

RANCANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GOOGLE SITE SEBAGAI WUJUD APRESIASI SASTRA

Try Hariadi¹, Herlina²

^{1,2}Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FPBS, Universitas PGRI Pontianak, Jl. Ampera No.88
Pontianak

¹e-mail: harrytriadi12@gmail.com

Submitted
2024-05-27

Accepted
2024-08-30

Published
3034-12-31



Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google site*. Metode yang digunakan secara kualitatif deskriptif melalui teknik observasi nonpartisipan terstruktur dan wawancara terstruktur dengan tempat penelitian di Universitas PGRI Pontianak. Teknik pengumpulan data dilakukan untuk studi kebutuhan dengan merancang prototype. Hasil penelitian berupa rancangan multimedia berbasis *google site* pada pembelajaran Sastra Klasik Kalimantan Barat diawali dengan (1) halaman muka berupa identitas perancang, identitas mata kuliah: ragam sastra lisan, dan kontak. (2) menu/teori terdapat isi menu: konten materi unsur intrinsik karya sastra, legenda, mantra, syair, mite, fabel, dan cerita jenaka yang terdapat di Kalimantan barat. (3) pengujian rancangan multimedia melalui media, materi, dan bahasa dikategorikan diterima/sesuai. Dapat disimpulkan bahwa kemudahan dan tepat guna dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis *google site* oleh dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran.

Kata Kunci: apresiasi sastra; *google site*; interaktif; multimedia pembelajaran.

Abstract

The purpose of this research is to produce a *google site*-based interactive learning multimedia design. The method used qualitatively descriptively is located at Universitas PGRI Pontianak through structured non-participant observation techniques and structured interviews. Data collection techniques are carried out for the study of needs by designing prototypes. The results of the research in the form of a *google site*-based multimedia design on the study of West Kalimantan Classical Literature begins with (1) a page in the form of a designer identity, a course identity: a variety of oral literature, and contacts. (2) the menu/theory contains the contents of the menu: the content of the material, the intrinsic elements of literary works, legends, mantras, poems, mite, fables, and jokes found in West Kalimantan. (3) Testing multimedia design through media, materials, and languages is categorized as acceptable/appropriate. It can be concluded that the convenience and appropriate use in the use of interactive multimedia based on Google sites by lecturers and students in learning.

Keywords: Literary appreciation; *google site*; interactive; multimedia learning.

PENDAHULUAN

Mata kuliah sastra secara umum merupakan salah satu pembelajaran yang harus ditempuh oleh mahasiswa program studi PBSI, namun dalam pelaksanaan



pembelajarannya selama ini memiliki problem tersendiri. Satu diantara permasalahan pembelajaran sastra ialah aktivitas pembelajaran yang terlalu menekankan pada penguasaan teori sehingga kurang dapat menyentuh intuisi emosional, kurang mengasah kreatifitas, dan kurang daya imajinasi peserta didik (Syahrul, 2017). Kekurangan pembelajaran sastra selama ini yang terlalu fokus pada penyampaian dan penguasaan sejarah dan teori sastra, bukan pada apresiasi karya sastra. Para pembelajaran kurang diajak mengakrabi dan mengapresiasi karya sastra, padahal sesuai dengan pengertian karya sastra, yakni kegiatan menggauli cipta sastra dengan sungguh-sungguh hingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan kritis, dan kepekaan perasaan yang baik terhadap karya sastra (Purwaningsih et al., 2023).

Senada dengan uraian sebelumnya bahwa pembelajaran sastra, khususnya pada perguruan tinggi selama ini hanya menekankan pada penguasaan teori sastra. Karya sastra seolah-olah artefak ‘benda mati’ yang tidak memberikan manfaat apa pun sehingga kehadirannya tidak dilibatkan dalam pembelajaran sastra (Suhendi, 2017). Lebih lanjut, pembelajaran sastra yang apresiatif adalah pembelajaran sastra yang memberikan efek kepada pembaca (peserta didik), yaitu memberikan dampak/pengaruh atas nilai-nilai kehidupan melalui mediasi aktivitas bersastra (membaca, memahami, menganalisis, menghayati, mengevaluasi) yang dilakukan secara intens dan berkelanjutan (Suhendi, 2017; Umayu & Harjito, 2017).

Pada konteks pembelajaran, sastra dipahami sebagai objek dalam satu ranah kompetensi pembelajaran dengan sudut pandang. Secara aplikatif dapat dipersempit dalam sebuah proses pengajaran membaca karya sastra, pengajaran menulis karya sastra, pengajaran mendengarkan karya sastra, pengajaran membicarakan karya sastra, dan pengajaran menampilkan karya sastra. Dengan demikian memahami karya sastra dalam kontek pembelajaran menjadi aktivitas multidisiplin antara ilmu pengetahuan sastra, ilmu pengetahuan sosial, dan ilmu pengetahuan pembelajaran yang seluruhnya dapat dikaji ke dalam jenis penelitian kuantitatif maupun kualitatif. Aspek sastra dan bahasa menjadi perangkat kesatuan pembelajaran sastra sekaligus sasaran penelitian (Umayu & Harjito, 2017).

