesia”. Ditampilkan juga ada pilihan Materi Bahasa, Latihan Interaktif, Mulai Menulis, dan Portofolio Saya.

- 1) Tampilan “Materi Bahasa”: Berisi lima materi pembelajaran berupa teks dan video pembelajaran. Mahasiswa dapat memilih materi yang mudah diakses kapan dan di mana saja.
- 2) Tampilan Latihan Interaktif: Setelah melakukan aktivitas belajar dengan mengakses menu Materi Bahasa, mahasiswa dapat melakukan latihan 1 sampai 5. Latihan tersebut merupakan Latihan berisi Bank Soal pilihan ganda. Mahasiswa mengerjakan masing-masing 25 soal pada setiap sesi Latihan. Terdapat *feedback* berupa benar atau salah disertai dengan pembahasan jawaban.
- 3) Tampilan Mulai Menulis: Fitur Mulai Menulis merupakan fitur unggulan, berisi halaman mahasiswa sebagai halaman untuk mengecek baik tidaknya paragraf yang ditulis mahasiswa. Pada kota mulai menulis, mahasiswa dapat menulis paragraf di sana. Ketika di-klik “Periksa Tulisan” akan muncuk hasil koreksi beserta saran perbaikannya. Dengan begitu, *feedback/umpan balik* didapatkan mahasiswa seketika setelah proses penulisan paragraf selesai. Fitur ini memiliki manfaat yang baik karena membuat mahasiswa segera paham terhadap kekurangan tulisannya, baik dari segi kata baku dan tidak baku, kalimat yang disusun, hingga logika paragraf yang dibentuk.
- 4) Tampilan Portofolio Saya: Pada fitur ini, mahasiswa terlihat Riwayat penggerjaan latihan interaktif dan hasil penulisannya. Hal ini dapat berfungsi sebagai catatan hasil pembelajaran mahasiswa. Dosen dapat memonitoring hasil pembelajaran dan mahasiswa dapat menjadikannya sebagai refleksi sehingga di akhir pembelajaran, mahasiswa memahami kesalahan berbahasa apa saja yang dilakukan. Selain website yang dikembangkan, video pembelajaran juga dirancang. Video yang dihasilkan sebanyak 5 video yang akan disimpan pada

menu awal website dan menu materi bahasa. Adapun video pembelajaran yaitu sebagai berikut.



Gambar 8. Hasil Video Pembelajaran

Video pembelajaran dikembangkan membantu mahasiswa dalam memahami materi kebahasaan dan teks akademik. Dengan begitu, mahasiswa dapat lebih mudah dalam menyerap materi pembelajaran. Hal ini juga sesuai dengan karakteristik mahasiswa yang dekat dengan dunia digital. Mahasiswa dapat mengakses Website “Sahabat Bahasa Indonesia” yang di dalamnya berisi video pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

D. SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) menghasilkan produk media pembelajaran berupa website bernama “Sahabat Bahasa Indonesia” yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia, utamanya keterampilan menulis. Website “Sahabat Bahasa Indonesia” berisi beberapa hal yaitu fitur “Materi Bahasa” berupa teks dan video pembelajaran, fitur “Latihan Interaktif” berupa latihan yang disertai dengan feedback benar/salah dan pembahasan, fitur “Mulai Menulis” berupa halaman untuk menulis paragraf yang disertai dengan koreksi terintegrasi Artificial Intelligence (AI) dan rekomendasi perbaikan, serta “Portofolio Saya” yang berisi catatan/riwayat belajar mahasiswa. Website “Sahabat Bahasa Indonesia” dinilai mampu memaksimalkan pembelajaran bahasa Indonesia dan meningkatkan keterampilan menulis Mahasiswa, utamanya pada aspek penggunaan kata baku, kalimat efektif, pengembangan paragraf pada aspek kesatuan dan koherensi, dan logika paragraf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ilmiah ini merupakan luaran penelitian dan pengembangan (R&D) pada program skema penelitian kompetitif nasional Penelitian Dosen Pemula (PDP), Kemdiktisaintek 2025. Peneliti berterima kasih kepada Kemdiktisaintek yang telah memberikan kesempatan pembiayaan penelitian sehingga penelitian dan pengembangan dapat dilakukan dengan maksimal. Selain itu, peneliti berterima kasih kepada LPPM ISBI Bandung, anggota peneliti, narasumber, serta pihak-pihak yang terlibat lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, A. (2023). Analisis Survey Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dalam Penulisan Tugas Akhir Karya Tulis Ilmiah (TA-KTI) di Kampus Akademi Ilmu Komputer (AIKOM) Ternate, Maluku Utara, Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan*, 1(1), 93–96. <https://doi.org/10.56983/PROSIDINGKEMAHASISWAAN.V1I1.1461>
- Agkris Tambunan, M., & Simorangkir, S. B. T. (2023). Analisis Kesalahan Sintaksis Dalam Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 540–549. <https://doi.org/10.56667/DEJOURNAL.V4I2.1086>
- Anindya R. S. W., Sobari, T., Abdurakhman, D., & Siliwangi Bandung, I. (2020). Analisis Kesalahan Berbahasa Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Dalam Penulisan Makalah. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(4), 705–712. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/parole/article/view/5352>
- Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kemdikbudristek. (2024). *Panduan Penggunaan Generative AI pada Pembelajaran di Perguruan Tinggi*.
- Dwitiyanti, N., Kumala, S. A., & Widiyatun, F. (2020). Using the ADDIE model in development of physics unit conversion application based on Android as learning media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 10(2), 125–132. <https://doi.org/10.30998/FORMATIF.V10I2.5933>
- Fahyudi, A., Sutarto, J., Widodo, J., & Purwanto, E. (2025). Developing A Medical Record Information System To Improve The Quality Of Health Services For Primary School Students. *South Eastern European Journal of Public Health*, 1233–1247. <https://doi.org/10.70135/SEEJPH.VI.6256>
- Fitriana, M. M., Desi Fatmasari, Ayu Hastutik Munadziroh, Estri Sal Sabila Asmaning Trias, Asep Purwo Yudi Utomo, & Irfai Fathurohman. (2023). Analisis Kalimat Efektif dalam Teks Pidato pada Buku Bahasa Indonesia Kelas VIII Kurikulum Merdeka. *Jurnal Kajian Penelitian*

- Pendidikan Dan Kebudayaan, 1(3), 97–110.
<https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i3.149>
- Gereda, A. (2020). *Keterampilan Berbahasa Indonesia: Menggunakan Bahasa Indonesia secara Baik*. Edu Publisher.
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=0aj8DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=mahasiswa+di+perguruan+tinggi+menunjukkan+hal+berbeda+yaitu+masih+banyak+mahasiswa+yang+tidak+mampu+menulis+dengan+bahasa+Indonesia+yang+baik+dan+benar&ots=mbtiHEk0Cd&sig=jyrLUOLrepB04IZYTxWXT42ek&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Gunawan, A., Ahmad Suryani Naomi, & Suherman Suherman. (2017). Pengembangan Model Belajar Blended Learning Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jtppm (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Instructional Research Journal*, 4(1).
<https://doi.org/10.62870/JTPPM.V4I1.7666>
- Heginta, Y., Tarigan, B., Hendra Cipta, N., Rokmanah, S., Fkip, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). PENTINGNYA KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA PADA KEGIATAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842.
<https://doi.org/10.36989/DIDAKTIK.V9I5.2032>
- Hidayatullah, R. (2024). Implementasi AI dalam Proses Pembelajaran pada Mahasiswa Semester Awal Pendidikan Bahasa Inggris. *Assyfa Journal of Multidisciplinary Education*, 2(1), 13–18.
<https://doi.org/10.61650/AJME.V2I2.631>
- Moeliono, A. M. . (2017). *Tata bahasa baku bahasa Indonesia*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ni'ma, A. A. (2022). Penggunaan Seni Kaligrafi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis (Maharah Kitabah). *Tifani: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 55.
<https://tifani.org/index.php/tifani/article/view/19>
- Ningrum, D. M., & Dwijayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Pada Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Sop Penataan Produk Mata Pelajaran Penataan Barang Dagang Pada Peserta Didik Kelas Xi Pemasaran Smk Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(2), 1230–1236.
<https://doi.org/10.26740/JPTN.V9N2.P1230-1236>
- Pasaribu, E., Nababan, I., Putriani, E., Siregar, R., Febriana, I., William, J., Ps, I. V, Baru, K., Percut, K., Tuan, S., & Serdang, K. D. (2024). Membangun Kompetensi Penulisan Teks Akademik “Panduan Praktis Untuk Mahasiswa.” *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2), 122–129.
<https://doi.org/10.55606/JPBB.V3I2.3127>
- Putri, H. Y. R., Sulistyono, B. A., Handayani, A. D., & Jatmiko, J. (2023). Pengembangan Modul dengan Pendekatan React pada Materi SPLDV di SMPN 2 Banyak. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 709–722.
<https://doi.org/10.62775/EDUKASIA.V4I1.342>

