

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS CERPEN BERBANTUAN THINGLINK

Sri Murniatiningsih<sup>1\*</sup>, Liliana Muliastuti<sup>2</sup>, Gusti Yarmi<sup>3</sup>

*Universitas Negeri Jakarta, Jakarta, Indonesia<sup>123</sup>*  
*E-mail\* : sri.murniatiningsih@bpkpenaburjakarta.or.id*

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan bahan ajar menulis cerpen berbantu *thinglink*, mengetahui bagaimana rancangan bahan ajar menulis cerpen berbantuan *thinglink*, serta mengetahui kelayakan bahan ajar menulis cerpen berbantu *thinglink*. Penelitian ini menggunakan model 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Dari Thiagarajan. Tahap *Define* meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran. Pada tahap *Design*, dilakukan perancangan bahan ajar dan instrumen penelitian. Selanjutnya, tahap *Develop* mencakup validasi produk oleh ahli materi dan ahli media, serta uji coba produk. Terakhir, tahap *Disseminate* dilakukan untuk menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan valid dan layak digunakan, dengan persentase kelayakan dari ahli materi dan ahli media masing-masing sebesar 85% dan 90%. Uji coba produk juga menunjukkan bahwa bahan ajar efektif meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Dengan demikian, bahan ajar ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran menulis cerpen yang inovatif dan relevan.

**Kata Kunci:** Bahan Ajar; Cerpen; Thinglink.

### PENDAHULUAN

Kemampuan menulis menjadi elemen yang sangat penting untuk ditingkatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMA, beliau menyampaikan bahwa kemampuan menulis siswa masih sangat perlu ditingkatkan. Hal ini diperkuat dengan hasil survei yang dilakukan kepada 43 siswa kelas, menulis fiksi menjadi salah satu kemampuan berbahasa yang dikuasai oleh siswa. Salah satu penyebab rendahnya minat menulis cerpen ini disebabkan oleh banyak hal, salah satunya adalah terbatasnya media dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembelajaran cerpen menjadi pembelajaran yang digemari, dinantikan oleh peserta didik, sekaligus menjadi pembelajaran yang menantang bagi guru dan peserta didik. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi yang memungkinkan peserta didik menemukan dan mengetahui berbagai cerpen dan materi cerpen di berbagai media. Kemudahan ini menjadikan sebagian peserta didik enggan untuk belajar cerpen di sekolah karena guru cenderung mengajar dengan cara yang tradisional. Oleh karena itu guru berlomba-lomba melakukan penelitian untuk menemukan strategi, media,

aplikasi, pembelajaran cerpen untuk peserta didik. Selain melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, peneliti juga mengambil data berupa melalui survei yang isi oleh siswa mengenai pembelajaran menulis cerpen. Berdasarkan hasil survei, menyatakan bahwa media dan bahan ajar yang monoton menjadi penyebab siswa sekadarnya dalam menulis cerpen.

Syukron (2022) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan Bahan Ajar Menyimak BIPA 1 Berbasis Video Animasi Di Universitas Sofia Bulgaria, menyampaikan bahwa video animasi berpengaruh secara signifikan mengalami peningkatan pada pemelajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian ini yang akan mengembangkan bahan ajar untuk peningkatan pembelajaran menulis cerpen. Dengan penggunaan bahan ajar yang menarik maka akan berpengaruh secara signifikan pada peserta didik.

