

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., & Lestari, R. D. (2018). Penerapan Metode Mengikat Makna Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung. *Semantik*, 7(1), 2252–4657. <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>
- Ali, M. S. B., Yasmeen, R., & Munawar, Z. (2023). The Impact of Technology Integration on Student Engagement and Achievement in Mathematics Education: A Systematic Review. *International Journal of Computer Integrated Manufacturing*, 6(3), 222–232. <https://www.researchgate.net/publication/370446167>
- Anding, M. F., Saud, S., & Rijal, S. (2021). Peningkatan Kosakata Bahasa Jerman Melalui Penggunaan Media Cerita Pendek. *Journal of Language, Literature, and Linguistics*, 57, 57–63.
- Anggun, E. D., Choir, J. A., Nasrulloh, N., & Busri, H. (2023). Pengembangan Media Infografis untuk Pembelajaran Teks Cerita Pendek. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 19(2), 253–260. <https://doi.org/10.25134/fon.v19i2.7827>
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Pascasarjana*.
- Baran, S. J., & Davis, D. K. (2020). *Mass Communication Theory: Foundations, Ferment, and Future* (8 ed.). Oxford University Press.
- Chen, C. M., & Wang, J. Y. (2020). Employing gamified feedback in mobile learning to improve student engagement and performance. *Computers & Education*.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E-learning and the science of instruction: Proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning* (4 ed.). Wiley.
- Cornelia, A., & Fitriani, D. (2023). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis literasi digital. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 13(1), 32–41.
- Dewi, R. K. (2020). *Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di era revolusi industri 4.0*. Deepublish.
- Fadilah, M. R., Husna, G. N., Hidayah, A. H., Khaerunisa, A., Aidhina, Z. N., Fatimah, R., Putri, C. P., & Rahayu, A. D. (2024). Penggunaan Majas pada Cerita Pendek Modern “Cuma Teman” Karya Raditya Dika. *Jurnal Kultur*, 3(1), 56–67. <http://jurnalilmiah.org/journal/index.php/kultur>
- Fahmy, R., & Priswati, N. (2024). Pengaruh platform digital berbasis game terhadap keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 120–134.
- Fiti, T. A., Fatdha, T. S. E., Yenni, H., & Astarilla, L. (2022). Pengenalan Platform Digital Sebagai Media dan Evaluasi Pembelajaran SMK Bina Profesi

- Pekanbaru. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat)*, 2(2), 115–162.
- Garrison, D., & Anderson, T. (2003). The Advantages and Disadvantages of E-Learning. *The American Journal of Distance Education*, 17(1), 3–19.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran* (Vol. 1). Yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, M. (2021). *Media Pembelajaran* (F. Sukmawati, Ed.; 1 ed.). Tahta Media Grup.
- Haslinda. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Kajian Apresiasi Prosa Fiksi Berbasis Kearifan Lokal Terintegrasi Mobile Learning*. 1–15.
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital* (Efitra & Sepriano, Ed.; 1 ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hidayat, A. M., & Sulistiyono, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Mpos Pada Teks Cerpen Kelas XI SMA/MA. *Imajeri: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 139–151. <https://doi.org/10.22236/imajeri.v4i2.8766>
- Hidayat, T., & Sulistiyo, U. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android untuk teks cerita pendek. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(2), 95–104.
- Johnson, M., & Lee, A. (2023). Enhancing digital literacy through platform-based learning. *International Journal of Educational Technology*, 18(2), 101–115.
- Kemendikbud. (2023, Mei 14). *Platform Digital Kemendikbudristek Berikan Dampak Positif Bagi Semua Sektor Pendidikan*. Kemendikbud. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/05/platform-digital-kemendikbudristek-berikan-dampak-positif-bagi-semua-sektor-pendidikan>
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase A-Fase F*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.
- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Transformasi digital di sektor pendidikan: Peluang dan Tantangan*. <https://www.kominfo.go.id>
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Strategi pembelajaran jarak jauh selama pandemi COVID-19. *Kemendikbud*.
- Knapp, M. L., & Miller, G. R. (2020). *Handbook of Interpersonal Communication* (2 ed.). Sage Publications Inc.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

