

Hubungan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Interaktif Berbasis Website dengan Literasi Budaya Mahasiswa**Emilia Junidar Manalu¹, Natalia Jesiska Purba², Nancy Angelia Purba³**^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia¹Alamat email korespondensi: emiliamanalu464@gmail.com

*Article info***A B S T R A C T***Article history:**Received: October 14,**2025**Revised: October 23, 2025**Accepted: October 26,*
2025

Indonesia interaktif berbasis website dengan literasi budaya mahasiswa. Latar belakang penelitian ini berangkat dari kebutuhan akan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan bahasa, tetapi juga penguatan pemahaman budaya di era digital. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain korelasional. Populasi penelitian berjumlah 150 mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, dan sebanyak 100 mahasiswa dipilih sebagai sampel melalui teknik proportional random sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket skala Likert yang berisi 20 butir untuk variabel media pembelajaran interaktif dan 20 butir untuk variabel literasi budaya, serta diperkuat dengan observasi aktivitas pembelajaran. Analisis data dilakukan menggunakan korelasi Pearson untuk melihat hubungan kedua variabel dan regresi linier sederhana untuk mengetahui besar pengaruhnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berada pada kategori tinggi, sedangkan literasi budaya mahasiswa berada pada kategori sedang–tinggi. Uji korelasi menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kedua variabel ($r = 0,635$; $p < 0,05$). Hasil regresi menunjukkan bahwa media interaktif berkontribusi sebesar 40,3% terhadap variasi literasi budaya mahasiswa. Temuan ini menegaskan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis website efektif untuk mendukung peningkatan literasi budaya di perguruan tinggi.

Keywords:

interactive media;
website-based learning;
Indonesian language;
cultural literacy

This study aims to examine the relationship between the use of interactive website-based Indonesian language learning media and students' cultural literacy. The research is grounded in the need for Indonesian language learning to strengthen not only linguistic competence but also cultural understanding in the digital era. A quantitative approach with a correlational design was employed. The population consisted of 150 students at Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, and a sample of 100 students was selected using proportional random sampling. Data were collected through a Likert-scale questionnaire containing 20 items for interactive media use and 20 items for cultural literacy, supported by observations of students' learning activities. Data analysis was conducted using Pearson correlation to determine the relationship between variables and simple linear regression to assess the magnitude of influence. The results

indicate that the use of interactive website-based learning media is in the high category, while students' cultural literacy is in the medium-high category. Pearson's analysis shows a positive and significant relationship between the two variables ($r = 0.635$; $p < 0.05$). Regression analysis further reveals that interactive media contributes 40.3% to the variance in cultural literacy. These findings demonstrate that website-based interactive learning media are effective in supporting the enhancement of students' cultural literacy in higher education.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era digital telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan tinggi. Pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan tradisional ke arah pembelajaran berbasis teknologi menuntut pendidik untuk merancang strategi instruksional yang lebih kreatif, interaktif, dan adaptif dengan karakteristik generasi mahasiswa saat ini. Sejalan dengan perkembangan tersebut, pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan penggunaan buku teks mulai dianggap kurang relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21, yang menekankan literasi digital, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi (Creswell & Creswell, 2018). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran digital, khususnya yang berbasis website, semakin penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi mahasiswa.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai Mata Kuliah Umum (MKU), tantangan tersebut menjadi semakin besar. Bahasa Indonesia tidak hanya diposisikan sebagai mata kuliah keterampilan berbahasa, tetapi juga sebagai wahana pembentukan pemikiran kritis, komunikasi akademik, serta internalisasi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa. Mahasiswa diharapkan mampu memahami bahasa sebagai bagian dari konstruksi sosial dan budaya, bukan sekadar sebagai alat komunikasi. Pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat perguruan tinggi memiliki mandat untuk menumbuhkan kemampuan mahasiswa dalam menafsirkan fenomena kebahasaan, memahami keragaman budaya, dan mengapresiasi warisan kearifan lokal maupun budaya nasional. Dengan demikian, pembelajaran Bahasa Indonesia idealnya mengintegrasikan dimensi literasi budaya sebagai kompetensi kunci dalam pendidikan tinggi.

