



Pengembangan Kamus Digital Kosakata Baku Berbasis Book Creator untuk Mengatasi Kesalahan Morfologi

Mai Yuliastri Simarmata^{1*}, Rini Agustina², Sy. Lukman Hakim³, Salsa⁴, Irfat Habibie Alqrdi⁵

^{1,4}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Pontianak, Indonesia

^{3,5}Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas PGRI Pontianak, Indonesia

Email: maiyliastrisimarmata85@gmail.com¹, riniiebrentex@gmail.com², lukman28542@gmail.com³, salsabillaca76@gmail.com⁴, habibi072016@gmail.com⁵

*Penulis Korespondensi: maiyliastrisimarmata85@gmail.com

Abstract. Digital communication on social media sites like Facebook often shows casual language patterns, which cause changes in word structures among people from Generation Z. This study is focused on creating an interactive digital dictionary for standard Indonesian words, using the Book Creator tool, with the goal of helping fix mistakes in word forms that often happen when people use social media. The product was created using the ADDIE method, which focuses on the Analysis, Design, and Development phases. It was built based on real mistakes found in Facebook posts and comments. A group of nine experts from fields like media, teaching resources, and language were asked to review the work. Then, fifteen people from Generation Z took part in a small test to see how practical the work was. The quantitative analysis showed that the material experts found it very valid with 90.00%, the language experts also rated it as very valid with 94.67%, and the media experts gave it a valid score of 74.67%, which is good after making some small changes. End-user testing showed a very high practicality score of 91.47%. Book Creator's ability to handle different types of content helped connect casual online language with proper grammar rules, showing that the tool is ready for more testing and use in education.

Keywords: Book Creator; Digital Dictionary; Generation Z; Morphological Errors; Standard Indonesian.

Abstrak. Abstrak. Komunikasi melalui media sosial seperti Facebook sering menunjukkan penggunaan bahasa yang tidak formal, sehingga menyebabkan perubahan bentuk kata di kalangan Generasi Z. Penelitian ini bertujuan membuat kamus digital interaktif yang berisi kata baku bahasa Indonesia, menggunakan platform Book Creator, untuk mengatasi kesalahan bentuk kata dalam percakapan di media sosial. Model pengembangan ADDIE yang digunakan lebih menekankan pada tahap analisis, perancangan, dan pengembangan. Produk yang dihasilkan dirancang berdasarkan kumpulan kesalahan nyata yang ditemukan dari unggahan dan komentar di Facebook. Penilaian oleh para ahli melibatkan sembilan validator yang mencakup berbagai bidang seperti media, materi, dan kebahasaan, serta diikuti dengan uji coba kepraktisan yang dilakukan terhadap 15 orang dari Generasi Z. Analisis kuantitatif menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat baik dari ahli materi (90,00%, sangat layak), ahli bahasa (94,67%, sangat layak), dan ahli media (74,67%, layak dengan revisi kecil). Selain itu, uji coba pengguna akhir menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 91,47%. Fitur multimodal Book Creator terbukti mampu menghubungkan bahasa informal dengan bentuk standar, serta memastikan kesiapan media untuk uji coba di lingkungan yang lebih luas dan pemulihan pendidikan.

Kata Kunci: Book Creator; Deviasi Morfologis; Generasi Z; Kamus Digital; Kosakata Baku.

1. LATAR BELAKANG

Bahasa terus berkembang dan berubah seiring waktu karena kemajuan masyarakat dan teknologi informasi. Media sosial saat ini sudah sangatengaruhi cara generasi muda, terutama Generasi Z, berkomunikasi. Mereka lebih suka interaksi yang cepat dan praktis dibandingkan mengikuti aturan bahasa formal yang ketat.

