

Penerapan Media Shorby dalam Teks Artikel pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA 1 Semarang

Fasha Nabilah Aprilliani¹, Asep Purwo Yudi Utomo², Wahyu Rahmawati³,
Malikhah⁴

Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang

Email: ppg.fashanabilahaprilliani64@program.belajar.id¹, aseppyu@mail.unnes.ac.id²,
wahyurahmawati1804@gmail.com³, malikhahwirda@gmail.com⁴

Abstract

Learning Indonesian is still considered boring and uninteresting because the material discussed in learning has the same pattern. Along with the development of the times, teachers use technology to streamline learning in the classroom. One of the media used by the teacher is shor.by. The purpose of this study is to find out how the application of Shor.by media in learning text articles in class XII. This research was conducted using a qualitative descriptive method. Data collection techniques using observation, interviews, and documentation. The benefit of this research is to find the advantages and disadvantages of using shor.by media in learning. The results obtained from this study are that the use of shorby in learning text articles in class XII has advantages and disadvantages. The disadvantages include 1) requiring an internet network, 2) requiring precision in writing pages, 3) requiring costs to use. Meanwhile, the advantage of shorby media is that it provides different learning experiences, makes it easier for teachers and students to access each other's article text material, increases the effectiveness of learning Indonesian, especially article text material.

Keywords: *article, application, shorby, advantages, disadvantages*

Abstrak

Pembelajaran bahasa Indonesia masih dianggap membosankan dan tidak menarik karena materi yang dibahas dalam pembelajaran memiliki pola yang sama. Seiring dengan perkembangan zaman, guru memanfaatkan teknologi untuk mengefektifkan pembelajaran di kelas. Media yang digunakan oleh guru salah satunya adalah shor.by. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media shor.by dalam pembelajaran teks artikel di kelas XII. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan datanya yang digunakan antara lain wawancara, observasi, dan dokumentasi kegiatan siswa. Manfaat penelitian ini adalah untuk menemukan kekurangan dan kelebihan penggunaan media shor.by dalam pembelajaran. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah penggunaan shorby dalam pembelajaran teks artikel di kelas XII memiliki kekurangan dan kelebihan. Kekurangan yang dimiliki antara lain 1) memerlukan jaringan internet, 2) memerlukan ketepatan dalam penulisan laman, 3) memerlukan biaya dalam penggunaannya. Sedangkan kelebihan dari media shorby adalah memberikan perbedaan pengalaman belajar, memudahkan guru dan peserta didik untuk saling mengakses materi teks artikel, meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Indonesia terutama materi teks artikel.

Kata kunci: *artikel, penerapan, shorby, kelebihan, kekurangan*

Received Januari 07, 2023; Revised Februari 02, 2023; Maret 09, 2023

* Fasha Nabilah Aprilliani, ppg.fashanabilahaprilliani64@program.belajar.id

I. LATAR BELAKANG

Faktor penting dalam kehidupan salah satunya adalah pendidikan. Pendidikan wajib diberikan kepada seluruh warga negara Indonesia. Menurut UU Republik Indonesia nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Indonesia pada pasal 6 menyatakan bahwa setiap warga negara Indonesia berhak mendapatkan pendidikan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan seluas-luasnya melalui tamatan pendidikan dasar. Pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang didapatkan dari proses pendidikan berfungsi untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu dan martabat manusia. Proses peningkatan dan pengembangan tersebut dapat dilakukan melalui lembaga atau instansi yang menyediakan fasilitas pendidikan. Salah satu instansi yang menyediakan pendidikan adalah sekolah. Dalam jalannya proses pendidikan, sekolah perlu menyediakan sarana dan prasana yang memadai, menciptakan suasana belajar yang nyaman, dan afirmasi positif kepada peserta didik, sehingga proses pendidikan dapat menghasilkan peserta didik yang bermutu. Peserta didik diharapkan mendapar dan memperoleh kemampuan dalam menalar, mengkomunikasikan, memecahkan permasalahan, dan dapat bersikap menghargai materi yang disajikan (Pendidikan Bahasa et al., 2017).

