

## Aplikasi Diffit sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Indonesia

\*Dian Etikasari<sup>1</sup>, Ruli Andayani<sup>2</sup>

FTIK, UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung<sup>1,2</sup>

\*Corresponding Author: etikadian@gmail.com<sup>1</sup>

Riwayat Artikel

Diajukan: 24 January 2024 | Diterima: 25 April 2024 | Diterbitkan: 30 April 2024

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aplikasi Diffit dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk spesifikasi, prosedur pengoperasian, penerapan, kelebihan, dan kekurangannya. Pengumpulan data dilakukan dengan mencermati menu-menu dan deskripsi pada *Diffit* kemudian dituliskan pada lembar catatan yang telah disiapkan. Teknis analisis data dilakukan dengan 1) mengorganisasi dan menyiapkan data-data yang dianalisis; 2) mengamati seluruh data; 3) menghubungkan data dengan tujuan penelitian, dan 4) menginterpretasikan dan memaknai data sesuai dengan tujuan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan *Diffit* menyediakan teks bervariasi yang dapat disesuaikan dengan jenjang usia dan bahasa dari pengguna. Aplikasi dilengkapi dengan ringkasan, kosakata pilihan, tes pilihan ganda, soal terbuka, dan pertanyaan jawaban singkat sesuai dengan teks yang telah dipilih. Aplikasi juga menyediakan menu edit untuk mengubah atau menambah isi teks, soal-soal yang disajikan untuk disesuaikan dengan kebutuhan yang dapat diunduh dengan seperti pdf, dokumen, kuis *google form*, dan sebagainya dalam waktu yang cepat. Bahan pembelajaran pada *Diffit* cocok digunakan dalam pengembangan elemen menyimak dan membaca/memirs. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melaksanakan kajian lebih mendalam terhadap *Diffit* untuk menganalisis tingkat keterbacaan teks yang disediakan. Penelitian dilaksanakan untuk memberikan wawasan serta kemudahan pada guru Bahasa Indonesia untuk menemukan teks-teks yang bervariasi untuk pembelajaran dengan aplikasi *Diffit*

**Kata Kunci:** Aplikasi Diffit; Media pembelajaran; Pembelajaran Bahasa Indonesia

### Abstract

*This study aims to describe the application of Diffit in Indonesian learning, including specifications, operating procedures, applications, advantages, and disadvantages. Data is collected by looking at the menus and descriptions in Diffit and then writing them on a prepared note sheet. Technical data analysis is done by 1) organizing and preparing the data analyzed, 2) observing the entire data, 3) linking data with research objectives, and 4) interpreting and interpreting data by research objectives. The results showed that Diffit provides a variety of text that can be adjusted to the user's age level and language. The application is equipped with summaries, selected vocabulary, multiple-choice tests, open-ended questions, and short answer questions according to the text that has been chosen. The application also provides an edit menu to change or add to the content of the text, and questions are presented to be adjusted to the needs that can be downloaded with PDFs, documents, Google Forms quizzes, and so on in a fast time. Learning materials in Diffit are suitable for developing listening and reading/listening elements. Further researchers are expected to carry out a more in-depth study of Diffit to analyze the readability level of the text provided. The research was conducted to provide insight and ease for Indonesian teachers in finding varied texts for learning with the Diffit application.*

**Keywords:** Diffit-application; Indonesian Language Learning; Learning media

## PENDAHULUAN

Era masyarakat 5.0 mendatangkan peluang sekaligus tantangan diberbagai aspek kehidupan. Pada era ini masyarakat dihadapkan dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Segala aktivitas manusia semakin dipermudah dengan adanya perkembangan dunia digital sehingga memungkinkan masyarakat memperoleh dan memanfaatkan data atau informasi secara cepat. Hal ini tentu sangat mendukung perkembangan pengetahuan, keterampilan, serta kualitas hidup masyarakat. (Lubis & Nasution, 2023) menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang sangat pesat menjadi kekuatan yang mendominasi pada berbagai aspek kehidupan yang tidak hanya menghasilkan inovasi, namun juga mengubah cara kerja, komunikasi, dan menjalani kehidupan sehari-hari.