Fenomena ini menyebabkan banyaknya penyimpangan dalam penggunaan tata bahasa, khususnya di tingkat morfologi, yaitu bagian dari ilmu bahasa yang mempelajari struktur kata, morfem, serta cara menggabungkan morfem tersebut. Penelitian awal tentang analisis kesalahan berbahasa kajian morfologi pada unggahan dan komentar Facebook dari Generasi Z

menunjukkan kondisi kebahasaan yang memprihatinkan. Dari 60 sampel unggahan dan komentar yang dianalisis secara nyata, terdapat 70% (yaitu 42 data) yang berisi kesalahan dalam struktur kata. Secara khusus, 55% dari total data, yaitu 33 data, tergolong dalam distorsi afiksasi, seperti penggunaan prefiks tanggal aktif atau afiks dialek/informal yang tidak baku, sedangkan 45% dari total data, yaitu 27 data, termasuk penggunaan kosakata leksikal yang tidak baku. Jika distorsi ini tidak ditangani, kemampuan literasi akademik, pemahaman terhadap teks resmi, serta penguasaan bahasa baku generasi muda di khawatirkan akan terus menurun. Meski begitu, studi linguistik analitis biasanya hanya berhenti pada tahap mengidentifikasi kesalahan tanpa memberikan alat bantu perbaikan yang nyata. Seperti yang ditekankan oleh Tarigan (2022), tujuan dari menganalisis kesalahan berbahasa sebenarnya adalah untuk mengenali bentuk kesalahan, menelusuri penyebabnya, serta menemukan cara remediasi yang tepat. Karena Generasi Z memiliki sifat visual, dinamis, dan lebih suka menggunakan gawai, cara penyampaian solusi remediasi tidak bisa lagi menggunakan media cetak yang statis atau buku tebal yang biasa.

Belajar tata bahasa membutuhkan platform digital yang menggunakan berbagai macam media, interaktif, sesuai dengan konteks, dan mudah untuk diakses. Platform Book Creator hadir sebagai inovasi teknologi pembelajaran digital yang menggabungkan teks, gambar, tombol interaktif, panduan suara untuk pengucapan, serta tautan berbasis awan tanpa perlu menginstal aplikasi yang besar. Penelitian ini memiliki tiga inovasi utama: pertama, mengubah kesalahan tata bahasa yang ditemukan di media sosial menjadi entri kamus yang mudah dipahami dengan menampilkan bentuk salah dan bentuk yang benar secara bersamping (*side-by-side*) berdasarkan KBBI. Kedua, penggunaan metode R&D yang memperhatikan aspek linguistik secara langsung. Ketiga, penggunaan fitur interaktif dari *Book Creator* sebagai alat kamus yang bisa digunakan untuk belajar secara lebih menarik. Berdasarkan konteks tersebut, artikel ini bertujuan menjelaskan analisis kebutuhan pengguna, desain rancangan prototipe, serta hasil pengujian kecocokan media kamus digital kosakata bahasa Indonesia baku yang menggunakan Book Creator untuk mengatasi masalah perubahan bentuk kata.

2. KAJIAN TEORITIS

Analisis kesalahan berbahasa dianggap sebagai bagian dari linguistik terapan yang bertugas mengenali, mengelompokkan, dan membahas penyimpangan aturan bahasa yang dilakukan pembicara (Tarigan, 2022). Dalam struktur tata bahasa, tingkat morfologi memiliki peran penting dalam menentukan cara kata dibentuk (Kridalaksana, 2022; Chaer, 2022). Deviasi pada tingkat ini sering kali terlihat melalui hilangnya morfem afiks yang terikat,

pemilihan alomorf yang salah, atau campuran bentuk percakapan informal ke dalam struktur kalimat (Setyawati, 2021). Dalam bidang sociolinguistik, fenomena penggunaan bahasa yang tidak standar di media digital dipengaruhi oleh kebutuhan untuk berkomunikasi dengan cepat dalam ruang virtual, terutama oleh Generasi Z (Achmad HP, 2024; Damayanti & Saleh, 2025).