Pembelajaran adalah proses mendalami ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh seseorang baik secara formal maupun secara nonformal. Pembelajaran formal adalah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh seorang siswa di sekolah. Amri berpendapat (2013: 24) bahwa belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan dan pengalaman belajar dalam bentuk perbedaan tingkah laku serta kemampuan melakukan interaksi individu dengan lingkungannya. Seornag pendidik dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia akan selalu berproses untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar yang beragam. Bahasa Indonesia juga merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki banyak materi dan menjadi salah satu mata pelajaran wajib di sekolah. Materi yang ada dalam bahasa Indonesia berbasis pada teks dan berfokus pada kegiatan literasi. Hal tersebut membuat siswa di SMA Negeri 1 Semarang merasa bosan dan tidak tertarik mempelajari bahasa Indonesia.

Teks Artikel merupakan salah satu materi pembelajaran yang didapatkan pada kelas XII. Artikel sendiri merupakan wacana teks yang isinya adalah gagasan, pendapat, ide, atau kritik kepada masalah yang berkembang di lingkungan masyarakat dan ditulis

dengan bahasa ilmiah populer (Maman, 2018: 131). Dalam pembelajarannya di kelas, materi dalam teks artikel memiliki kesamaan dengan materi yang telah dibahas sebelumnya yaitu teks editorial. Selama ini, siklus pembelajaran yang dilakukan oleh siswa cenderung sama. Siswa menganalisis isi, struktur, kebahasaan, kemudian membuat sebuah teks artikel. Alasan tersebut menjadikan siswa merasa bosan dan tidak antusias untuk mempelajari teks artikel. Perlu kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran teks artikel ini agar siswa tidak semakin kehilangan minat untuk belajar teks artikel.

Penggunaan media pembelajaran semakin berkembang seiring berkembangnya zaman. Media disusun dengan khusus untuk tujuan kepentingan pembelajaran (Miftah., 2014) .Sebuah penelitian menyatakan dalam bahwa adanya peningkatan penciptaan teknologi pada saat ini, semua pihak yang ada dalam dunia pendidikan harus dapat mengimbangi dan mengikuti kemajuan teknologiyang ada(Maritsa et al., 2021). Media dan teknologi yang digunakan dalam pembelajaran turut ikut berkembang. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sudarsri di era globalisasi saat ini pemanfaatan teknologi bukan menjadi hal yang asing. Dalam dunia pendidikan, yang meruapakan tempat lahir berbagai teknologi, sudah menjadi hal yang wajar jika pendidikan menggunakan teknologi untuk mempermudah proses kegiatan belajar mengajar (Lestari, 2018). Sejalan dengan pendapat Sudarsri, Latsa dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa teknologi merupakan komponen yang digunakan untuk proses pembelajaran dari komponen tersebut dapat diketahui seperti halnya media, alat, metode, dan lain sebagainya (Alya Utami et al., 2022). Teknologi sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Bukan hanya pembelajarna tatp muka tetapi dapat menggunakan alat komunikasi tanpa tatap muka (Parikesit et al., 2021).

Penggunaan media teknologi pembelajaran yang cukup sering adalah media web. Guru yang menggunakan media web akan terbantu dalam menyampaikan informasi dan materi pelajaran kepada peserta didiknya (Wawasan Pendidikan & Pembelajaran, 2021). Akan tetapi, apabila pada setiap pembelajaran guru memberikan alamat web baru kepada peserta didik, tentunya peserta didik akan merasa kebingungan. Selain itu, alamat web yang biasanya panjang dan rumit akan membuat siswa salah mengakses laman web.

Media *shorby* adalah salah satu media yang banyak digunakan di sosial media seperti *instagram*, *facebook*, dan *tik-tok*. Fungsi dari *shorby* hampir sama dengan *linktr.ee* dan *linkin.bio*. *Shorby* adalah nama suatu perusahaan yang membuat aplikasi sebagai solusi untuk mengatasi keterbatasan pencantuman laman pada platform *instagram*. Dengan menggunakan aplikasi *shorby* ini, maka pengguna dapat mengaitkan banyak laman melalui satu aplikasi. Media *shorby* ini selain digunakan di dunia sosial media, dapat juga digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran khususnya mengenai teks artikel.

