

## ***E-magazine* sebagai Media Pembelajaran Teks Fiksi dan Nonfiksi (Studi Kasus pada Siswa SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari)**

**Ardhian Nurhadi**

SMP Al Azhar, Yogyakarta

e-mail: [ardhianjb@gmail.com](mailto:ardhianjb@gmail.com)

### **Abstract**

*This study aims to explain the use of media (electronic magazines) in learning fiction and nonfiction text material in Al-Azhar 38 Islamic Middle School Wonosari. The use of media is intended to facilitate students in accessing as well as being a stimulant in reading comprehension of a text. This research is a qualitative descriptive study. The approach in research uses a case study approach. The type of case study in this study is in-depth case studies. Data collection techniques using observation and in-depth interviews. The results show that is more effective and efficient in learning in fiction and nonfiction material networks, and is able to increase students' motivation in aspects of reading skills. Students are more interested in reading fiction and nonfiction texts presented in s than textbooks.*

**Keywords:** *E-magazine, media, fiction and nonfiction*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penggunaan media *e-magazine* (majalah elektronik) dalam pembelajaran materi teks fiksi dan nonfiksi di SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari. Pemakaian media *e-magazine* dimaksudkan untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses sekaligus menjadi stimulan dalam membaca pemahaman sebuah teks. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Adapun pendekatan dalam penelitian menggunakan pendekatan studi kasus. Jenis studi kasus dalam penelitian ini adalah studi kasus mendalam. Teknik pengambilan data menggunakan observasi dan wawancara mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *e-magazine* lebih efektif dan efisien digunakan pada pembelajaran dalam jaringan materi fiksi dan nonfiksi, serta mampu meningkatkan motivasi peserta didik pada aspek keterampilan membaca. Peserta didik lebih tertarik membaca teks fiksi maupun nonfiksi yang disajikan dalam *e-magazine* dibandingkan buku paket atau buku teks.

**Kata kunci :** *E-magazine, media, fiksi dan nonfiksi*

## A. PENDAHULUAN

Pembelajaran berbasis teknologi sangat digencarkan guna mendukung terlaksananya salah satu program literasi digital yang dimasukkan dalam rancangan Gerakan Literasi Nasional tahun 2015. Teknologi yang menjadi aspek penunjang kehidupan, saat ini dinilai berkembang dengan sangat cepat dalam era revolusi industri 4.0. Seluruh komponen kehidupan manusia tak terkecuali memerlukan teknologi dalam mendukung modernitas serta meningkatkan hasil produksi. Hal ini disampaikan oleh Suwandi (2019) yang menyatakan bahwa industri 4.0 dikaitkan dengan berbagai bidang atau sektor kehidupan dan berbagai profesi, tak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi yang mencakup berbagai aspek ini tentu perlu mendapat perhatian yang matang terutama dari bidang pendidikan. Terlebih, saat ini telah muncul konsep baru sebagai bagian pengembangan era revolusi industri 4.0 yakni era society 5.0. Bidang pendidikan yang sedang mencoba meraba-raba konsep pembelajaran pun, agaknya perlu melakukan evaluasi dan refleksi. Sebagaimana yang disampaikan Suwandi (2019) bahwa visi masyarakat 5.0 memerlukan sejumlah perubahan dalam pembelajaran di perguruan tinggi, seperti berfokus pada pengembangan keterampilan, fleksibilitas program studi dalam hal merancang mata kuliah, keterbukaan dalam hal menentukan capaian pembelajaran, dan mempromosikan pembelajaran seumur hidup, menginisiasi muncul dan bertambahnya inovasi dalam pembelajaran, melakukan riset yang berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan, dan seni (IPTEKS), serta menemukan cara-cara baru dalam inovasi ilmiah.