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi adalah langkah strategis untuk mengatasi perbedaan pemahaman tentang aturan bahasa (Arsyad, 2022; Susanti dkk., 2022). Menggunakan platform digital seperti Book Creator memberi kebebasan dalam menampilkan teks, audio, dan gambar secara bersamaan (Muliarta, 2024; Latip dkk., 2024). Penyajian materi bahasa yang menggunakan pendekatan analisis kontras dengan membandingkan bentuk tidak resmi dari media sosial dan bentuk resmi yang standar dinilai efektif dalam meningkatkan daya ingat dan pemahaman gramatikal siswa (Taufik dkk., 2023).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan kerangka ADDIE, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Sugiyono, 2022). Berdasarkan batasan roadmap riset terapan, kajian ini fokus pada tiga tahapan awal yakni analisis kebutuhan, perancangan media, serta pengembangan dan validasi prototipe yang dilengkapi dengan uji kepraktisan dalam skala terbatas. Subjek uji berupa sembilan orang ahli penilai (*expert judgment*), yang terdiri dari tiga ahli bidang media pembelajaran, tiga ahli bidang morfologi dan kebahasaan, serta tiga ahli bidang bahasa Indonesia. Uji kepraktisan yang terbatas melibatkan 15 mahasiswa Generasi Z yang secara aktif berinteraksi di media sosial. Objek penelitian ini adalah artefak berupa prototipe kamus digital yang menggunakan kosakata baku dan dibuat dengan aplikasi Book Creator. Alat pengumpul data yang digunakan meliputi pedoman observasi berbasis korpus digital Facebook, formulir dokumentasi tangkapan layar, serta kuesioner berbentuk skala Likert dengan tingkat 1 sampai 5. Data kuantitatif berupa persentase kelayakan dianalisis dengan menggunakan rumus persentase kelayakan, yaitu hasil bagi jumlah skor mentah yang terkumpul dengan skor maksimal yang ideal, kemudian dikalikan 100%. Kategori tingkat kevalidan dibagi menjadi: $\geq 85\%$ (Sangat Layak), 70%–84% (Layak), 60%–69% (Cukup Layak), dan perumusan tindakan korektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Prototipe

Tahap Analisis (Analysis)

Penelitian berbasis korpus yang menggunakan 60 data unggahan dan komentar di Facebook menunjukkan bahwa 70% dari data tersebut, yaitu 42 data, mengandung kesalahan tata bahasa. Deviasi afiksasi menjadi yang terbesar dengan 55% (33 data), terutama terjadi pada peluluhan prefiks "meng-" seperti dalam kata "perlukan" dan "mikir", serta substitusi sufiks baku dengan partikel dari dialek, seperti "-in" dalam "ningkarin" dan "manfaatin". Kesalahan leksikal nonbaku mencapai 45% (27 data) yang mencakup bentuk kata seperti emang, ngapain, dan gimana. Analisis tentang generasi Z menunjukkan bahwa mereka membutuhkan media digital yang bisa diakses dengan cepat, bisa berinteraksi, singkat, dan tidak memakan banyak memori perangkat.

Tahap Perancangan (Design)

Struktur isi kamus digital ini terdiri dari beberapa bagian seperti: sampul depan dengan desain modern, petunjuk cara menggunakan kamus, menu tombol navigasi interaktif (tombol hyperlink), klasifikasi materi kesalahan yang dibagi menjadi beberapa bagian yaitu Bagian A: Kesalahan Afiksasi, Bagian B: Reduplikasi, Bagian C: Bentuk Nonbaku Leksikal, Bagian D: Ejaan dan Tipografi, Bagian E: Pleonasme, Bagian F: Ambiguitas/Diksi, dan Bagian G: Kuis Interaktif Mandiri, serta informasi tentang pengembang dan referensi terkait. Model kartu ditampilkan secara berdampingan, yaitu kolom di sisi kiri dengan latar warna merah muda yang berisi kutipan kesalahan yang benar-benar digunakan di Facebook, sedangkan kolom di sisi kanan dengan latar hijau menampilkan bentuk yang benar sesuai KBBI/EYD serta penjelasan mengenai aturan tata bahasa yang berlaku.

Tahap Pengembangan dan Validasi Ahli (Development)

Prototipe yang sudah selesai diproduksi kemudian diuji tingkat kevalidannya oleh sembilan orang validator yang ahli. Hasil evaluasi disajikan dalam Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3 berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran.

No	Indikator Penilaian	Skor Mentah (x)	Skor Maksimal (xi)	Persentase (%)	Kategori
1	Desain antarmuka (cover & isi) menarik & proporsional	11	15	73,33%	Layak
2	Pemilihan jenis, ukuran & warna font nyaman dibaca	11	15	73,33%	Layak

3	Tata letak elemen visual, teks & tombol rapi	10	15	66,67%	Cukup Layak
4	Fitur hyperlink/tautan & navigasi lancar serta responsive	13	15	86,67%	Sangat Layak
5	Integrasi elemen interaktif Book Creator optimal	11	15	73,33%	Layak
6	Kualitas/resolusi gambar tajam (tidak pecah)	12	15	80,00%	Layak
7	Kebermaknaan visual relevan memperjelas materi	11	15	73,33%	Layak
8	Kemudahan akses tautan/browser di berbagai perangkat	13	15	86,67%	Sangat Layak
9	Tombol navigasi intuitif menjelajahi entri kamus	12	15	80,00%	Layak
10	Tampilan & fleksibilitas sesuai preferensi Generasi Z	12	15	80,00%	Layak
Total	Skor Akumulatif Validasi Media	112	150	74,67%	Layak

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Kebahasaan.

