

Cyber-Bahasa-Sastra pada Aplikasi di *Playstore* sebagai Model Pembelajaran Bahasa-Sastra Mutakhir

Hilda Hilaliyah¹

Bambang Yulianto²

Syamsul Sodik³

Haris Supratno⁴

¹²³⁴**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia**

¹hilda.23036@mhs.unesa.ac.id

²bambangyulianto@unesa.ac.id

³syamsulsodik@unesa.ac.id

⁴harissupratno@unesa.ac.id

Abstrak

Berbagai model pembelajaran bahasa-sastra mutakhir terus dikembangkan saat ini dengan mengombinasikan perkembangan teknologi pada era digital. Salah satunya adalah *cyber*-bahasa-sastra. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memberikan gambaran terkait *cyber*-bahasa-sastra pada aplikasi di *playstore* sebagai model pembelajaran bahasa mutakhir. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis isi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari hasil analisis isi ditemukan; *Pertama* banyak tersedia aplikasi pengembangan bahasa dan sastra yang menyediakan berbagai karya. Aplikasi tersebut antara lain, *Wattpad*, *WebNovel*, *NovelToon*, *Innovel*, *AllNovel*, *Fizzo Novel* dan masih banyak lagi. *Kedua*, penulis menemukan bahwa aplikasi-aplikasi yang tersedia dan dapat diunduh di *playstore* tersebut dapat dijadikan model pembelajaran bahasa mutakhir dalam hal ini model pembelajaran *Cyber-Bahasa-Sastra* karena menggunakan teknologi internet dalam penyebaran karya seperti novel, puisi, cerpen, serta prosa lainnya. Penulis mengatakan dapat menjadi model pembelajaran bahasa mutakhir berbasis *Cyber-Bahasa-Sastra* karena memungkinkan pengembangan bahasa dan sastra indonesia dengan empat indikator yaitu penulis, pembaca, apresiasi karya, kritik karya.

Kata kunci: *Model Pembelajaran, Bahasa Mutakhir, Cyber-Bahasa-Sastra*

Pendahuluan

Saat ini kita sedang berada dalam era kontemporer, dimana semua mengandalkan kecanggihan teknologi, informasi dan komunikasi. Pergantian era ini tentu juga berdampak dalam bidang bahasa dan sastra yang menuntut model atau metode pembelajaran terbaru, terkini, atau biasa disebut paling mutakhir (Alfulaila, 2022) Berbagai metode atau model pendidikan bahasa mutakhir terus dikembangkan saat ini, dengan mengombinasikan dengan perkembangan di teknologi pada era digital. Model pembelajaran bahasa mutakhir bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi internet, dimana hampir semua hal dapat diakses dengan mudah dan cepat. (Gelar et al., 2024)

Perkembangan teknologi internet turut serta berpengaruh pada dunia bahasa dan sastra ini bisa semakin dikembangkan. (Septriani, 2016) Sehingga muncullah model

pembelajaran bahasa mutakhir berbasis teknologi aplikasi di playstore. Misalnya beredar karya bahasa dan sastra seperti novel, cerpen, puisi, serta prosa lain yang biasa dijadikan pembelajaran bahasa dapat diakses secara digital, tepatnya aplikasi di playstore. Perkembangan pesat teknologi internet sangat berdampak pada dunia bahasa dan sastra. Berbagai situs yang menyajikan informasi tentang bahasa dan sastra semakin bermunculan sehingga lahir istilah *cyber sastra*.(Linggasari & Rochaendi, 2022) Tapi, jika berbicara tentang sastra, tentu juga berbicara tentang bahasa. Maka istilah ini disebut *Cyber-bahasa-sastra* di era digital.

Cyber bahasa sastra dapat diartikan sebagai karya sastra yang terdiri dari berbagai jenis karya seperti novel, cerpen, puisi, pantun serta prosa lainnya yang disampaikan melalui media elektronik berbasis aplikasi yang dapat diunduh di playstore sebagai penyedia aplikasi (Artajaya, 2022). Semenjak adanya platform IT, cyber bahasa sastra telah ada yang memungkinkan pengguna komputer untuk leluasa mengakses karya-karya sastra melalui media internet (Anna, 2016). Sementara itu, meskipun terdapat beberapa kesamaan dalam segi penyampaiannya dengan media cetak, karya dalam sastra siber dinilai memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan, salah satu keunggulannya yaitu kemudahan dalam mengakses karya itu dengan hanya bermodalkan perangkat ponsel dan internet (Meneng, 2022)

Melalui kemudahan ini, pegiat sastra dapat berkarya dan mudah mempublikasikannya dengan memanfaatkan internet sebagai sarana sosialisasi yang tak terbatas (Yusanta & Wati, 2020). Cyber-bahasa-sastra dapat menjadi sarana untuk berekspresi bagi semua kalangan yang ingin menuangkan ide dan imajinasinya melalui karya sastra. Dengan adanya cyber-bahasa-sastra, memudahkan seseorang untuk mengunggah karyanya secara bebas, sebeba-bebasnya sehingga setiap orang dimanapun berada bisa berkontribusi bagi perkembangan bahasa dan sastra. Peran cyber-bahasa-sastra terhadap perkembangan bahasa dan sastra Indonesia antara lain sebagai sarana pengembangan bahasa, publikasi sastra, sebagai media berkomunikasi antarpemulis dan antarpembaca, sebagai media belajar bagi penulis pemula dan berkarya dan berekspresi dengan bebas (Yusuf et al., 2019).