Teknologi memiliki peran penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menjadi media bagi guru dan siswa dalam menemukan dan mencari informasi terbaru. Perlu diketahui bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan aktivitas belajar untuk mengembangkan kemampuan komunikasi siswa baik secara lisan maupun tulisan. Berdasarkan Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran dijelaskan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah disiplin ilmu yang mengembangkan kemampuan peserat didik dalam berkomunikasi secara kritis, kreatif, dan komunikatif baik lisan maupun tulis dalam berbagai konteks kehidupan. Selain itu mata pelajaran Bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengaplikasikan keterampilan berbahasa dalam berbagai tujuan dan konteks kehidupan.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadikan peserta didik memiliki keterampilan reseptif, yaitu menyimak, membaca dan memirsa serta memiliki keterampilan berbahasa produktif, yaitu berbicara dan mempresentasikan, serta menulis. Kedua kemampuan berbahasa tersebut saling berkaitan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh peserta didik dilibatkan dalam kegiatan diskusi yang didasarkan pada pembelajaran menganalisis teks dan menciptakan sebuah teks. Dalam menganalisis teks tersebut guru harus mampu menghadirkan berbagai ragam teks dengan topik yang berbeda-beda di setiap pembelajaran. Oleh karena itu, dalam hal ini teknologi memiliki peranan penting untuk memberikan kemudahan pada guru untuk menghadirkan teks yang bervariasi.

(Mulyaningtyas & Setyawan, 2021) merekomendasikan aplikasi *Let's Read* sebagai media pembelajaran membaca nyaring untuk anak usia dini. Aplikasi ini dapat diunduh melalui *Playstore* atau langsung mengakses via laptop/komputer. Aplikasi *Let's Read* merupakan perpustakaan digital berisi buku cerita anak yang disajikan dengan variasi bahasa (multibahasa) dengan level bertingkat sesuai tingkat kesulitan bacaan mulai dari pertamaku, tingkat 1, tingkat 2, tingkat 3, tingkat 4 hingga tingkat 5. *Let's Read* untuk menumbuhkan rasa cinta membaca kepada anak-anak karena bahan bacaan berisi karakter, tema, serta latar belakang yang mencerminkan kehidupan anak-anak. Di setiap halaman pada buku yang disajikan disertai dengan gambar-gambar yang menarik.

Terkait dengan pemanfaatan kecerdesan buatan pada tahun 2023 telah dilakukan penelitian oleh (Qotrunnida et al., 2023) dengan judul penelitian *Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak*. Hasi penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kosakata bahasa Indonesia siswa RA Darul Mu'minin sesudah menggunakan media pembelajaran melalui chatbot mela meningkat dibandingkan sebelum menggunakan media pembelajaran melalui chatbot mela. Kemudian penelitian Nailus dan Hasanudin pada tahun 2023 yang berjudul *Implementasi ChatGPT sebagai Inovasi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Society 5.0*, menunjukkan bahwa menggunakan chatGPT sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, ChatGPT juga memberikan akses yang

mudah dan cepat untuk menyampaikan informasi, serta memberikan umpan balik secara *realtime*

Berdasarkan uraian di atas, penggunaan produk kecerdasan buatan terbukti memberikan peran positif terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Penggunaan produk ini tentu saja disesuaikan dengan kebutuhan, tujuan, dan spesifikasi produk masing-masing. (Abidin, 2023) menyebut bahwa kehadiran kecerdasan buatan dengan fitur, fungsi, dan tampilan yang baru semakin berdampak pada banyak aspek kehidupan manusia tidak terkecuali bidang pendidikan. Dewasa ini kecerdasan buatan mulai mengambil peran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah hingga perguruan tinggi. Kecerdasan buatan menjadi bagian primer dalam tumbuh kembang transformasi digital dalam dunia pendidikan.