Media *shorby* belum banyak digunakan dalam pembelajaran. Jenis media yang sering dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah sebagai contoh adalah *canva*, *wordwall*, *quizziz*, *prezi*, dan lain sebagainya. Belum ada yang menggunakan dan meneliti penggunaan media *shorby* untuk mengefektifkan pembelajaran utamanya pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media *shorby* dalam pembelajaran teks artikel tentunya memiliki keunggulan dan hambatan atau kekurangan tersendiri. Keunggulan dalam menggunakan media ini salah satunya adalah memudahkan guru dan peserta didik untuk saling mengunduh dan mengunggah materi pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan *shorby* juga memiliki kekurangan yaitu harus berbayar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi teks artikel. Masalah tersebut antara lain peserta didik merasa dengan siklus pembelajaran yang monoton dan tidak variatif. Guru di SMA Negeri 1 Semarang belum mengaplikasikan media yang berbasis teknologi dalam pembelajaran di kelas. Dengan alasan yang sudah disebutkan, peneliti tertarik untuk menerapkan media *shorby* di kelas XII MIPA 8 dalam materi teks artikel di SMA Negeri 1 Semarang. Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan dan memanfaatkan media *shor.by* sebagai salah satu alternatif untuk memaksimalkan pembelajaran teks artikel di kelas XII.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan pada siswa SMA Negeri 1 Semarang. Sekolah tersebut berlokasi di Jalan Taman Menteri Supeno Nomor 1, Semarang. Penelitian dilaksanakan pada bulan Oktober 2022 – Januari 2023. Subyek penelitian yang digunakan untuk penelitian adalah siswa kelas XII MIPA 8. Jumlah siswa di kelas tersebut adalah 36 orang.

Penelitian menggunakan kualitatif dengan menjelaskan penggunaan media *shorby* di pembelajaran teks Artikel. Metode kualitatif dilakukan dengan mengamati dan menjelaskan penggunaan media *shor.by* di kelas XII MIPA 8.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau memaparkan kondisi objek yang diteliti secara apa adanya, sesuai situasi dan kondisi pada waktu penelitian dilakukan (Ibrahim, 58: 2015). Penelitian akan menggambarkan kondisi kelas ketika siswa mempelajari teks artikel dengan memanfaatkan media *shor.by*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Metode observasi dilakukan di kelas XII MIPA 8 ketika guru menjelaskan materi teks artikel menggunakan media *shor.by*. Wawancara dilakukan untuk menemukan data mengenai respon siswa ketika menggunakan media *shor.by*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan media pembelajaran memiliki suatu fungsi. Fungsi dari media pembelajaran menurut Hamalik (2008: 49) antara lain 1) menghasilkan situasi belajar yang efektif, 2) media pembelajaran merupakan bagian dari integral dalam sistem pembelajaran, 3) dalam mencapai tujuan pembelajaran, media memiliki peran penting tersendiri, 4) penerapan media ini mampu mengefisienkan proses pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi di kelas, 5) media pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pemanfaat teknologi juga dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran. Teknologi dalam pendidikan memiliki perannya sendiri yaitu sebagai fasilitas pembentuk interaksi kolaboratif dan pembangun konteks makna yang lebih mudah dipahami (Hanifah et al., 2021). Ridwan menyatakan bahwa peran dari penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat besar, meliputi tahap perancangan, pengembanaan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian (*M_ridhwan,+01-Non+8-Dikonversi*, n.d.).

Hasil dari penelitian adalah penggunaan media pembelajaran *shorby* pada pembelajaran teks Artikel di kelas XII MIPA 8 memperoleh hasil yang efektif. *Shorby* merupakan salah satu aplikasi yang umumnya digunakan di lingkup perdagangan online. Aplikasi ini memudahkan penjual dan artis untuk mempromosikan barang yang sedang dijual maupun diiklankan. Belum banyak artikel dan sumber yang meneliti tentang media

shorby untuk diterapkan dalam bidang pendidikan. Neni Wahyuningtyas pernah melakukan penelitian mengenai media pembelajaran berbasis web, dan disimpulkan bahwa pembelajaran dengan berbasis web dapat mengatasi masalah pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi yang diajarkan (Wahyuningtyas et al., 2022). Pembelajaran berbasis web ini dapat memfasilitasi berbagai macam media pembelajaran seperti teks, audio, visual, bahkan audio visual.

Penelitian terdahulu yang serupa dengan aplikasi *shorby* dilakukan oleh Ardhi Dwi Wicaksono pada tahun 2016. Ardhi melakukan penelitian di kelas X TKR B SMK Piri Sleman, dan didapatkan hasil bahwa penerapan media berbasis web di sana terbukti mampu menaikkan hasil belajar siswa (Ardhi et al., n.d.). Penerapan media teknologi lainnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ilham Rio Aditya pada tahun 2020. Penerapan *3D Sketchup* pada kegiatan pembelajaran di kelas mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Peningkatan hasil evaluasi siswa meningkat I setiap siklus yang diterakan dalam penelitian ini (Rio Aditya & Irianto, n.d.). Penggunaan *software* Prezi dalam pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Ari Suharjanto. Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa minat belajar para peserta didik di SMK Murni 2 Surakarta khususnya kelas XI AP 2 mampu meningkat dengan penggunaan Prezi (Suharjanto et al., n.d.).

