

PEMANFAATAN APLIKASI *NOVELTOON* DALAM MENULIS TEKS RESENSI SISWA KELAS XI SMA NEGERI 1 KUTA SELATAN

Ni Ketut Dika Oka Dewi¹, Ida Ayu Made Darmayanti²

¹SMP Negeri 1 Kuta Selatan, Indonesia.

²Prodi. Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia.

Surel: dikaokadewi@gmail.com¹, made.darmayanti@undiksha.ac.id²

Abstrak	
<p>Kata Kunci: menulis teks resensi; aplikasi <i>NovelToon</i>; pembelajaran; minat dan keaktifan siswa.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi <i>NovelToon</i> dalam menulis teks resensi, hasil menulis teks resensi siswa kelas XI SMAN 1 Kuta Selatan, dan kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks resensi yang memanfaatkan aplikasi <i>NovelToon</i>. subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA 5 di SMA Negeri 1 Kuta Selatan dan seorang guru pengajar bahasa Indonesia kelas XI. Metode pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ialah analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan: reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman observasi, pedoman dokumentasi dan wawancara penilaian hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan aplikasi <i>NovelToon</i> dapat digunakan dalam pembelajaran menulis teks resensi karena mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa, pemanfaatan aplikasi <i>NovelToon</i> dalam pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa, dibuktikan dari nilai rata-rata siswa sebanyak 83,4 (pengetahuan) dan 82,5 (keterampilan) siswa, dan kendala utama dalam memanfaatkan aplikasi <i>NovelToon</i> adalah kestabilan jaringan internet.</p>
Abstract	
<p>Keywords: learning; <i>NovelToon</i>; writing review text; student interest and activeness.</p>	<p><i>This research aims to describe the use of the NovelToon application in writing review texts, describe the results of writing review texts for class XI students at SMAN 1 South Kuta, and describe the obstacles faced in learning to write review texts using the NovelToon application. The subjects of this research were students in class XI MIPA 5 at SMA Negeri 1 South Kuta and a class XI Indonesian language teacher. The data collection method in this research is observation, interviews, documentation. Meanwhile, the data analysis technique used in the research is qualitative descriptive analysis with stages: data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The research instruments used were observation guidelines, documentation guidelines and interviews for assessing student learning outcomes. The results of this research are the NovelToon application can be used in learning to write review texts because it is able to increase students interest and activeness, the use of the NovelToon application in learning student learning outcomes, as evidenced by the average student score of 83.4 (knowledge) and 82.5 (skills), and the obstacles faced during learning to write review texts using the NovelToon application were problems with a poor internet network. It is concluded that NovelToon application can be an alternative for teachers to become a learning media that is able to attract students' attention to be more enthusiastic about learning.</i></p>
<p>Diterima/direview/ publikasi</p>	<p>17 Oktober 2023/ 28 November 2023/ 30 Desember 2023</p>
<p>Permalink/DOI</p>	<p>https://doi.org/10.23887/jpbsi.v13i4.69260</p>
	<p><i>This is an open access article under the CC BY-SA license. Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.</i></p>



PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu pembelajaran yang wajib dilaksanakan pada pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran bahasa Indonesia sudah diajarkan mulai dari jenjang sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah diharapkan membantu siswa mengenal jati diri, budaya, budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya. Sebagian besar pola pembelajaran bahasa Indonesia masih bersifat transmisif, yaitu pendidik memberikan konsep-konsep yang terdapat di dalam buku pelajaran secara langsung pada peserta didik secara pasif menyerap pengetahuan tersebut (Trianto, 2011: 18). Hal itu akan memengaruhi proses belajar siswa, terutama hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh strategi dan metode pembelajaran yang digunakan selama ini. Cara penyampaian materi yang lebih menarik dan tidak monoton akan membuat siswa lebih tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran. Pendidik perlu menyesuaikan hal itu meskipun sering terjadi pergantian kurikulum.