Bahan ajar berbasis Anisah Ulfah, inovasi penelitian menggunakan *E-Learning* dengan bantuan *Web Log*. Para guru mengikuti pelatihan *E-Learning* pembuatan *Web Blog*. (Astuti et al., 2018). Web blog inilah yang nantinya dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran menulis cerpen. Penulis melihat bahwa guru perlu dibekali dengan kemampuan digital yang cukup. Dengan kemampuan digital yang memadai guru akan mampu mendesain pembelajaran yang menarik. Dari beberapa penelitian di atas dapat ditarik benang merah bahwa pemanfaatan teknologi mampu meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa dalam pembelajaran. Putri, Nia Dwi Anggita (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* sebagai bahan ajar dalam pembelajaran teks prosedur khususnya menulis teks prosedur; 2) kualitas bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dalam pembelajaran teks prosedur dinyatakan valid. Berdasarkan penilaian ahli bahan ajar diperoleh jumlah skor 75 dengan rata-rata 4,68 dan memiliki kriteria sangat baik. Penilaian ahli materi diperoleh jumlah skor 82 dengan rata-rata 4,82 dan memiliki kriteria sangat baik; 3) respons siswa yang tinggi pada skor angket 318 dengan persentase 99,37% dan memiliki kriteria baik sekali; 4) penggunaan bahan ajar interaktif berbasis *Thinglink* dinyatakan efektif dengan hasil rata-rata nilai siswa meningkat dan signifikan.

Dari penelitian tersebut, peneliti melihat bahwa keunggulan media *thinglink* yang dihasilkan ialah pembelajaran disajikan sesuai dengan model pembelajaran konstruktivistik. Selain itu, media pembelajaran juga memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa. Kemenarikan tersebut terlihat pada pengorganisasian isi media, penyajian komposisi warna-warna yang harmonis, serta konsistensi dalam penggunaan tombol-tombol interaktif. Penampilan tombol yang warna-warni, menarik akan membuat siswa tertarik mengerjakan dengan optimal. Dalam penelitian yang akan dilakukan ini,

bahan ajar dan *assesmen* akan ditampilkan dengan menarik. Aplikasi *thinglink* yang mampu menampilkan berbagai gambar, video, grafis, music dalam satu tampilan menjadi pilihan yang sesuai dalam pembelajaran cerpen. Melalui aplikasi *thinglink* bahan pembelajaran yang sugestif akan memaksimalkan siswa dalam pembelajaran menulis cerpen. Berdasarkan beberapa masalah dan pertimbangan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbantu *Thinglink* di Kelas X.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan penelitian *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan produk. Produk tersebut dalam bentuk bahan ajar menulis cerpen berbasis *thinglink*. Bahan ajar menulis cerpen berbasis *thinglink* ini dikembangkan menggunakan model 4D dari Thiagarajan (1974) karena satu-satu metode penelitian yang menyebutkan untuk pengembangan bahan ajar sehingga dipandang sesuai untuk pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *thinglink*. Model 4D dari Thiagarajan terdiri dari *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebarluasan). Selain itu penggunaan desain penelitian model 4D merupakan pilihan yang tepat dalam penelitian tesis ini, dikarenakan siklus penelitian yang cukup singkat dan memperbolehkan pengujiannya melalui penilaian oleh para ahli. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ada dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh berdasarkan kritikan, tanggapan, dan saran yang disampaikan oleh pembimbing, ahli materi, ahli pembelajaran, dan siswa XI SMAK Penabur Harapan Indah terhadap kualitas visual dan materi pada Menulis cerpen berbantuan *thinglink* yang dihasilkan dari angket uji validitas para ahli dan angket respons peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian pembimbing, ahli media, ahli materi, dan peserta didik melalui angket validasi yang berisi angka-angka yang diperoleh dari skor jawaban siswa.

Instrumen penelitian merupakan alat yang dimanfaatkan untuk mengukur pengamatan tentang kejadian alam atau sosial, kejadian tersebut dianggap sebagai variabel penelitian (Sugiyono, 2011). *Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan bahan ajar interaktif berbantuan thinglink pada pembelajaran menulis cerpen berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Instrumen tersebut digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan memvalidasi produk yang dikembangkan. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kualitas bahan ajar dan teknik analisis respons peserta didik dan guru.*

### 1. Teknik Analisis Kualitas Bahan Ajar

Tingkat kualitas bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dapat diperoleh dari data lembar angket ahli materi bahasa dan ahli media. Tabulasi data menggunakan penilaian skala likert 5 yaitu skor 5 (sangat baik), skor 4 (baik), skor 3 (cukup), skor 2 (kurang), dan skor 1 (sangat kurang). Selanjutnya, akan dihitung skor rata-rata angket menurut Widoyoko dalam Yanti (2020:3) yaitu sebagai berikut.

$$\text{Rata - rata Skor Angket} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Banyak Butir}}$$

Setelah diperoleh skor rata-rata angket, selanjutnya skor tersebut dikonversi menjadi data kualitatif sesuai dengan kriteria Widoyoko dalam Yanti (2020:3) sebagai berikut.