No	Indikator Penilaian	Skor Mentah (x)	Skor Maksimal (xi)	Persentase (%)	Kategori
1	Keselarasan materi untuk mengatasi kesalahan morfologi medsos	9	10	90,00%	Sangat Layak
2	Cakupan memfasilitasi pemahaman kata baku dan tidak baku	9	10	90,00%	Sangat Layak
3	Ketepatan identifikasi kesalahan bentuk afiksasi	9	10	90,00%	Sangat Layak
4	Kebenaran kaidah merujuk pedoman resmi (KBBI/EYD)	9	10	90,00%	Sangat Layak
5	Ketepatan penyajian contoh kesalahan di medsos Facebook	9	10	90,00%	Sangat Layak
6	Pemilihan entri relevan dengan gaya komunikasi Generasi Z	9	10	90,00%	Sangat Layak
7	Contoh kalimat mencerminkan komunikasi digital kekinian	9	10	90,00%	Sangat Layak
8	Materi tersusun sistematis, runut, dan mudah dipelajari mandiri	9	10	90,00%	Sangat Layak

9	Penjelasan fungsi morfologis mendalam dan komprehensif	9	10	90,00%	Sangat Layak
10	Memberikan penguatan konsep aplikatif pencegah kekeliruan	9	10	90,00%	Sangat Layak
Total	Skor Akumulatif Validasi Materi	90	100	90,00%	Sangat Layak

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa.

No	Indikator Penilaian	Skor Mentah (x)	Skor Maksimal (xi)	Persentase (%)	Kategori
1	Bahasa penjelasan lugas, tepat ragam, tidak ambigu	14	15	93,33%	Sangat Layak
2	Pilihan kata komunikatif dan santun bagi Generasi Z	13	15	86,67%	Sangat Layak
3	Ketepatan istilah teknis morfologi (afiks, morfem, dll)	13	15	86,67%	Sangat Layak
4	Ketepatan ejaan huruf kapital, miring, dan pemenggalan	14	15	93,33%	Sangat Layak
5	Ketepatan penggunaan tanda baca sesuai EYD	14	15	93,33%	Sangat Layak
6	Kalimat penjelasan memenuhi kaidah kalimat efektif	15	15	100,00%	Sangat Layak
7	Struktur sintaksis kalimat runtut (S-P-O-K)	14	15	93,33%	Sangat Layak
8	Konsistensi pembeda ragam santai medsos vs. baku	14	15	93,33%	Sangat Layak
9	Tidak ada kesalahan bentukan kata/analogi keliru	14	15	93,33%	Sangat Layak
10	Mendorong pembiasaan tertib kaidah secara positif	13	15	86,67%	Sangat Layak
Total	Skor Akumulatif Validasi Bahasa	142	150	94,67%	Sangat Layak

Akumulasi skor rata-rata dari tiga bidang validator mencapai 86,45 persen, masuk dalam kategori Sangat Layak. Saran perbaikan dilaksanakan dengan merevisi penataan indentasi pada petunjuk teknis, memisahkan entri kata yang memiliki makna ganda menjadi kartu terpisah, menghilangkan elemen grafis eksternal yang tidak perlu, serta mengatur ulang area pembacaan agar tidak tumpang tindih dengan navigasi antarmuka. Uji kepraktisan dilakukan pada 15 responden Generasi Z dan menghasilkan skor 91,47% yang termasuk dalam kategori Sangat Praktis.

Pembahasan

Temuan tinggi tentang kesalahan tata bahasa di media sosial membuktikan bahwa kesalahan berbahasa milenial sudah berubah dari kesalahan ketik biasa menjadi kebiasaan berbicara dalam dunia digital yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka. Berdasarkan pendapat Kridalaksana (2022) dan Chaer (2022), morfem yang terikat seperti afiks pembentuk verba aktif dan pasif memiliki peran penting dalam menetapkan fungsi predikat yang utuh serta meningkatkan kejelasan makna. Penggunaan prefiks meng- atau di- untuk mempercepat interaksi bisa mengurangi kemampuan berpikir logis pengguna dalam situasi resmi.