Landasan pendidikan menjadi aspek paling dasar manusia dalam mencari bekal guna menghadapi persaingan dalam bidang kerja. Salah satu hal yang menjadi sorotan adalah pemakaian teknologi modern dalam dunia pendidikan. Sayuti (2019) dalam artikelnya mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi berikut capaian budaya digital yang manifestasinya berupa berbagai peranti audio-visual telah memberikan beragam keuntungan: lebih efektif, efisien, dan universal. Seluruh komponen pendidikan terutama di tingkat sekolah menengah hingga perguruan tinggi, mulai menguliti aspek-aspek teknologi sebagai gagasan untuk membekali siswa dan mahasiswa dalam persaingan kerja di masa yang akan datang. Pemakaian media pembelajaran berbasis teknologi, tentu penting mengingat pengenalan teknologi secara dasar perlu dipahami bahkan dikenal oleh peserta didik secara umum. Gencarnya penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan baik pendidikan tinggi maupun pendidikan menengah, turut menjadi stimulan bagi berkembangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah. Selain itu, program Digitalisasi Sekolah yang dicanangkan oleh Kemdikbud tahun 2019 menjadi alasan lain pemanfaatan teknologi. Digitalisasi sekolah dikutip dari laman Kemdikbud

(2019) merupakan konsep implementasi dari new learning, yang disiapkan untuk menghadapi revolusi industri 4.0. Karakteristik new learning tersebut adalah student centered, multimedia, collaborative work, information exchange, dan critical thinking and informed decision making. Dihapusnya mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pun berperan mengintegrasikan mata pelajaran lain untuk melibatkan aspek teknologi dalam proses pembelajaran di kelas.

Salah satu pengenalan teknologi pada bidang pendidikan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Arsyad (2017: 2) menyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dalam proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Sementara dalam pendapat senada disampaikan Djamarah dan Aswan (2002: 136) yang memaparkan definisi media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang disusun untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pemahaman pada peserta didik.

Media pembelajaran yang masih bersifat konvensional dapat berupa benda-benda konkret yang disusun sedemikian rupa untuk menunjang keberhasilan. Misalnya papan permainan ular tangga, monopoli, poster, maket sampai dengan alat-alat peraga. Bretz (dalam Hujair., 2009) mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Sementara dalam pendapat lainnya Media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009) selalu terdiri atas dua unsur penting yakni peralatan atau perangkat keras (hardware) dan unsur pesa yang dibawahnya (software). Materi pembelajaran yang menggunakan media belajar sebaai saran penyampai, perlu memiliki kaitan otentik dengan kehidupan sehari-hari, tak terkecuali pada proses pembelajaran di masa sekarang ini.

Media belajar yang digunakan oleh guru atau dosen mestinya berhubungan dengan pengembangan media berbasis teknologi yang relevan dengan perkembangan global saat ini. Beragam media pembelajaran mulai banyak digunakan dalam pembelajaran mulai dari konsep kelas online (google classroom), website edukasi (ruangguru, zenius, rumahbelajar), sampai pemakaian kuis atau model evaluasi secara online seperti kahoot, quiziz, dan profrofs. Penelitian yang dilakukan oleh Utami, dkk (2019) menjelaskan pengaruh media film pendek dalam keterampilan menulis narasi pada siswa di kelas v-2 tingkat Mathayom di Islamic Santitham Foundation School, Thailand Selatan. Sementara penelitian oleh Wati, dkk (2017) menggunakan media mobile learning dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada siswa kelas X tingkat SMK.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang secara teori bisa diintegrasikan dengan aspek-aspek mata pelajaran lain di dalam kelas, tentu penting mengenalkan teknologi tidak hanya secara tekstual. Praktik yang diperlukan dalam pemakaian teknologi agaknya menjadi solusi yang bagus dalam membangun suasana dalam pembelajaran bahasa yang cenderung mengenalkan konsep-konsep dasar teori. Salah satu materi yang dianggap sesuai dengan penggunaan media berbasis teknologi adalah materi fiksi dan nonfiksi. Materi ini memerlukan pemahaman konsep yang tidak hanya bisa dijelaskan oleh guru dengan ceramah atau komunikasi verbal lainnya.

Perlunya menyertakan informasi-informasi nonverbal dalam menyampaikan materi pembelajaran, menjadi salah satu alasan perlunya pemanfaatan media belajar berbasis teknologi dalam pembelajaran materi pemahaman teks fiksi dan nonfiksi ini. Pengenalan yang dilakukan oleh peserta didik pada sebuah jenis teks, perlu dilakukan melalui proses membaca pemahaman yang dilakukan secara komprehensif. Materi fiksi dan nonfiksi termuat dalam pembelajaran bab 9 bagi kelas VIII dan bab 8 pada kelas VII. Tahap awal dalam pembelajaran ini adalah pemahaman mengenai perbedaan teks fiksi dan teks nonfiksi dalam bahasa Indonesia. Adapun secara teori fiksi dianggap merupakan cerita rekaan. Sementara nonfiksi merupakan cerita atau tulisan yang berasal atau ditulis berdasarkan data dan fakta. Nurgiantoro (2010) menjelaskan fiksi merupakan karya naratif yang isinya tidak menyorankan pada kebenaran sejarah.