Tabel 1. Konversi Skor Angket dengan Kriteria Widoyoko

Rentang Rata-rata Skor	Kriteria
> 4,2	Sangat Baik
> 3,4 – 4,2	Baik
> 2,6 – 3,4	Cukup
> 1,8 – 2,6	Kurang
1,8	Sangat Kurang

Kualitas bahan ajar dikatakan valid apabila kriteria minimal mencapai tingkat cukup. > 4,2. Berdasarkan tabel mengenai konversi skor didapatkan standar untuk kelayakan materi ajar Teks Debat berbasis kesantunan berbahasa dari setiap aspek secara rata-rata dengan rincian sebagai berikut.

- Kelayakan materi ajar teks pidato berbasis kesantunan berbahasa yang telah dikembangkan dinyatakan “sangat Layak” apabila rata-rata skor diperoleh ada pada rentang 4,21 sampai 5,00.
- Kelayakan materi ajar teks pidato berbasis kesantunan berbahasa yang telah dikembangkan dinyatakan “Layak” apabila rata-rata skor diperoleh ada pada rentang 3,41 sampai 4,21.
- Kelayakan materi ajar teks pidato berbasis kesantunan berbahasa yang telah dikembangkan dinyatakan “Cukup Layak” apabila rata-rata skor diperoleh ada pada rentang 2,61 sampai 3,40.
- Kelayakan materi ajar teks pidato berbasis kesantunan berbahasa yang telah dikembangkan dinyatakan “Kurang Layak” apabila rata-rata skor diperoleh ada pada rentang 1,81 sampai 2,60.
- Kelayakan materi ajar teks pidato berbasis kesantunan berbahasa yang telah dikembangkan dinyatakan “Tidak Layak” apabila rata-rata skor diperoleh adalah kurang dari atau sama dengan 1,80.

## 2. Teknik Analisis Angket Respons Peserta didik dan Guru

Angket respons peserta didik dan guru menggunakan skala Guttman dengan opsi jawaban “Ya” dan “Tidak”. Rumus pengolahan data angket respons peserta didik dan guru sebagai berikut.

$$\text{Nilai Presentase} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

Setelah diketahui nilai persentase, hasil persentase diubah ke dalam bentuk nilai menurut Sunarti dan Selly (2014:191) sebagai berikut.

Tabel 2. Tabel Nilai Persentase

<i>Interval Persentase</i>	<i>Skala Nilai</i>	<i>Keterangan</i>
85% - 100%	A	Baik Sekali
75% - 84%	B	Baik
60% - 74%	C	Cukup
40% - 59%	D	Kurang
0% - 39%	E	Gagal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### *Hasil Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Menulis Cerpen*

Kemampuan menulis menjadi elemen yang sangat penting untuk ditingkatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia SMA, beliau menyampaikan bahwa kemampuan menulis siswa masih sangat perlu ditingkatkan. Hal ini diperkuat dengan hasil survei yang dilakukan kepada 43 siswa kelas XI pada tanggal 16 November 2023, menulis fiksi menjadi salah satu kemampuan berbahasa yang dikuasai oleh siswa. Salah satu penyebab rendahnya minat menulis cerpen ini disebabkan oleh banyak hal, di antaranya adalah terbatasnya media dan bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan wawancara dengan 2 guru bahasa Indonesia pada 18 November 2023 disampaikan bahwa menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan menulis yang harus dikuasai oleh siswa kelas X di kurikulum merdeka pada elemen menulis. Cerpen menjadi salah satu genre karya sastra untuk menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk kreatif.

### **Rancangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Berbasis Thinglink**

Tahapan rancangan bahan ajar menulis cerpen berbantuan *thinglink* meliputi.