Media kamus digital ini menerapkan prinsip kebutuhan yang dirasakan dalam kerangka analisis kesalahan Tarigan (2022), yang mengubah daftar kesalahan yang ditemukan secara empiris menjadi bahan baku untuk remediasi yang berinteraksi. Pendekatan perbandingan kartu kontras membuat pengenalan bentuk baku lebih mudah tanpa terasa terlalu kaku seperti pengajaran biasa. Temuan ini sesuai dengan kesimpulan Muliarta (2024) dan Taufik dkk.(2023) bahwa menyajikan kaidah melalui platform multimodal dapat meningkatkan kemampuan para peserta didik generasi digital dalam memahami materi. Nilai validitas materi sebesar 90,00% dan validitas bahasa sebesar 94,67% yang sangat tinggi menunjukkan bahwa isi kamus sangat sesuai dengan standar kodifikasi resmi KBBI dan EYD. Sementara itu, hasil evaluasi media (74,67%) menekankan bahwa desain antarmuka visual harus disederhanakan agar tetap nyaman dan terjangkau saat digunakan di berbagai jenis perangkat layar.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media kamus digital berbasis Book Creator berhasil memenuhi kebutuhan nyata Generasi Z dalam mengatasi masalah distorsi morfologis di media sosial. Media ini menyajikan materi digital yang berbentuk multimodal, interaktif, aplikatif, dan sesuai dengan konteks yang relevan. Prototipe yang telah dikembangkan sudah diperiksa secara teori dan metode, hasilnya menunjukkan skor kelayakan materi sebesar 90,00% (sangat layak), aspek kebahasaan 94,67% (sangat layak), aspek media 74,67% (layak), serta tingkat kemudahan dalam penggunaan mencapai 91,47% (sangat praktis). Penelitian ini memberikan manfaat nyata bagi peningkatan pemahaman tentang struktur kata dalam bahasa digital dan menegaskan bahwa platform berbasis awan yang terdistribusi bisa digunakan sebagai alat bantu memperbaiki kemampuan berbahasa secara formal, serta mampu menyesuaikan diri dengan perubahan cara berkomunikasi di generasi sekarang. Penelitian ini hanya mencakup uji kepraktisan dengan jumlah responden yang kecil, yaitu 15 orang, sehingga disarankan bagi

peneliti berikutnya untuk melakukan uji efektivitas secara lebih luas di lapangan dengan menggunakan metode eksperimen yang melibatkan tahap uji coba awal dan uji coba akhir.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih dan apresiasi yang tulus kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat (LPPM) Universitas PGRI Pontianak atas bantuan dana yang diberikan secara penuh melalui skema Anggaran Pendapatan dan Belanja Lembaga (APBL) pada Tahun Anggaran 2026. Penghargaan juga diberikan kepada para validator yang berpengalaman, mahasiswa asisten peneliti, serta seluruh responden Generasi Z yang telah aktif mengikuti uji coba prototipe media kamus digital ini.

DAFTAR REFERENSI

- Achmad, H. P. (2024). *Sosiolinguistik: Kajian bahasa dalam masyarakat*. Bumi Aksara.
- Agustin, R., Nurmalina, & Noviardila, H. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis animasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(2), 245–252.
- Alimin, A. A., Hariyadi, H., & Safrihady, S. (2017). Sikap bahasa mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris terhadap bahasa Indonesia. *JP-BSI (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 2(1), 36–40. <https://doi.org/10.26737/jp-bsi.v2i1.237>
- Amalia, F., Umar, F., & Zakaria, U. (2025). Penggunaan slang dalam komunikasi virtual pada media sosial oleh Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 1–9.
- Arsyad, A. (2022). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Astuti, D. P., Pratiwi, D. R., & Purnomo, E. (2024). Kesalahan afiksasi dan reduplikasi dalam karangan narasi siswa kelas VII SMP Negeri 1 Colomadu. *Jurnal Keilmuan dan Keislaman*, 4(2), 58–66. <https://doi.org/10.23917/jkk.v4i2.460>
- Avivah, N., dkk. (2023). Pemanfaatan aplikasi Book Creator dalam pengembangan media pembelajaran digital. *Ekalaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.57254/eka.v2i3.109>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2021). *Pedoman umum ejaan Bahasa Indonesia*. Kemendikbud.
- Chaer, A. (2022). *Linguistik umum*. Rineka Cipta.
- Damayanti, F., & Saleh, M. (2025). Pemahaman sosiopragmatik terhadap penggunaan bahasa dalam media sosial Instagram di kalangan Generasi Z. *Manifestasi: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 5(3), 1–10.
- Fahmi, M., Rohmah, S., Faylindra, R., & Fadhilasari, I. (2022). Analisis proses morfologis dalam penggunaan bahasa Indonesia pada media digital. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 52–60.
- Fitri, A. Z., & Haryati, N. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan kuantitatif, kualitatif, mixed method, R&D*. Madani Media.

