

Pengaruh Aplikasi *Noveltoon* Terhadap Hasil Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI Bisnis Daring SMK NU 1 Karanggeneng.

Fenny Fitriawati¹, Nisaul Barokati Seliro Wangi², Bisarul Ihsan³

^{1,2,3}Universitas Islam Darul Ulum Lamongan, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Fenny Fitriawati

fenny.2021@mhs.unisda.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bermaksud guna menganalisis pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *Noveltoon* sebagai media pembelajaran terhadap kemampuan menulis cerita pendek (cerpen) siswa Kelas XI Bisnis Daring SMK NU 1 Karanggeneng. Metode yang dipakai ialah kuantitatif dengan desain pre eksperimen *pretest-posttest*, data dikumpulkan lewat observasi, angket, serta tes. Temuan riset memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menulis yang signifikan. Rerata nilai tes siswa meningkat dari 75,16 (*pretest*) ke 84,38 (*posttest*). Analisis statistik memakai *paired sample t-test* menghasilkan nilai *t*-hitung 10,66 dengan signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Temuan ini membuktikan jika penggunaan aplikasi *Noveltoon* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Selain itu, respons siswa terhadap aplikasi ini secara keseluruhan ada di kategori baik, dengan rerata persentase skor 71,33%.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Noveltoon, Menulis Cerpen.*

Pendahuluan

Pelajaran yang memuat empat pembelajaran keterampilan berbahasa, yakni keterampilan berbicara, menyimak, menulis serta membaca ialah pelajaran Bahasa Indonesia. Keempat jenis keterampilan itu ada satu keterampilan berbahasa yang akan dikaji lebih jauh pada ranah penelitian ini ialah keterampilan menulis. Pembelajaran Bahasa Indonesia menurut Fatmawaty, (2023) bertujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan.

Menurut Slamet (2008) dalam Siregar et al., (2017) mengungkapkan jika pada hakikatnya keterampilan menulis bukan hanya mampu menulis lambang-lambang grafis yang berbentuk kata melainkan suatu kemampuan menuangkan ide agar menjadi kalimat yang kemudian disusun secara utuh serta lengkap dan jelas. *UNESCO* yang menyebutkan hanya satu orang saja yang mempunyai ketertarikan baca dan menulis dari 1.000 penduduk karena tingkat keinginan baca di Indonesia baru menyentuh 0,001 (Saadati & Sadli, 2019). Kemampuan membaca di negara Indonesia sangat rendah, perihal itu dibuktikan banyak dijumpai siswa yang masih mempunyai kesulitan dalam menulis, Siswa membutuhkan media pembelajaran yang inovatif. Rendahnya membaca juga menjadi faktor yang sangat berpengaruh pada kemampuan menulis siswa sebab kurangnya kosakata yang diserap dan diperoleh. Keterampilan menulis pada penelitian ini lebih berfokus pada menulis cerita pendek. Cerita pendek atau biasanya disebut cerpen ialah prosa fiktif di mana mempunyai jumlah kata < 10.000 kata. Priyatni (2010) dalam Tanjung et al., (2019) mengatakan cerpen menampilkan segala sesuatu yang ringkas, alur kejadian, isi cerita, jumlah tokoh, dan pendek tulisannya. Menulis cerita pendek ialah aktivitas menulis yang kreatif yang melibatkan pengolahan kata dan pengembangan ide

hingga menjadi sebuah tulisan utuh. Menurut (Khulsum et al., 2018) aktivitas menulis pada dasarnya ialah proses komunikasi tertulis dimana penulis menyampaikan pesan, ide, atau informasi kepada pembaca.

Data yang didapatkan dari hasil wawancara guru Bahasa Indonesia kelas XI BD (Bisnis Daring) yaitu bapak Muzayin, hasil wawancara menyatakan jika keterampilan peserta didik dalam menulis cerpen beberapa peserta didik masih kerumitan untuk mengolah gagasan, ide serta pengolahan kalimat yang masih rancu. Berdasarkan hal itu peneliti memanfaatkan aplikasi tulis dan baca digital yaitu aplikasi *Noveltoon*.