- Kosasih, A. N., Sukatmo, & Isnaini, H. (2023). Problematika Menulis Teks Cerpen Pada Proses Pembelajaran Siswa. *Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa*, 1(1), 51–60.
- Lado, S. F., Fadli, Z. A., & Rahmah, Y. (2016). Analisis Struktur dan Nilai-nilai Moral yang Terkandung dalam Cerpen Ten Made Todoke Karya Yoshida Genjiro. *Jurnal Japanese Literature*, 2(2), 1–10. <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/japliterature>
- Laurillard, D. (2012). *Teaching as a Design Science*. Routledge.
- Limbong, J. L., & Suparman. (2016). Kemampuan Menentukan Unsur Intrinsik Cerpen melalui Model Pembelajaran Inkuiri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 2(1), 12–26.
- Mahsun. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks*. Rajawali Press.
- Mansyur, U. (2018). *Pemanfaatan Nilai Kejujuran dalam Cerpen Sebagai Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Karakter*.
- Maretha, D. (2019). Analisis Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik dalam Cerita Hikayat Karya Yulita Fitriana dan Aplikasinya sebagai Bahan Ajar Kelas X SMK Priority. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1).
- Markovic, M. R. (2010). Advantages and Disadvantages of E-Learning in Comparison to Traditional Forms of Learning. *Annals of the University of Petroşani, Economics*, 10(2), 289–298. <https://www.researchgate.net/publication/49966027>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2 ed.). Cambridge University Press.
- Megwa, C. P. (2022). *The Impact of Technology on Teaching and Learning in Higher Institutions: A Literature Review*. <https://www.researchgate.net/publication/357824376>
- Mukodas, M. G. (2022). Analisis Konflik Batin: Tinjauan Psikologi Dalam Antologi Cerpen Malam Terakhir Karya Leila S. Chudori dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. *Tringulasi: Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan dan Pembelajaran*, 1(1), 1–10. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/triangulasi>
- Mutia, A., Khusna, F., & Utomo, A. P. Y. (2022). Analisis Deiksis Cerpen “Bila Semua Wanita Cantik!” Karya Tere Liye. *Jurnal Ilmiah Semantika*, 3(2), 101–110.
- Ningsih, S. A., Yusandra, T. F., & Febriani, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Menulis Cerita Pendek Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(1).
- Nur, T. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains*, 1(2), 308–318.

- Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi*. Gadjah Mada University Press.
- Nurjanah, M. S., Marlina, & Setiawan. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Pendek Berdasarkan Indeks Kepadatan Leksikal. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 12(1), 197–206. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jwp.v%vi%i.15394>
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Deepublish.
- Pemerintah Pusat, I. (2003, Juli 8). *Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Database Peraturan. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>
- Pitaloka, S. D. A., Aka, K. A., & Santi, N. N. (2021). Pembelajaran Daring Pada Sekolah Dasar Berbasis Aplikasi Libera. *Pembelajaran Adaptif dan Pemanfaatan IPTEKS untuk Mendukung Pelaksanaan MBKM*, 475–483.
- Prasetyo, A. R. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital di SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Indonesia*, 8(1), 45–58.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Puslapdik Kemendikdasmen. (2022). Platform Merdeka Mengajar Disambut Antusias Para Guru. *Pusat Layanan Pembiayaan Pendidikan*. <https://puslapdik.dikdasmen.go.id/platform-merdeka-mengajar-disambut-antusias-para-guru/>
- Rahayu, E., Muhtarom, I., & Mujtaba, S. (2021). Nilai Toleransi dalam Cerpen-cerpen Terbitan Koran Republika Daring dan Relevansinya sebagai Materi Ajar Sastra di SMA. *Basastra: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 9(1), 24–44.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulistyio, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sesuai dengan Karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363.
- Rohman, S. (2020). *Pembelajaran Cerpen* (F. Azzahrah, Ed.). PT Bumi Aksara.
- Salahuddin. (2016). Pengaruh Penggunaan Mediawork Sheet pada Pembelajaran Ekonomi dalam Meningkatkan Proses dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jupe: Jurnal Pendidikan Mandala*, 1, 113–129.
- Salahuddin, A. (2021). *Pengembangan media pembelajaran berbasis digital untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa SMA*. CV Alfabeta.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.