Pemerintah menyiapkan transisi perubahan kurikulum 2013 yang lebih fleksibel menjadi Kurikulum Merdeka dengan tujuan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman sehingga hasil pembelajaran bisa lebih maksimal. Kurikulum merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam, konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat peserta didik. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang dapat digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

Keterampilan menulis merupakan salah satu jenis keterampilan yang harus dikuasai oleh siswa. Menurut Tarigan (2008: 3), keterampilan menulis adalah salah satu keterampilan yang produktif dan ekspresif yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung dan tidak secara tatap muka dengan pihak lain sedangkan menurut Suparno (2009: 13), keterampilan menulis adalah suatu kegiatan menyampaikan pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana. Dari dua pendapat ahli tersebut, dapat ditarik kesimpulan pengertian menulis. Menulis adalah kegiatan produktif dan ekspresif yang dilakukan oleh seseorang untuk menuangkan ide, gagasan, perasaan, pesan, atau pikiran dalam bentuk bahasa tulis sehingga dapat dipahami dengan baik oleh pembaca. Keterampilan menulis membutuhkan pemikiran yang cukup luas. Salah satu wujud keterampilan menulis adalah menulis teks resensi.

Teks resensi merupakan salah satu jenis teks yang memberikan kesempatan bagi penulis untuk dapat memberikan pemikiran atau pendapatnya tentang suatu karya, seperti novel, buku, cerpen, dan sebagainya. Penulis akan menuliskan pendapat pada teks resensi terkait sebuah karya yang telah dibaca. Menurut Murahmanita (2020: 110), menulis teks resensi merupakan media untuk menyampaikan informasi kepada pembaca terkait hasil dari karya sastra, karya tersebut patut mendapat apresiasi dari masyarakat atau tidak.

NovelToon adalah aplikasi untuk dapat membaca novel yang cukup populer pada era digital saat ini. Aplikasi ini mudah diakses untuk membaca novel gratis dengan berbagai *genre* yang dikemas dengan cerita dan alur yang menarik. Selain untuk membaca novel secara gratis, *NovelToon* juga menyediakan *platform* untuk para penulis yang dapat digunakan untuk menulis novel karya sendiri serta dapat dipublikasikan. Adapun hal yang melatarbelakangi pemilihan aplikasi *NovelToon* dalam pemanfaatan pembelajaran menulis teks resensi adalah karena aplikasi ini sesuai dengan karakteristik belajar siswa yang mana pada siswa kelas XI MIPA 5 banyak siswa yang merasa tidak tertarik dengan pembelajaran konvensional yang hanya berfokus pada buku.



METODE PENELITIAN

Penelitian ini memerlukan sebuah rancangan penelitian. Rancangan penelitian dapat diartikan sebagai strategi mengatur latar (*setting*) penelitian agar peneliti memperoleh data yang tepat (*valid*) sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian (Wendra, 2021: 61). Rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah rancangan deskriptif kualitatif. Melalui rancangan deskriptif kualitatif, peneliti akan menggambarkan sesuatu dengan cara mendeskripsikan menggunakan frasa, kata, dan kalimat. Penelitian ini memperoleh data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Rancangan penelitian deskriptif kualitatif ini digunakan untuk mendeskripsikan pemanfaatan, hasil menulis, dan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menulis teks resensi dengan memanfaatkan aplikasi *NovelToon* pada siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kuta Selatan.

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu pertama metode Observasi yang merupakan teknik yang digunakan untuk menggali data sumber penelitian, seperti tempat, aktivitas, benda, dan hal yang lainnya (Nugrahani, 2014: 136). Metode tersebut melalui pengamatan secara sistematis dikhususkan untuk menjawab masalah pemanfaatan aplikasi *Noveltoon* dalam pembelajaran menulis teks resensi pada siswa kelas XI di SMA negeri 1 Kuta Selatan. Metode kedua adalah metode wawancara yang merupakan metode yang dilakukan dengan menggali informasi melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada subjek dalam penelitian. Metode ketiga adalah metode dokumentasi yang merupakan salah satu metode pengumpulan data dengan menganalisis dokumen yang ada dan dibuat oleh diri sendiri atau orang lain yang menjadikannya subjek.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif merupakan suatu teknik analisis data yang diperoleh melalui suatu penafsiran data dengan kata-kata. Data yang dianalisis dalam teknik analisis data penelitian ini yakni data yang diperoleh dari metode observasi, metode wawancara, dan metode dokumentasi. Wendra (2021: 72) menjelaskan bahwa pada tahap teknik analisis, data yang telah terkumpul kemudian diolah dengan langkah-langkah, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi atau menarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan aplikasi *Noveltoon* dalam pembelajaran menulis teks resensi pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Kuta Selatan diperoleh melalui observasi saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Pada saat observasi tahapan kegiatan pendahuluan diawali dari persiapan peserta didik dengan mengucapkan salam dan doa bersama. Kemudian dilanjutkan dengan guru yang menginformasikan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran dan menyampaikan secara singkat garis besar dari materi yang akan dipelajari siswa agar siswa terdorong untuk aktif dalam pembelajaran.