Lebih lanjut, bagi penulis maupun pembaca adalah kemudahan dalam penyebaran atau publikasi karya sastra hingga ke segala penjuru dunia, menjangkau seluruh sudut melalui internet (Albab, 2018), Selain itu, cyber-bahasa-sastra memberikan sarana bagi penulis untuk menuangkan idenya ke dalam media siber, media internet tanpa harus mengikuti berbagai ketentuan khusus dari penerbitan baik penerbit mayor maupun penerbit indie, yang biasanya susah dan rempong. Dengan adanya aplikasi cyber ini memungkinkan menjadi penulis dengan mudah. Di samping itu, untuk pembaca dapat dengan mudah dan cepat dalam menikmati karya sastra (Azzuhri, 1970)

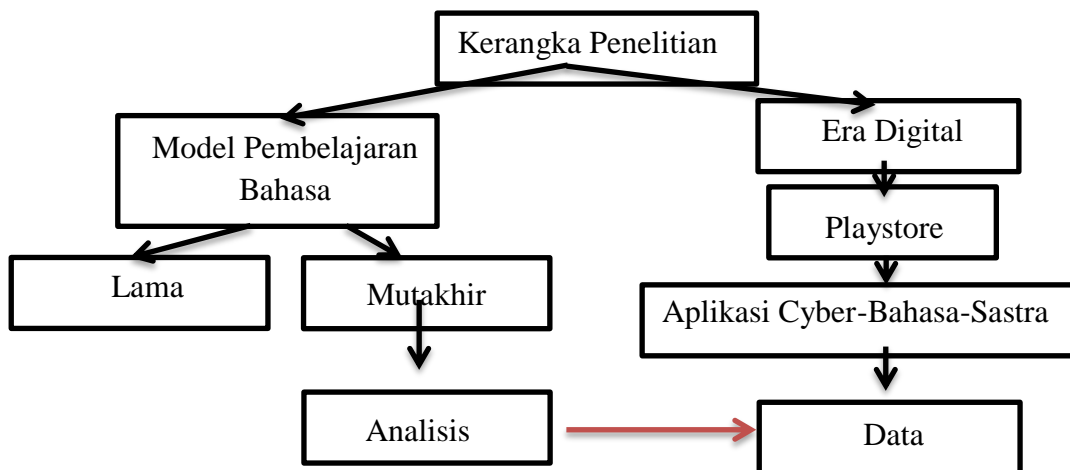
Playstore sebagai produk teknologi di era digital menyediakan banyak aplikasi yang menyatukan berbagai komunitas pembaca dan penulis terbesar (Sukmawati, 2023). Pada aplikasi di playstore ditemukan banyak sekali aplikasi yang menyediakan bahan bacaan seperti koran, buku, novel, cerpen, dan lain-lain serta dapat diakses melalui internet. Dalam bidang cyber-bahasa-sastra, ketika mengetikkan kata kunci wappad di mesin pencarian berbagai aplikasi serupa muncul dan dapat diunduh atau didownload, lalu dilanjutkan dengan membuat akun (Isma, 2021) Akun tersebut dapat digunakan sebagai pembaca atau sebagai penulis. Sehingga dalam satu aplikasi memungkinkan setiap orang menjadi penulis dan pembaca di saat bersamaan. Aplikasi cyber yang tersedia di playstore telah memberikan wadah besar kepada pengarang

untuk menulis karya sastra kemudian karya tersebut dapat diakses oleh pembaca secara gratis maupun berbayar (Purwati, 2020).

Cyber-bahasa-sastra telah melahirkan berbagai jenis aplikasi dan situs untuk menulis karya sastra demi perkembangan bahasa ke depan seperti Wattpad, Innoval, Noveltoon, Allnovel, Webnovel, Fizzo Novel, dan masih banyak lagi. Aplikasi penyedia bacaan sastra ini telah di unduh berjuta-juta kali oleh pengguna internet secara luas.

Aplikasi internet yang tersedia di playstore di atas dapat dijadikan sebagai model Pembelajaran Cyber-Bahasa-Sastra paling mutakhir (Suryaman, 2012), yang tidak hanya memungkinkan seseorang menjadi pembaca, tapi juga menulis. Belum lagi interaksi antara pembaca dan pembaca, penulis dan penulis, pembaca dan penulis di kolom komentar. Mereka saling beradu komentar, mengomentari cerita satu dengan cerita lainnya sekedar apresiasi atau kritik sastra. Sehingga, terciptalah apa yang disebut model pembelajaran bahasa dan sastra secara tidak langsung yang memungkinkan pembacaan, penulisan, apresiasi serta kritik bahasa dan sastra (Ananda & Rakhmawati, 2022).