Pemanfaatan media belajar berbasis teknologi, yang dalam hal ini majalah elektronik (*e-magazine*) pada pelajaran bahasa Indonesia, tentu bukan menjadi hal yang baru. Majalah terutama dengan model konvensional (majalah cetak) tentu menjadi salah satu bacaan yang akrab bagi siapa saja meski saat ini keberadaannya hampir sangat kecil. Penelitian oleh Sholichah (2018) menggunakan media flipbook terhadap keterampilan menulis teks nonfiksi siswa kelas IV SDN di Kecamatan Lakarsantri Surabaya. Media flipbook merupakan media yang digunakan secara langsung dan bukan berupa perangkat lunak atau digital. Sementara penelitian oleh Kamhar dan Lestari (2019) memfokuskan pemanfaatan Youtube sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian yang dilakukan ini bertujuan menjelaskan fungsi majalah elektronik sebagai media pembelajaran dalam mengenal teks fiksi maupun teks nonfiksi. Keunggulan penggunaan media pembelajaran *e-magazine* salah satunya adalah bisa menyisipkan item-item yang baru misalnya seperti barcode yang langsung bisa mengakses youtube, hiperlink yang mengarah pada website tertentu, atau menggunakan alamat website yang bisa disisipkan di dalam majalah elektronik tersebut. Melalui pengenalan media pembelajaran dengan majalah elektronik, peserta didik diharapkan mampu mendapatkan stimulus untuk motivasi dalam membaca dan mengenal tulisan fiksi maupun nonfiksi.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian dilakukan menggunakan pendekatan studi kasus dengan model studi kasus mendalam. Yunus (2010) mendeskripsikan objek yang diteliti dalam penelitian studi kasus hanya mencitrakan dirinya sendiri secara mendalam/detail/lengkap untuk memperoleh gambaran yang utuh dari objek (wholeness). Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas 7, 8 dan 9 di SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta yang belum mendapatkan materi fiksi dan nonfiksi pada pembelajaran sebelumnya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket, wawancara mendalam dan observasi. Wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan informasi pada objek dalam satu kasus. Sementara instrumen yang digunakan berupa pedoman wawancara dan pertanyaan-pertanyaan dalam kuesioner. Keabsahan data dilakukan dengan teknik triangulasi metode dan triangulasi sumber. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis kualitatif, melibatkan tiga langkah yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pemakaian media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang perlu diterapkan dalam pembelajaran untuk membentuk suasana belajar yang kondusif dan menarik. *E-magazine* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran mengedepankan komponen literasi yang bisa diakses baik secara online maupun offline. Hal ini tentu menjadi penting mengingat dalam konsep pembelajaran BDR, belum semua daerah dan sekolah bisa dijangkau oleh jaringan internet yang memadai untuk pembelajaran online. Maka *e-magazine* diharapkan dinilai mampu mengusung konsep majalah konvensional dipadukan dengan komponen item yang bisa diakses jika jaringan internet memadai seperti hiperlink, barcode dengan sistem scan, atau memaparkan alamat website tertentu.

### **Fitur-fitur dalam *E-Magazine* dan Penerapannya dalam Pemodelan Teks**

Konten-konten yang bisa dimasukkan dalam e-mag bisa beranekaragam tidak hanya dalam bentuk verbal, namun juga nonverbal. Daya tarik peserta didik tentu lebih tinggi ketika mengetahui ada konten komik, gambar-gambar, atau data-data yang bisa dipaparkan dalam bentuk infografis. Sebelum pemaparan materi yang bisa diselipi dengan konten-konten lain, pada halaman depan, bisa dibuat halaman cover dengan gambar atau foto yang dimiliki. Selanjutnya, perlu bagi guru menampilkan daftar isi untuk peserta didik bisa mengetahui hal-hal apa saja yang ditemukannya dalam e-mag tersebut. Di sini selain menggunakan daftar isi, agar tidak terkesan kaku, guru juga bisa

menggunakan mind mapping atau peta konsep yang menarik perhatian sebagai stimulan peserta didik untuk membuka halaman-halaman selanjutnya.