Sebagai bagian dari transformasi digital di dunia pendidikan, hadir aplikasi baru dengan fitur-fitur yang tidak ditemukan dalam aplikasi-aplikasi sebelumnya. Aplikasi *Diffit* merupakan kecerdasan buatan yang diciptakan untuk membantu guru dalam mengerjakan tugas-tugas dalam pembelajaran. Melalui aplikasi ini, guru dapat dengan cepat mencari sumber bacaan yang tepat sesuai dengan jenjang kelas; dengan topik lintas benua; yang tersaji dalam berbagai bahasa. Bahkan, bacaan telah dilengkapi dengan soal asesmen untuk menguji pemahaman terhadap bacaan dan dapat diunduh dalam berbagai format, seperti pdf, dokumen, kuis google form, dan sebagainya dalam waktu yang cepat sehingga mampu membantu guru dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara praktis. Pemilihan aplikasi *Diffit* sebagai kajian penelitian ini didasarkan dari studi literatur bahwa belum banyak yang melakukan kajian pada aplikasi ini khususnya untuk pemanfaatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahun 2023 situs daring *EdWeek* dan *Medium* merekomendasikan aplikasi ini sebagai salah satu kecerdasan buatan yang relevan dengan kebutuhan guru. Larry Ferlazzo, seorang guru bahasa Inggris di California, mengungkapkan bahwa dengan aplikasi tersebut telah mampu menghemat banyak waktu. Bacaan-bacaan yang disediakan dalam aplikasi ini telah dilengkapi dengan ringkasan, kata kunci, pertanyaan pemahaman, dan pertanyaan terbuka yang sangat cocok untuk diskusi kelas. Aplikasi *Diffit* juga dilengkapi dengan definisi dan contoh kalimat sehingga dapat mendukung siswa multibahasa memahami arti kata dengan baik.

Artikel ini bertujuan mendeskripsikan spesifikasi *Diffit*, prosedur pengoperasian, penerapan *Diffit* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, hingga kelebihan dan kekurangan *Diffit*. Dengan demikian, diharapkan kehadiran kecerdasan buatan ini dapat difungsikan secara efektif dan berdampak positif dalam pendidikan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan daya dukung aplikasi *Diffit* pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan memaparkan spesifikasi *Diffit*, prosedur pengoperasian *Diffit*, penerapan *Diffit* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, kelebihan dan kekurangan dari *Diffit*. Penelitian dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan teknik observasi untuk mencermati aspek-aspek yang terdapat pada aplikasi *Diffit* serta menemukan kebutuhan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan membaca berbagai hasil penelitian. (Niam et al., 2024) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dimaksudkan untuk memahami fenomena atau konteks tertentu melalui pendekatan deskriptif dan interpretatif. Lebih lanjut (Abdussamad & Sik, 2021) menjelaskan ciri-ciri dari penelitian kualitatif, yaitu (a) sumber data bersifat langsung, (b) manusia sebagai instrumen, (c) bersifat deskriptif, (d) mementikan proses bukan hasil atau produk, (e) analisis data bersifat induktif, (f) dan berorientasi pada makna. Objek penelitian adalah aplikasi *Diffit*, sedangkan data berupa kata-kata dan menu (fitur) dalam aplikasi tersebut. Data dikumpulkan dengan mencermati setiap menu-menu dan deskripsi yang terdapat pada aplikasi *Diffit*. Untuk memudahkan dalam

pengumpulan data, peneliti melengkapi diri dengan lembar catatan yang digunakan untuk mencatat-catat hal-hal yang dibutuhkan untuk menjawab tujuan penelitian. Selanjutnya teknis analisis data menerapkan analisis data model Crowwel dengan langkah 1) peneliti mengorganisasi dan menyiapkan data-data yang akan dianalisis ; 2) peneliti mengamati seluruh data ; 3) peneliti menghubungkan data dengan tujuan penelitian, dan 4) peneliti menginterpretasikan dan memaknai data sesuai dengan tujuan penelitian (Safarudin et al., 2023).

Adapun pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dengan merumuskan tujuan penelitian, mengumpulkan data, analisis data hingga melaporkan data dalam bentuk tertulis. Data dikumpulkan dengan mencermati fitur-fitur pada aplikasi *Diffit* yang disertai dengan melakukan kajian teori/konsep serta membaca fakta-fakta yang sesuai dengan tujuan penelitian. Setelah data terkumpul, data dianalisis sesuai tujuan penelitian kemudian dibahas sesuai dengan konsep/teori yang relevan dengan penelitian. Selanjutnya, peneliti melaporkan hasil dan pembahasan ke dalam format laporan penelitian. Hal tersebut dimaksudkan untuk menambah kajian tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