Aplikasi *Noveltoon* ialah bentuk aplikasi yang dirancang untuk membaca dan menulis digital yang cukup terkenal pada era digital saat ini. Akses *Noveltoon* gratis dan mudah sehingga dengan adanya aplikasi ini peserta didik akan mempunyai banyak inspirasi dalam menemukan ide yang kreatif, dengan begitu hasil cerpen yang dikreasikan oleh siswa tidak monoton dan buntu ide. Selain membaca, aplikasi *Noveltoon* juga sebagai sarana penulis untuk menulis karyanya serta dapat dipublikasi (Ketut et al., 2023). Aplikasi *Noveltoon* juga menyediakan beragam cerita dari genre remaja sehingga cocok untuk anak SMK yang kategorinya remaja sehingga tingkat kecanduan membaca mereka tinggi.

Dari latar belakang itu, maka rumusan masalah penelitian ini ialah: (1) Bagaimana hasil pengaruh penggunaan aplikasi *Noveltoon* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI BD SMK NU 1 Karanggeneng? (2) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran menulis cerpen dengan memakai aplikasi *Noveltoon*?

Penelitian ini juga didasarkan dengan adanya penelitian terdahulu yang relevan terhadap pengaruh aplikasi *Noveltoon*, ada beberapa penelitian terdahulu di mana mengkaji terkait penggunaan aplikasi *Noveltoon*, yaitu pada artikel berjudul "Pemanfaatan Aplikasi *Noveltoon* dalam Menulis Teks Resensi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kuta Selatan" oleh Ketut et al., (2023). Penelitian terdahulu yang kedua ada dalam skripsi dengan judul "Pemanfaatan Media Aplikasi *Noveltoon* Dalam Keterampilan Menulis Cerpen Kelas VIII Smpn 13 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023" yang diteliti oleh Hikmatun, (2023). Penelitian terdahulu yang ketiga dilaksanakan oleh Mulyaningtyas, n.d. (2021) di mana berjudul "Pemanfaatan *Noveltoon* Sebagai Media Pembelajaran Prosa Di SMA."

Metode

Metode penelitian ini memakai pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif ialah metode menampilkan data dengan memakai angka, menafsirkan, serta mengumpulkan tabel dan grafik untuk memperkuat kedudukan data yang dianalisis. Pendekatan kuantitatif dipakai untuk menghitung data dari hasil pengaruh aplikasi *Noveltoon* terhadap kemampuan menulis siswa yang dilaksanakan saat pretest dan posttest dan respon siswa. Secara kuantitatif penelitian ini memakai desain *pre-eksperimen* dengan pendekatan *one group pretest-posttest design*. Desain *pre-eksperimen* karena hanya melibatkan satu kelas dengan cara membandingkan dan menganalisis perbedaan hasil antara tes awal (*pra-tes*) dan tes akhir (*pasca-tes*) dari kelompok itu.

Sumber data penelitian ini ialah semua siswa kelas XI Bisnis Daring yang berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data yang dipakai oleh peneliti pada penelitian ini memakai teknik observasi, wawancara, tes, angket dan dokumentasi. Analisis data dilaksanakan lewat analisis data hasil pengaruh aplikasi *Noveltoon* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa, dan analisis data respon siswa.

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI Bisnis Daring SMK NU 1 Karanggeneng yang berjumlah 32 siswa. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan bentuk pretest sebelum pemberian perlakuan, kemudian pemberian perlakuan berupa aplikasi *Noveltoon* sebagai media pembelajaran dan posttest untuk mengukur kemampuan siswa dari pengaruh aplikasi *Noveltoon*. Materi pembelajaran dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pretest, pemberian perlakuan aplikasi *Noveltoon* sekaligus posttest.

Pada proses pembelajaran pretest siswa belum diperkenalkan aplikasi *Noveltoon* sehingga proses pembuatan cerpen dilaksanakan dari pengalaman siswa itu sendiri. Pretest dilaksanakan guna mengidentifikasi kemampuan awal pada saat menulis cerpen. Pada saat proses pembelajaran posttest peserta didik terlebih dahulu diperkenalkan aplikasi *Noveltoon* sebagai media pembelajaran dalam menulis teks cerpen. Antusias peserta didik mulai terlihat saat membaca cerita dalam aplikasi itu. Berdasarkan hasil pembelajaran yang dilaksanakan, ada beberapa aspek yang diamati oleh peneliti. Berikut ini disajikan hasil dari penelitian ini:

1. Hasil Pengaruh Aplikasi *Novelton* terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI BD SMK NU 1 Karanggeneng.