Literasi budaya, sebagaimana didefinisikan oleh UNESCO (2018), mencakup kemampuan individu dalam mengenali, memahami, mengapresiasi, serta merefleksikan nilai-nilai budaya yang hidup dalam masyarakat. Literasi budaya bukan sekadar pengetahuan tentang budaya, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berinteraksi secara efektif dalam konteks multikultural, memiliki kepekaan sosial-budaya, dan mampu mengekspresikan identitas budaya secara positif. Di Indonesia, penguatan literasi budaya menjadi semakin penting mengingat kondisi masyarakat yang sangat heterogen dan multikultural. Perguruan tinggi sebagai pusat pengembangan intelektual memiliki peran penting dalam membangun kesadaran budaya mahasiswa, terutama melalui pengajaran mata kuliah umum seperti Bahasa Indonesia.

Namun demikian, sejumlah penelitian menunjukkan bahwa literasi budaya mahasiswa Indonesia masih berada pada tingkat yang belum optimal. Rahmawati (2022) menemukan bahwa meskipun mahasiswa memiliki pengetahuan dasar mengenai budaya lokal dan nasional, namun mereka masih lemah dalam keterampilan praksis seperti menulis teks budaya, berkomunikasi lintas budaya, dan merefleksikan nilai budaya dalam kehidupan akademik maupun sosial. Hal serupa juga diungkapkan oleh Putra dan Lestari (2020) yang menyatakan bahwa rendahnya keterlibatan mahasiswa dalam aktivitas berbasis budaya sebagian disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan mereka.

Dalam situasi tersebut, kehadiran media pembelajaran interaktif berbasis website menawarkan peluang baru untuk menjawab tantangan pembelajaran Bahasa Indonesia dan penguatan literasi budaya. Media berbasis website memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara multimodal—menggabungkan teks, gambar, video, audio, animasi, dan kuis interaktif—yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi mahasiswa (Mayer, 2009). Selain itu, konten budaya dapat disajikan secara lebih hidup, aktual, dan menarik melalui fitur interaktif yang tidak dapat diberikan oleh media pembelajaran konvensional. Dosen dapat mengintegrasikan materi budaya lokal dan nasional ke dalam platform digital, sehingga mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat berinteraksi dengan materi melalui simulasi, permainan edukatif, forum diskusi, atau proyek berbasis budaya.

Media pembelajaran berbasis website juga memberikan fleksibilitas dalam hal akses dan waktu. Mahasiswa dapat mengakses materi kapan saja dan di mana saja, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih mandiri dan berpusat pada mahasiswa (student-centered learning). Situasi ini sejalan dengan anjuran pembelajaran di perguruan tinggi yang menuntut mahasiswa untuk memiliki kemampuan belajar sepanjang hayat (lifelong learning). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website merupakan strategi instruksional yang relevan dan potensial dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia sekaligus memperkuat literasi budaya mahasiswa.

Meskipun demikian, kajian mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis website dalam konteks penguatan literasi budaya masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh media interaktif terhadap motivasi belajar, minat baca, atau hasil belajar kognitif mahasiswa (Arsyad, 2019; Putra & Lestari, 2020). Sementara itu, hubungan antara intensitas penggunaan media pembelajaran berbasis website dengan literasi budaya mahasiswa sebagai sebuah kompetensi sosial-kultural belum banyak dieksplorasi secara empiris. Hal ini menimbulkan kesenjangan penelitian yang perlu dijawab, mengingat urgensi literasi budaya dalam membentuk kepribadian mahasiswa di era global saat ini.

Selain itu, perkembangan teknologi digital yang semakin cepat tidak selalu diikuti oleh kesiapan mahasiswa dalam memanfaatkannya untuk tujuan pembelajaran. Mahasiswa mungkin aktif menggunakan teknologi digital, tetapi tidak selalu memanfaatkannya untuk aktivitas yang bersifat edukatif atau penguatan karakter budaya. Fenomena ini menunjukkan pentingnya merancang media

pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis website yang secara sengaja mengintegrasikan nilai-nilai budaya dan strategi interaktif untuk menumbuhkan literasi budaya mahasiswa. Oleh karena itu, penelitian tentang hubungan antara media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website dan literasi budaya mahasiswa menjadi sangat relevan untuk dikaji.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengisi gap penelitian dan memberikan kontribusi teoritis maupun praktis bagi pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website dengan literasi budaya mahasiswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dasar empiris mengenai pentingnya integrasi media digital berbasis budaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia dan pengembangan karakter budaya mahasiswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasional untuk mengetahui hubungan antara media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website dengan literasi budaya mahasiswa. Populasi penelitian berjumlah 150 mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, dan sebanyak 100 mahasiswa dipilih sebagai sampel melalui teknik proportional random sampling. Data dikumpulkan menggunakan angket yang terdiri atas 20 butir pernyataan untuk variabel media pembelajaran interaktif berbasis website dan 20 butir pernyataan untuk variabel literasi budaya, yang masing-masing diukur menggunakan skala Likert lima poin. Selain angket, data pendukung diperoleh melalui observasi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis website. Data yang telah terkumpul dianalisis secara statistik menggunakan korelasi Pearson Product Moment untuk mengukur hubungan antarvariabel, serta regresi linier sederhana untuk mengetahui besaran pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap literasi budaya mahasiswa. Pemilihan lokasi penelitian dilakukan secara purposif berdasarkan pengalaman kampus dalam menerapkan media pembelajaran berbasis website serta keberagaman mahasiswa yang representatif. Seluruh proses penelitian mencakup penyusunan instrumen, pengumpulan data lapangan, analisis deskriptif, uji korelasi, dan analisis regresi sesuai tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan hasil analisis deskriptif terhadap dua variabel utama dalam penelitian, yaitu (1) penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website dan (2) literasi budaya mahasiswa. Data diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner kepada 100 responden mahasiswa program di Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar yang mengikuti mata kuliah Bahasa Indonesia pada semester ganjil tahun akademik 2025/2026.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website diukur melalui 20 butir pernyataan dalam angket dengan skala Likert lima poin (1 = Sangat Tidak Setuju, hingga 5 = Sangat Setuju). Setiap butir menggambarkan aspek interaktivitas media, kualitas konten budaya, aksesibilitas, dan frekuensi penggunaan media pembelajaran daring.

Berdasarkan hasil pengolahan data, diperoleh nilai rata-rata skor total sebesar 80,2 dengan standar deviasi 7,0, yang menunjukkan bahwa tingkat penggunaan media pembelajaran berbasis website oleh mahasiswa termasuk dalam

kategori tinggi. Hal ini menandakan bahwa mahasiswa sudah cukup intensif menggunakan platform pembelajaran digital, baik untuk mengakses materi Bahasa Indonesia, mengikuti forum diskusi, maupun mengerjakan kuis interaktif yang disediakan oleh dosen.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Variabel Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Rendah	4	4,0
Rendah	37	37,0
Sedang	49	49,0
Tinggi	9	9,0
Sangat Tinggi	1	1,0
Jumlah	100	100,0

(Sumber: Data primer penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 1 di atas, dapat dilihat bahwa 49% responden berada pada kategori sedang, 37% pada kategori rendah, dan hanya 10% (gabungan tinggi dan sangat tinggi) yang menunjukkan tingkat penggunaan media interaktif sangat baik. Sementara itu, 4% mahasiswa termasuk kategori sangat rendah.

Distribusi ini menunjukkan bahwa meskipun rata-rata skor berada pada kategori tinggi secara keseluruhan, masih terdapat sebagian mahasiswa yang belum memanfaatkan media berbasis website secara maksimal, mungkin disebabkan oleh faktor keterbatasan akses internet, kurangnya keterampilan digital, atau belum terbiasanya menggunakan fitur-fitur interaktif dalam pembelajaran daring.

Secara umum, hasil ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website sudah cukup intensif di kalangan mahasiswa, namun tingkat pemanfaatannya masih bervariasi antarindividu. Dosen diharapkan dapat memberikan pendampingan dan pelatihan penggunaan media daring agar partisipasi mahasiswa menjadi lebih merata dan optimal.

Deskripsi Variabel Literasi Budaya Mahasiswa

Variabel literasi budaya mahasiswa diukur melalui 20 butir pernyataan yang mencakup empat indikator utama, yaitu: (1) pengetahuan budaya, (2) apresiasi budaya, (3) pemahaman lintas budaya, dan (4) komunikasi budaya. Setiap pernyataan dijawab dengan skala Likert lima poin (1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju).