Gambar 1. Mind Mapping untuk Menunjukkan Materi Dalam E-Mag

Pentingnya memberikan arah atau peta konsep ini agar peserta didik memiliki gambaran informasi apa yang ada dalam *e-magazine*. Selain itu, peserta didik perlu untuk mengetahui tujuan pembelajaran apa yang hendak dicapai. Hal ini bisa dipaparkan dalam bagian awal sebelum masuk dalam teks atau materi yang sudah mengarah pada bahasan pokok.

Pengembangan kompetensi keterampilan membaca peserta didik disuguhkan dengan adanya konten-konten verbal atau dalam bentuk tulisan. Teks-teks dalam *e-mag* bisa diberikan sesuai topik yang hendak diberikan. Misal bisa menampilkan teks berita sebagai headline, menampilkan uraian peristiwa dalam pembelajaran teks eksplanasi, atau teks lainnya dalam pembelajaran fiksi dan nonfiksi.



Gambar 2. Teks Fiksi dalam E-Mag

Gambar di atas merujuk pada teks fiksi dengan judul *Siapa yang Datang Itu?* yang merupakan cerita fabel dengan tokoh kucing. Gambar bisa digunakan sebagai stimulan. Perlu diketahui peserta

didik kebanyakan tertarik dengan kucing sehingga, guru perlu memahami untuk menulis teks fabel dengan melibatkan tokoh kucing serta memberikan pemanis dengan gambar kucing agar lebih memberi stimulus pada peserta didik. Pada pembelajaran teks nonfiksi, peserta didik mendapatkan materi teks yang hampir sama dengan materi teks fiksi tersebut. Bedanya teks nonfiksi dan fiksi diberikan secara berdampingan untuk memudahkan peserta didik dalam membandingkan konsep hingga bisa memahami perbedaan teks fiksi dan teks nonfiksi dengan jelas. Pada bagian kedua, dipaparkan teks nonfiksi dengan judul Mengurangi Sampah Plastik.



Gambar 3. Teks Nonfiksi dalam E-Mag

Seorang siswa dapat mengetahui dan mendapatkan informasi melalui akses gawai yang dimilikinya. Meski perlu adanya pencarian informasi yang dilakukan dengan turun ke lapangan secara langsung sebagai bagian dari kegiatan literasi dalam keterampilan menyimak. Selanjutnya, keterampilan berbicara retorika maupun dialektika dapat diasah melalui pemanfaatan aplikasi-aplikasi penyedia rekaman suara atau yang saat ini gencar dengan istilah podcast. Pengenalan konsep fiksi dan nonfiksi dalam *e-magazine* bisa juga dilakukan dengan memberikan infografis rangkuman materi. Materi yang diberikan tidak semuanya mengarahkan pada konsep teks yang cenderung mudah membuat peserta didik merasa bosan. Jika melibatkan selingan gambar maupun cuplikan tulisan yang menarik, peserta didik dapat tertarik dengan hal-hal yang disampaikan di dalam infografis tersebut.



Gambar 4. Hiperlink untuk Rangkuman Materi dan Youtube

Selain itu, bisa juga memunculkan hiperlink untuk materi yang diunggah di youtube. Melalui konten pembuatan video Youtube ini, siswa dapat belajar untuk menerima dan menonton materi secara audio dan visual. Meski fungsinya hampir sama dengan podcast di dalam aplikasi spotify atau yang lainnya. Bedanya terletak pada kemampuan youtube dalam menampilkan gambar secara jelas sesuai dengan kemampuan pembuatan video. Ini tentu bisa melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan menyimak.