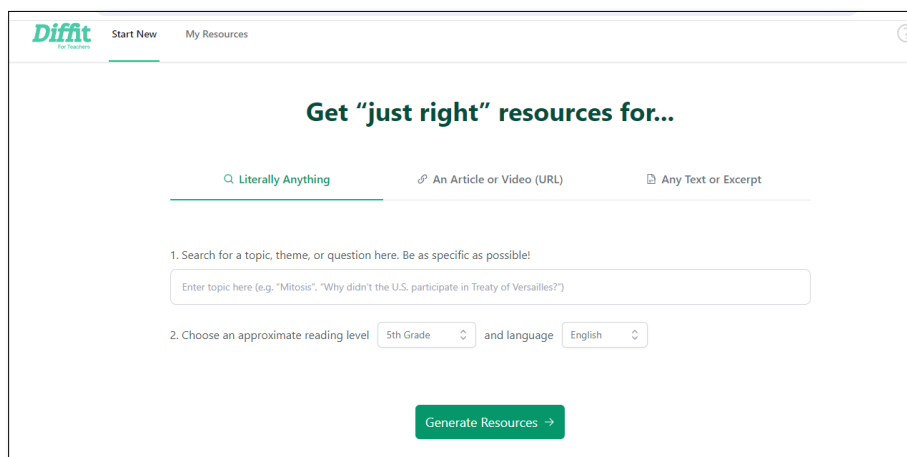
## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Spesifikasi Aplikasi *Diffit*

*Diffit* dikembangkan oleh Adam Black dan Vlad Gutkovich seorang ahli pendidikan dan teknologi. Kedua ahli tersebut menyadari sulitnya mengajar dan kemudian berupaya memberikan solusi untuk para pendidik untuk lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan data dan teknologi yang diwujudkan melalui aplikasi *Diffit*. Misi dari pengembangan *Diffit* adalah untuk memudahkan guru dan siswa dalam menemukan bahan belajar yang bervariasi dengan waktu yang cepat. Guru, orang tua, dan siswa dengan mudah menggunakan ponsel pintar atau laptop/komputer untuk mengakses *Diffit* dengan cukup masuk pada laman pencarian dan mengetikkan *Diffit*.

Jika kita sudah berhasil mengakses *Diffit*, maka pada tampilan awal akan muncul menu *home* (tampilan awal), *school* (sekolah), *FAQ* (pertanyaan dan jawaban), *privacy* (kerahasiaan), dan *contact us* (hubungi kami). Pada menu *home* pengguna mendapatkan deskripsi tentang manfaat dan cara kerja dari *Diffit*. Di laman tersebut dipaparkan bahwa *Diffit* sebagai sumber belajar untuk semua sehingga dengan aplikasi ini guru bisa mendapatkan materi pengajaran yang "tepat", hemat waktu, dan materi dapat disesuaikan dengan tingkat kelas yang diajar. Lebih lanjut pada laman *home* dijelaskan kemampuan kerja dari *Diffit*, yaitu *pertama Diffit* menyediakan teks dan video sesuai kebutuhan yang dapat memudahkan guru dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan. *Kedua* guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran sesuai kebutuhan, misalnya menentukan teks sesuai dengan jenjang kelas, menyesuaikan kosakata pada teks, menambahkan atau mengurangi pertanyaan yang telah disajikan, dan lainnya. *Ketiga*, memudahkan guru dalam menyajikan materi dengan berbagai pilihan bentuk, misalnya dalam bentuk *file* atau tercetak dengan format *word*, Pdf, *salindia*, *google form*, dan sebagainya.

Lebih lanjut pada laman *home* guru dapat menekan menu *Techers Start Here* yang kemudian akan diarkan pada laman berikutnya untuk menemukan bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan jenjang kelas. Pada bagian ini disajikan menu-menu yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam menemukan bahan belajar. Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar 1 . Tampilan Diffit untuk Pencarian Bahan Pembelajaran