Apresiasi merupakan cara menghargai, menghayati, merasakan, mencermati, dan menilai dengan mengerti serta peka terhadap segi-segi estetikanya sehingga mampu menikmati dan memaknai suatu karya atau objek (Ramadhanti, 2018; Nur'aini, 2021). Apresiasi sastra adalah cara atau usaha seorang untuk menggauli karya sastra dengan sungguh-sungguh menghargai dan memahami dengan penuh penghayatan sehingga tumbuh pengertian, penghargaan, kepekaan berpikir kritis, dan kepekaan yang baik (Ilham et al., 2022; Ramadhanti, 2018). Apresiasi pada seseorang tercapai apabila memiliki pengetahuan dan pemahaman memaknai hidup, disertai dengan perenungan kemudin membawa seorang dapat mengenali dan memahami norma-norma suatu masyarakat (Gasong, 2019). Pembelajaran apresiasi sastra memperkenalkan kepada peserta didik nilai-nilai yang didukung karya sastra dan mengajak peserta didik ikut menghayati pengalaman-pengalaman yang disajikan (Yuhdi & Amalia, 2017).

Tampak adanya problem pembelajaran sastra ialah terletak pada bagaimana pendidik mengambil perannya dan strategi apa yang dilakukan pada aktivitas pembelajaran. Peran pendidik yang terlalu banyak mentransfer teori dan strategi ceramah yang terlalu banyak digunakan membuat pembelajaran sastra selama ini tidak mampu menarik minat dan perhatian peserta didik. Pembelajaran sastra pada konteks kekinian harus melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Dwipayana, 2020).

Problem pembelajaran sastra seperti uraian di atas dapat diatasi dengan berbagai upaya, salah satunya dengan pemanfaatan media pembelajaran digital. Media pembelajaran digital merupakan media belajar yang diakses, diolah, dan didistribusikan melalui perangkat digital (Putri & Wirawati, 2022). Media pembelajaran yang digunakan dalam mendukung hal tersebut yaitu aplikasi *google site*. *Software* ini dibuat google untuk keperluan publikasi secara online, membuat dan memasukkan berbagai macam gambar, video, animasi, sampai mendesain bahan ajar (Afrianto et al., 2022). *Google sites* sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan oleh pengajar dalam mengupload video pembelajaran, mengintegrasikan beberapa link materi, dan link soal yang dapat digunakan juga sebagai *Learning Management System* (Novelia & Dheni, 2022;



Adzkiya et al., 2021). Aplikasi *google site* merupakan media alternatif yang dapat memudahkan pendidik mengelola bahan ajar dan menghemat durasi waktu pembelajaran. Selain itu, dapat menjadi media interaksi dan diskusi antara peserta didik dan pendidik (Dariyadi et al., 2021).

Tujuan dalam penelitian ini yaitu menghasilkan rancangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google site* dengan mendeskripsikan 1) halaman muka berupa identitas perancang, identitas mata kuliah: ragam sastra lisan, dan kontak; 2) menu/teori terdapat isi menu: konten materi unsur intrinsik karya sastra, legenda, mantra, syair, mite, fabel, dan cerita jenaka yang terdapat di Kalimantan barat. 3) pengujian rancangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *google site*.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif atau naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi dengan natural *setting*. Disebut sebagai metode kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya lebih bersifat kualitatif yaitu hasil rancangan multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan *google site* kemudian mendeskripsikan rancangan medianya. Metode penelitian ini dilakukan secara ilmiah dan bertahap dengan menentukan topik, proses pengumpulan data serta menganalisis data (Raco, 2010). Bentuk penelitian ini adalah penelitian deskriptif yang menggambarkan keadaan sebenarnya tentang objek yang diteliti. Bentuk penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mengeksplorasi ataupun mengklarifikasi suatu gejala, suatu fenomena atau kenyataan sosial yang ada (Samsu, 2017). Perancangan multimedia berbasis *google site* ini dilakukan di Universitas PGRI Pontianak, mahasiswa dan dosen Pendidikan Bahasa Indonesia yang menjadi subjek penelitiannya.

Teknik pengumpulan data dengan observasi nonpartisipan terstruktur. Teknik dengan jenis observasi yang mengharuskan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Teknik observasi digunakan untuk melihat media yang digunakan dalam pembelajaran sastra dan menganalisis kebutuhan peserta didik

terkait materi atau konten yang menarik minat pembelajaran. Peneliti menggunakan panduan observasi dan panduan wawancara sebagai alat penelitian.

Peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur dengan cara melakukan percakapan tatap muka antara pewawancara dengan sumber informasi (Yusuf, 2017). Wawancara dilakukan dengan beberapa dosen yang pernah mengampu mata kuliah. Teknik wawancara digunakan untuk memastikan dan memantapkan kebutuhan yang urgen terkait pembelajaran sastra. Teknik ini juga digunakan lebih memvalidkan hasil observasi terhadap konten materi yang lebih dibutuhkan dan lebih tepat pada saat pembelajaran sastra. Wawancara dilakukan terhadap 60 mahasiswa dan 2 dosen pengampu mata kuliah.

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan studi kebutuhan terhadap peserta didik dan dosen pengampu mata kuliah dengan teknik observasi dan wawancara. Teknik observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap pembelajaran mata kuliah sastra klasik menggunakan catatan dan rekaman, sedangkan teknik wawancara dilakukan dengan berkomunikasi langsung bersama mahasiswa dan dosen yang mengacu pada perilaku, pengetahuan awal, mereview, dan merefleksi pembelajaran sastra yang dialami dan yang diinginkan. Hasil dari identifikasi kebutuhan peserta didik dan dosen, maka selanjutnya peneliti menyusun panduan observasi dan wawancara agar informasi yang hendak digali tepat. Langkah selanjutnya peneliti merancang *prototype* multimedia berbasis *google site* sesuai dengan hasil identifikasi terhadap kebutuhan dosen dan mahasiswa. Teknik validasi multimedia berbasis *Google site* dengan teknik *blackbox testing* oleh pakar/ahli. Adapun indikator instrumen yang digunakan ahli media (program menu dan tampilan), ahli materi (kesesuaian isi dan ketepatan isi), dan ahli bahasa (kaidah kebahasaan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa rancangan multimedia berbasis *google site* pada pembelajaran Sastra Klasik Kalimantan Barat diawali dengan halaman muka, yang berisi identitas perancang dan identitas mata kuliah.



Kelas sastra kali ini merupakan bagian dari kelas pada mata kuliah Sastra Klasik Kalimantan Barat. Kali ini kelas sastra akan membagikan pengetahuan kepada Anda tentang Legenda dan contoh legenda, mantra dan contoh mantra, serta syair dan contoh syair, mite dan contoh mite, fabel dan contoh fabel, cerita jenaka dan contoh cerita jenaka yang ada di Kalimantan Barat.

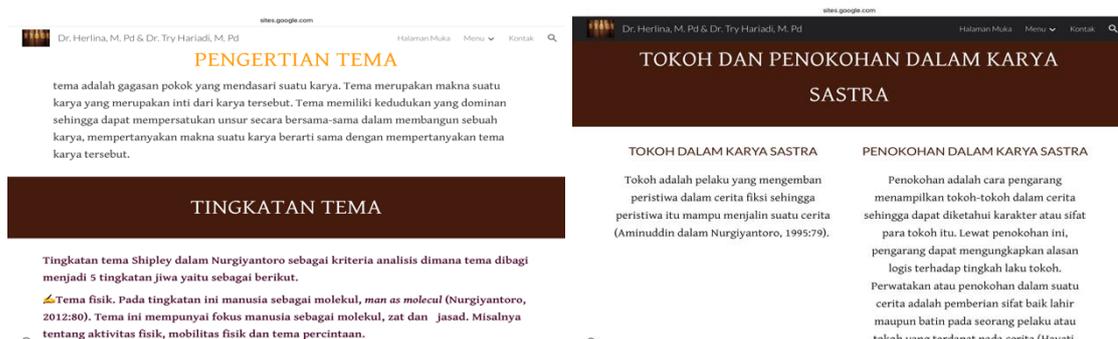
Gambar 1 Halaman awal Google Site

Setelah halaman muka, tepat disampingnya, terdapat menu yang akan mengarahkan pembaca pada ragam sastra lisan sesuai dengan penamaan pada isi menu.