- Rahayu, S. (2024). *MEDIA PEMBELAJARAN: Konsep Dasar, Teknologi, dan Implementasi dalam Model*. UMSU Press. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Aj_8EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR9&dq=media+pembelajaran+Bahasa+Indonesia+yang+tersedia+masih+cenderung+bersifat+konvensional+dan+kurang+responsif+terhadap+kebutuhan+pembelajaran+di+abad+ke-21&ots=u9AhtJhyK&sig=fs9RwUB9AaGbDfRYEmT5j1CAEAw&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Ramaniyar, E. (2017). Analisis Kesalahan Berbahasa Indonesia pada Penelitian Mini Mahasiswa. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 70–80. <https://doi.org/10.31571/EDUKASI.V15I1.407>
- Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=5g0AM1CHysgC&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- Rifky, S. (2024). Dampak Penggunaan Artificial Intelligence Bagi Pendidikan Tinggi. *Indonesian Journal of Multidisciplinary on Social and Technology*, 2(1), 37–42. <https://doi.org/10.31004/ijmst.v2i1.287>
- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/JF.V11I2.2546>
- Sakti, Y. P. B., Fariz, Hadi, M. N., Abadi, M. M. K., & Putra, R. A. S. (2024). Tinjauan Literatur Sistematis: Pengaruh Penggunaan ChatGPT dalam Proses Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 15–37. <https://doi.org/10.33005/SITASI.V4I1.718>
- Sugiyono; Prof. DR. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. //digilib.unigres.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D43
- Suryani, I. (2024). Pengaruh Media Sosial terhadap Perubahan Pola Berbahasa Masyarakat Aceh Singkil. *ALACRITY: Journal of Education*, 596–605. <https://doi.org/10.52121/ALACRITY.V4I3.789>
- Susilistyani Pamuji, S., & Setyami, I. (2021). *Keterampilan Berbahasa*. Guepedia. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=WrNMEAQBAJ&oi=fn&pg=PA3&dq=Menulis+merupakan+salah+satu+dari+empat+keterampilan+berbahasa.+&ots=GJvLr6HIBp&sig=IN-g03sSqPdV6Wzki87Eqccs15s&redir_esc=y#v=onepage&q=Menulis%20merupakan%20salah%20satu%20dari%20empat%20keterampilan%20Oberbahasa.&f=false
- Tri Setyorini, I., & Santoso, A. (n.d.). *Prinsip-Prinsip Pengembangan Kemahiran Berbahasa Tulis (Membaca Dan Menulis)*.
- Ummah, M. N., Siswanto, W., & Andajani, K. (2025). Implikasi Etika Keilmuan Dalam Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Pada Keterampilan Menulis Karya Ilmiah Siswa Kelas Xi Man 2 Mojokerto. *Lingua Rima*:

- Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 14(1).
<https://doi.org/10.31000/LGRM.V14I1.13078>
- Wahab, A., Rukhmana, T., Ikhlas, A., Jahrir, A. S., & Andari, S. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital: *Indonesian Research Journal on Education*, 4(4), 3123-3127–3123 – 3127.
<https://doi.org/10.31004/IRJE.V4I4.1490>
- Wahyu Wibowo. (2011). Cara Cerdas Menulis Artikel Ilmiah. In *Jakarta:PT. Kompas Media Nusantara*. Penerbit Buku Kompas.
<https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=NDg9rcOjHUMC&oi=fnd&pg=PA1&dq=source:buku+metode+penelitian+kualitatif&ots=h8aM4dEBkZ&sig=W4s95xvg6KEtX9w6glBOOUwD-E0>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/JIPP.V9I2.2141>