

DESAIN MEDIA LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN TEKS CERPEN DI MTS MA'HAD AL ZAYTUN

Nur Awaliah Rahmah¹, Mira Nuryanti², dan Andi Sutisno³

Universitas Swadaya Gunung Jati Cirebon

Email: Nurawaliah333@gmail.com



DOI : 10.33603/jurnaltuturan.v13i1.10880

Diterima: 23 Februari 2024; Direvisi: 2 April 2024; Dipublikasikan 17 Mei 2024

ABSTRAK

Penggunaan media literasi digital dengan aplikasi canva dalam metode belajar dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Tujuan penelitian ini adalah merancang media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen, mendeskripsikan hasil pengembangan dan implementasi media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun, mendeskripsikan rancangan produk akhir media literasi digital dalam pembelajaranteks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model desain yang merujuk pada pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner angket. Kuesioner angket ini berupa angket validasi ahli dan guru bahasa Indonesia kelas 9 serta angket respon siswa sebanyak 96 siswa. Setelah data diperoleh peneliti mengembangkan menggunakan ADDIE. Hasil validasi oleh ahli media yakni 91,66%, hasil validasi ahli materi yakni 88,33% dan hasil validasi oleh guru bahasa Indonesia 86,66% yang ketiganya dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan. Kemudian, hasil respon siswa pada uji coba terbatas di kelas 9 N 01 rata-rata 77,81% dikategorikan praktis digunakan. Hasil respon siswa pada uji cobameluas di kelas 9 R 01 rata-rata 78,28% dan di kelas 9 N 02 rata-rata 80.72% yang keduanya dikategorikan praktis digunakan dalam pembelajaran teks cerpen. Media literasi digital menggunakan aplikasi canva terbukti layak digunakan dalam pembelajaran, terlihat dari hasil pengembangan dan implementasi yang sudah dilaksanakan.

Kata Kunci: Media literasi digital, teks cerpen, aplikasi canva

A. PENDAHULUAN

Pendidikan yang berkualitas ialah pendidikan yang dapat memenuhi harapan dan kebutuhan masyarakat, serta mampu mewujudkan harapan mereka. Oleh karena itu, untuk mencapai hal tersebut, sekolah dan guru perlu memiliki harapan yang tinggi terhadap siswa (Aziz, 2017:2).

Kebutuhan dari siswa MTs untuk belajar kini cenderung lebih suka belajar melalui interaksi dan aktivitas yang menyenangkan. Perubahan pola pikir siswa MTs yang lebih menyukai belajar melalui interaksi dan aktivitas yang menyenangkan menjadi alasan dari kebutuhan tersebut.

Dengan pembelajaran yang lebih interaktif diharapkan siswa MTs lebih tertarik dan aktif dalam belajar sehingga siswa mudah untuk mengingat dan mengaplikasikan materi yang akan dipelajarinya. Dengan itu, dibutuhkannya inovasi guru dalam pemilihan media pembelajaran sebagai alat pendukung proses pembelajaran agar lebih interaktif dan menyenangkan.

Pada pembelajaran daring semasa pandemi guru memanfaatkan media digital untuk membantu proses pembelajaran tetap berjalan, namun belum semua sekolah menguasai media digital yang digunakan oleh guru. Memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran yakni dengan media pembelajaran yang di sajikan dengan kreatifitas guru.

Hal ini sejalan dengan pendapat Firmadani (2020: 94) yaitu Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu guru dalam menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi saat ini telah menyediakan berbagai macam media digital untuk digunakan dalam proses pembelajaran, seperti video, game, aplikasi, dan internet. Hal ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memberikan akses ke berbagai sumber belajar yang interaktif dan fleksibel, serta memudahkan siswa untuk belajar kapan saja dan dimana

saja.

Ditegaskan oleh Iswatiningsih, Fauzan, Dluhayati, & Lestari (2021:154) bahwa hasil penelitian membuktikan efektivitas pembelajaran bahasa indonesia selama pandemi COVID-19 yang bersifat daring dan luring efektif digunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.

Menurut Hague (Harjono, 2018:3) mengemukakan literasi digital adalah keterampilan, pengetahuan dan pemahaman dalam menggunakan teknologi baru dan media untuk membuat dan berbagi makna dalam pengetahuan.

Artinya teknologi sebagai sumber atau fasilitas untuk meningkatkan kemampuan seseorang dalam keterampilan, pengetahuan dan pemahaman yang di bantu oleh media sebagai kreatifitas dan inovasi yang dibuat dari hasil keterampilan dan kemajuan teknologi yang dikuasai. Sehingga literasi digital diperlukan untuk pembelajaran era ini. Di samping itu, mengelola informasi dalam literasi digital pun diperlukan untuk pembelajaran di sekolah.