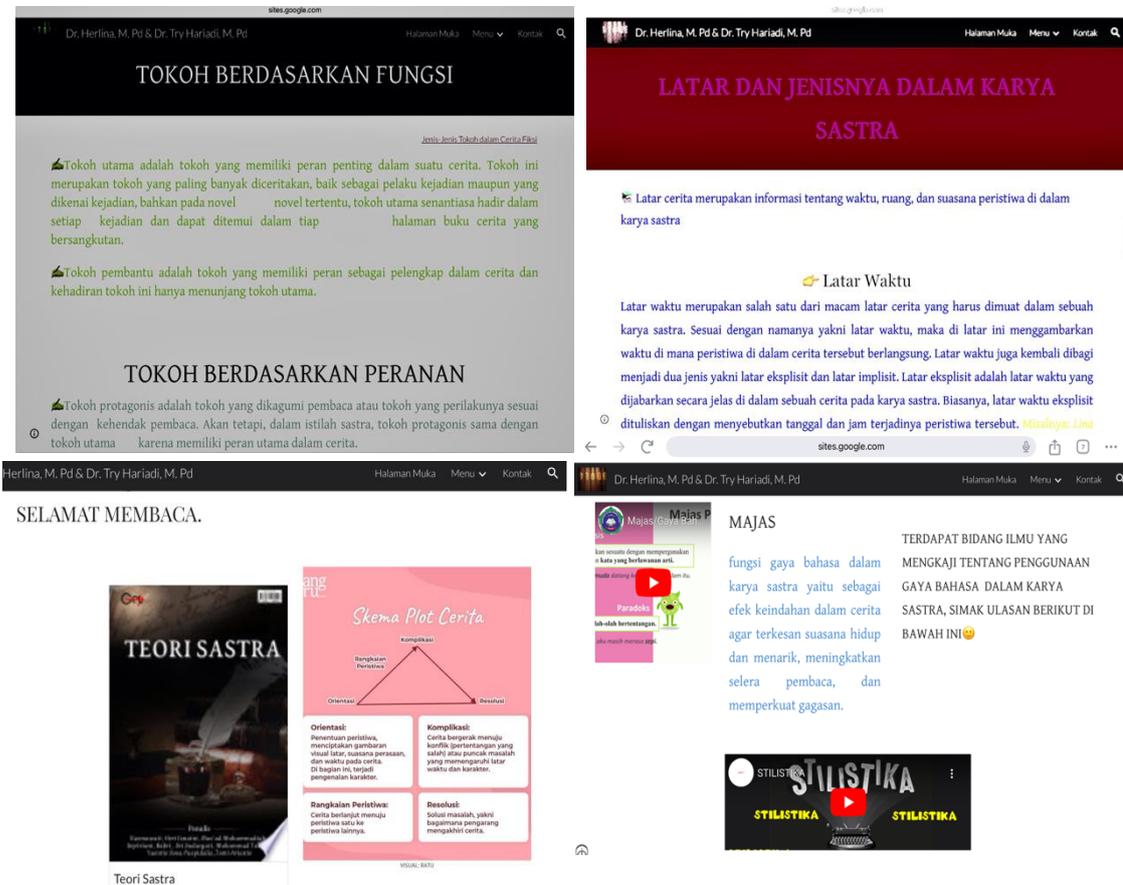


Gambar 2 Menu dan Isi Menu Google Site

Bagian pertama menu *google site*, pembaca akan disajikan teori mengenai unsur intrinsik sebuah karya sastra. Pada sebagian gambar di bawah ini, terdapat gambar sampul buku (pada gambler terakhir kedua), pada *google site*, buku sampul buku tersebut disertai link yang akan mengarahkan pembacanya pada buku yang

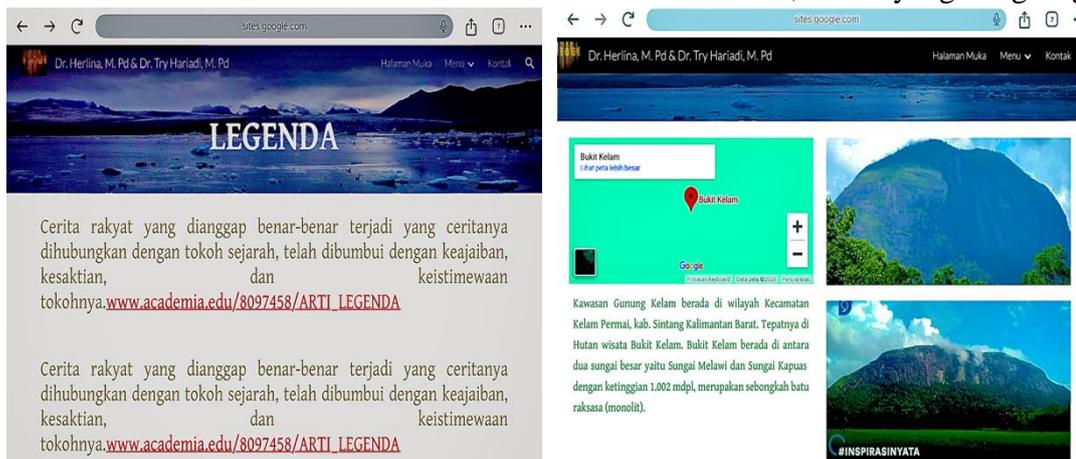


ada di google, sedangkan pada gambar terakhir akan mengarahkan pembaca pada video di youtube