Kegiatan selanjutnya yakni kegiatan inti yang mana hal ini meliputi lima aspek yang mengacu pada kegiatan literasi, *critical thinking*, kolaborasi, komunikasi dan kreativitas. Pada kegiatan ini peserta didik diberikan motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskan kembali teks resensi. Siswa diarahkan untuk melihat-lihat isi dari aplikasi *NovelToon* dan mengamati novel-novel yang telah disediakan dalam aplikasi tersebut. Guru mengarahkan siswa untuk memilih novel yang ingin dibaca dan memberikan siswa kesempatan untuk membaca novel yang terdapat dalam aplikasi *NovelToon*.

Kegiatan ini berlangsung dengan guru yang memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum dipahami terkait teks resensi. Dimulai dari pertanyaan faktual sampai pertanyaan yang bersifat hipotetik. Peserta didik menunjukkan pemikiran yang kritis dalam proses pembelajaran dengan bertanya seputar novel yang terdapat dalam aplikasi *NovelToon*.

Kegiatan kolaborasi ini mengarahkan peserta didik untuk membentuk beberapa kelompok yang terdiri dari beberapa siswa guna mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang,

dan saling bertukar informasi dan pemikiran kritis terkait teks resensi. Hasil dari diadakannya kegiatan ini memperlihatkan siswa dapat bertukar pandangan dan memperluas pemikirannya terkait teks resensi ini. Terlihat siswa sangat antusias dalam mendiskusikan isi dari berbagai novel yang terdapat didalam aplikasi *NovelToon*.

Kegiatan komunikasi ini menuntut peserta didik untuk mampu menyampaikan gagasannya dalam meresensi novel dalam aplikasi *NovelToon*. Beberapa peserta didik kemudian mempresentasikan hasil kerja secara klasikal ke depan kelas dan guru meminta salah seorang siswa untuk menanggapi dan mengomentari hasil kerja siswa lainnya. Dengan diterapkannya komunikasi dalam pembelajaran ini siswa memiliki wadah dalam menyampaikan pemikirannya dan berani dalam mengungkapkan pendapatnya.

Kegiatan inti diakhiri dengan guru yang meminta beberapa siswa untuk memberikan kesimpulan terkait hal-hal yang telah dipelajari mengenai teks resensi dan media pembelajaran aplikasi *NovelToon*. Siswa terlihat memahami pembelajaran dengan baik terlebih adanya media pembelajaran yang membangkitkan minat belajar siswa di kelas. Kreativitas peserta didik juga terlihat ketika mereka mampu menggunakan aplikasi *NovelToon* dengan mudah.

Pada saat kegiatan pembelajaran dengan menyertakan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran menulis teks resensi ini siswa diarahkan untuk meresensi salah satu novel yang terdapat dalam aplikasi *NovelToon*. Guru meminta siswa untuk membaca novel-novel dengan berbagai genre yang memiliki relevansinya dengan pembelajaran. Dalam kegiatan ini siswa merasa senang karena dapat memilih berbagai genre novel yang mereka ingin baca, sehingga hal ini tentu memiliki dampak positif terhadap pembelajaran menulis teks resensi. Dengan adanya energi yang menyala dan respon yang antusias ini memudahkan guru dalam proses belajar mengajar.