Kebutuhan siswa dalam meningkatkan kemampuan literasi dalam memahami dan mengevaluasi teks cerpen dalam pembelajaran bahasa indonesia yang ditetapkan dalam kurikulum 2013 yang menitikberatkan pada pembelajaran berbasis teks.

Sejak pandemi COVID-19 perubahan kurikulum berganti karena menyesuaikan keadaan saat itu. Kurikulum yang digunakan di Indonesia saat ini yakni menggunakan kurikulum merdeka, namun belum seluruhnya menggunakan kurikulum merdeka ini.

Kurikulum merdeka tidak lagi ada persyaratan untuk mencapai nilai minimal yang memadai, tetapi penekanannya adalah pada pendidikan berkualitas yang bertujuan menciptakan siswa yang berkualitas, berkarakter profil pelajar pancasila, berkompetensi sebagai sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan global (Miladiah, dkk. 2023:313).

Artinya, Pendidik memiliki kebebasan

untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang fleksibel. Siswa akan mengembangkan kemampuan berbahasa, komunikasi, dan literasi melalui berbagai aktivitas seperti diskusi, presentasi, dan menulis berbagai jenis teks, termasuk teks cerita pendek.

Penelitian ini akan menguji coba media literasi digital menggunakan aplikasi canva sebagai alat bantu dalam belajar teks cerpen yang dapat meningkatkan kompetensi pengajar/guru dalam desain visual, eksplorasi dan aplikasi teknologi, serta komunikasi dan ekspresi ide dalam pembelajaran dan juga akan memberikan informasi yang berguna untuk mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan bagi siswa.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan desain media literasi digital yang tepat untuk mengajarkan teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun, menjelaskan hasil dari pengembangan dan penerapan media literasi digital untuk mengajarkan teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun, dan menjelaskan desain produk akhir dari media literasi digital untuk mengajarkan teks cerpen di MTs Ma'had Al Zaytun.

Menurut Ramli (2012: 2) dalam Buku Media dan Teknologi pembelajaran mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi tiga jenis, yaitu alat bantuan untuk mengajar, alat peraga dalam proses belajar dan sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media memiliki beragam jenis bentuk yang di definisikan berbagai macam dari para ahli yakni beberapa antara menurut Febrianti (2019: 672) terdapat tiga jenis media pembelajaran yang tersedia, yaitu a) media visual adalah media yang menggunakan indra penglihatan seperti foto, diagram, peta konsep dan infografis; b) media audio adalah media yang menggunakan indra pendengaran seperti radio, recorder dan lain-lain; c) media audio visual adalah media yang mengkombinasikan antara gambar dan suara seperti vidio, televisi, dan audio film animasi.

Literasi Digital menurut Suherdi, dkk (2021: 2) adalah kemampuan dalam menggunakan dan memanfaatkan media digital, alat komunikasi modern dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, menciptakan dan memanfaatkan informasi secara bijak, cermat dan sesuai dengan aturan yang berlaku, dalam rangka menjalin komunikasi dengan orang lain dalam kehidupan sehari-hari.

Teks cerpen menceritakan tentang kehidupan tokoh yang ada didalamnya terjadi peristiwa-peristiwa yang memiliki nilai-nilai kehidupan yang positif yang dijadikan contoh dalam kehidupan sehari-hari dan menghindari nilai-nilai kehidupan negatif untuk tidak diterapkan (Nurwahidah & dkk, 2020: 806).

Dari pendapat Nurwahidah, teks cerpen memiliki peran yang penting dalam menyampaikan cerita tentang kehidupan tokoh dalam cerita, dan ragam peristiwa terjadi. Konteks cerita pendek peristiwa dalam cerpen seringkali menampilkan nilai-nilai kehidupan yang positif yang dapat dijadikan inspirasi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengalaman peneliti satu diantara sekolah SMP/MTs, kegiatan belajar mengajar bahasa indonesia dikelas belum optimal sehingga motivasi dan minat belajar siswa pun masih belum maksimal. Fasilitas yang disediakan oleh sekolah salah satu bentuk dukungan sekolah untuk guru dan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan baik. Inovasi media literasi yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar menjadi titik penuh. Artinya guru harus bisa menyesuaikan inovasi media literasi pembelajaran untuk siswanya sesuai karakteristik dan kemampuan siswa.

