

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *LESSONUP* TERHADAP KETERAMPILAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS XI SMAN 4 PALEMBANG

Nabilah Oktariani¹, Juaidah Agustina², Masnunah³

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang, ²Universitas PGRI Palembang

³Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Univesitas PGRI Palembang

[¹nabilahoktariani68@gmail.com](mailto:nabilahoktariani68@gmail.com), [²Juaidah82@gmail.com](mailto:Juaidah82@gmail.com) ,

[³masnunah42@gmail.com](mailto:masnunah42@gmail.com).

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using LessonUp-based learning media on students' short story writing skills. The background of this research is the low student engagement and performance in writing short stories due to the use of conventional methods that are less interactive. A quantitative approach with a quasi-experimental method was employed in this research. The design used was post-test only control group design, involving two groups: an experimental class using LessonUp and a control class using conventional methods. The population consisted of all eleventh-grade students at SMAN 4 Palembang, and samples were selected using cluster random sampling. Data collection was conducted using writing tests. The results showed that the experimental class obtained a higher average post-test score (87.46) compared to the control class (70.93). The data met the normality and homogeneity assumptions. The hypothesis test using an independent sample t-test indicated a significant difference between the two groups, with a Sig. (2-tailed) value of 0.000 and a t-count of 11.374, which is greater than the t-table value of 1.667. It can be concluded that the use of LessonUp-based media has a significant positive effect on students' short story writing skills.

Keywords: *short story writing skills, lessonup, digital media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *LessonUp* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam menulis cerpen akibat penggunaan metode konvensional yang kurang interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah post-test only control group design yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan *LessonUp* dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas XI di SMAN 4 Palembang, dengan pengambilan sampel menggunakan teknik cluster random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui tes menulis cerpen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-

rata post-test yang lebih tinggi (87,46) dibandingkan kelas kontrol (70,93). Data yang diperoleh telah memenuhi asumsi normalitas dan homogenitas. Hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai t hitung sebesar 11,374 yang lebih besar dari t tabel sebesar 1,667. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media berbasis *LessonUp* memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa.

Kata Kunci: keterampilan menulis cerpen, *lessonup*, media digital

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu landasan terpenting dalam pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam hal ini, metode pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga peserta didik terlibat secara aktif, mengembangkan potensinya, dan mendorong pemahaman mendalam terhadap mata pelajaran. Pembelajaran yang interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dapat meningkatkan minat dan kemampuan belajar siswa. Namun, pada praktiknya, banyak siswa yang cenderung pasif selama belajar di kelas, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit atau kurang menarik, termasuk dalam pembelajaran sastra seperti cerita pendek (cerpen).

Pembelajaran sastra sangat membutuhkan pemahaman mendalam, penghayatan terhadap karya, serta kemampuan untuk mengembangkan keterampilan menulis. Sayangnya,

siswa sering merasa bosan dan kurang tertarik dengan penyajian materi sastra yang disampaikan secara konvensional. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterampilan menulis cerpen dan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi dalam metode pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap cerpen sekaligus keterampilan menulisnya.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan media berbasis teknologi, seperti platform *LessonUp*. *LessonUp* merupakan platform pembelajaran digital yang memungkinkan guru merancang pembelajaran interaktif dengan fitur multimedia, kuis, dan aktivitas kolaboratif. Media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta keterampilan menulis cerpen secara efektif. Di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi informasi dan

komunikasi telah membawa dampak besar dalam dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis digital diyakini dapat membangun suasana belajar yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam berbagai mata pelajaran, termasuk sastra (Fatimah, 2021, hal. 2). Media digital juga terbukti mampu menyajikan bahan ajar secara menyenangkan dalam berbagai format seperti teks, audio, dan video (Kaiful Usman, 2013 dalam Fatimah, 2021).

Platform pendidikan digital seperti *LessonUp* memungkinkan terjadinya personalisasi pembelajaran, karena guru dapat menyusun materi sesuai kebutuhan dan kemampuan masing-masing siswa. Fleksibilitas ini menjadi keunggulan di tengah beragamnya gaya dan kecepatan belajar siswa (Mellania & Sakti, 2022). Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat merangsang partisipasi aktif siswa melalui fitur diskusi, simulasi, dan evaluasi yang membentuk pembelajaran kolaboratif. Dengan demikian, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sarana transformasi proses belajar menjadi lebih bermakna dan berpusat pada siswa (Suryani, 2019).