Pada kegiatan penutup, guru dan peserta didik merefleksikan pembelajaran menulis teks resensi dan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran aplikasi *NovelToon* yang mana hal ini masih terasa baru oleh siswa. Siswa terlihat sangat menikmati pembelajaran karena mereka tidak jenuh harus melihat buku saja. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kembali seputar teks resensi yang dirasa masih kurang jelas untuk dipahami. Beberapa siswa menyampaikan bahwa ketika membuka aplikasi menggunakan data seluler mereka terkendala sinyal.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan bukti bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran yang berlangsung. Sejalan dengan hal tersebut, tentu terjadi pemahaman yang bermakna bagi siswa. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran dapat ditinjau dari hasil belajar siswa. Pada penelitian yang telah dilakukan, pemahaman siswa terkait materi teks resensi dengan memanfaatkan aplikasi *NovelToon* ditunjukkan dari hasil belajar siswa. Terdapat peningkatan hasil belajar siswa selama memanfaatkan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi teks resensi.

Hasil observasi penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi *NovelToon* di kelas XI MIPA 5, SMAN 1 Kuta Selatan dalam pembelajaran menulis teks resensi sudah optimal. Minat membaca siswa meningkat setelah guru memanfaatkan penggunaan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* dalam pembelajaran, siswa dituntut untuk aktif dalam memecahkan masalah dan melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu yang ditentukan siswa mampu menciptakan sebuah produk yang nantinya akan dipresentasikan. Hal ini dapat ditinjau dari peserta didik yang mampu mengidentifikasi unsur-unsur yang terdapat dalam teks resensi sehingga mampu menuangkannya dalam hasil karya resensi yang kritis dan sistematis. Selain itu, siswa mampu menjabarkan isi dari novel yang dirensensi dengan ringkas dan jelas.

Peneliti melaksanakan wawancara dengan responden memperoleh informasi bahwa kendala yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran menulis resensi dengan menggunakan aplikasi *NovelToon* ini disebabkan oleh faktor internal dan eksternal. Data yang peneliti dapatkan dalam hal ini berfokus pada kendala yang dihadapi oleh siswa menurut persepektif guru. berikut ini poin-poin data dari kendala-

kendala yang telah dipaparkan oleh guru kepada peneliti saat sesi wawancara dilakukan. Pada kendala internal yang dihadapi oleh siswa yakni dilema peserta didik dalam membaca keseluruhan isi novel dalam waktu singkat yang mana dalam tiap novel terdapat banyak bab yang tentunya tidak bisa selesai dalam sekali baca. Hal ini membuat guru menyiasati kendala dengan mengajak siswa untuk meresensi pada bab I dan II dalam keseluruhan isi novel yang siswa resensi.

Penggunaan dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil menulis teks resensi siswa kelas XI MIPA 5 dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang memanfaatkan aplikasi *NovelToon* dalam kegiatan pembelajaran. Dokumentasi pada penelitian ini diperoleh pada saat pembelajaran teks resensi sedang berlangsung di kelas. Pada hasil dokumentasi terlihat siswa sedang fokus membaca novel yang nantinya akan dirensi. Pada hasil dokumentasi terlihat para peserta didik yang sedang fokus membaca novel dengan genre cerita yang mereka sukai. Peserta didik tampak membaca dikarenakan novel digital ini tidak monoton dan memiliki variasi cerita disetiap babnya.

Hermanto (2022: 35) menjelaskan bahwa peran aplikasi *NovelToon* pada keterampilan menulis ialah (1) dapat menarik minat baca siswa, (2) siswa dapat menemukan berbagai macam genre novel, (3) siswa memiliki ruang untuk menulis ide yang dimiliki. Mulyaningtyas (2021: 102) menjelaskan bahwa siswa mampu memanfaatkan aplikasi *NovelToon* sebagai alat untuk mengekspresikan ide hingga mengapresiasi dan mengkritik karya sastra. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi *Noveltoon* dalam pembelajaran menulis teks resensi siswa mampu dijadikan alternatif dalam memilih media pembelajaran pada pembelajaran bahasa Indonesia agar pembelajaran yang dilakukan dapat menyenangkan dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran menulis teks. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan pemanfaatan aplikasi *NovelToon* dalam menulis teks resensi mendukung penelitian terdahulu.