- Haryadi, R., Prihatin, I., Oktaviana, D., & Herminovita, H. (2022). Pengembangan media video animasi menggunakan software Powtoon terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 11(1), 11–23. <https://doi.org/10.30821/axiom.v11i1.10339>
- Inayah, S., Salwa, R. R. L., & Tisnasari, S. (2024). Analisis kesalahan berbahasa penggunaan media sosial pada anak Gen Z: Kajian psikolinguistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 1–8.
- Kridalaksana, H. (2022). *Pembentukan kata dalam bahasa Indonesia*. Gramedia Pustaka Utama.
- Latip, A., dkk. (2024). Pengembangan modul digital berbasis Book Creator dalam Kurikulum Merdeka. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 110–118.
- Maqnuah, M. (2024). Eksplorasi kesalahan berbahasa pada komunikasi santri dalam tataran morfologi. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 15–24. <https://doi.org/10.29103/jk.v6i1.21289>
- Mardiana, R., dkk. (2022). Pemanfaatan Book Creator dalam pembelajaran proyek digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 8(2), 100–108.
- Mastuti, D. L., & Sulastri, S. (2025). Pengembangan media pembelajaran model tutorial berbasis pendekatan saintifik: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 4(1), 1910–1915. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1631>
- Muliarta, I. W. (2024). *Pemanfaatan Book Creator dalam pembelajaran digital interaktif*. Pustaka Cendekia.
- Munawwarah, S., dkk. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif menggunakan Book Creator bagi calon guru. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 65–72.
- Ratnasari, M., & Yuanita, A. (2025). Perubahan makna pada kosakata bahasa gaul Generasi Z dan Alpha: Studi kasus penggunaan media sosial. *Jurnal Sapala*, 12(2), 46–56.
- Salim, S., Indriyanto, K., & Sari, S. (2024). Analisis kesalahan penggunaan kata baku dalam karangan eksposisi siswa sekolah dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 10(3), 1–8. <https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9025>
- Saniyah, K., Mardiningsih, & Sugianti. (2024). Analisis kesalahan penggunaan afiksasi di media sosial komentar akun Instagram Ria Ricis: Kajian morfologis. *JBI: Jurnal Bahasa Indonesia*, 2(2), 33–40. <https://doi.org/10.59966/jbi.v2i2.1135>
- Setyawati, N. (2021). *Analisis kesalahan berbahasa Indonesia*. Yuma Pustaka.
- Simarmata, M. Y., & Agustina, R. (2025). Analisis kesalahan bentuk morfologis pada caption atau komentar di platform Facebook generasi Z. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 14(2), 234–247. <https://doi.org/10.31571/bahasa.v14i2.9961>
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Suhardi. (2024). *Dasar-dasar linguistik umum*. UNY Press.
- Susanti, D., Nurhamidah, & Faznur, L. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis Android untuk meningkatkan pembelajaran mandiri mahasiswa. *Dialektika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1), 56–66. <https://doi.org/10.23969/literasi.v12i1.4896>

- Tarigan, H. G. (2022). *Pengajaran analisis kesalahan berbahasa*. Angkasa.
- Taufik, M., dkk. (2023). Implementasi Book Creator dalam pembelajaran bahasa berbasis multimedia. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, 6(1), 88–97. <https://doi.org/10.35931/am.v6i2.2321>