Pada penelitian ini, penulis berfokus untuk mengimplikasikan penggunaan media aplikasi *shorby* dalam pembelajaran teks Artikel di kelas XII MIPA 8. Dalam penggunaannya, *shorby* merupakan sebuah aplikasi yang membantu untuk meringkas dan menyatukan berbagai materi ke dalam satu situs yang mudah diakses oleh peserta didik. Pengguna *shorby* tidak perlu mengunduh aplikasi terlebih dahulu, sehingga memudahkan peserta didik yang memiliki masalah dengan penyimpanan pada gawainya. Proses belajar mengajar di kelas juga memadukan berbagai media di dalamnya seperti media audio, media video, media suara atau audio, dan media audio video (Pengembangan et al., n.d.).

Terdapat beberapa laman dalam *shorby* yang dibagikan kepada subjek penelitian. Laman *shorby* tersebut berisikan materi tentang teks artikel, tugas untuk kelompok, materi pembahasan selanjutnya, dan video pembelajaran. Hal ini menjadikan pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih efektif dan efisien. Guru dapat membagikan semua materi sekaligus dengan menggunakan satu laman *shorby* kepada

peserta didik. Selain itu, pembelajaran tidak perlu lagi mengandalkan alat tambahan seperti proyektor untuk menampilkan materi.

Penggunaan *shorby* ini masih memiliki beberapa hambatan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di kelas XII MIPA 8, terdapat beberapa masalah yang dialami oleh peserta didik ketika menggunakan aplikasi ini. Masalah yang dihadapi adalah sebagai berikut:

1. Membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengakses laman *shorby* tersebut. Penggunaan teknologi ini memerlukan dukungan jaringan internet untuk dapat membuka dan mengunduh materi. Beberapa siswa yang tidak memiliki jaringan internet, kesulitan untuk mengakses *shorby*. Pada penelitian di kelas XII MIPA 8 ini, ditemukan 8 siswa yang memiliki masalah mengenai jaringan internet. Hal ini menghambat pembelajaran yang harusnya dapat dilakukan dengan baik. Sekolah perlu memberikan fasilitas berupa jaringan wifi agar siswa tidak memiliki kesulitan untuk mengakses jaringan internet di kelas.
2. Penulisan laman yang tidak tepat akan mengarahkan peserta didik menuju ke halaman situs lain. Pada beberapa peserta didik, ada yang salah masuk ke laman lainnya karena penulisan alamat *shorby* yang diketik kurang tepat. Kesalahan penulisan laman mengarahkan siswa menuju laman instagram yang tidak berhubungan laman yang dimaksudkan dalam pembelajaran. Ada 14 siswa yang mengalami kesulitan untuk mengakses laman *shor.by* yang dimaksudkan karena kesalahan penulisan. Mengatasi kesulitan tersebut, guru menggunakan bantuan aplikasi *qr code* untuk mengarahkan peserta didik menuju laman *shor.by* yang dimaksudkan. Selain itu, siswa yang sudah berhasil mengakses laman *shor.by* membagikan alamat laman melalui grup kelas sehingga siswa tetap bisa mengakses laman yang dimaksudkan guru.
3. Memiliki keterbatasan masa percobaan, sehingga setelah masa percobaan habis, laman yang sudah dibuat tidak bisa dihapus, diganti, atau ditambahkan laman yang baru. Untuk dapat mengubah dan menambah laman, maka perlu untuk mendaftar dan membayar biaya akses. Hambatan yang dialami oleh guru adalah terbatasnya waktu untuk mengubah laman *shor.by* dengan gratis. Setelah masa coba laman berakhir, guru harus membayar untuk dapat mengubah isi tampilan dalam media *shor.by*. Media ini juga memiliki keterbatasan sebanyak 5 link yang bisa ditampilkan dan jika ingin menambah alamat web, maka harus berlangganan dan membayar.