Berkaitan dengan penelitian terdahulu yang ditegaskan oleh Moh. Dika, dkk. (2022: 31) menjelaskan bahwa *NovelToon* mempunyai beberapa keunggulan yaitu: Memiliki berbagai macam novel, tampilan yang bagus dan rangkaian yang mudah dimengerti, serta adanya ruang untuk para penulis novel yang ingin mempromosikan hasil karyanya. Dengan segala keunggulan yang dimiliki aplikasi *NovelToon* ini dan dimanfaatkan dengan baik di dalam pembelajaran sehingga nilai siswa dalam menulis teks resensi menjadi meningkat. Dengan demikian, pemanfaatan aplikasi *NovelToon* dalam pembelajaran menulis teks resensi mampu membantu siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna, dibuktikan dari hasil belajar siswa.

Hal ini didukung oleh pendapat Mulyaningtyas (2021: 99) yang menyatakan bahwa penggunaan *NovelToon* harus dalam keadaan daring. Jika ingin membaca dalam keadaan luring, pembaca harus mengunduh bab atau *chapter* pada novel yang ingin dibaca. Dengan begitu, siswa yang ditugasi untuk membaca cerita dapat melakukan resensi, harus melakukan persiapan seperti mengunduh terlebih dahulu bab yang ingin dibaca agar tidak terkendala koneksi. Namun, kendala yang dihadapi selama pembelajaran tidak memengaruhi pemahaman siswa terkait materi teks resensi sehingga penelitian dapat dilakukan dan mendapatkan hasil dengan baik. Dengan ini hasil penelitian yang meneliti kendala dalam penggunaan aplikasi *NovelToon* di kelas XI MIPA 5 ini mendukung penelitian sebelumnya yang juga meneliti aplikasi ini.

PENUTUP

Siswa memberikan respons pemanfaatan Aplikasi *NovelToon*. Pemilihan aplikasi yang dapat diakses menggunakan gawai serta dapat diakses kapanpun dan di manapun. Selain respon tersebut, respon dalam bidang akademik juga ditunjukkan dari minat belajar dan hasil belajar siswa. Serta siswa menunjukkan respon yang positif berupa meningkatnya ketertarikan siswa dalam budaya literasi, peningkatan kreatifitas siswa dalam berpikir kritis melalui diskusi tentang teks resensi, peningkatan rasa percaya diri siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi, dan siswa berani berpendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Hasil menulis teks resensi siswa, peningkatan hasil pembelajaran ini ditunjukkan dari nilai siswa yang melebihi nilai rata-rata ketuntasan siswa baik dari nilai pengetahuan