Cerita pendek sendiri merupakan karya sastra padat yang kaya makna, umumnya menyajikan konflik besar dalam kehidupan tokoh dengan penyelesaian yang cepat namun bermakna. Cerpen tidak hanya menjadi bacaan menarik, tetapi juga sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, apresiasi sastra, dan ekspresi diri siswa (Rohman, 2020, hal. 4). Oleh karena itu, pembelajaran cerpen di tingkat sekolah menengah menjadi bagian penting dalam pengembangan literasi siswa.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan awal dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia di SMAN 4 Palembang, Ibu Tri Wulandari, ditemukan bahwa meskipun pembelajaran cerpen telah menggunakan model berdiferensiasi, siswa masih mengalami kesulitan memahami unsur-unsur cerpen dan menulis cerita pendek secara mandiri. Kesulitan ini menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang tidak hanya variatif, tetapi interaktif dan berfokus pengembangan kreativitas serta keterampilan menulis siswa.

Untuk itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif, salah satunya melalui pemanfaatan platform digital

seperti *LessonUp*. Fitur-fitur dalam *LessonUp*, seperti kuis online, mind mapping, serta media visual dan audio, mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam menulis cerpen (*LessonUp*, n.d.; Mellania & Sakti, 2022, p. 4). *LessonUp* juga memungkinkan guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan lebih jelas dan kontekstual, yang mendorong keterlibatan aktif siswa serta mendukung peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan platform *LessonUp* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa. Diharapkan melalui pembelajaran yang lebih interaktif dan berpusat pada siswa, kemampuan literasi dan kreativitas siswa dalam menulis cerpen dapat berkembang secara optimal.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *LessonUp* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Pendekatan kuantitatif dipilih

karena mampu mengukur fenomena secara sistematis dan terstruktur melalui data numerik yang diolah secara statistik (Priadana & Sunarsi, 2021, hal. 24). Jenis eksperimen yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan desain post-test only control group design, yang melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media *LessonUp*, dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Desain ini memungkinkan peneliti untuk mengamati pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar tanpa perlu melakukan pre-test, sehingga fokus analisis berada pada perbandingan hasil post-test kedua kelompok (Rusalina, 2020, hal. 45).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMAN 4 Palembang yang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi cerpen, yang berjumlah 9 kelas. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah cluster random sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan kelompok kelas secara acak. Dua kelas dipilih sebagai sampel yaitu kelas XI Eforbia sebagai kelompok eksperimen dan XI Cempaka sebagai kelompok kontrol, masing-

masing terdiri dari 36 siswa dengan total 72 responden. Kelas eksperimen menerima pembelajaran menggunakan media *LessonUp*, sementara kelas kontrol belajar dengan metode konvensional tanpa media digital. Pembelajaran dilakukan selama beberapa pertemuan dan diakhiri dengan post-test yang sama pada kedua kelompok untuk mengukur keterampilan menulis cerpen.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, yang dirancang untuk menilai keterampilan menulis cerpen siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes ini mencakup unsur-unsur cerita pendek seperti tema, alur, tokoh, latar, dan gaya bahasa, yang disesuaikan dengan indikator penilaian menulis cerpen. Data dari hasil post-test kemudian dianalisis menggunakan serangkaian uji statistik. Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi (p) $> 0,05$, data dianggap normal, dan sebaliknya jika $< 0,05$ maka digunakan metode non-parametrik (Isnaini et al., 2025). Selain itu, uji homogenitas dilakukan untuk memastikan varians antara dua kelompok bersifat homogen.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis digunakan uji Independent Sample t-test, dengan asumsi bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kriteria pengujian didasarkan pada perbandingan nilai p-value dengan taraf signifikansi 0,05 serta perbandingan nilai t hitung dengan t tabel. Jika $p\text{-value} < 0,05$ atau $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *LessonUp* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Sebaliknya, jika $p\text{-value} > 0,05$ atau $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$, maka H_0 diterima. Dengan demikian, keseluruhan prosedur dalam penelitian ini disusun secara sistematis guna memperoleh bukti empiris mengenai efektivitas penggunaan media berbasis *LessonUp* dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen di kalangan siswa kelas XI.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *LessonUp* terhadap keterampilan

menulis cerpen siswa kelas XI di SMAN 4 Palembang. Setelah proses pembelajaran berlangsung di masing-masing kelas, peneliti melaksanakan post-test guna mengukur keterampilan menulis cerpen siswa. *Post-test* dilakukan secara tertulis pada hari Senin, 24 Februari 2025 untuk kelas XI Eforbia sebagai kelas eksperimen, dan Selasa, 25 Februari 2025 untuk kelas XI Cempaka sebagai kelas kontrol. Post-test ini diberikan secara seragam kepada kedua kelas dengan instruksi menulis cerpen bertema “Perjuangan dan Impian.”