- 1) Tahap *Define* (Analisis Kebutuhan)  
Pada tahap analisis kebutuhan merupakan tahap awal dalam pengembangan model 4D. Tahap ini merupakan tahap analisis kebutuhan dalam pengembangan bahan ajar menulis cerpen yang mengacu pada kebutuhan analisis aspek keharusan, aspek kekurangan, dan aspek keinginan. Pada tahap ini dilakukan observasi kegiatan pembelajaran menulis cerpen agar mendapatkan gambaran dari kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Tahap ini juga peneliti melakukan wawancara kepada pengajar dan memberikan kuesioner pada pemelajar untuk mendapatkan analisis kebutuhan ketiga aspek keharusan, kekurangan, dan keinginan pembelajaran menulis cerpen.
- 2) Tahap *Design* (Perancangan)  
Setelah mendapatkan gambaran dan fakta yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar ini, maka dibuat rancangan awal baik bahan ajar menulis cerpen menggunakan aplikasi *thinglink*. Perencanaan dalam sub ini dibagi menjadi dua, yakni perencanaan bahan ajar dan perencanaan media ajarnya. Pertama perencanaan bahan ajar menulis cerpen dimulai dari pembuatan silabus yang merujuk pada kurikulum merdeka. Kedua perencanaan media ajar *thinglink* dimulai dari membuat bagan *story board* bahan ajar. Selanjutnya, dikembangkan dalam aplikasi *thinglink*.
- 3) Tahap *Develop* (Pengembangan)  
Pada tahap ini, pengembangan bahan ajar menulis cerpen berbasis *thinglink* dibuat berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian dari dua ahli baik ahli materi maupun ahli media agar mendapatkan masukan dan perbaikan untuk mendapatkan hasil produk yang sesuai untuk pembelajaran menulis cerpen. Ahli Media yang ditunjuk adalah Guru IT dan Dosen yang ahli dalam bidangnya, dan ahli materi bahasa Indonesia, menulis cerpen, adalah guru Bahasa Indonesia. Model 4D dari Thiagarajan memperbolehkan validasi dilakukan oleh ahli. Validasi ini dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan apakah produk yang dihasilkan layak untuk digunakan atau tidak. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media juga untuk mengukur ketercapaian tujuan serta mengetahui efektivitas produk yang dihasilkan.
- 4) Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)  
Tahap *Disseminate* (penyebarluasan) adalah tahap di mana produk yang telah dibuat dipublikasikan agar dapat digunakan pengajar/pengguna. Sebelum produk disebarluaskan, pada tahap *disseminate* melibatkan validasi internal yang melibatkan dua guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas X SMA. Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi materi ajar yang telah dihasilkan dan menilai apakah materi ajar tersebut efektif atau tidak.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji validitas ahli materi dan ahli media dinyatakan bahwa pengembangan bahan ajar berbantuan *thinglink* layak untuk digunakan sebagai bahan ajar menulis cerpen di fase F. Penggunaan bahan ajar menggunakan *thinglink* menyajikan pengalaman baru bagi siswa. Keterbatasan penelitian ini terletak pada terbatasnya jumlah sampel dan tahap penilaian. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak penelitian dengan kelas yang lebih besar dan periode yang lebih panjang