Penelitian yang terkait sebelumnya sudah diteliti oleh Siti Malahayati Ritonga (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Pada Materi Menulis Puisi Kelas X SMA hasil penelitian menggunakan vidio animasi canva memperoleh rata-rata keseluruhan aspek

materi 77,37% “Layak” dan memperoleh rata-rata keseluruhan aspek media/desain 94,17% dengan kategori sangat layak.

Penelitian tersebut serupa dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yakni mengenai media literasi dengan video animasi, namun terdapat perbedaan dalam materi dimana peneliti akan membahas mengenai materi teks cerpen kelas 9 MTs. Dengan ini, diharapkan hasil dari penelitian akan membantu guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran dan hasilnya akan memuaskan.

Selanjutnya, Widyaningrum (2021) Penerapan Literasi digital untuk membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva, penelitian tersebut mengungkapkan bahwa pembelajaran menggunakan media aplikasi canva layak diimplementasikan dalam pembelajaran luring maupun daring dan membantu memudahkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan penguasaan materi pembelajaran dengan hasil yang diperoleh sebanyak 50% sangat paham, 21% Paham dan 29% tidak paham.

Penelitian ini mengenai media literasi digital dengan aplikasi Canva, seperti yang akan dilakukan penulis. Namun, ada perbedaan dalam materi yang dibahas oleh peneliti, yaitu teks cerpen di kelas 9 MT. Oleh karena itu, diharapkan hasil penelitian ini akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang memuaskan.

Selanjutnya, Hasfat, H (2022) Meningkatkan Literasi Digital COVID-19 Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Di Kota Makassar Melalui Penggunaan Media Digital. Menurut penelitian tersebut, media literasi digital yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai referensi dalam mempelajari tentang COVID-19 untuk siswa di sekolah menengah pertama dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Proses pengembangan dimulai dengan pembuatan media literasi digital, yang kemudian divalidasi oleh ahli media dan materi. Hasil validasi ahli media adalah

93,33%, dan ahli materi adalah 91,43%, yang masing-masing menunjukkan

Penelitian ini mengenai media literasi digital dengan aplikasi Canva, seperti yang akan dilakukan penulis. Namun, ada perbedaan dalam materi yang dibahas oleh peneliti, yaitu teks cerpen yang ada di kelas 9 SMP/MT. Diharapkan hasil penelitian ini akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan mencapai hasil yang memuaskan.

Ketiga penelitian yang relevan di atas berfokus pada pengembangan media literasi digital untuk pembelajaran cerpen di MT Ma'had Al Zaytun. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemajuan dalam metode pembelajaran teks cerpen di kelas Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian tentang desain media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen di MTs. Penelitian ini akan diberi judul Desain Media Literasi Digital dalam Pembelajaran Teks Cerpen dan akan menggunakan aplikasi Canva.

B. METODOLOGI

Dalam penelitian ini, model desain yang merujuk pada pengembangan ADDIE digunakan untuk membuat produk dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297).

Penelitian ini melibatkan dosen dan guru yang berfungsi sebagai validator, serta siswa MTs Mahad Al Zaytun yang berpartisipasi sebagai responden dalam pembelajaran teks cerpen melalui media literasi digital teks cerpen di sekolah tersebut. Sebuah kuesioner angket digunakan untuk mengumpulkan data, yang mencakup validasi ahli dan guru bahasa Indonesia serta tanggapan siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan penelitian tentang desain media literasi digital untuk pembelajaran teks cerpen di MTs Mahad

Al Zaytun dengan melihat penggunaan dan kebutuhan media di kelas. Peneliti menemukan bahwa bahan ajar dan media yang digunakan terbatas, sehingga siswa membutuhkan bahan ajar dan media yang lebih menarik dan inventif.

Media adalah alat untuk mengirim pesan dari pengirim ke penerima, yang dapat menimbulkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar, menurut Purnamawati dkk (2016: 2). Pendapat ini menunjukkan bahwa media sangat penting untuk saling berinteraksi antara guru dan siswa selama proses belajar karena membuat siswa tertarik untuk berpikir, merasakan, dan memperhatikan apa yang mereka pelajari.

Karena media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang dijelaskan, pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan siswa. Pengembangan ADDIE (Analisa, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluation) digunakan untuk melakukan penelitian ini.

Untuk memulai penelitian ini, tahap pertama adalah analisis; peneliti melakukan pengamatan langsung di lokasi yang akan diteliti. Peneliti diposisikan sebagai pengamat yang mengambil peran sebagai anggota dari tempat yang akan diteliti.

Kebanyakan dari siswa menjawab belum pernah menggunakan media literasi digital menggunakan canva, namun juga beberapa siswa pernah menggunakan media literasi digital menggunakan aplikasi canva. Guru dan siswa melakukan kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode biasa tanpa bantuan media literasi digital, sekolah sudah menyediakan fasilitas untuk menggunakan media namun penggunaan media literasi digital untuk kegiatan belajar mengajar dikelas belum sepenuhnya terealisasi.