Atas latarbelakang tersebut, penulis meneliti cyber-bahasa-sastra pada aplikasi di playstore sebagai model pembelajaran bahasa mutakhir. Adapun rumusan masalahnya yaitu *pertama* bagaimana aplikasi cyber-bahasa-sastra di playstore, *kedua* bagaimana model pembelajaran mutakhir berbasis aplikasi cyber-bahasa-sastra. Tujuan penelitian ini adalah *pertama* mengetahui bagaimana aplikasi cyber-bahasa-sastra di playstore, *kedua* mengetahui bagaimana model pembelajaran mutakhir berbasis aplikasi cyber-bahasa-sastra. Artinya, penelitian ini berusaha mengungkap berbagai aplikasi di playstore yang dapat dijadikan sebagai model pembelajaran bahasa dan sastra mutakhir, khususnya generasi milenial sebagai pengguna internet terbanyak dibandingkan dengan orang tua. Adapun bagannya sebagai berikut:



Sebelumnya, kajian tentang model pembelajaran bahasa mutakhir telah banyak diteliti. Salah satunya adalah Pemanfaatan Noveltoon Sebagai media pembelajaran Prosa di SMA oleh Rahmawati Mulyaningtyas dan Valentina Ekafebriyanti, di sini dijelaskan bagaimana pemanfaatan NovelToon sebagai media pembelajaran prosa dapat ditinjau dari pola dan strategi pemanfaatannya di dalam pembelajaran (Mulyaningtyas & Ekafebriyanti, 2021) Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi NovelToon diawali dengan membuat akun pengguna, baik sebagai penulis maupun pembaca karya. Keunggulan NovelToon adalah fitur audio yang bisa ditambahkan pada setiap cerita sehingga pembaca dapat mendengarkan isi cerita selain membacanya. Di samping itu, adanya review karya dari tim NovelToon sehingga karya semakin berkualitas. Salah satu kelemahan aplikasi ini adalah bab cerita terbaru cenderung lama

terbit tergantung pada durasi penilaian karya. Selain itu, mayoritas karya bergenre romantis. Sampai di sini, ada sebuah gap yang ditemukan oleh peneliti. Pertama, penelitian ini hanya mengambil satu sampel aplikasi di internet yaitu aplikasi NovelToon. Kedua, penelitian ini hanya fokus kepada pembelajaran sastra khusus di SMA atau remaja, sementara penelitian ini mencoba memaparkan model pembelajaran bahasa dan sastra mutakhir untuk semua kalangan tidak hanya tingkat SMA.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis isi. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain (1) peneliti masuk ke dalam aplikasi playstore lalu mengetik aplikasi *wattpad* sebagai aplikasi *cyber* bahasa sastra terbesar (2) hasil pencarian yang muncul bukan hanya *wattpad* tetapi aplikasi *cyber* bahasa-sastra serupa, seperti *Novel Toon*, *Web Novel*, *Fizzo Novel* dan masih banyak lagi (3) penulis lalu menandai serta mencatat hal-hal yang terkait dengan tujuan penelitian (3) mengelompokkan dan menganalisis hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian; (4) penulis lalu mengambil tangkapan layar pada aplikasi sebagai dokumentasi (5) penulis lalu memaparkan hasil penelitian secara menyeluruh dan membuat simpulan. Teknik dokumentasi dan catat merupakan teknik pengumpulan data dalam penelitian ini. Aplikasi Novel di *playstore* sebagai data primer, sedangkan sumber referensi lain sebagai data sekunder. Aktivitas dalam analisis data meliputi mereduksi data, menyajikan data, dan penarikan simpulan. Analisis data dilakukan secara terus-menerus hingga data valid. Analisis isi dapat menghasilkan jawaban verbal untuk setiap pertanyaan penelitian. Menurutnya komponen dalam analisis isi terdiri dari *unitizing* (pengunitan), *sampling* (pengambilan sampel), *recording/coding* (perekaman), *reducing data to manageable representations* (pengurangan/penyederhanaan data), *abductively inferring contextual phenomena* (pengambilan simpulan). (Nasution & Zulheddi, 2018)

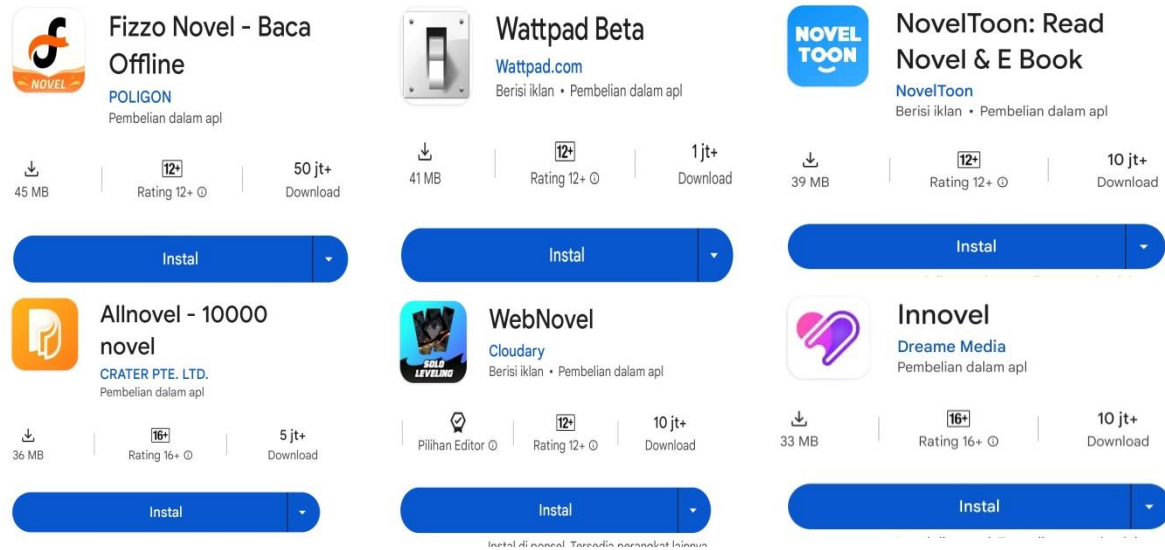
Hasil

Aplikasi Cyber-Bahasa-Sastra (Pengunduh Terbanyak)