Kegiatan ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana siswa mampu menerapkan pemahaman dan teknik penulisan cerpen yang telah dipelajari selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil *post-test*, diketahui bahwa kelas eksperimen menunjukkan capaian hasil belajar yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Data deskriptif nilai *post-test* kedua kelas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1 Deskripsi Statistik Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Eksperimen	Kontrol
N	36	36
Rata-rata	87,46	70,93

Dari tabel di atas terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata lebih tinggi, yaitu 87,46,

sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 70,93. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan dalam hasil belajar antara kedua kelompok setelah pembelajaran, yang diduga kuat dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan. Untuk membuktikan pengaruh penggunaan media *LessonUp* terhadap keterampilan menulis cerpen, peneliti melakukan beberapa uji prasyarat yang meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Tujuan dari uji-uji ini adalah untuk memastikan bahwa data layak dianalisis menggunakan uji statistik parametrik seperti uji-t.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* melalui program *SPSS* versi 25. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data skor *post-test* pada kedua kelas berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2 Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Kelompok	Eksperimen	Kontrol
Statistik Shapiro-Wilk	0,954	0,973
Sig.	0,108	0,399

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai signifikansi untuk kedua kelas lebih besar dari 0,05 ($p >$

0,05), yaitu 0,108 untuk kelas eksperimen dan 0,399 untuk kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data *post-test* dari kedua kelas terdistribusi normal dan memenuhi salah satu syarat analisis statistik parametrik.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah homogen atau tidak. Hasil uji homogenitas menggunakan metode *Levene's Test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Uji Homogenitas <i>Levene's Test</i>	
Variabel	Sig. (p-value)
Based on Mean	0,273

Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,273 > 0,05$. Hal ini mengindikasikan bahwa varians dari kedua kelompok adalah homogen, sehingga dapat dilanjutkan dengan uji parametrik yaitu *Independent Samples t-Test*.

3. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok, dilakukan uji *Independent Samples t-Test*. Hasil pengujian ditunjukkan dalam tabel berikut:

Tabel 4 Uji t <i>Independent Samples Test</i>	
Statistik	Nilai
T hitung	11,374
T tabel	1,667
Sig (2-tailed)	0,000

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa nilai *sig. (2-tailed)* = $0,000 < 0,05$, serta $t \text{ hitung} = 11,374 > t \text{ tabel} = 1,667$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis cerpen siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran berbasis *LessonUp* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *LessonUp* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan fokus pada keterlibatan siswa. Rata-rata nilai kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol menunjukkan bahwa pendekatan teknologi berbasis media digital dapat menjadi strategi efektif dalam pembelajaran sastra, khususnya dalam pengembangan keterampilan menulis cerpen. *LessonUp* dengan fitur multimedia, kuis interaktif, dan mind mapping membantu siswa lebih mudah

memahami struktur cerpen dan mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk tulisan. Hal ini sejalan dengan pendapat Mellania dan Sakti (2022) yang menyatakan bahwa *LessonUp* memberikan kemudahan dalam menciptakan pembelajaran aktif, personal, dan berpusat pada siswa.

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *LessonUp* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran tersebut pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMAN 4 Palembang. Peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis *LessonUp* yang diterapkan pada kelas (XI Eforbia) kelas eksperimen yang berjumlah 36 orang. Pada saat pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis *LessonUp*, siswa lebih terlibat secara aktif tanpa merasa terbebani dan memahami materi yang telah peneliti berikan, sehingga siswa di kelas eksperimen lebih mudah dalam menulis cerpen. Sedangkan pada kelas (XI Cempaka) kelas kontrol peneliti hanya menerapkan pembelajaran secara konvensional yang berjumlah 36 orang. Pada kelas kontrol terdapat banyak

siswa yang terlihat bosan dan jenuh dengan penjelasan dari peneliti yang hanya menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan kurang dalam memahami materi cerpen yang peneliti berikan.

Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan di kelas eksperimen dan dua kali pertemuan di kelas kontrol. Berdasarkan data hasil siswa menulis cerpen di kelas eksperimen terdapat skor rata-rata hasil yang berjumlah 87,46 sedangkan pada kelas kontrol berjumlah 70,93. Ditemukan bahwa nilai rata-rata post-test kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Setelah hasil post-test siswa dikumpulkan, maka peneliti melakukan analisis data yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis.