## DAFTAR RUJUKAN

- (2011). *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Abidin, Yunus. 2012. *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Andayani, R., Pratiwi, Y., & Priyatni, E. T. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Menulis Cerpen Bermuatan Motivasi Berprestasi Untuk Siswa Kelas XI SMA. *BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 1(1), 103–116. <https://doi.org/10.17977/um007v1i12017p103>.
- Anisa, U. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menulis Teks Cerpen. *Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1), 1–18.
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, I. A. D., Nurullaeli, N., & Nugraha, A. M. (2018). Pengembangan Pembelajaran E-Learning dengan Web Log Sebagai Alternatif Bahan Ajar Guru. *Jurnal Terapan Abdimas*, 3(2), 165. [HTTPS://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2806](https://doi.org/10.25273/jta.v3i2.2806).
- Batu, S. L., Charlina, & Hasnah, F. (2021). *The Effectiveness of Teaching Materials for Writing Descriptive Texts Through Fishbone Diagram*. *Pajar*, 5(2), 449–461.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Bahasa dan Sastra Indonesia. Bahan Latihan Terintegrasi Berbasis Kompetensi Guru SMP*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman KTSP*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama
- Hudhana, W. D. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Berbasis Karakter Siswa Kelas X SMA se-Kabupaten Tangerang. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 31–46. <https://doi.org/10.22437/pena.v9i1.6839>.
- Ginting, P. 2005. *Teknik Penelitian Sosial*. Medan: USU Press.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Harjito. 2007. *Melek Sastra untuk 17 Tahun ke Atas*. Semarang: Kontak Media.
- \_\_\_\_\_ dan Nazla Maharani Umayu. 2009. *Jurus Jitu Menulis Ilmiah dan Populer: Buku Panduan Kuliah Bahasa Indonesia Keilmuan untuk Perguruan Tinggi*. Semarang: IKIP PGRI Semarang Press.
- Hasamuddin, W.S. 2004. *Ensiklopedi Sastra Indonesia*.

- <https://www.taufiq.net/2019/09/model-penelitian-pengembangan-borg-and.html>, diakses tanggal 5 Januari 2023 pukul 11.25 WIB.
- Kette, E. S. S., Pratiwi, Y., & Sunoto, S. (2016). Pengembangan Bahan Pelatihan Menulis Cerita Pendek Bermuatan Nilai Karakter untuk GuruSMP Negeri Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Se-Kota Kupang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 1(4), 698-704.
- Khulsum, U., Hudiyono, 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>.
- Kusumarini, R. (2013). Kemahiran Menulis Cerita Pendek dengan Mode Sugesti Imajinasi Media Lagu dan Video Klip Peserta Didikberintelengensi Musik Tinggi dan berintelengensi Musik Rendah SMA 1 Mejobo. *Jurnal Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Semarang*, 2(2), 15-19.
- Lestari, Ika. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi: Sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Padang: Akademia.
- Permendikbud. (2019). Peraturan Menteri Pendidikan. *Education*, 5–24. Saputro, A. N. (2017). Pengembangan Buku Ajar Menulis Cerita Pendek Yang Berorientasi Pada Karakter Cinta Tanah Air. *IndonesianLanguage Education and Literature*, 2(2), 192.<https://doi.org/10.24235/ileal.v2i2.1199>.
- Putri, Nia Dwi Anggita. (2021) Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Thinglink dalam Pembelajaran Teks Prosedur Kelas VII SMP Negeri Kretek Tahun Ajaran 2020/2021. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Yogyakarta.
- Ramadloni, Syukron. 2021. Tesis. *Pengembangan Bahan Ajar Menyimak BIPA 1 Berbasis Video Animasi Di Universitas Bulgaria*. Pascasarjana Pendidikan Bahasa Indonesia. UNJ. <http://repository.unj.ac.id/36870/15/pdf>.
- Sayuti, Suminto A. 2009. *Berkenalan dengan Prosa Fiksi*. Yogyakarta: GamaMedia. 2000. *Kajian Fiksi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Setyosari, Punaji. 2013. *Motode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Sinta, T., Nomor, V., Halaman, T., Issn, P.-I. E.-, & Mulawarman, U. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Teknik Parafrase Pada Peserta Didik Kelas XI MAN 2 Samarinda Development of Teaching Materials for Writing Short Story Using Paraphrasing Technique for Eleventh Grade Students of MAN 2 Samarinda Keterampilan b. 3*, 211–220.
- Subaidah, S., Susilo, & Siddik, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Pendek dengan Media Adobe Flash. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3(4), 423–434. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.129>.

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumardjo, Jakob. 2007. *Catatan Kecil Tentang Menulis Cerpen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sumardjo, Jakob dan Saini. K.M. 1994. *Apresiasi Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Sunarti dan Selly. (2014) *Penilaian dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis*. Bandung: Angkasa.
- Yanti, N.S., Huda, Y.,(2020). Analisis Tingkat Kelayakan Aplikasi Android APPYPIE sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, Vol. 8 (1), 1-8, (<http://ejournal.unp.ac.id>. Diunduh pada 23 Mei 2022).