Pertama-tama penulis melakukan pencarian di *Playstore*, dengan kata kunci *Wattpad* karena *Wattpad* merupakan salah satu aplikasi yang paling populer dalam komunitas pembaca dan penulis di kalangan generasi milenial maupun pembaca umum, sehingga ketika kata *Wattpad* ditik dalam mesin pencarian *google* muncullah aplikasi *cyber*-bahasa-sastra serupa.



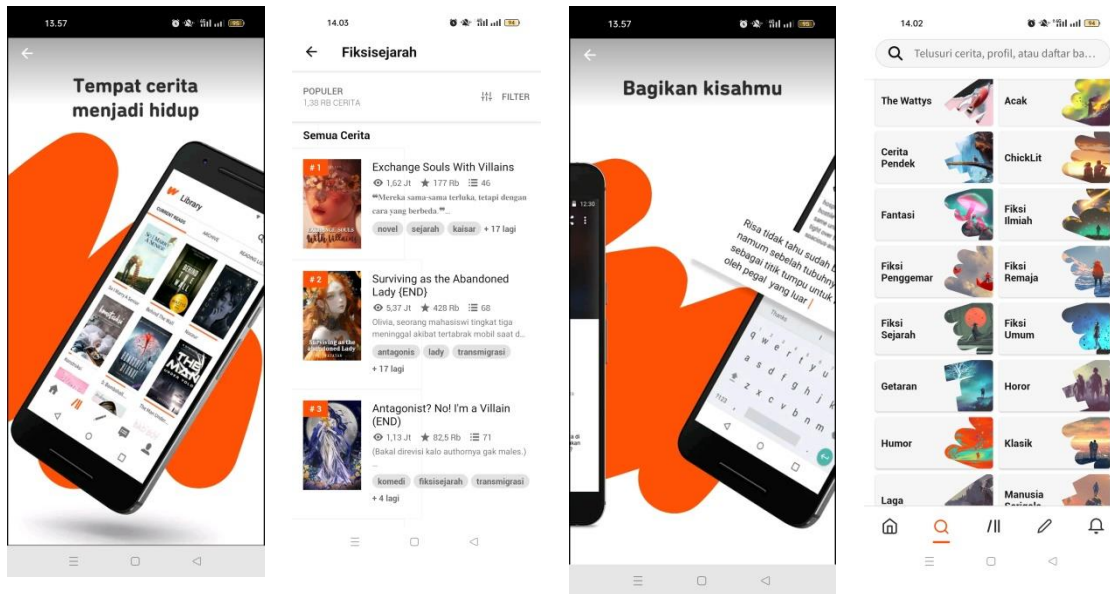
Ada enam aplikasi *cyber* bahasa sastra yang penulis pilih karena pengunduh terbanyak yaitu *Wattpad*, *Innovel*, *Noveltoon*, *Allnovel*, *Webnovel*, dan *Fizzo Novel*



Wattpad

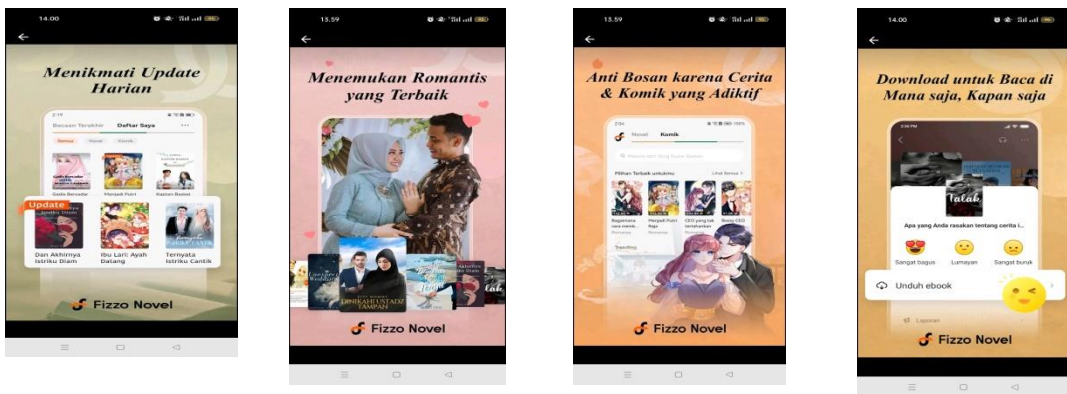
Wattpad atau lebih dikenal dengan aplikasi *orange* adalah salah satu aplikasi terpopuler di kalangan pembaca sastra dibanding aplikasi lain telah diunduh sebanyak 100 juta lebih. *Wattpad* adalah *platform* daring untuk penulis dan pembaca prosa dalam bentuk novel, cerpen, cerbung, puisi, drama, pantun, prosa, dengan berbagai genre, random, *metropop*, *checlit*, fantasi, *fan-fiction*, *scie-fiction*, fiksi sejarah, fiksi umum, horor, humor, klasik, roman, spiritual, vampir, dan masih banyak lagi, sesuai kegemaran pembaca dan penulis. Karya paling populer di *wattpad* telah banyak diadaptasi oleh penerbit mayor seperti Gramedia, Grasindo, Elex Media Komputindo. Selain itu beberapa novel di *Wattpad* telah banyak yang difilmkan, seperti Seri Dear Nathan, Hello Salma, Mariposa, Galaxy, dan masih banyak lagi. Selain diangkat ke layar lebar, beberapa karya populer *wattpad* telah banyak dijadikan *web series* drama.