Untuk menemukan topik yang dibutuhkan kita dapat mengetikkan pada kolom yang telah disediakan, yaitu pada menu nomor 1. Jika sudah guru bisa memilih level atau usia dari siswa sebagai sasarannya dan dapat memilih jenis bahasa yang akan digunakan pada teks-teks yang dibutuhkan. Sebagai contoh, penulis mengetikkan topik *Luar Angkasa* untuk anak usia 7 tahun dan berbahasa Indonesia. *Diffit* tidak memerlukan waktu yang lama untuk menemukan topik tersebut, dalam hitungan detik pengguna disajikan teks *Luar Angkasa* dengan pilihan gambar yang bervariasi, disertai dengan ringkasan teks, kosakata kunci, latihan soal dalam bentuk pilihan ganda, pertanyaan jawaban singkat, dan pertanyaan terbuka. Menariknya, aplikasi ini disediakan menu edit pada setiap konten yang disajikan sehingga guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Pada menu *school*, guru dapat berbagi berbagai konten yang dibuat melalui *Diffit*. Melalui aplikasi ini guru dapat menjangkau sekolah diberbagai wilayah dengan tujuan (1) memenuhi kebutuhan siswa melalui penemuan sumber belajar yang fleksibel dan efisien yang selaras dengan materi pembelajaran pada semua mata pelajaran ; (2) menghemat waktu dalam berbagi materi ; (3) meningkatkan literasi di seluruh mata pelajaran dengan menawarkan lebih banyak kesempatan membaca berbagai teks. Selanjutnya pada aplikasi *Diffit* terdapat menu untuk menyampaikan pertanyaan dan jawaban dari pengguna yang belum memahami cara kerja dari aplikasi ini. Pengguna *Diffit* tidak perlu khawatir karena data dari pengguna aplikasi aman dan terlindungi bahkan pada setiap data yang dijadikan sebagai sumber belajar dicantumkan dengan menuliskan sumber rujukannya. Apabila pengguna mengalami kendala dalam pengguna dapat langsung menghubungi pengelola *Diffit* dengan memilih menu *contact us* (hubungi kami)

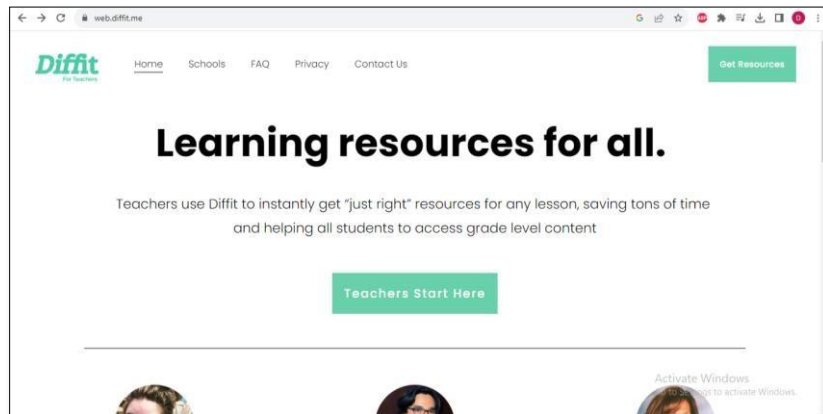
### **Prosedur Pengoperasian Diffit**

Dalam pengoperasian diffit me terdapat beberapa langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna aplikasi ini. Pengoperasian diffit me dijabarkan berikut ini.  
*Pertama*, bukalah aplikasi Chrome atau Mozilla Fire Work.



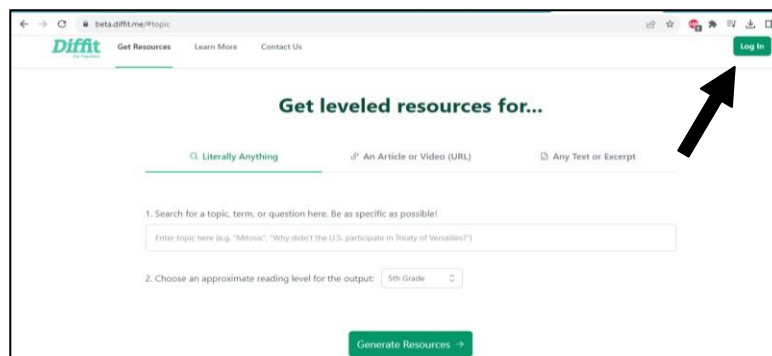
Gambar 2. Aplikasi Google Chrome

*Kedua*, ketikkan <https://web.diffit.me/> pada kolom pencarian sehingga muncul tampilan seperti di bawah ini. Kemudian lanjutkan dengan mengklik *Teachers Start Here*.