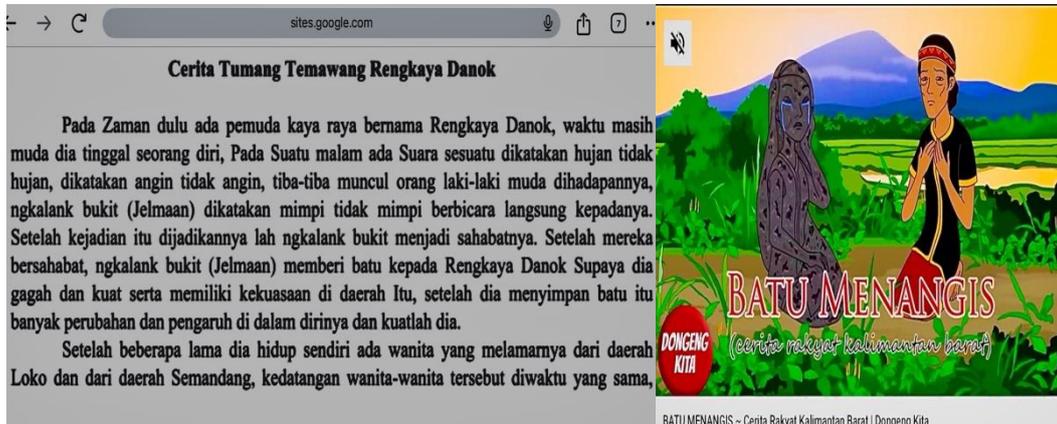
Gambar 3 Materi Karya Sastra

Setelah konten materi mengenai unsur intrinsik karya sastra, pembaca akan diarahkan pada halaman berikutnya, yaitu konten mengenai legenda yang ada di Kalimantan Barat. Konten ini bersumber dari teks biasa, buku yang langsung



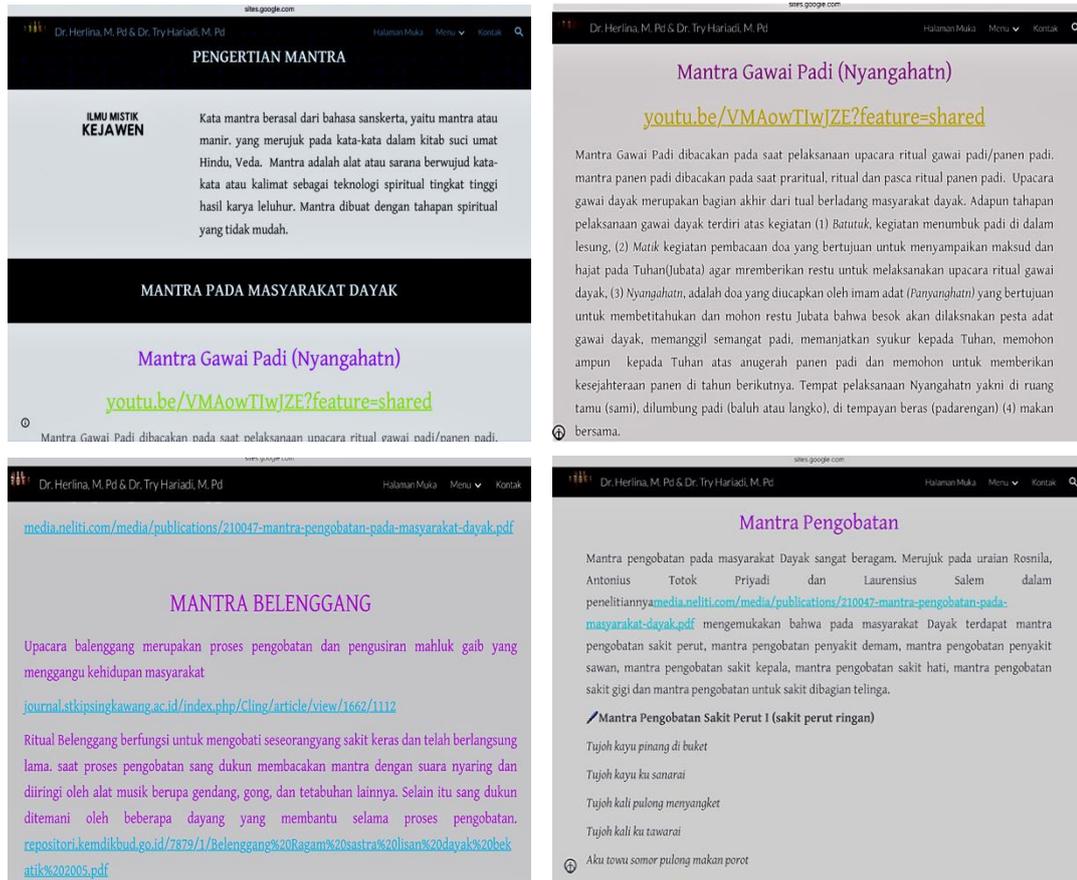


mengarahkan pembaca pada buku di *ebook* dan buku yang sudah diunduh oleh peneliti, dan sebagian konten akan langsung mengarah pada *google drive* peneliti.