Pembaca di *wattpad* dapat memilih ingin membaca karya apa dan penulis siapa lalu menambahkannya di aplikasi *library*. Selain memungkinkan menjadi pembaca *user wattpad* juga bisa menjadi penulis pada fitur tulis bahkan dengan banyak tulisan sekali pun. Selain memungkinkan menjadi penulis, juga memungkinkan menjadi apresiasi dan kritikus di saat bersamaan karena tersedianya kolom komentar sebagai kolom interaksi antara pembaca dan penulis atau pembaca dengan pembaca lainnya.



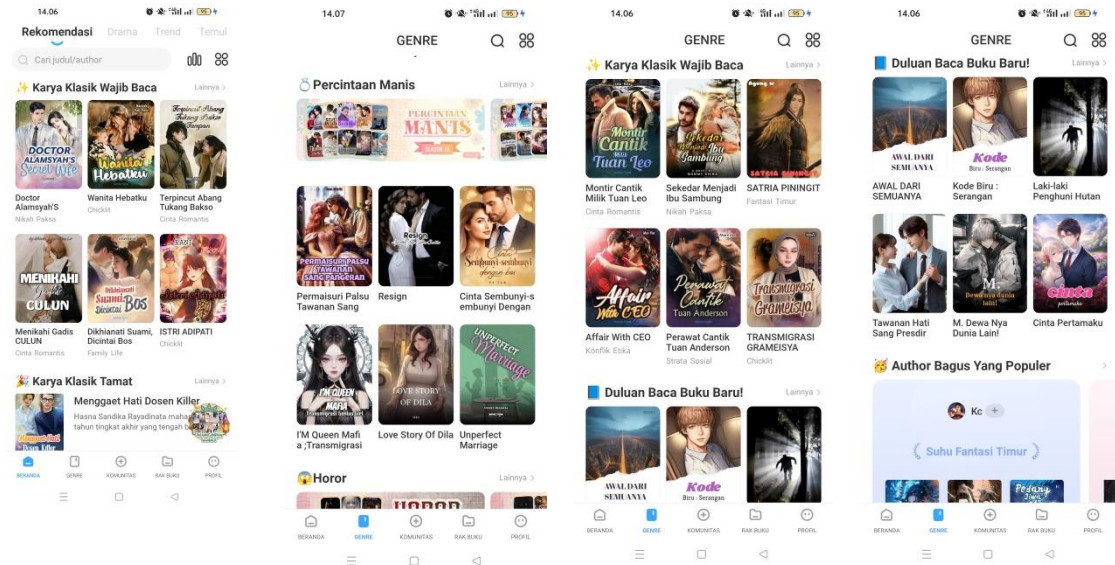
Fizzo Novel

Fizzo novel adalah salah satu platform penyedia novel dengan berbagai genre. Fizzo termasuk aplikasi penyedia novel terpopuler, telah diunduh sebanyak kurang lebih 50 juta kali. Karya paling populer di Fizzo adalah romance, meskipun juga menyediakan genre lain. Di sini juga telah disediakan menu untuk pembaca, misal pilihan untuk pembaca, novel terbaik, pembaca terpopuler dan masih banyak lagi. Selain novel, Fizzo juga menyediakan komik.