Hambatan yang ditemui tersebut tidak menjadi masalah yang sampai berdampak pada mengganggu pembelajaran. *Shorby* tidak memerlukan jaringan internet yang banyak, sehingga peserta didik dapat berbagi jaringan dengan temannya atau menggunakan jaringan umum sekolah. Selain itu, alamat laman yang digunakan di *shorby* singkat, sehingga mudah untuk mencari kesalahan penulisan lamannya.

Pada penerapannya di kelas, didapatkan hasil bahwa penggunaan media *shorby* terbukti efektif. Penggunaan *shorby* di materi teks Artikel memudahkan baik guru maupun peserta didik untuk dapat mengunggah, mengunduh, dan mengakses materi secara mudah. Bagi guru, penggunaan media *shorby* mampu mengefektifkan waktu untuk membagikan materi kepada siswa secara personal. Media *shorby* juga membantu guru untuk mempersiapkan unggahan materi selanjutnya, sehingga ketika mengajarkan materi baru peserta didik sudah mempunyai gambaran tentang materi. Penggunaan *shorby* ini juga meminimalisir penggunaan alat bantu lainnya seperti proyektor, pengeras suara, dan lembar kerja siswa. Peserta didik dapat menggunakan gawai masing-masing untuk mengakses materi. Sebanyak 26 siswa merasa aplikasi *shor.by* ini membantu mereka untuk dapat mempersiapkan materi pada pertemuan selanjutnya dengan lebih baik.

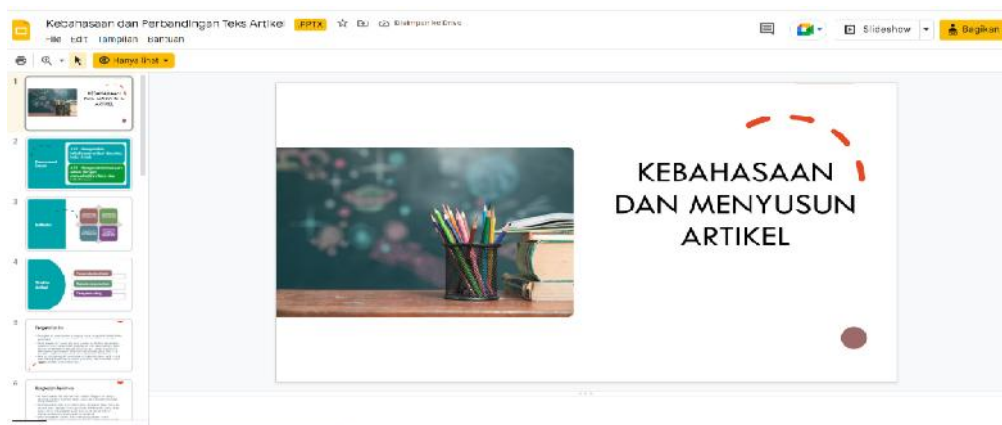


Gambar 1. Tampilan media *shorby*

Gambar 1 adalah bentuk tampilan dari aplikasi *shor.by*. Tampilan laman dan alamat web yang sederhana membuat siswa merasa nyaman dan tidak mengganggu konsentrasi siswa. Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan hasil 9 orang merasa tampilan media tersebut terasa kurang menarik dan tidak mencerminkan pelajaran bahasa

Indonesia. Sedangkan sisanya sebanyak 27 orang siswa merasa tidak ada masalah dengan tampilan media tersebut.

Media ini juga bermanfaat untuk peserta didik untuk memaksimalkan proses pembelajaran di kelas. Pada kelas XII MIPA 8, ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran yang dimiliki tidak maksimal. Proyektor yang ada di kelas tersebut rusak, sehingga guru tidak dapat menampilkan materi pembelajaran. Selain itu, pengeras suara yang ada di kelas ini juga tidak dapat digunakan sehingga untuk memutar audio, guru mengalami kesulitan. Dengan kondisi demikian, maka penggunaan media *shorby* memudahkan siswa untuk berperan aktif dalam mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Siswa dapat meminimalisir penggunaan ruang penyimpanan dalam gawainya untuk mengunduh aplikasi dan menunduk materi. Peserta didik dapat mengakses materi secara online melalui media *shorby*. Selain itu, peserta didik juga dapat menghubungi guru secara langsung melalui laman *whatsapp* yang sudah tercantum dalam media *shorby* ini.