Keterampilan menulis ialah salah satu percakapan yang dimiliki seseorang di bidang tulis menulis (Lestari et al., 2021). Kemampuan menulis cerita pendek pada kelas XI bisnis daring yang di teliti oleh peneliti diperoleh data jika terjadi perubahan keterampilan menulis cerita pendek siswa terlihat dari hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil tes yang diberikan sebelum sekaligus sesudah intervensi penggunaan aplikasi *Noveltoon*, diperoleh data yakni:

Tabel 3.1. Nilai Pretest dan Posttest Siswa Kelas XI BD SMK NU 1 Karanggeneng

No	Nama	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	Putri	75	85
2	Meisya	70	80
3	Ilmiyatul	75	80
4	Tino	65	75
5	Putra	60	75
6	Aisha	80	90
7	Nuriya	75	85
8	Kirana	70	85
9	Meycita	70	85
10	Syafiqo	85	95
11	Kayla	80	95
12	Farrah	80	95
13	Sarfaraz	75	80
14	Tania	70	85
15	Vyna	75	80
16	Cetta	70	85

17	Nathania	85	90
18	Yuliwatin	75	85
19	Nicky	80	95
20	Naswa	75	90
21	Niken	75	85
22	Isniani	70	75
23	Sisilia	75	85
24	Ilham	70	70
25	Rizal	65	80
26	Claudya	80	90
27	Nailusa'adah	80	80
28	Ranah	75	85
29	Sisca	85	90
30	Aura	85	85
31	Nafa'atus	80	80
32	Ananda	75	80

a. Rata – rata nilai pretest siswa

Tabel 3.2. Perhitungan Rerata Nilai Pretest

X	F	X.F
60	1	60
65	2	130
70	7	490
75	11	825
80	7	560
85	4	340
JUMLAH	32	2405

Rumus perhitungan rerata (mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2405}{32} = 75,16$$

b. Rerata nilai posttest siswa

Tabel 3.3
Perhitungan Rerata Nilai Posttest

X	F	X.F
70	1	70
75	3	225
80	8	640
85	11	935
90	5	450
95	4	380
JUMLAH	32	2700

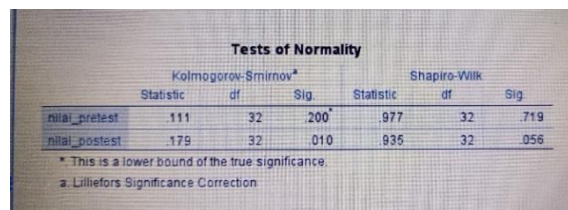
Rumus perhitungan rerata (mean):

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

$$\bar{X} = \frac{2700}{32} = 84,38$$

Terjadi perubahan positif nilai rerata dari 75,16 pada pretest menjadi 84,38 pada posttest. Hal itu memperlihatkan jika penggunaan aplikasi *Noveltoon* ada kenaikan rerata nilai sesudah perlakuan. Hasil ketuntasan belajar siswa pada saat pretest memperlihatkan jika 22 siswa yang mencapai KKM, sementara 10 siswa belum mencapai KKM. Sesudah proses pembelajaran memakai aplikasi *Noveltoon*, hasil posttest memperlihatkan perubahan yaitu 31 siswa sudah tuntas belajar dan hanya 1 siswa yang belum tuntas.

Berikut ini untuk menemukan adanya pengaruh yang nyata sebelum dan sesudah intervensi, maka dibutuhkan pengujian hipotesis dan uji normalitas data. Uji normalitas ialah teknik statistik di mana dilaksanakan guna mengevaluasi apakah sebaran suatu set data sesuai dengan distribusi normal (Fahmeyzan et al., 2018). Syarat guna uji normalitas ialah nilai $p > 0.05$. Uji normalitas dilaksanakan memakai *Shapiro wilk* dengan bantuan aplikasi SPSS versi 31.00. Uji *Shapiro wilk* dipakai karena besar sampel < 50 siswa.