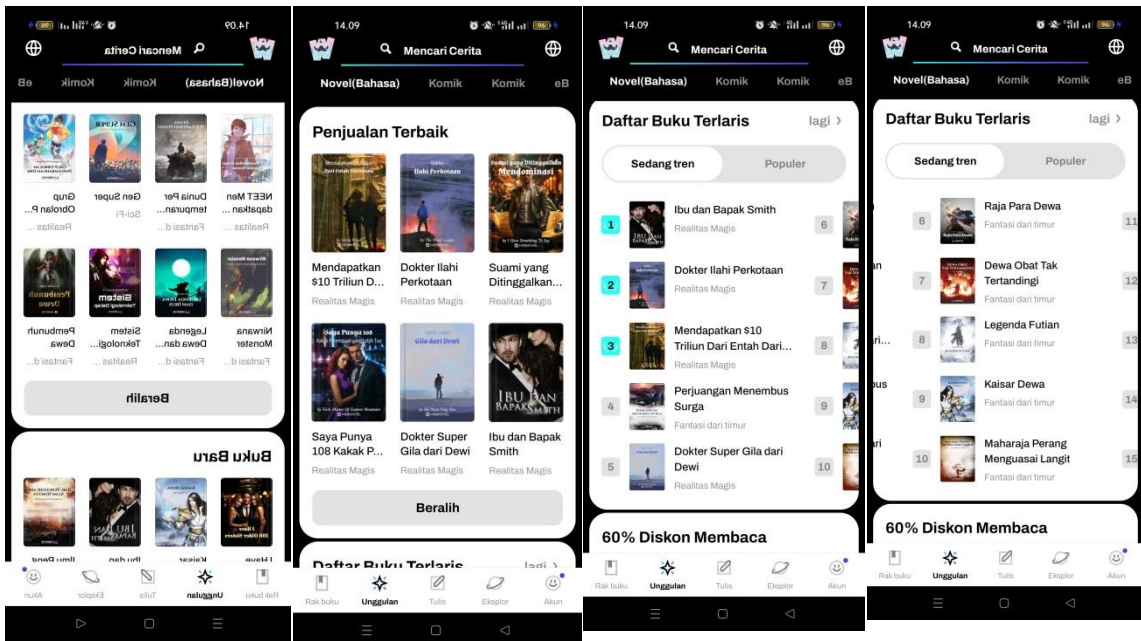
NovelToon: Read Novel and Ebook

NovelToon adalah aplikasi penyedia novel maupun ebook. Telah diunduh sebanyak 10 juta kali. Serupa dengan WebToon atau aplikasi penyedia komik digital, NovelToon khusus kepada novel yang menyediakan berbagai genre dan menu; seperti karya klasik yang wajib dibaca, drama, trending, pengarang bagus yang populer, romance, horror dan berbagai menu yang disediakan pengembang sehingga pembaca mudah mencari dan menemukan cerita sesuai genrenya.



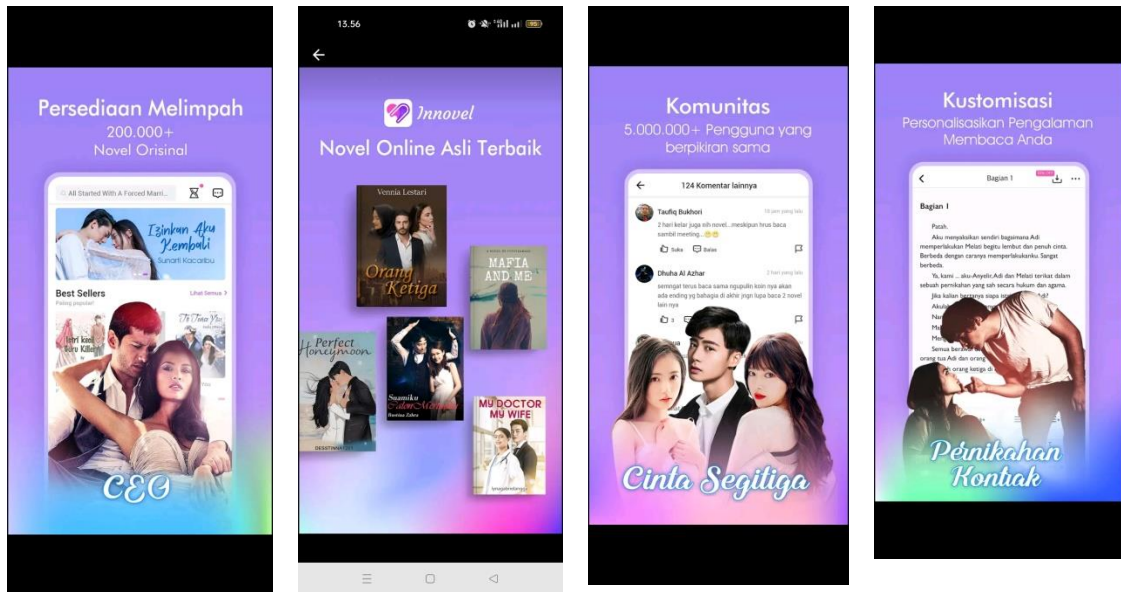
WebNovel

WebNovel adalah salah satu aplikasi penyedia novel-novel dengan berbagai genre. Yang juga memungkinkan pengguna menjadi sekadar pembaca sastra atau juga penulis novel. Pada aplikasi disediakan menu rekomendasi untuk pembaca misal penjualan terpopuler, terlaris, terbaru, rekomendasi terpopuler dan masih banyak lagi.