- Satinem. (2019). *Apresiasi Prosa Fiksi: Teori, Metode, Dan Penerapannya*. Deepublish.
https://books.google.co.id/books/about/Apresiasi_Prosa_Fiksi.html?id=ZiC4DwAAQBAJ&redir_esc=y
- Septeria, N. M. I., Supendi, D. A., & Setiadi, D. (2020). Pengaruh Metode Copy The Master Terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Berbentukan WAG pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 3 Kota Sukabumi. *Kredo: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 4(1). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/kredo/index>
- Shoffa, M. A. , N., & Ramdani, A. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 102–110.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., Azhari, D. S., Hafidz, Kardi, J., Umar, R. H., & Gusmirawati. (2023). *Media Pembelajaran* (Sriwardona & R. Yani, Ed.; 1 ed.). CV. Afasa Pustaka. <https://www.researchgate.net/publication/377116610>
- Sintia, R., Pratami, F., & Fitriyah, L. (2023). Pengembangan E-Modul pada Materi Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Negeri 1 Belitang Jaya. *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 115–123.
- Sitanggang, C. A., & Lubis, F. (2023). Pengembangan E-LKPD Interaktif Materi Teks Cerita Pendek Berbasis Website Wizer.me Kelas XI SMA Tahun Pembelajaran 2022/2023. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 162–172. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1083>
- Sulastri, D., Maulana, L. H., & Uswatun, D. A. (2021). Pemanfaatan Platform Digital Dalam Pembelajaran Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 219–229. <https://doi.org/10.21009/JPD.011.22>
- Sulistiawan, H., H., N. A. S., & Astuti, L. P. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis web untuk meningkatkan keterlibatan belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 77–89.
- Sumiati. (2020). *Unsur-unsur Pembangun Cerpen*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Suryadi, R., & Nuryatin, A. (2017). Nilai Pendidikan dalam Antologi Cerpen Senyum Karyamin Karya Ahmad Tohari. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>
- Susetyo, B. (2019). *Statistika Untuk Analisis Data Penelitian* (5 ed.). PT Refika Aditama.
- Tarsinih, E. (2018). Kajian Terhadap Nilai-Nilai Sosial Dalam Kumpulan Cerpen “Rumah Malam Di Mata Ibu” Karya Alex R. Nainggolan Sebagai Alternatif Bahan Ajar. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 70–81.

- UNESCO. (2022). *Education in a post-COVID world: Nine ideas for public action*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahiddin, D., & Nurdiansyah, M. F. (2022). Pemanfaatan Platform Digital pada Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Konferensi Nasional Penelitian dan Pengabdian*, 1343–1349. www.techopedia.com
- Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring di MI Muhammadiyah PK Kartasura pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 76–84. www.belajar.id
- Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Widyoko, E. P. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar.
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Haqqi, T. A. F., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 2(1), 39–46. <https://doi.org/10.54082/jupin.39>
- Wulandari, R. S., & Sari, F. K. (2022). Media Sosial sebagai Platform Pembelajaran Alternatif di Era Digital. *Tantangan dan Terobosan Pembelajaran Inovatif di Era Digital*, 279–288.
- Zimmerman, B. J. (2000). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. Dalam M. Boekaerts, P. R. Pintrich, & M. (Eds.) Zeidner (Ed.), *Handbook of self-regulation* (hlm. 13–39). Academic Press.
- Zuraidah, D. N., Fajar Apriyadi, M., Fatoni, A. R., Al Fatih, M., & Amrozi, Y. (2021). Menelisik Platform Digital Dalam Teknologi Bahasa Pemrograman. *Teknosis: Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi & Sains*, 11(2), 1–6. <https://doi.org/10.36350/jbs.v11i2>