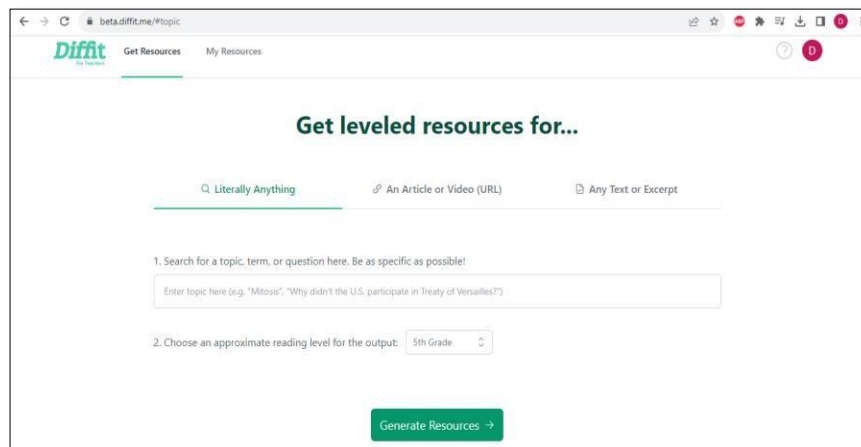
**Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi Diffit**

*Ketiga*, setelah mengklik *teachers start here*, aplikasi mengarahkan pengguna untuk login. Perhatikan tampilan di bawah ini.



**Gambar 4. Tampilan Mendaftar Aplikasi Diffit**

*Keempat*, pengguna yang berhasil *login* akan memasuki tampilan *Diffit* di bawah ini. Pada bagian ini pengguna sudah dapat mengakses berbagai topik untuk bahan bacaan, menemukan video atau artikel sesuai kebutuhan. Contoh jika pengguna membutuhkan teks bacaan, maka pengguna dapat mengklik *literally anything*. Pada kolom tersebut pengguna dapat langsung menyetikkan topik secara spesifik sesuai kebutuhan pada kolom *search for a topik, term, or question here. be a specific a possible*. Untuk memilih bacaan sesuai jenjang kelas, pengguna dapat memilih pada kolom yang tersedia, yaitu *choose an approximate reading level for the output*.



**Gambar 5. Tampilan Diffit untuk Menemukan Bahan Pembelajaran**

### **Penerapan Diffit dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Kemampuan berbahasa, besastra dan berpikir menjadi landasan dari kemampuan literasi. Unesco mengartikan literasi sebagai keaksaraan, yaitu rangkaian menggunakan kemahiran membaca, menulis, dan berhitung yang didapatkan dan dikembangkan melalui proses pembelajaran di sekolah, keluarga, dan masyarakat. Lebih lanjut (Syarifuddin et al., 2023) menjelaskan bahwa wilayah garap literasi meluas, yaitu literasi sebagai rangkaian kemahiran membaca, menulis, berbicara, berhitung, kematangan dalam mengakses dan menerapkan informasi sebagai praktik sosial yang implementasinya dipengaruhi oleh konteks pembelajaran.

Kemampuan berliterasi menjadi bagian yang terpenting karena akan mengiringi diri seseorang sepanjang hayat. Kemampuan literasi tersebut dikembangkan dalam empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara dan mempresentasikan, membaca dan memirsa, serta menulis untuk berbagai kepentingan yang terkait penggunaan bahasa dalam kehidupan. Peranan literasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu dapat mengembangkan kemampuan literasi siswa sebab literasi menanamkan kemampuan untuk memahami, menganalisis, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dalam berbagai bentuk dan konteks (Simbolon, 2023).

Selanjutnya penerapan *Diffit* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia guru dapat langsung mengoperasikan aplikasi sesuai dengan petunjuk yang telah diuraikan pada subbab sebelumnya. Penggunaan aplikasi tersebut memudahkan guru dalam memperoleh bahan pembelajaran untuk mencapai ketuntasan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia. (Anggraena et al., 2022) menjelaskan bahwa capaian pembelajaran (CP) merupakan kompetensi pembelajaran yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase. Pada pembelajaran pengembangan keterampilan berbahasa elemen membaca dan memirsa dengan capaian pembelajaran "Peserta didik mampu memahami informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik mampu menginterpretasikan informasi untuk mengungkapkan kepedulian dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan Audiovisual. Peserta didik mampu menggunakan sumber informasi lain untuk menilai akurasi (ketepatan) dan kualitas data serta membandingkan informasi pada teks; mengeksplorasi dan mengevaluasi berbagai topik aktual yang dibaca dan dipirsa". Berdasarkan CP tersebut sudah dipastikan guru memerlukan bahan bacaan yang disajikan kepada siswa untuk menemukan informasi yang tersirat dan tersurat sehingga siswa mampu memberikan interpretasi terhadap teks yang dibaca sebagai bentuk rasa kepedulian terhadap informasi yang disajikan pada teks.