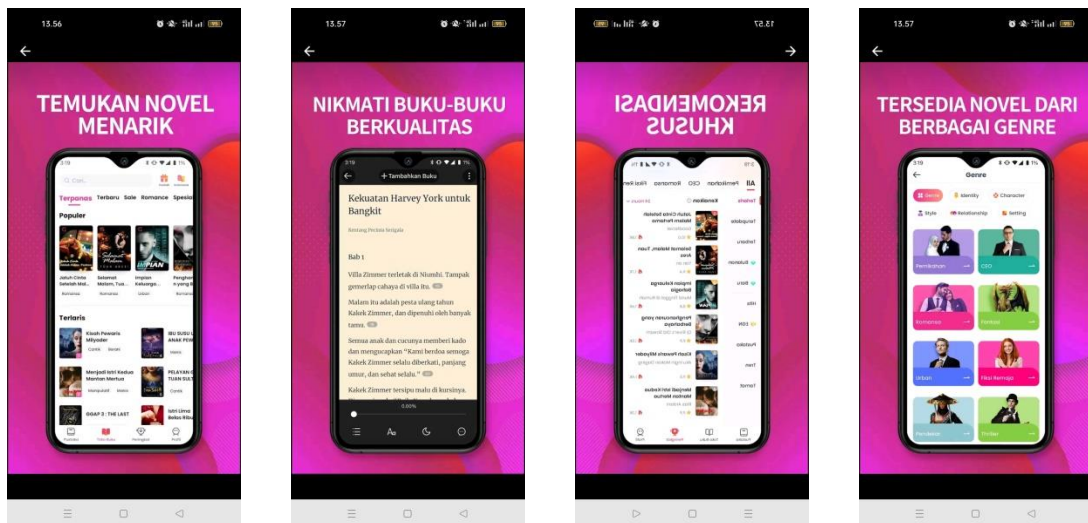
Innovel

Seperti dengan platform lainnya, Innovel adalah platform penyedia novel dan buku gratis maupun berbayar yang juga memungkinkan pembaca menjadi penulis cerita di Innovel. Tersedia pula pustaka bagi pembaca, dengan berbagai rekomendasi bacaan seperti bacaan populer lokal, bestseller, terbaru, karya terbaik, related, cerita yang sudah ending, maupun pemeringkatan, jadi pembaca bisa bebas memilih cerita terbaik karena adanya sistem pemeringkatan seperti di platform lainnya.



AllNovel

Allnovel adalah aplikasi penyedia novel dan juga cerita pendek, cerita bersambung yang menyediakan berbagai genre dan dapat diakses secara gratis. Adapun genrenya yaitu romance, adult, young, chichlit, paranormal, fantasi, fiksi ilmiah, fiksi bergambar, aksi, urban paranormal, urban realistis dan maish banyak lagi.



Pembahasan

Model Pembelajaran Cyber-Bahasa-Sastra melalui Aplikasi di Playstore

Dari hasil analisis penulis tentang 6 aplikasi populer cyber-bahasa-sastra yang menyediakan berbagai karya sastra, aplikasi tersebut diantaranya *Wattpad*, *NovelToon*, *WebNovel*, *AllNovel*, *Innovel*, *Fizzo Novel* penulis menemukan bahwa aplikasi-aplikasi yang tersedia dan dapat diunduh di *playstore* tersebut dapat dijadikan model pembelajaran bahasa mutakhir dalam hal ini model pembelajaran *Cyber-Bahasa-Sastra* karena menggunakan teknologi internet dalam penyebaran karya seperti novel, puisi, cerpen, serta prosa lainnya.

Penulis mengatakan dapat menjadi model pembelajaran bahasa mutakhir berbasis *Cyber-Bahasa-Sastra* karena memungkinkan pengembangan bahasa dan sastra Indonesia dengan empat indikator yaitu penulis, pembaca, apresiasi karya, kritik karya.

1. Pembaca

Keenam platform aplikasi tersebut menyediakan berbagai karya dalam banyak genre. Pembaca yang beragam dari berbagai kalangan dibebaskan membaca karya sesuai genre favorit. Karena selera pembaca sangat beragam, disediakan pula ragam genre seperti *Metropop*, *Teenlit*, fiksi ilmiah, fiksi sejarah, horor, mistis, dan masih banyak lagi.

2. Penulis

Selain menyediakan karya sastra, *platform* digital tersebut juga menyediakan wadah seluas-luasnya menjadi penulis. Dengan kata lain, orang dari berbagai kalangan usia dapat menulis sendiri karyanya baik novel, cerpen, puisi, dan prosa lainnya tanpa proses yang ribet. Jika cerita bagus dan memperoleh banyak pembaca memungkinkan dilirik oleh penulis mayor yang besar, belum lagi dilirik oleh sutradara sehingga menjadi film layar lebar, maupun drama *web series* di internet.

3. Apresiasi Sastra

Adanya kolom komentar memungkinkan pembaca memberikan apresiasi kepada karya yang dibacanya. Kolom komentar itu tidak hanya tersedia di bagian akhir. Misalnya pada aplikasi *wattpad*, tersedia kolom komentar pada setiap paragraf.

4. Kritik Sastra

Selain *platform* apresiasi sastra, tentu kolom komentar juga dibuka selebar-lebarnya bagi pintu kritik sastra. Bagi pengembangan penulisnya agar tidak terlena pada apresiasi, tentulah kritik juga dibutuhkan di sini. Kritik yang membangun agar penulis-penulis baru yang bermunculan pada aplikasi *Cyber-Bahasa-Sastra* tidak pernah berhenti belajar. Terus belajar dan belajar untuk mengembangkan ide, gagasan, imajinasi, yang pada intinya menjadi penulis yang berwawasan atau berintelekt.