Dari hasil pengolahan data, diperoleh rata-rata skor total sebesar 63,7 dengan standar deviasi 6,4. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat literasi budaya mahasiswa berada dalam kategori sedang–tinggi. Artinya, mahasiswa memiliki pemahaman dan apresiasi yang baik terhadap nilai-nilai budaya lokal maupun nasional, namun belum sepenuhnya kuat dalam hal penerapan dan komunikasi nilai budaya dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Variabel Literasi Budaya Mahasiswa

Kategori	Frekuensi	Percentase (%)
Sangat Rendah	5	5,0
Rendah	33	33,0
Sedang	46	46,0
Tinggi	13	13,0
Sangat Tinggi	3	3,0
Jumlah	100	100,0

(Sumber: Data primer penelitian, 2025)

Berdasarkan Tabel 2 di atas, sebagian besar mahasiswa (46%) berada pada kategori sedang, diikuti oleh 33% mahasiswa pada kategori rendah, dan 16%

mahasiswa berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Sementara 5% mahasiswa masih tergolong memiliki literasi budaya sangat rendah.

Kondisi ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah memiliki tingkat kesadaran budaya yang cukup baik, terutama dalam hal pengetahuan dasar tentang budaya Indonesia dan sikap menghargai keberagaman budaya daerah. Namun, kemampuan dalam mengomunikasikan nilai-nilai budaya secara reflektif, seperti menulis teks budaya, berdiskusi lintas budaya, atau menampilkan karya berbasis kearifan lokal, masih perlu ditingkatkan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2022) yang menyatakan bahwa literasi budaya mahasiswa di era digital cenderung berkembang pada aspek pengetahuan dan apresiasi, tetapi masih lemah pada aspek praksis atau penerapan nilai budaya dalam kehidupan akademik.

Perbandingan Deskriptif Kedua Variabel

Jika dibandingkan antara kedua variabel, dapat dilihat bahwa skor rata-rata penggunaan media pembelajaran interaktif (80,2) lebih tinggi dibandingkan skor literasi budaya mahasiswa (63,7). Artinya, tingkat keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran berbasis teknologi sudah tinggi, namun peningkatan tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan kemampuan literasi budaya.

Fenomena ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital perlu diarahkan tidak hanya pada penyampaian materi, tetapi juga pada penguatan nilai-nilai budaya dan karakter mahasiswa. Integrasi konten budaya ke dalam media pembelajaran berbasis website dapat menjadi strategi efektif untuk menumbuhkan literasi budaya mahasiswa di perguruan tinggi.

Uji korelasi Pearson digunakan untuk mengetahui kekuatan dan arah hubungan antara media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website dengan literasi budaya mahasiswa. Hasil analisis menunjukkan hubungan positif dan signifikan, sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Korelasi Pearson antara Media Interaktif dan Literasi Budaya

Variabel 1	Variabel 2	r Pearson	Sig. (2-tailed)	N
Media Interaktif	Literasi Budaya	0.635	1.3240e-12	100

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0.635 dengan nilai signifikansi $p = 1.3240e-12 < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara media pembelajaran interaktif berbasis website dengan literasi budaya mahasiswa. Dengan kata lain, semakin tinggi intensitas penggunaan media pembelajaran interaktif, semakin tinggi pula tingkat literasi budaya mahasiswa.

Uji Regresi Linier Sederhana

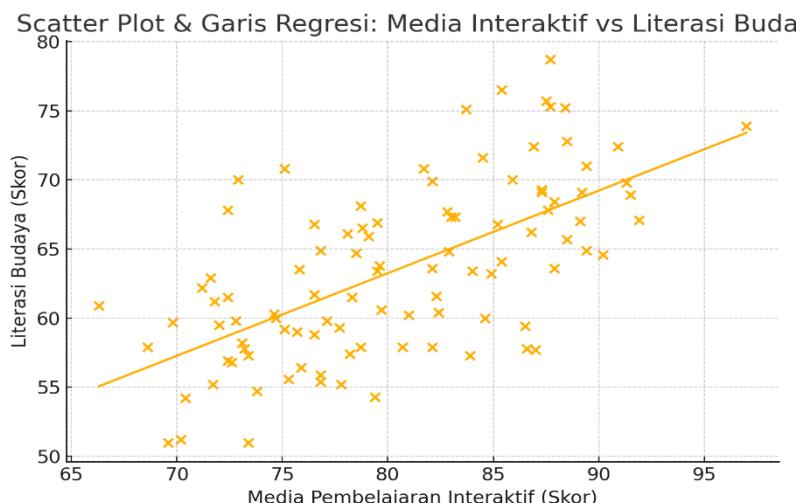
Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis website terhadap literasi budaya mahasiswa, dilakukan analisis regresi linier sederhana dengan hasil sebagaimana ditampilkan pada Tabel 4 dan 5.