Gambar 4 Konten Materi mengenai Legenda

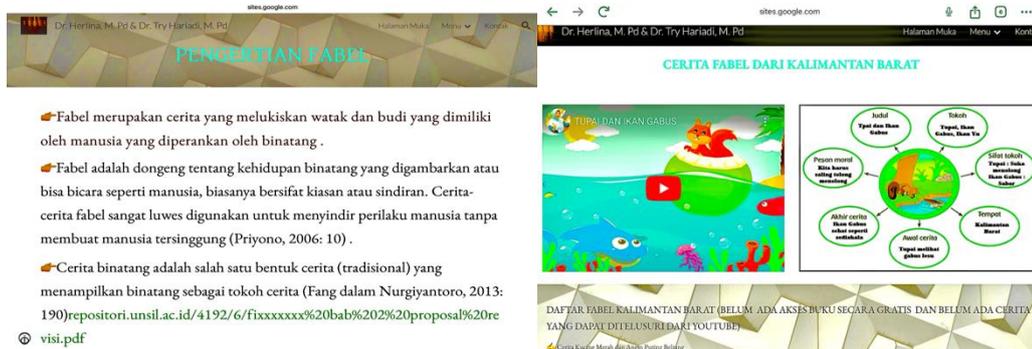
Selanjutnya, pembaca akan di arahkan pada konten materi yang lebih spesifik, yakni sastra lisan berbentuk mantra. Diawali dengan penjelasan tentang pengertian mantra, dan pemaparan terhadap mantra yang ada di Kalimantan Barat.



Gambar 5 Konten Materi mengenai Mantra



Fabel juga merupakan jenis karya sastra klasik yang pernah ada di Kalimantan Barat, walaupun kehadiran fabel tidak mudah diakses karena kurangnya pendokumentasian dari berbagai pihak.



Gambar 8 Konten Materi mengenai Fabel

Rancangan multimedia interaktif berbasis *google site* dirancang untuk pembelajaran sastra klasik Kalimantan Barat. Terdapat enam jenis karya sastra klasik yang berusaha dihimpun oleh peneliti, yaitu legenda, mantra, syair, mite, dan fabel. Legenda masih sangat mudah dijumpai konten materinya karena sudah banyak yang mendokumentasikannya. Legenda yang sudah dihimpun oleh peneliti yaitu legenda tentang bukit kelam yang berasal dari Sintang. Konten materi terdiri atas peta daerah Sintang, sumber gambar bukit kelam, dan sumber *youtube*, yang memuat cerita tentang asal muasal bukit kelam. Konten legenda berikutnya yaitu cerita tentang Tumang Temawang Rengkayang Danok, kolaborasi peneliti dengan mahasiswa. Cerita tersebut berasal dari desa Kayu Bunga, Kecamatan Belimbing Hulu, Kabupaten Melawi. Konten tentang legenda juga peneliti peroleh dari sumber buku yang berjudul “Asal Mula Rombok Manangar”, legenda yang berasal dari daerah Landak, berisi tiga belas (13) cerita legenda. Kreativitas konten yang dibuat tentunya berdasarkan dari minat dan rasa ingin tahu masyarakat sekitar (Haerul & Yusrina, 2021).

Konten berikutnya yaitu tentang mantra. Konten mantra berasal dari dua etnis besar yang ada di Kalimantan Barat yaitu etnis Dayak dan etnis Melayu. Mantra dari etnis Dayak terdiri atas mantra panen padi, mantra berobat dan mantra yang terdiri atas mantra pendek yang untuk mengobati penyakit ringan, juga mantra belenggang khusus untuk mengobati penyakit yang berat dan membutuhkan ritual

khusus dalam pelaksanaannya. Mantra dari etnis Melayu peneliti peroleh dari sumber buku yang sudah diunduh. Mantra tersebut terdiri atas mantra pengobatan, mantra pelindung diri, mantra untuk pekerjaan, dan mantra adat istiadat. Adat istiadat daerah etnis Melayu dan Dayak memiliki nilai-nilai kearifan lokal yang mengandung nilai kebersamaan, nilai ketaatan dan nilai religius (Batubara, 2017).