Pada langkah awal, peneliti menguji data dari kedua kelas tersebut menggunakan uji Shapiro-Wilk yang terdapat di program SPSS 25. Peneliti menganalisis data uji normalitas dari kelas eksperimen terlebih dahulu dan hasil dari data tersebut terdistribusi normal, maka peneliti melanjutkan pengujian data pada kelas kontrol yang hasil dari data tersebut juga terdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas dengan data yang

terdistribusi normal, maka langkah selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas dengan hasil data dari kedua kelas tersebut varians dalam penelitian bersifat homogen. Peneliti melakukan uji Independent Sample T-Test untuk melihat perbandingan antara dua kelas tersebut. Maka hasil yang didapat ialah nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$ yang diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikansi antara hasil post-test kelas eksperimen dan post-test kelas kontrol.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *LessonUp* yang peneliti berikan kepada kelas eksperimen berpengaruh secara signifikan terhadap keterampilan menulis cerpen siswa. Perlakuan tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dibandingkan dengan metode pembelajaran yang digunakan di kelas kontrol. Hal ini sependapat dengan (Suryani, Setiawan, & Putra, 2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran memberikan kemudahan untuk memahami pembelajaran yang disajikan secara sistematis. Selain itu, kajian relevan terdahulu yang dilakukan oleh (Dewi & Zulfikarni, 2023) yang berjudul "Pengaruh Media Film Pendek

Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ranah Pesisir". Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya peningkatan dan terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media film pendek terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI SMA Negeri 1 Ranah Pesisir. Dengan demikian, kajian terdahulu yang berjudul "Pengaruh Media Film Pendek Terhadap Keterampilan Menulis Teks Cerpen Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Ranah Pesisir" relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *LessonUp* Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI SMAN 4 Palembang".

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *LessonUp* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI di SMAN 4 Palembang. Hal ini dibuktikan dari perolehan nilai rata-rata post-test siswa pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas

kontrol, yaitu 87,46 dibandingkan dengan 70,93. Selain itu, hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ dan t hitung sebesar $11,374 > t$ tabel sebesar 1,667, yang berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *LessonUp* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifuddin, A. D., & Azis. (2021). Pengaruh media film pendek terhadap kemampuan menulis cerpen. *Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*.
- Astuty, S. D. (2019). Analisis tokoh utama cerpen *Tanah Peninggalan* karya Asmawati dengan pendekatan dekonstruksi. *UMSU Repository*, 10.
- Azhari, D. S., Afif, Z., Kustati, M., & Sepriyanti, N. (2023). Penelitian mixed method research untuk disertasi. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4.
- Dewi, P. K., & Zulfikarni. (2023). Pengaruh media film pendek terhadap keterampilan menulis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9.
- Extyaningrum, M. O., Rifai, A., & Mukhlis. (2023). Nilai pendidikan karakter pada antologi cerpen *Perihal Kematian yang Dipermainkan* cerpen pilihan KIAS 2017–2019. *Sasindo Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 138.
- Fatimah, M. (2021). Media pembelajaran digital sebagai inovasi pembelajaran debat dalam forum diskusi pada masa pandemi Covid-19. *Media Pembelajaran Digital sebagai Inovasi 2*.
- Helaluddin, & Awalludin. (2020). *Keterampilan menulis akademik panduan bagi mahasiswa di perguruan tinggi*. Serang-Banten: Media Madani.
- Husna, R. (2021). Peran media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *OSF Preprints*, 1.
- Imansyah, M. N. (2021). Pengaruh media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo terhadap hasil belajar siswa SMK. *JIEPP (Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran)*.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik analisis data uji normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4.
- Kaiful Usman. (2013). Media digital dalam pembelajaran: Format teks, audio, dan video yang menyenangkan dan interaktif. (Dikutip dalam Fatimah, 2021).
- LessonUp*. (n.d.). *LessonUp: The most complete online teaching platform*. Diakses Februari 2025 dari <https://www.LessonUp.com/site/en>
- Mellania, D., & Sakti, K. F. (2022). Penerapan metode mind mapping melalui aplikasi *LessonUp* untuk keterampilan menulis karangan

- mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Mandarin Universitas Negeri Malang. *Journal of Language, Literature, and Arts*, 4.
- Priadana, S., & Sunarsi, D. (2021). *Metode penelitian kuantitatif*. Tangerang Selatan: Pascal Books.
- Rohman, S. (2020). *Pembelajaran cerpen*. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- Rusalina, A. (2020). Pengaruh media boneka tangan terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 51 Kaur. *e-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu*, 45.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2019). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.