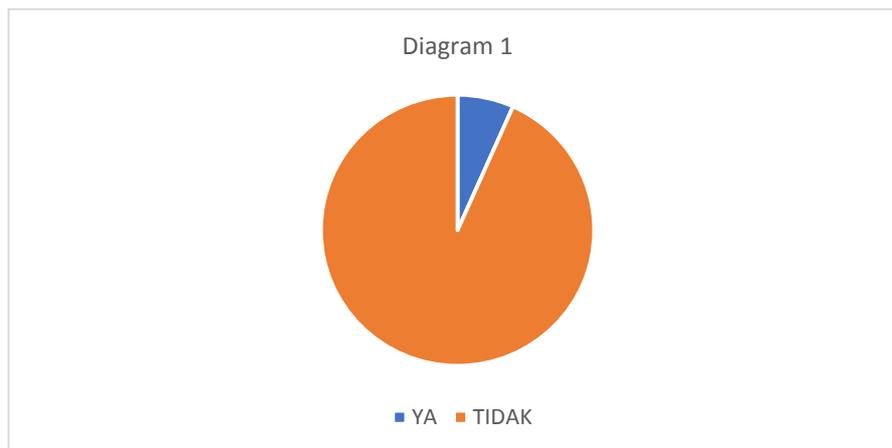


**Gambar 5. Barcode untuk Akses Materi di Podcast atau Video Online**

Pemakaian barcode juga menjadi salah satu keunggulan *e-magazine*. Pertimbangan bahwa setiap peserta didik memiliki gawai yang memadahi untuk fitur scan barcode ini membuat item ini menjadi hal baru yang menarik dalam *e-magazine*. Melalui konsep scan barcode, guru dapat menyiapkan latihan soal secara online, kuis secara online, maupun mengarahkan peserta didik pada materi-materi yang rawan untuk dilupakan dan hilang ketika dicatat.

### **Pemanfaatan *E-Magazine* sebagai Media Belajar Teks**

Hasil penelitian yang dilakukan melalui angket dan wawancara oleh peneliti pada peserta didik di SMP Islam Al-Azhar 38 Wonosari didapatkan hasil analisis yang menunjukkan antusias tinggi dari peserta didik dalam menggunakan *e-magazine* selama proses pembelajaran di dalam kelas maupun pemberian tugas di rumah. Adapun pemakaian *e-magazine* diberikan untuk mengenalkan perbedaan teks fiksi dan nonfiksi pada peserta didik. Peminatan dan kemudahan dalam pemakaian *e-magazine* ini dinilai peserta didik sebagai hal yang menarik digunakan dalam pembelajaran. Berikut ditampilkan grafik hasil angket peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *e-magazine* dalam pemahaman teks fiksi dan nonfiksi.



Gambar 6. Data Hasil Penyebaran Angket

Data tersebut menunjukkan dari 30 anak yang diberikan angket, 28 diantaranya menyatakan bahwa media pembelajaran *e-magazine* lebih mudah digunakan dan cenderung lebih menarik. Hal tersebut dibuktikan dengan minat baca anak dalam mengikuti uraian teks pada *e-magazine* lebih banyak dan memunculkan gagasan-gagasan baru dari peserta didik. Selain itu, banyak peserta didik beranggapan bahwa pemakaian *e-magazine* baru pertama kali ditemuinya dalam pembelajaran di tingkat sekolah menengah. Media pembelajaran yang dominan digunakan oleh guru biasanya pendukung metode demonstrasi, kuis, atau alat praktik yang dilakukan dalam pembelajaran di laboratorium. Keberadaan *e-magazine* menjadi sesuatu yang baru dan menarik minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang diberikan.

Beberapa peserta didik mengungkapkan keunggulan pemakaian *e-magazine* salah satunya bisa diakses secara offline atau ketika tidak memiliki kuota pun, peserta didik bisa menggunakannya dalam pembelajaran. Selain itu, jika kesulitan gadget, peserta didik juga bisa mencetak (print) *e-magazine* ini dengan kertas secara manual. Meski namanya menjadi bukan elektronik, namun ini menjadi salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk pembelajaran pada anak-anak jika kesulitan atau mengalami kendala pada jaringan internetnya.

Selain itu, keunggulan yang lainnya diungkapkan oleh salah satu peserta didik Maydha Adriyani (siswa kelas 7) yang menyatakan bahwa *e-magazine* cenderung mudah digunakan di mana saja, mudah dibawa, dan membuat belajar tidak harus dari rumah. Hal tersebut sebenarnya yang dituju dengan penyusunan *e-magazine* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi yang memadukan konsep dalam jaringan dan luar jaringan. Sementara menurut Raya Mukti (siswa kelas 9) *e-magazine* dinilai mudah dalam pengaksesannya dan tidak ribet, serta mengurangi penggunaan kertas (bagi yang menggunakan). Keunggulan lainnya disampaikan oleh Kharisma Nur Azizah (siswa kelas 8)

efektif dalam penggunaannya, mencakup area yang luas dan materi yang menyenangkan, cepat untuk menyampaikan materi, dapat memperoleh visualisasi lengkap tentang materi pembelajarannya.