Simpulan

Dari hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa

1. Tersedia aplikasi pengembangan bahasa dan sastra yang menyediakan berbagai karya. Aplikasi tersebut antara lain, *Wattpad*, *WebNovel*, *NovelToon*, *Innovel*, *AllNovel*, *Fizzo Novel* dan masih banyak lagi. Aplikasi tersebut menyediakan karya dengan berbagai genre sesuai keinginan pembaca seperti *metropop*, *teenlit*, *adult*, fiksi ilmiah, fiksi sejarah, mistis, horor, puisi, prosa, dan lainnya.
2. Aplikasi-aplikasi yang tersedia dan dapat diunduh di *playstore* tersebut dapat dijadikan model pembelajaran Bahasa-sastra mutakhir dalam hal ini model pembelajaran *Cyber-Bahasa-Sastra* karena menggunakan teknologi internet dalam penyebaran karya, seperti novel, puisi, cerpen, serta prosa lainnya. Penulis mengatakan dapat menjadi model pembelajaran bahasa-sastra mutakhir berbasis *Cyber-Bahasa-Sastra* karena memungkinkan pengembangan bahasa dan sastra Indonesia dengan empat indikator yaitu penulis, pembaca, apresiasi karya, kritik karya.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada semua pihak yang bersedia membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini, terutama Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya. Penelitian ini masih banyak kekurangan. Dibutuhkan suatu pemetaan model pembelajaran mutakhir dengan istilah yang ditetapkan sebab istilah *Cyber-Sastra* memang telah lama ada, tetapi *Cyber-Bahasa-Sastra* belum ada. Untuk itu, pengembangan metode ini sangat dibutuhkan untuk pengembangan bahasa dan sastra ke masa depan.

Daftar Pustaka

- Albab, U. (2018). *Teori Mutakhir Pembelajaran: Konsep Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. El-Tarbawi, 11(1), 51–62. <https://doi.org/10.20885/tarbawi.vol11.iss1.art4>
- Alfulaila, N. (2022). *Model-model dan strategi pembelajaran bahasa di sekolah dan madrasah* (Issue 33).
- Ananda, I., & Rakhmawati, A. (2022). Pembelajaran Sastra Populer Sebagai Peningkatan Literasi Digital Dengan Penggunaan Media Aplikasi Wattpad: Studi Kasus. *Research in Education and Technology (REGY)*, 1(1), 36–45. <https://doi.org/10.62590/regy.v1i1.6>
- Anna, H. (2016). 235775-Pembelajaran-Bahasa-Indonesia-Dalam-Kont-Aefa2Fc0. *Al-Ta'dib*, 9.
- Artajaya, G. S. (2022). Inovasi Media Wattpad dalam Pembelajaran Sastra Indonesia. *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I)*, 4(April), 173–184. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2011>
- Azzuhri, M. (1970). Metode dan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Internet di Era Teknologi Informasi. *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(3), 348–445. <https://doi.org/10.24090/insania.v14i3.360>
- Gelar, M., Pendidikan, S., & Agustina, S. A. (2024). *Penggunaan media joylada dalam pembelajaran keterampilan membaca cerpen pada siswa sma muhammadiyah 08 ciputat tahun pelajaran 2023/2024*.
- Isma, V. P. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Mutakhir Dalam Proses Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri Sinjay*. 53(9), 1689–1699.
- Linggasari, E., & Rochaendi, E. (2022). Indonesian Language Learning in Elementary Schools Through Life Skills Education Model. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 13(1), 40. [https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13\(1\).40-62](https://doi.org/10.21927/literasi.2022.13(1).40-62)
- Menengah, P. (2022). *ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN STUDENT TIME- ACHIVEMENT DIVISON (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR*. 7(1), 1–9.
- Mulyaningtyas, R., & Ekafebriyanti, V. (2021). PEMANFAATAN NOVELTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PROSA di SMA. *Tabasa: Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pengajarannya*, 2(2), 87–106. <https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i2.3938>
- Nasution, S., & Zulheddi, Z. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teori Konstruktivisme Di Perguruan Tinggi. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.24865/ajas.v3i2.96>
- Purwati, Z. D. (2020). Collaborative Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Eprints.Uad.Ac.Id*, 102. http://eprints.uad.ac.id/20206/1/BUKU_REF_COLLABORATIVE_LEARNING_DALAM_PEMBELAJARAN_BAHASA_INDONESIA.pdf
- Septriani, H. (2016). Fenomena Sastra Cyber: Sebuah Kemajuan atau Kemunduran?

Seminar Nasional Sosiologi Sastra Di Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia Pada Tanggal 10-11 Oktober 2016, 1-15.

Sukmawati, S. (2023). Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. *Eprints.Uny.Ac.Id, November*, 8-10. https://eprints.uny.ac.id/1307/1/SANDI_SUKMAWATI.pdf

Suryaman, M. (2012). *Metodologi Pembelajaran Bahasa.compressed.pdf* (p. 239).

Yusanta, F. B., & Wati, R. (2020). Eksistensi Sastra Cyber: Webtoon Dan Wattpad Menjadi Sastra Populer Dan Lahan Publikasi Bagi Pengarang. *Jurnal LITERASI, 4*(April), 1-7.

Yusuf, Suhirman, Suastra, I. W., & Tokan, M. K. (2019). The effects of problem-based learning with character emphasis and naturalist intelligence on students' problem-solving skills and care. *International Journal of Innovation, Creativity and Change, 5*(3), 1-26.