Kemudian dalam pelaksanaan pembelajaran tentunya diperlukan asesmen. Asesmen



merupakan aktivitas yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengumpulkan informasi dari proses dan hasil belajar sebagai bahan untuk memutuskan hasil belajar siswa. (Budiono & Hatip, 2023) menegaskan dalam hal ini asesmen berfungsi untuk mengetahui komponen-komponen yang diperlukan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk pelaksanaan asesmen maka diperlukan instrument yang tepat untuk memperoleh informasi belajar siswa. Berdasarkan CP yang diuraikan sebelumnya, melalui aplikasi *Diffit*, guru diberikan kemudahan untuk memberikan mengukur hasil belajar siswa. Pada aplikasi telah disediakan instrumen tes baik dalam bentuk tes uraian, tes pilihan ganda, dan tes jawaban singkat yang sudah disertai dengan kunci jawaban. Dalam pemanfaatan instrument tersebut guru dapat menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran., artinya guru bisa menambah ataupun mengurangi konten yang disediakan oleh *Diffit* sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

### **Kelebihan Aplikasi *Diffit* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia**

*Diffit* menjadi pembuktian bahwa teknologi semakin berkembang dan memberikan dampak pada pendidikan. *Diffit* merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi guru dalam menyediakan materi pembelajaran untuk siswa. Berikut adalah keuntungan dalam penggunaan *Diffit* sebagai media pembelajaran diantaranya adalah : (1) *Diffit* dapat diakses 24 jam dengan mudah di mana saja dan kapan saja baik menggunakan gawai ataupun laptop. Hal ini memungkinkan penggunaan untuk menggunakan *Diffit* secara fleksibel; (2) *Diffit* menyajikan berbagai teks pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan topik yang sedang dipelajari dan dapat disesuaikan dengan jenjang kelas, yaitu dari kelas 1-8 ke atas. Teks yang disajikan *Diffit* dilengkapi dengan rangkuman, kelas kata, pertanyaan berbentuk pilihan ganda, pertanyaan terbuka atau uraian; (3) Teks yang disajikan disertai dengan sumber referensi yang lebih memudahkan pengguna untuk menemukan sumber utama teks yang dicari; (4) Pengguna dapat mengunduh materi pembelajaran dengan berbagai format, seperti pdf, dokumen, kuis google form, dan sebagainya dalam waktu yang cepat sehingga mampu membantu guru dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran secara praktis; (4) *Diffit* menyajikan soal-soal latihan yang disertai dengan kunci jawaban yang hal tersebut lebih memudahkan guru dalam melaksanakan evaluasi; (5) Penggunaan bahasa pada *Diffit* bervariasi yang dapat disesuaikan dengan bahasapengguna; dan (6) Menu edit yang dapat digunakan untuk mengubah teks, rangkuman, menambah atau mengurangi soal-soal yang disajikan yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam pembelajaran.

### **Kekurangan Aplikasi *Diffit* sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia**

Aplikasi *Diffit* dikembangkan sebagai solusi inovatif dalam menghadapi tantangan zaman. Meskipun demikian, aplikasi ini tidak terlepas dari kekurangan. Setidaknya, ada dua kekurangan yang perlu disikapi dengan bijak oleh guru dan siswa.

*Pertama*, aplikasi *Diffit* belum menyediakan teks multimodal yang saat ini sedang banyak dikembangkan untuk meningkatkan daya kritis setiap orang. Kayati (2022) menyebutkan bahwa teks multimodal merupakan perpaduan antara teks tulis ataulisan dan gambar atau animasi. Teks ini menggabungkan bahasa dan cara komunikasi lainnya, seperti visual, bunyi, atau lisan yang disajikan dalam satu teks utuh dan hadir bersamaan. Penggabungan berbagai macam bentuk teks ini menciptakan literasi multimodal. Literasi multimodal didefinisikan sebagai sebuah kerangka kerja yang membutuhkan interpretasi secara kolektif dari dua atau lebih teks, visual, video, grafik, animasi, suara, musik, gerakan dan ekspresi wajah untuk menghasilkan suatu makna yang nantinya akan memudahkan peserta didik dalam memahami suatu pengetahuan. Sementara itu, teks-teks atau bacaan yang disediakan dalam *diffit* me terbatas pada teks verbal.