*E-magazine* bisa juga digunakan dalam pemaparan rangkuman materi. Jika dalam pembelajaran biasanya mengenal modul, LKS yang berisi latihan soal, atau sekadar rangkuman materi dari buku teks, e-magazine bisa digunakan sebagai media belajar alternatif yang bisa menyesuaikan perkembangan teknologi. Dilengkapi dengan grafik, baik berupa komponen verbal maupun nonverbal membuat peserta didik cenderung tidak cepat bosan dalam mempelajari materi pembelajaran melalui *e-magazine*.

#### **D. KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, media pembelajaran e-magazine dinilai menjadi salah satu alternatif media pembelajaran di era modern atau menuju era society 5.0. pemaduan konsep belajar dalam jaringan dengan konsep belajar secara langsung, bisa dilakukan dengan mengedepankan kemandirian peserta didik. Penerapan blended learning bisa dilakukan salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran yang memadukan konsep pembelajaran luring dan daring. Hal ini penting mengingat belum merata dan belum stabilnya jaringan koneksi internet bagi pembelajaran. Bagi peserta didik, pemakaian media pembelajaran e-magazine memunculkan konsep media belajar yang baru, mudah diakses, mengurangi kertas, dan mudah dibawa ke mana saja. Hanya saja keterbatasannya, dalam pemakaiannya masih tetap menggunakan gadget atau laptop untuk mengaksesnya. Item-item yang bisa ditampilkan dalam media pembelajaran e-magazine pun tidak terbatas dan bisa terus dikembangkan untuk menarik minat belajar peserta didik. Dalam penyusunan media e-magazine untuk pembelajaran teks fiksi dan nonfiksi, peneliti menggunakan item hiperlink, scan barcode, dan latihan soal dengan grafis. Pada penerapannya dalam pembelajaran yang telah dilakukan, item-item tersebut menjadi suatu hal yang dinilai baru, menarik, dan efisien bagi peserta didik dalam belajar secara terbimbing maupun secara mandiri.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dinna Utami, David Setiadi, Fauziah Suparman. 2019. Pengaruh Media Film Pendek Berjudul *Nilah Aku Terhadap Kemampuan Menulis Narasi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V-2 Tingkat Mathayom Di Islamic Santitham Foundation Schoolthailand Selatan, Bahastra*, *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 4, No. 1, September 2019.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, 2002, *Strategi Belajar Mengajar*, Cetakan Kedua, Jakarta: Rineka Cipta .

- Eka Irma Wati, Mohammad Ilyas, Endang Dwi Sulistyowati. 2017. Pengembangan Media Mobile Learning Dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi Pada Siswa Kelas X SMK, Jurnal Ilmu Budaya, Volume 1 Nomor 4 Edisi Oktober 2017.
- Fadilah, E., Pandan Y. dan Nindi A. 2017. Podcast sebagai Alternatif Distribusi Konten Audio, Kajian Jurnalisme Volume 1 Nomor 1 Tahun 2017 – hal 90-104.
- Maya Putri, D. 2019. Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau, JOM FISIP Vol. 5 No. 1 – April 2018 .
- Muhammad Yusi Kamhar, Erma Lestari. 2019. Pemanfaat Sosial Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi, Jurnal INTELIGENSI: Jurnal Ilmu Pendidikan p- Volume 1 Nomor 2 Bulan Juni Tahun 2019.
- Nikmatu Sholichah dan Asri Susetyo Rukmi. 2018. Pengaruh Penggunaan Media Flipbook Terhadap Keterampilan Menulis Teks Nonfiksi Siswa Kelas Iv Sdn Di Lakarsantri Surabaya, JPGSD. Volume 06 Nomor 03 Tahun 2018, 394-403.
- Nurgiantoro, Burhan. 2012. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: UGM Press.
- Putri, R. A. 2019. Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Dalam Memotivasi Siswa Untuk Menulis Cerita, Jurnal Interaksi Volume : 3, Nomor : 1 Edisi Januari 2019, hlm 58 – 65.
- Sayuti, S. A. 2019. Sastra Di Tengah Budaya Teknologis Dan Imperatif Pembelajarannya, Makalah Seminar Nasional “Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran dalam Perspektif 5.0” Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 10 September 2019.
- Susilana, R. dan Cepi Riyana. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: Wacana Prima.
- Suwandi, Sarwiji. 2019. Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Pada “Era Masyarakat 5.0 (Society 5.0), Makalah Seminar Nasional “Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran dalam Perspektif 5.0” Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta, 10 September 2019.