Gambar 2. Tampilan laman materi struktur dan kebahasaan teks artikel dalam *shorby*

Dalam gambar 2, dapat dilihat materi yang ada dalam salah satu laman media *shorby*. Materi yang diunggah oleh guru dalam *shorby* tersebut berbentuk power point yang dapat diakses oleh peserta didik tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Rahmani menyatakan hasil kognitif siswa yang menggunakan power point lebih tinggi dibandingkan dengan tidak memanfaatkan power point (2022). Selain power point, *shorby* juga dapat digunakan untuk menautkan laman dari sumber lainnya. Contoh laman dari sumber lainnya yang dapat ditautkan dengan menggunakan *shorby* adalah laman *canva*. Tautan tersebut berbeda dengan materi sebelumnya, karena jenis media yang diunggah adalah video pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Amir,

teknologi pembelajaran yang berbasis media audio, visual, audio visual, maupun media online dan offline sering dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mendapatkan berbagai informasi dan sebagai media pembelajaran utama pada masa pandemi (Amir et al., 2021).



Gambar 3. Tampilan Video Pembelajaran dalam laman *shorby*

Pada gambar 3, terlihat tampilan dari video pembelajaran yang diunggah dalam media *shorby*. Menurut penelitian yang dilakukan Doby, pemberian materi yang berbentuk video dapat mengefektifkan proses pembelajaran (Parlindungan et al., 2020). Dengan menggunakan laman, maka peserta didik dan guru tidak perlu menggunakan ruang penyimpanan pada gawainya. Peserta didik merasa mudah mengakses dan mengunduh video pembelajaran melalui laman *shorby* dibandingkan dengan secara manual dibagikan oleh guru melalui *whatsapp* atau *flash disk*. Menurut Arif, siswa akan memahami materi yang disampaikan oleh guru apabila menggunakan media video (Yudianto., 2017).



Gambar 4. Peserta didik sedang menggunakan media *shorby* dalam pembelajaran materi teks artikel

Peserta didik mengakses materi melalui media *shorby* dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru berdasarkan materi di dalam *shorby*. Peserta didik dengan antusias mengikuti pembelajaran dan mengerjakan evaluasi yang diberikan oleh guru. Peserta didik dapat memahami materi yang sedang dipelajari dengan antusias dan bersemangat. Penggunaan media *shorby* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi teks Artikel dapat menjadi salah satu alternatif yang digunakan guru agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. *Shorby* juga memudahkan guru dan peserta didik untuk dapat saling menunggah dan mengunduh materi yang diperlukan.

Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran *shor.by* mampu memudahkan dan mengefektifkan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas. Menurut Sari, seorang guru harus menguasai terlebih dahulu cara menggunakan media berbasis web dengan optimal dan melengkapi isi media dengan lengkap sesuai materi yang diajarkan (9734-13633-1-SM, n.d.). Dalam menggunakan *shor.by* akan lebih maksimal apabila guru juga memahami dan melengkapi laman yang akan dipelajari siswa terlebih dahulu. Penggunaan media berbasis teknologi tetap tidak menggantikan peran guru dalam pembelajaran. Sebaik apapun dampak baik teknologi bagi pendidikan, pengguna teknologi harus lebih bijak menggunakannya (Suminar, 2019).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Semarang khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas XII MIPA 8, dapat disimpulkan bahwa guru perlu untuk melakukan inovasi agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif. Penggunaan bahasan dalam setiap materi bahasa Indonesia menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak antusias dalam proses belajar mengajar. *Shorby* adalah salah satu media yang banyak digunakan dalam bidang periklanan. Belum banyak orang yang menggunakan *shorby* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Padahal, pemanfaatan *shorby* dalam proses belajar mengajar memudahkan guru dan peserta didik untuk saling berbagi materi. Sebanyak 36 orang peserta didik yang ada di kelas XII MIPA 8, 33 orang diantaranya merasa penggunaan *shorby* dapat memudahkan mereka untuk mengakses dan mengunduh materi teks artikel. Tanpa perlu mengunduh aplikasi dan mengunduh materi, peserta didik tetap dapat membaca ataupun melihat materi pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan media *shorby* ini juga menghemat ruang penyimpanan data di gawai masing-