*Kedua*, aplikasi *Diffit* sangat mungkin disalahgunakan oleh siswa atau pengguna lainnya. Misalnya, pengguna dapat mengutip tulisan yang disediakan oleh aplikasi *diffit* me



untuk memenuhi tugas menulis. Berbagai sumber bacaan dengan beragam tema, rujukan, dan tingkat kompleksitas isi memungkinkan pengguna memperoleh berbagai bacaan yang dikehendaki. Ada peluang pengguna memanfaatkan tulisan tersebut dengan mengutip sebagian atau seluruhnya, tanpa mencantumkan referensi sebagai bentuk pertanggungjawaban. Maka, tindakan ini terkategori plagiasi. Apabila guru dan atau pihak lainnya tidak menyikapi secara bijak, misalnya pengecekan plagiasi, tindakan ini justru akan mencederai cita-cita penggunaan kecerdasan buatan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Dengan plagiasi kemampuan kognitif dan kreatif tidak berkembang.

## SIMPULAN DAN SARAN

Aplikasi *Diffit* merupakan salah satu bagian dari kecerdasan buatan. Aplikasi ini diciptakan seperti dua sisi mata uang yang memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan kecanggihan teknologi yang ditawarkannya, aplikasi *diffit* memberikan fitur-fitur yang memudahkan guru untuk mengelola kelas secara mudah dan praktis. Dari hasil analisis guru dapat menemukan berbagai sumber bacaan dengan berbagai topik yang menarik dari berbagai belahan dunia. Bacaan dapat disesuaikan dengan jenjang kelas dan bahasa yang diinginkan. Bahkan, bacaan telah dilengkapi dengan alat penilaian (asesmen) untuk mengukur kemampuan membaca. Teks yang diperoleh dapat disunting melalui fitur edit dan disimpan dalam berbagai bentuk dokumen, seperti word, pdf, hingga *google quiz*. *Diffit* merupakan aplikasi yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia *Diffit* cenderung cocok untuk menyiapkan bahan pembelajaran pada peningkatan elemen berbahasa menyimak dan membaca/memirsa.

Untuk peneliti berikutnya diharapkan untuk dapat melakukan kajian mendalam terhadap aplikasi *Diffit* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kajian dapat difokuskan pada analisis keterbacaan teks yang disajikan pada aplikasi, kemudian menganalisis tingkat kesulitan alat asesmen yang disajikan dalam aplikasi *Diffit*.

## REFERENSI

- Abdussamad, H. Z., & Sik, M. S. (2021). *Metode penelitian kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Abidin, M. A. (2023). IMPLEMENTASI TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) UNTUK Mendukung Pembelajaran Siswa Di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Krembung Sidoarjo. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 88–95.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah. *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Budiono, A. N., & Hatip, M. (2023). Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Axioma: Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 8(1), 109–123.
- Lubis, N. S., & Nasution, M. I. P. (2023). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Dampaknya Pada Masyarakat. *Kohesi: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(12), 41–50.
- Mulyaningtyas, R., & Setyawan, B. W. (2021). Aplikasi Let's Read Sebagai Media Membaca Nyaring Untuk Anak Usia Dini. *Estetika: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 33–46.
- Niam, M. F., Rumahlewang, E., Umiyati, H., Dewi, N. P. S., Atiningsih, S., Haryati, T., Magfiroh, I. S., Anggraini, R. I., Mamengko, R. P., & Fathin, S. (2024). *Metode penelitian kualitatif*.

- Qotrunnida, N., Supriatna, E., & Arzaqi, R. N. (2023). Penggunaan Chatbot Mela terhadap Peningkatan Kemampuan Kosakata Bahasa Indonesia Anak. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 448–459.
- Safarudin, R., Zulfamanna, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian Kualitatif. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9680–9694.
- Simbolon, J. (2023). Transformasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Penerapan Literasi di Sekolah. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(01), 162–171.
- Syarifuddin, S., Majid, A., & Hasyim, I. (2023). Studi Literasi Digital Melalui Pembelajaran Bahasa Pada LMS Kalam UMI. *Jurnal Edukasi*, 10(1), 18–32.