Syair sering digunakan oleh sebagian besar suku melayu. Syair kerap kali digunakan pada saat acara besar/ adat suku melayu sebagai warisan budaya seperti perayaan/upacara resmi lainnya. Konten yang dipilih untuk materi syair yaitu syair gulung dan syair tundang mayang. Berikutnya yaitu mite. Mite berhubungan dengan kepercayaan, benda gaib, dewa-dewi maupun makhluk dimasa lampau. Konten yang dipilih yaitu Asal Mula Padi Negeri kayangan, Jubata Nek Baruakng Kulup, dan Pangkak Gasing. Terakhir adalah fabel. Fabel biasa dikenal dengan cerita yang menampilkan binatang sebagai tokoh cerita. Fabel Kalimantan Barat belum ada secara gratis yang bisa ditelusuri dari *YouTube* akan tetapi konten yang disajikan seperti cerita ‘Tupai dan Ikan Gabus’ dan cerita ‘Kucing Merah dan Angin Puting Beliung’.

Pengujian rancangan dilakukan untuk mengetahui kevalidan multimedia yang digunakan. Pengujian ini menggunakan jenis pengujian *blackbox testing* melalui uji validitas yang melibatkan 3 validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.

Tabel 1 Pengujian Rancangan Multimedia oleh Ahli Media

No	Indikator Pengujian	Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Program Menu	a. Jika tautan/link diklik maka akan masuk ke laman utama akses	Link diklik dan menuju laman utama	Diterima / Sesuai
		b. Kemudahan penggunaan multimedia	Multimedia sangat mudah digunakan	Diterima / Sesuai
		c. Ketepatan reaksi tombol	Fungsi terjalankan	Diterima / Sesuai
2	Tampilan dan Desain	a. Kesesuaian menu, tombol dan fitur pada media	Fungsi terjalankan	Diterima / Sesuai
		b. Penyajian penempatan gambar sesuai	gambar yang disajikan sesuai	Diterima / Sesuai



c.	Penggunaan suara sesuai serta tidak mengganggu	Suara selaras	Diterima / Sesuai
d.	Tampilan dan desain Multimedia inovatif sehingga menarik	Tampilan dan desain inovatif	Diterima / Sesuai
e.	Komposisi warna tampilan media interaktif jelas	Pemilihan sesuai	Diterima / Sesuai

Tabel 2 Pengujian Rancangan Multimedia oleh Ahli Materi

Indikator Pengujian	Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1 Kesesuaian Isi	a. Materi yang disampaikan sesuai dengan pembelajaran	Materi disesuaikan dengan pembelajaran	Diterima / Sesuai
	b. Materi memiliki manfaat untuk menambah wawasan pengetahuan	Materi bermanfaat	Diterima / Sesuai
	c. Konsep materi memiliki kesesuaian cakupan pembelajaran	Konsep materi terjalankan	Diterima / Sesuai
2 Ketepatan isi	a. Materi pada multimedia disampaikan dengan runtun	Materi runtun	Diterima / Sesuai
	b. Konten sesuai dengan kemampuan kognitif mahasiswa	Konten sesuai dengan tingkat pemahaman mahasiswa	Diterima / Sesuai
	c. Sistematika penyajian materi pada media logis	Penyajian sesuai	Diterima / Sesuai

Tabel 3 Pengujian Rancangan Multimedia oleh Ahli Bahasa

No	Indikator Pengujian	Diharapkan	Hasil	Kesimpulan
1	Kaidah Kebahasaan	Bahasa pada multimedia memperhatikan EYD dan kaidah kebahasaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	Bahasa yang digunakan memperhatikan EYD dan kaidah kebahasaan Indonesia yang baik dan benar	Diterima / Sesuai
		Pemilihan kosakata dan diksi pada media sederhana sehingga mudah dipahami	Diksi dan Kosakata efektif	Diterima / Sesuai

Bahasa dalam media disesuaikan dengan perkembangan wawasan pengetahuan	Bahasa mudah dimengerti	Diterima / Sesuai
Ketepatan penggunaan istilah	Istilah penggunaan sesuai pada konteks	Diterima / Sesuai
Sistematika penyajian materi pada multimedia logis	Penyajian materi dapat diterima	Diterima / Sesuai
Ketepatan penggunaan tanda baca, angka dan huruf kapital	Memperhatikan tanda baca dan tata tulis	Diterima / Sesuai
Kejelasan dan ketepatan struktur kalimat yang digunakan	Redaksi tepat dan dapat dipahami	Diterima / Sesuai