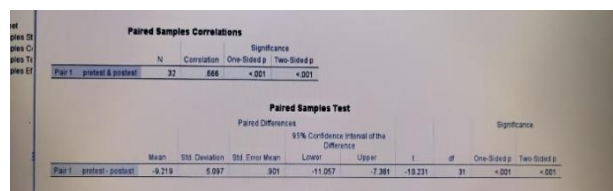


	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai_pretest	.111	32	.200 [*]	.977	32	.719
nilai_posttest	.179	32	.010	.935	32	.056

^{*} This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 3.1 Uji Normalitas Dengan Aplikasi SPSS 31.00

Hasil uji Shapiro-Wilk memperlihatkan jika data pretest 0,719 dan posttest 0,056 ialah normal karena kedua nilai signifikansi itu $> 0,05$. Maka, uji hipotesis yang dipakai selanjutnya ialah uji t berpasangan (paired sample t-test).



Pair	N	Correlation	Significance	
			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1. pretest & posttest	32	.886	<.001	<.001

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Significance	
				Lower	Upper			One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1. pretest - posttest	-9.219	5.087	.891	-11.057	-7.381	-10.231	31	<.001	<.001

Gambar 3.2 Uji Hipotesis Dengan Aplikasi SPSS 31.00

Dari hasil uji statistik memakai *paired sample t-test*, didapat nilai signifikansi sejumlah $0,001 < 0,05$, yang berarti **H_a diterima dan H_0 ditolak**. Jadi, bisa diambil simpulan jika ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Noveltoon* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI Bisnis Daring.

2. Respons Siswa Sesudah Penerapan Aplikasi *Noveltoon* Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa SMK NU 1 Karanggeneng.

Respons ialah tindakan yang timbul karena adanya rangsangan atau tanggapan dari lingkungan. Secara spesifik, respons siswa merujuk pada reaksi atau tingkah laku yang dilaksanakan siswa selama proses belajar. Reaksi ini hanya dapat muncul jika siswa melibatkan panca indra mereka dalam mengamati suatu objek. (Khairiyah,U.2018). Peneliti melakukan pengumpulan data lewat angket respons siswa untuk memperoleh gambaran yang lebih mendalam terkait respon siswa terhadap media aplikasi *Noveltoon* yang dipakai. Berikut ini ialah hasil data respon siswa dalam penggunaan aplikasi *Noveltoon*.

Tabel 3.4. Rekapitulasi Respons Siswa kelas XI Bisnis Daring terhadap Penggunaan Aplikasi *Noveltoon*

Rentang Presentase	Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
81%-100%	Sangat baik	7 siswa	21,9%
61%-80%	baik	18 siswa	56,2%
41%-60%	cukup	6 siswa	18,8%
21%-40%	Sangat kurang	1 siswa	3,1%
0%-20%	kurang	0 siswa	0%
Jumlah		32 siswa	100%

Hasil respons siswa diperoleh rerata siswa 71,33%. Perolehan nilai itu diperoleh dari perhitungan nilai:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\% = \frac{2.282,5}{32} \times 100\% = 71,33\%$$

Hasil 2.282,5 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai siswa , kemudian dibagi banyaknya siswa yang berjumlah 32 anak. Maka, diperoleh hasil 71,33%. Berdasarkan hasil nilai rerata persentase respons seluruh siswa dapat disimpulkan jika pembelajaran memakai aplikasi *Noveltoon* pada proses belajar menulis cerita pendek mendapatkan persentase sebesar 71,33% berkategori **baik**.

Pembahasan

Kemampuan menulis ialah salah satu bentuk keahlian atau kecakapan yang dikuasai seseorang dalam kegiatan tulis-menulis (Lestari et al., 2021). Dibandingkan dengan komunikasi lisan, kegiatan menulis menuntut pemenuhan syarat khusus agar mencapai efektivitas, yaitu perlunya struktur dan pengorganisasian yang sistematis dalam memaparkan ide dan data (Marzuqi, 2016).