Tahap penyusunan media dilakukan berdasarkan analisis bahan ajar dan multimedia yang diperlukan serta disesuaikan dengan kompetensi dasar. Pada tahap ini peneliti menyusun materi yang akan diinput pada canva, lalu peneliti

mulai membuat media literasi.

Setelah menyelesaikan seluruh desain dan menyusun media dengan rapi, langkah berikutnya adalah memasuki tahap pengembangan. Pada titik ini, desain yang telah dibuat dengan canva akan divalidasi oleh para ahli atau pakar. Apabila ada desain yang dianggap kurang menarik atau memerlukan perbaikan, maka desain tersebut akan direvisi.

Pelaksanaan validasi dilaksanakan untuk mendapatkan saran, masukan, komentar dan penilaian pada media literasi digital. Berikut adalah hasil penilaian validasi media literasi digital dari ahli atau pakar tersebut.

Validator	Total Skor yang dicapai	Total skor yang diharapkan	Kriteria validasi
Validator 1	55	60	91,67%
Validator 2	53	60	88,33%
Validator 3	52	60	86,67%

Tabel 1. Presentasi hasil validasi ahli media literasi digital

Hasil validasi desain media literasi digital untuk pembelajaran teks cerpen menggunakan aplikasi Canva menunjukkan bahwa pembelajaran literasi digital dan teks cerpen di kelas 9 dapat didukung dengan baik. Hasil yang diperoleh dari validator 1 yakni 91,66% tingkat validitas ini menduduki kriteria sangat layak untuk digunakan dan hasil perolehan validator 2 yakni mencapai angka 88,33% tingkat validitas ini menduduki kriteria sangat layak serta hasil validator 3 yakni memperoleh angka 86,66% sangat layak.

Dari hasil perolehan validitas pada penelitian ini menunjukkan bahwa desain media literasi digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerpen dan dapat dilanjutkan ke tahap implementasi media literasi digital.

Implementasi ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa

Indonesia melalui penggunaan media literasi digital. Media literasi digital ini diaplikasikan di kelas saat pembelajaran bahasa Indonesia.

Tahapan uji coba terbatas dilakukan pada 1 kelas di kelas 9 yakni kelas 9 N 01 yang didalamnya terdapat 32 siswa yang aktif menggunakan media ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasan teks cerpen.

Hasil uji coba terbatas pada kelas 9 N 01 menggunakan media literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerpen dilaksanakan dengan baik, semua siswa dapat menggunakan media tersebut pada laptop masing masing. Penggunaan media literasi digital menggunakan aplikasi *canva* ini memperoleh hasil yang praktis digunakan yakni 77,81%. Hal tersebut dapat memberikan indikasi kecendrungan penggunaan media literasi dalam jumlah kelas yang lebih luas.

Peneliti melakukan *focus group discussion* (FGD) yang dilakukan untuk membantu peneliti mendapatkan wawasan lebih dan kevalidan yang lebih akurat mengenai hasil dari uji coba terbatas. Dengan demikian, Peneliti membuka ruang diskusi bersama para guru bahasa Indonesia di MTs Mahad Al-zaytun dengan pembahasan penggunaan media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen.

Hasil diskusi grup dengan para guru bahasa Indonesia mengungkapkan pemahaman yang lebih mendalam tentang berbagai pandangan mengenai konsep media dalam pembelajaran di kelas serta tantangan yang dihadapi dalam era digital. Sebagian besar guru setuju bahwa salah satu tantangan utama adalah ketersediaan sumber daya yang terbatas, terutama dalam hal pemahaman teknologi.

Tahapan uji coba meluas dilakukan setelah hasil sebelumnya sudah dinyatakan valid, pelaksanaan uji coba meluas ini dilakukan pada 2 kelas di kelas 9 yakni

kelas 9 R 01 dan kelas 9 N 02 yang didalamnya terdapat masing-masing kelas terdiri dari 32 siswa yang aktif menggunakan media ini dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi struktur dan kaidah kebahasan teks cerpen.

Hasil respon siswa pada uji coba meluas ini memperoleh nilai rata-rata 78,28% dalam angket yang sudah diberikan kepada siswa kelas 9 R 01 yang jumlah siswa mencapai 32 siswa. Hasil tersebut masuk kedalam kriteria “Praktis” dalam analisis kepraktisan penggunaan media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen. Kemudian, setelah uji coba yang dilakukan pada kelas 9 R 01 dilakukan.