Berdasarkan uji konten multimedia yang telah divalidasi oleh para pakar atau validator, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian multimedia konten dengan metode *black box testing* dinyatakan dapat diterima dan sesuai serta dapat digunakan dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan kesesuaian penggunaan teknik *blackbox testing*. Pengujian ini berfokus pada kebutuhan fungsional perangkat lunak melalui uji validitas konten yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sesuai dengan indikator penilaian dan kisi-kisi instrumen penelitian (Sugiharni, 2018). Kemudian hasil *black box testing* dilakukan untuk memastikan bahwa unit program atau media yang dirancang memenuhi kebutuhan atau spesifikasi fungsional (Putra, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan pada analisis terhadap rancangan multimedia berbasis *google site* pada pembelajaran interaktif Sastra Klasik Kalimantan Barat dapat disimpulkan bahwa (1) halaman muka berupa identitas perancang, identitas mata kuliah: ragam sastra lisan, dan kontak. (2) menu/teori terdapat isi menu: konten materi unsur intrinsik karya sastra, legenda, mantra, syair, mite, fabel, dan cerita jenaka yang terdapat di Kalimantan barat. (3) pengujian rancangan multimedia melalui media, materi, dan bahasa dikategorikan diterima/sesuai. Dapat disimpulkan bahwa rancangan multimedia pembelajaran pada halaman muka dan konten yang telah diuji terdapat kemudahan dan tepat guna dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis *google site* oleh dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Adzkya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Google Site dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas V SD. *Educate Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 20-31.
- Afrianto., Parjito., & Kasih, E. N. E. W. (2022). Alternatif Pengelolaan Pembelajaran Dalam Jaringan: Google Sites. *Madaniya*, 3(4), 776-783.
- Batubara, S M. (2017). Kearifan Lokal dalam Budaya Daerah Kalimantan Barat (Etnis Melayu dan Dayak). *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 2(1), 91-104.
- Dariyadi, M. W., Mahliatussikah, H., & Fauzan, M. (2021). Pemanfaatan Google Site sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Tifani*, 1(1), 65-74.
- Dwipayana, I. K. A. (2020). Inovasi Pembelajaran Apresiasi Sastra Lisan dalam Konteks Pandemi. *Stilistika*, 9(1), 107-121.
- Gasong, D. (2019). *Apresiasi Sastra Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haerul & Yusrina. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia berbasis Digital dimasa Pandemi Covid 19. *Semantik*, 10(1), 25-32.
- Ilham, M., Murniviyanti, L., & Prasrihamni, M. (2022). Pengembangan Media Permainan Monopoli Pada Pembelajaran Apresiasi Sastra Pantun Kelas 5 SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5), 5054-5062.
- Novelia, L. A., & Dheni, D. R. (2021). Desain Media Pembelajaran Berbasis Google Site pada Materi Ikatan Ion. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kimia 2022 “Desain Merdeka Belajar Dalam Pendidikan Kimia dan Inovasi Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 Tahun 2021“.
- Nur’aini, A. (2021). Apresiasi Sastra dan Persepsi Mahasiswa Pascasarjana Linguistik Terapan Universitas Negeri Yogyakarta terhadap Pentingnya Sastra dalam Kehidupan Bermasyarakat. *PENAOQ: Jurnal Sastra, Budaya dan Pariwisata*, 2(1), 31-44.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (Pusaka).

- Sugiharni. (2018). Pengujian Validitas Konten Media Pembelajaran Interaktif Berorientasi Model Creative Problem Solving. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 2(2), 88-95.
- Suhendi, D. (2017). Menggagas Pembelajaran Sastra yang Kreatif dan Inovatif di Perguruan Tinggi: Sejarah Sastra Sebagai Model. *Seminar Nasional dalam Rangka Bulan Bahasa Tahun 2017*.
- Purwaningsih, L., Sudiby, A., & Isnaini, H. (2023). Problematika pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Metonimia: Jurnal Sastra dan Pendidikan Kesusastraan*, 1(2), 69-73.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiq, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan *Wordwall* pada Model *Game Based Learning* terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Putri, M. F., & Wirawati, D. (2022). Penerapan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Negeri 5 Banguntapan. *Belajar Bahasa: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia*, 7 (2), 285-300.
- Raco. J. R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif; Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ramadhanti, D. (2018). *Apresiasi Prosa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahrul, N. (2017). Pembelajaran Sastra Indonesia dalam Konteks Konteks Global: Problematika dan Solusi. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa dan Sastra dalam Konteks Global Tahun 2017*.
- Umay, N. M., & Harjito. (2017). *Penelitian Pembelajaran Sastra*. Semarang: Universitas PGRI Semarang Press.
- Yuhdi, A., & Amalia, N. (2018). Desain Media Pembelajaran Berbasis Daring Memanfaatkan Portal Schoology pada Pembelajaran Apresiasi Sastra. *Basastra*, 7(1), 14-22.
- Yuniar, A. R., Subandowo, M., dan Karyono. H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Informatika Berbasis Google Site Custom Domain. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 6(2), 360–368.



Yusuf, A. M. (2017). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan (Edisi Pertama)*. Jakarta: Kencana.