masing. Asalkan terhubung dengan jaringan internet, maka peserta didik akan bebas mengakses *shorby*. Pemanfaatan *shorby* untuk media pembelajaran dapat dikembangkan dengan lebih optimal agar dapat memberikan pengalaman belajar berbeda kepada peserta didik. Selain menampilkan materi, *shorby* juga dapat digunakan sebagai media evaluasi melalui laman yang terhubung dengan google form, atau platform aplikasi evaluasi sejenis lainnya. Pembelajaran dengan menggunakan media *shorby* ini dapat diterapkan pada pembelajaran materi dan mata pelajaran lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alya Utami, L., Muhamad Anjar, Y., & Hanifah Salsabila, U. (2022). *Efektivitas Media Teknologi Untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran*. 7–8.
- Amir, R., Latif Amri, M. A., & Gaffar, F. (2021). *Penerapan Teknologi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kemampuan Warga Belajar Dalam Menangulangi Penularan Covid-19 Pada Penyelenggaraan Pendidikan Nonformal*. 11. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/>
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Ardhi, O. :, Wicaksono, D., & Wakid, D. M. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA STANDAR KOMPETENSI MENGGUNAKAN ALAT-ALAT UKUR THE IMPLEMENTATION OF WEB BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES OF STANDARD EQUIPMENT COMPETENCE USING MEASURING TOOLS*.
- Ari Suharjanto, dkk. “Penerapan Media Pembelajaran dengan Penggunaan *Software* Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi”. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pap/article/view/2544>
- Fahri Yasin, M., & Sasongko, W. (n.d.). *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS WEB*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. https://drive.google.com/file/d/13P-tTjfXqHOQLFCOsUUCUT_t2EdnZ5e2/view
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hanifah, U., Niar, S. & Universitas, A., & Dahlan Yogyakarta, A. (2021). *PERAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN DALAM PEMBELAJARAN*. In *Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Ilham Rio Aditya. “Penerapan Media Pembelajaran *3D Sketchup* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, vol. 6, 1, 2020, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kajian-ptb/article/download/35880/31980/>
- Lestari, S. (2018). *PERAN TEKNOLOGI DALAM PENDIDIKAN DI ERA GLOBALISASI*. 2(2). <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Siswa. *Jurnal Kwnagsan*, Vol. 2, No. 1, 1 – 11. <https://jurnalkwangsan.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalkwangsan/article/view/11>

- Parikesit, H., Mona Adha, M., Tosal Hartino, A., & Prawisudawati Ulpa, E. (2021). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN DARING DI TENGAH MASA PANDEMIK COVID-19. In *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* (Vol. 9, Issue 2). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Parlindu, Doby Putra, dkk. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian UMJ*, 1 – 8. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit>
- Purwo, A., Utomo, Y., Uki, , & Yulianti, H. (2017). *JPBSI 6 (2) (2017) PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF MENYUNTING KARANGAN BERMUATAN NILAI-NILAI KARAKTER BERBASIS TIK PADA MATA KULIAH UMUM BAHASA INDONESIA*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>
- Rahmani, Aulia Rizki, Abduh Muhammad. (2022). Efektivitas Media Power Point Interaktif Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, Vol. 6, No. 2, 2456 – 2465. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Republik Indonesia. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Indonesia.
- Sari, Vidia Heni, Hary Suswanto. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB untuk Mengukur Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Komputer Jaringan Dasar Program Keahlian Teknik Komputer dan Jaringan. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2, No. 7, 1008-1016. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharjanto, A., Sawiji, H., & Susilowati, T. (n.d.). *Penerapan Media Pembelajaran Dengan Penggunaan Software Prezi dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Mata Diklat Komunikasi*.
- Sulasmianti, Nova. (2021). Pembelajaran Berbasis WEB Memanfaatkan Google Sites. *PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN*. 9(2), 1–66.
- Suminar, D. (2019). *PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN SOSIOLOGI*. 2(1), 774–783.
- Suryaman, Suherli, & Istiqomah. 2018. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas XII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syafriafdi, Non. (2020). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Jurnal Al – Aulia*, Vol. 6, No. 1, 1 – 8. <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/187>
- Wahyuningtyas, N., Anggraini, R., Dwi R, F. A., & Sari, N. Y. (2022). PENGEMBANGAN WEB BASED LEARNING SEBAGAI MEDIA BELAJAR SISWA SMP. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(2), 312. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i2.8627>
- Yudianto, Arif. (2017). Penerapan Video sebagai Media Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 234 – 237. <http://eprints.ummi.ac.id/354/3/33.%20PENERAPAN%20VIDEO%20SEBAGAI%20MEDIA%20PEMBELAJARAN>