Hasil respon siswa kelas 9 N 02 pada uji coba meluas ini memperoleh nilai rata-rata 80,72% dalam angket yang sudah diberikan kepada siswa kelas 9 R 02 yang jumlah siswa mencapai 32 siswa. Hasil tersebut masuk kedalam kriteria “Praktis” dalam analisis kepraktisan penggunaan media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen.

Hasil uji coba meluas pada kelas 9 R 01 dan kelas 9 N 02 menggunakan media literasi digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerpen dilaksanakan dengan baik, semua siswa dapat menggunakan media tersebut pada laptop masing masing.

Kedua siswa kelas tersebut memberikan respon terhadap media melalui angket yang mencakup aspek-aspek seperti kesesuaian bahasa, penyajian, dan kondisi penggunaannya.

Penggunaan media literasi digital menggunakan aplikasi *canva* ini memperoleh hasil yang praktis digunakan yakni kelas 9 R 01 memperoleh rata rata 78,28% dan kelas 9 N 02 memperoleh rata-rata 80,72%.

Guru yang memonitor proses pembelajaran juga menyampaikan bahwa media literasi digital memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerpen.

Hasil uji coba meluas pada dua kelas, dievaluasi melalui rata-rata angket respon siswa, menunjukkan bahwa penggunaan media literasi digital dapat meningkatkan respon positif dan pemahaman siswa terhadap materi teks cerpen.

Tahap Evaluasi dilakukan untuk melihat ketercapaian hasil pengembangan dan implementasi media literasi digital. Hasil Evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada pengguna. Hasil akhir media literasi digital dilihat dari bagaimana hasil rata-rata nilai angket yang telah dicapai oleh siswa dan respon siswa dalam penggunaan media literasi digital yang siswa gunakan.

D. SIMPULAN

Berdasarkan proses penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap media literasi digital dalam pembelajaran teks cerpen bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat digunakan dengan baik. Hasil ini dibuktikan melalui proses penilaian para ahli, penilaian FGD, ujicoba terbatas dan ujicoba meluas.

Hasil validasi oleh ahli media yakni 91,66%, hasil validasi ahli materi 88,33% dan hasil validasi guru bahasa Indonesia 86,66% yang ketiganya dikategorikan sangat valid dan dapat digunakan. setelahnya diuji coba terbatas dengan hasil respon siswa pada kelas 9N01 sebesar 77,81%, hasil uji coba terbatas diperkuat dengan FGD (Focus Group Discussion) yang menghasilkan sejumlah ide kreatif dalam pengembangan media literasi digital.

Hasil uji coba meluas pada kelas 9R01 memperoleh 78,28% dan kelas 9N02 memperoleh 80,72%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks cerpen.

Oleh karena itu, disimpulkan bahwa rancangan media literasi digital menggunakan aplikasi canva dapat dijadikan alat pembelajaran yang efektif

dalam meningkatkan literasi digital siswa pada materi teks cerpen kelas 9 di MTs Ma'had Al Zaytun.

Penelitian ini diharapkan dapat berdampak baik untuk pembelajaran di kelas sehingga pembelajaran dapat menyenangkan dan siswa lebih mudah memahami pembelajaran bahasa Indonesia materi teks cerpen dan hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi guru dan peneliti selanjutnya dalam meningkatkan inovasi pembelajaran lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, A. (2017). Peningkatan Mutu Pendidikan. *Pancawahana Jurnal Studi Islam*, 10, 2.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi. *Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional.2*, hal. 94. KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional.
- Harjono, H. S. (2018). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 8(Vol. 8 No. 1 (2018): Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra), 3. Dipetik 5 24, 2023.
- Iswatiningsih, D., Fauzan, F., Dluhayati, D., & Lestari, Y. K. (2021). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Daring di Masa Pandemi Covid-19 dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa SMP. *Diglosia jurnal Pendidikan, Kebahasaan dan Kesusastraan Indonesia*, Vol 5, No 1, 154.
- Nurwahidah, S. F., & dkk. (2020). Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Dengan Menggunakan Metode Estafet Writting. *PAROLE : JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, Volume 3 Nomor 5, 806.
- Ramli, D. (2012). *Media dan Teknologi*

Pembelajaran. Antasari Pers
Banjarmasin 2012. Sugiyono. (2017).
Metode Penelitian Pendidikan
Pendekatan kuantitatif, Kualitatif, dan
R&D. Bandung, Bandung, Indonesia:
Alfabeta.

Sugiyono, P. D. (2013). *Metode*
Penelitian Kuantitatif dan R&D.
Bandung: Penerbit Alfabeta.