Keterampilan menulis cerita pendek pada kelas XI bisnis daring yang di teliti oleh peneliti diperoleh data jika terjadi perubahan kemampuan menulis cerpen siswa tampak dari hasil pretest dan posttest. Rerata nilai siswa mengalami kenaikan dari 75,16 (pretest) ke 84,38 (posttest). Ketuntasan belajar siswa pun meningkat dari 22 siswa tuntas pada pretest menjadi 31 siswa tuntas pada posttest. Artinya, sebagian besar siswa mencapai nilai di atas KKM. Media pembelajaran itu dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran (Ulfah et al., 2023). Hal itu memperlihatkan jika pembelajaran dengan media aplikasi *Noveltoon* mampu membantu siswa dalam merangkai ide, menyusun alur cerita, serta memperkaya kosakata dalam penulisan cerpen sehingga

motivasi belajar siswa juga semakin naik dengan dorongan yang mengarahkan, dan mempertahankan perilaku siswa dalam kegiatan belajar (Nirfayanti & Nurbaeti, 2019).

Kelebihan sesudah menerapkan aplikasi *Noveltoon* dalam pembelajaran menulis cerpen diantaranya penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan semangat siswa untuk membaca dan menumbuhkan ketertarikan mereka pada aktivitas membaca, karena cerita-cerita yang tersedia di dalamnya sesuai dengan minat dan karakter remaja, seperti genre fantasi, horor, dan romansa. Selain itu, aplikasi ini membantu siswa dalam memperoleh ide menulis, sebab dari kegiatan membaca mereka mendapatkan inspirasi dan referensi dari informasi yang dibaca. Pada proses pembelajaran, media pembelajaran berfungsi sebagai instrumen pendukung yang dirancang untuk memfasilitasi pengalaman belajar dan memperkuat motivasi siswa (Selirowangi, 2024). Penguasaan kosakata siswa juga meningkat karena mereka menemukan berbagai kata baru yang kemudian dapat dimanfaatkan dalam penulisan cerpen. Keadaan belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, membuat siswa lebih antusias mengikuti kegiatan.

Penggunaan aplikasi *Noveltoon* juga mempunyai beberapa kekurangan, salah satunya ialah penggunaan aplikasi ini mempunyai potensi untuk membuat siswa teralihkan perhatiannya ke konten lain di luar instruksi pembelajaran, bahkan bermain aplikasi lain. Guru juga mempunyai keterbatasan dalam mengontrol sepenuhnya apa yang dibaca siswa, sehingga pengawasan harus lebih ketat, serta tidak semua siswa langsung terbiasa memakai aplikasi ini, sehingga dibutuhkan waktu untuk beradaptasi dan memahami fitur-fitur yang ada. Berdasarkan analisis statistik (*paired sample t-test*), nilai signifikansi yang diperoleh ialah 0,001 ($p < 0,05$). Temuan ini mendukung penerimaan hipotesis alternatif (H_a) dan penolakan hipotesis nol (H_0). Dengan kata lain, ada pengaruh signifikan dari aplikasi *Noveltoon* terhadap peningkatan kemampuan siswa kelas XI Bisnis Daring dalam menulis cerpen.

Dari Hasil angket respon siswa, didapat nilai rerata 71,33%, yang termasuk dalam kategori baik. Respon bisa timbul jika melibatkan panca indra saat mengamati sekaligus memperhatikan suatu objek pengamatan (Khairiyah, U. 2018). Siswa mengungkapkan jika pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, aplikasi *Noveltoon* membantu mereka menemukan ide, menambah kosakata, dan meningkatkan minat membaca. Hal ini memperlihatkan jika penggunaan aplikasi sesuai dengan karakteristik remaja dan menarik minat belajar mereka. Respon positif ini juga memperlihatkan jika aplikasi *noveltoon* sudah berhasil memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam bentuk media yang menyenangkan.

Simpulan

Dari temuan riset yang sudah dilaksanakan terkait Pengaruh Aplikasi *Noveltoon* terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI Bisnis Daring SMK NU 1 Karanggeneng, maka bisa diambil simpulan, yakni.