dan nilai keterampilan. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata siswa sebanyak 83,4 pada pengetahuan siswa dan 82,5 pada keterampilan siswa dalam menulis teks resensi. Pemilihan media pembelajaran ini juga mampu membantu siswa dalam memperoleh pembelajaran yang bermakna, sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Kendala dalam pembelajaran, kendala yang dialami oleh siswa dan guru, yaitu berupa jaringan internet yang kurang stabil, siswa yang tidak memiliki akses VIP dalam penggunaan aplikasi *NovelToon*, tidak dapat mengakses seluruh cerita yang bertanda VIP, sehingga menghambat siswa dalam membaca novel.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. 2014. *Desain Sistem Pembelajaran daalam Konteks Kurikulum 2013*. Bandung: Refika Aditama.
- Aria Delvana, Mohammad dan Diena San Fauziya. 2019. *Pembelajaran Menulis Teks Resensi Novel dengan Metode Demonstrasi pada Siswa Kelas XI. Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(6), 923-934.
- Aula, R. 2022. *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bahasa Indonesia di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Selemadeg*. Skripsi. Universitas Pendidikan Ganesha: Singaraja.
- Dwi, Wahyu. 2021. "Analisis Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa". *Pedagogika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 8 (3): 727 -741.
- Faradiba, J. 2022. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Geogebra terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika. Mathematics Education Journal*. 5 (2): 94 – 100.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hani Hanifah, Susu Susanti, dan Aris Setiawan Adji. 2020. *Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. Manazhim : Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*. 2(1). Halaman 105-117.
- Hermanto, Moh. Dika dan Cahyo Hasanudin. 2022. *Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa SMA dengan Memanfaatkan Aplikasi NovelToon. Prosiding Seminar Nasional Daring*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. IKIP PGRI Bojonegoro.
- Hermawan, Yessy. 2017. *Pembelajaran Mengonstruksi Sebuah Resensi dari Cerita Pendek dengan Menggunakan Media Lectora Inspire di Kelas XI SMAN 17 Bandung Tahun 2016/2017*. Skripsi. FKIP: Unpas.
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [online] <https://kbbi.web.id/ajar> (diakses pada 30 Desember 2021).
- KBBI. 2021. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [online] <http://kbbi.web.id/narasi> (diakses pada 30 Desember 2021).
- KBBI. 2022. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. [online] <http://kbbi.web.id/aplikasi> (diakses pada 26 September 2022).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Pengembangan Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mastiyah, S. 2018. "Analisis Strategi Pembelajaran Sains Dengan Perspektif Psikologi Perkembangan Peserta Didik Kelas V Pada Buku Tematik Tema 8 Sub Tema 3 Memelihara Ekosistem". *Jurnal Mitra Pendidikan 92 (JMP Online)*. Universitas Islam Negeri Sunan KaliJaga Yogyakarta. / *JMP Online*, 2(4).
- Meilani Nur, Abdussamad dan Djon Lasmono. 2022. *Pembelajaran Teks Resensi pada Siswa Kelas XI SMAN 3 Pontianak Tahun Ajaran 2020/2021*. *Khatulistiwa : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(3). DOI: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v11i3.53729>
- Misra. 2013. *Peningkatan Kemampuan Menulis Pengumuman melalui Metode Latihan Siswa Kelas IV SD Inpres 2 Gio Kecamatan Moutong*. *Jurnal Kreatif Online*, 1(2). Tersedia pada <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/JKTO/article/view/2670> (diakses pada 01 Januari 2022).



- Mulyaningtyas, Rahmawati dan Valentina Ekafebriyanti. 2021. *Pemanfaatan NovelToon sebagai Media Pembelajaran Prosa di SMA*. *Tabasa: Jurnal Bahasa Sastra Indonesia dan Pengajarannya*, 2(2). DOI: <https://doi.org/10.22515/tabasa.v2i2.3938>
- Murahmanita, Sayni Nasrah dan Trisfayani. 2020. "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keterampilan Menulis Teks Resensi Siswa Kelas XI SMKS Ulumuddin Lhokseumawe". *Jurnal Kande*, 2(1). DOI: <http://dx.doi.org/10.33603/deiksis.v6i1.1653>.
- Musrini. 2015. *Upaya Menumbuhkan Keterampilan Menulis bagi Anak dan Penulis Pemula*. Tersedia pada <http://repository.unib.ac.id/11130/1/25-Musrini.pdf>. (diakses tanggal 01 Januari 2022).
- Nalsalina, Windi. 2021. "Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran Fabel Siswa SMPS Laboratorium Undiksha Singaraja". *Skripsi* (tidak diterbitkan). Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah.
- Nugrahani, Farida. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Solo: Cakra Books.
- Nur Wahyudin, Septian dkk. 2019. *Efektivitas Model Think Talk Write dalam Pembelajaran Menulis Teks Resensi*. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(5). DOI: <http://dx.doi.org/10.22460/p.v2i5p689-700.3427>.
- Nurrita, T. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Misykat*, 3(1).
- Pupuh, Fathurrohman dan Sobry Sutikno. 2017. *Strategi Belajar Mengajar (Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami)*. Bandung: Refika Aditama.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Suandi, dkk. 2018. *Keterampilan Berbahasa Indonesia Berorientasi Integritas Nasional dan Harmoni Sosial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tarigan, HG. 2008. *Menulis Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wendra, I Wayan. 2021. *Buku Ajar Penulisan Karya Ilmiah*. Singaraja: Undiksha.