Tabel 4. Koefisien Regresi Linier Sederhana

Model	Koef. (B)	Std. Error	t hitung	Sig.	95% (Lower)	CI	95% (Upper)	CI
Konstanta	15.455	5.926	2.608	1.0535e-02	3.694		27.215	
Media Interaktif	0.597	0.073	8.132	1.3240e-12	0.452		0.743	

Tabel 5. Ringkasan Model Regresi Linier Sederhana

R-squared	Adj. R-squared	F hitung	Sig. F	Std. Error of Est.	N
0.403	0.397	66.133	1.3240e-12	4.842	100



Gambar 1. Scatter Plot dan Garis Regresi antara Media Interaktif dan Literasi Budaya

Dari hasil regresi pada Tabel 4.4 dan 4.5 dapat dilihat bahwa model regresi memiliki nilai R-squared sebesar 0.403, yang berarti sekitar 40.3% variasi literasi budaya mahasiswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis website. Nilai F hitung sebesar 66.133 dengan Sig. F = 1.3240e-12 menunjukkan bahwa model regresi secara keseluruhan signifikan. Koefisien regresi variabel media interaktif bernilai positif, sehingga setiap peningkatan skor media interaktif akan diikuti oleh peningkatan skor literasi budaya mahasiswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan literasi budaya mahasiswa. Pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang secara interaktif dan berorientasi budaya terbukti mampu meningkatkan kesadaran, apresiasi, dan pemahaman mahasiswa terhadap nilai-nilai budaya Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 100 mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website telah dimanfaatkan secara cukup intensif oleh mahasiswa, meskipun tingkat penggunaannya masih bervariasi antarindividu. Sementara itu, tingkat literasi budaya mahasiswa berada pada kategori sedang–tinggi, yang menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki kesadaran dan apresiasi budaya yang baik, tetapi masih memerlukan penguatan pada aspek penerapan nilai budaya dalam aktivitas akademik.

Hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia interaktif berbasis website dengan literasi budaya mahasiswa ($r = 0,635$; $p < 0,05$). Artinya,

semakin tinggi intensitas mahasiswa dalam menggunakan media pembelajaran interaktif, semakin tinggi pula tingkat literasi budaya mereka. Hasil uji regresi linier sederhana juga menunjukkan bahwa media interaktif berkontribusi sebesar 40,3% terhadap variasi literasi budaya mahasiswa, sehingga media pembelajaran berbasis website terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan literasi budaya.

Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis website dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk memperkuat pemahaman budaya dan karakter mahasiswa. Dosen dan institusi pendidikan diharapkan dapat terus mengembangkan dan memperkaya konten pembelajaran digital berbasis budaya agar peningkatan literasi budaya mahasiswa dapat lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (5th ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications.
- Gee, J. P. (2008). *Social linguistics and literacies: Ideology in discourses* (3rd ed.). New York, NY: Routledge.
- Ghozali, I. (2018). *Applikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kemendikbud. (2017). *Peta jalan literasi nasional*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511811678>
- Putra, R., & Lestari, D. (2020). Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan minat baca mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 112–125. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v7i2.25015>
- Rahmawati, N. (2022). Integrasi nilai budaya lokal dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 45–58. <https://doi.org/10.24832/jpk.v12i1.1247>
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2015). *Instructional technology and media for learning* (11th ed.). Boston, MA: Pearson Education.
- Street, B. V. (2012). *Social literacies: Critical approaches to literacy in development, ethnography and education*. New York, NY: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203458928>
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan: Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- UNESCO. (2018). *Global framework for literacy and lifelong learning*. Paris: UNESCO Publishing.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.