Pertama, Hasil kemampuan menulis cerpen siswa memperlihatkan perbedaan yang signifikan. Rerata nilai pretest sebesar 75,16 menjadi 84,38 pada posttest. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar 22 siswa pada pretest dan 31 siswa pada posttest. Dari hasil uji statistik memakai *paired sample t-test*, didapat nilai t -hitung = 10,66. Selain itu, nilai signifikansi (2-tailed) sejumlah $0,001 < 0,05$, sehingga **H_0 ditolak dan H_a diterima**. Jadi, bisa diambil simpulan jika ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan aplikasi *Noveltoon* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa kelas XI Bisnis Daring SMK NU 1 Karanggeneng.

Kedua, Respons siswa terhadap pembelajaran memakai media aplikasi *Noveltoon* ada dalam kategori baik, dengan persentase sejumlah 71,33%. Mayoritas siswa merasa senang, lebih mudah mendapatkan ide, serta termotivasi untuk membaca dan menulis cerpen sesudah memakai aplikasi itu. Respons positif ini juga memperlihatkan jika aplikasi

noveltoon sudah berhasil memenuhi kebutuhan belajar siswa dalam bentuk media yang menyenangkan.

Referensi

- Fahmeyzan, D., Soraya, S., Etmy, D., & Mataram, S. B. (2018). Uji Normalitas Data Omzet Bulanan Pelaku Ekonomi Mikro Desa Senggigi Dengan Memakai Skewness Dan Kurtosis. *Jurnal Varian*, 2(1), 31–36.
- Fatmawaty, F. (2023). Implementasi Kurikulum 2013 pada Pembelajaran. *Jambura Journal of Educational Management*, 4(1), 35–46. <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/IJEM/article/view/2188>
- Hikmatun. (2023). Keterampilan Menulis Cerpen Kelas VIII Tahun Pelajaran 2022 / 2023. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (Issue 11180130000092). <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/3567949>
- Ketut, N., Oka, D., Ayu, I., & Darmayanti, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Noveltoon dalam Menulis Teks Resensi Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kuta Selatan. 13, 253–259.
- Khulsum, U., Hudiyo, Y., & Sulistyowati, E. D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA : Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12>
- Lestari, L. T., Ulfah, A., Hinna, M. F., & Zumaisaroh, N. (2021). Kesalahan Berbahasa Pada Makalah Mahasiswa Thailand Universitas Islam Darul Ulum Lamongan. *PENTAS : Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 1–10. <https://doi.org/10.52166/pentas.v7i2.3089>
- Marzuqi, I. (2016). Penulisan kalimat efektif soal cerita dalam bidang studi matematika sekolah menengah pertama dan atas. *Pentas*, 2, 1–8. <http://repository.unisda.ac.id/id/eprint/451>
- Mulyaningtyas, R. (2021). Pemanfaatan Noveltoon sebagai Media Pembelajaran Prosa di SMA. *TABASA: Jurnal Bahasa Sastra Indonesia dan Pengajarannya*. Vol.2. No 2. <https://ejournal.iainsurakarta.ac.id/index.php/tabasa>.
- Nirfayanti, & Nurbaeti. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Google Classroom dalam Pembelajaran Analisis Real Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(1), 50–59.
- Saadati, B. A., & Sadli, M. (2019). Analisis Pengembangan Budaya Literasi dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Di Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 151–164. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i2.4829>
- Selirowangi, N. B. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Tutorial Teks Prosedur Berbasis Video Screencast O Matic Pada Kelas VII di Mts Darul Ulum Nglumber Kepohbaru Bojonegoro Tahun Pelajaran 2019/2020. *WAHANA PEDAGOGIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 41–49. <https://doi.org/10.52166/wp.v6i2.6951>
- Siregar, Y. E. Y., Rachmatullah, R., & Wardhani, Prayuningtyas Angger, MS, Z. (2017). Keterampilan Menulis Narasi lewat Pendekatan Konstruktivisme di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–123.
- Tanjung, R., Supandi, A., & Nurhaolah, N. (2019). Meningkatkan Kemampuan Membaca Teks Cerita Pendek Dengan Memakai Metode Talking Stick Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Tahsinia*, 1(1), 82–91. <https://doi.org/10.57171/jt.v1i1.43>
- Ulfah, A., Fitriyah, L., Zumaisaroh, N., & Jesica, E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital dalam Pembelajaran Menulis Puisi di Era Merdeka Belajar. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1), 42–57