

Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android

Development of Learning Media for Classical Malay Literature Crossword Puzzles Based on Android

Fina Hiasa^{1,*}, Fitra Youpika², dan Nafri Yanti³

^{1,2,3}Universitas Bengkulu

Jalan W.R. Supratman Kandang Limun 38371 A, Bengkulu, Indonesia

^{1,*}Email: finahiasa@unib.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6386-068X>

²Email: fitrayoupika@unib.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-3593-8539>

³Email: nafriyanti@unib.ac.id; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-0611-962X>

ARTICLE HISTORY

Received 2 November 2021

Accepted 7 February 2022

Published 1 May 2022

KEYWORDS

learning media, crosswords, classical malay literature.

KATA KUNCI

media pembelajaran, teka-teki silang, sastra melayu klasik.

ABSTRACT

This study aims to develop learning media for Indonesian-Malay literary crosswords classical based on android. The android-based crossword puzzle learning media developed with the help of the Proprofs application will be tested on odd semester students taking the History of Literature course, Indonesian Language Education Study Program, FKIP, Bengkulu University. The development of learning media in this study used the Research and Development (R&D) method, where researchers collected research data using a questionnaire based on the Likert scale. This study has three questionnaires: a material expert questionnaire, a media expert questionnaire, and a user response questionnaire of 34 students. As a result, the total score obtained from the combined validation of material experts, media, and users was 139.5, or an average score of 4.1. These results indicate that the learning media of classical Indonesian-Malay literary crosswords that the researcher developed is appropriate for learning activities in the History of Literature course.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia Melayu klasik berbasis android. Media pembelajaran teka-teki silang berbasis android yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi Proprofs ini akan diujicobakan pada mahasiswa semester ganjil yang mengambil mata kuliah Sejarah Sastra, Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Bengkulu. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dimana peneliti mengumpulkan data penelitian menggunakan angket yang berpatokan pada skala Likert. Terdapat tiga angket yang disebarkan dalam penelitian ini, yaitu angket ahli materi, angket ahli media, dan angket tanggapan pengguna yang terdiri dari 34 mahasiswa. Hasilnya, total skor yang diperoleh dari gabungan validasi ahli materi, media, dan pengguna adalah sebesar 139,5 atau memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,1. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia Melayu klasik yang peneliti kembangkan masuk ke dalam kategori layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Sejarah Sastra.

To cite this article:

Hiasa, F., Youpika, F., & Yanti, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Teka-Teki Silang Sastra Melayu Klasik Berbasis Android. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(2), 421—436. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i2.322>



A. Pendahuluan

Pandemi membuat cara belajar dari rumah menjadi pilihan terbaik untuk pemutusan penyebaran virus corona. Namun pembelajaran daring tersebut akhir-akhir ini menjadi polemik baik bagi pemerintah, pendidik, peserta didik, dan orang tua sendiri. Tentu hal ini berkaitan dengan anggapan proses belajar cenderung dianggap kurang bermakna dan hasil belajar pun menjadi kurang komprehensif (Bayham & Fenichel, 2020; Fitriyani et al., 2020; Hew et al., 2020; Tadesse & Muluye, 2020). Oleh karena itu, inovasi baik dari segi metode dan juga media diperlukan untuk menghadapi era merdeka belajar ditengah masih maraknya penyebaran virus corona (Hiasa et al., 2022; Indrianingrum & Suwarna, 2015; Isdianto & Suyata, 2014; Retnoningsih et al., 2017; Silalahi & Haryadi, 2015; Sutigno et al., 2015). Kebutuhan akan media pembelajaran ini juga dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra, mengingat efektivitas pembelajaran bahasa dan sastra masih perlu ditingkatkan (Yanti et al., 2018)

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan, jenis, tugas dan respon, yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah pengajaran berlangsung dan konteks pembelajaran serta karakteristik siswa (Komariah et al., 2020). Media pembelajaran merupakan faktor penting yang menentukan efektivitas pembelajaran (Setiawan et al., 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang interaktif dalam mewakili sebuah materi untuk diberikan kepada peserta didik di era merdeka belajar yang cenderung melek akan teknologi. Kebutuhan akan media yang interaktif ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Uman Rejo (2021) dengan judul *Problematika Pembelajaran Sejarah Sastra di Kampus Wilayah Perbatasan Negara Kesatuan Republik Indonesia-Republik Demokratik Timor Leste*. Terdapat 5 aspek yang ditemukan dan salah satunya adalah mengenai problematika pembelajaran dari aspek media. Rejo mengatakan bahwa ditinjau dari aspek media, kecenderungan media yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Sastra di program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ini adalah media silinda. Namun kecenderungan tersebut juga menjadi momok dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketergantungan salindia dengan listrik dimana komputer yang digunakan untuk menghadirkan salindia harus terhubung dengan proyektor yang hanya bisa aktif ketika listrik hidup. Permasalahan listrik tersebut dapat teratasi dengan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dalam mata kuliah sejarah sastra yang tetap dapat digunakan dengan atau tanpa listrik (Rejo, 2021).

Media pembelajaran yang dimaksud adalah media pembelajaran berbasis android. *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi. *Android* saat ini merupakan sistem operasi yang paling banyak digunakan pada ponsel mulai dari kelas *low end* hingga *high end*. Ini dikarenakan kebijakan yang diterapkannya sehingga siapapun boleh menggunakannya untuk menjalankan

ponsel mereka (Komputer, 2013). Dapat disimpulkan bahwa sistem *android* sendiri dapat menjangkau semua pihak, sehingga dengan membuat media pembelajaran berbasis *android* dapat dikatakan media tersebut selain relevan dengan kebutuhan dan kebiasaan peserta didik yang dekat dengan teknologi, juga tidak memiliki batasan dari segi pengguna (Wahyuni & Etfita, 2019).

Hansson mengatakan bahwa dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator (Hansson et al., 2020). Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar siswa. Hal senada juga diungkapkan oleh Briggs (dalam Rusman, 2008) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai: *the physical means of conveying instructional content, book, films, videotapes, etc.* Selanjutnya Briggs juga menyatakan media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar (Rusman, 2008). Besarnya peranan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran inilah yang membuat peneliti berkeinginan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android yang berbentuk *teka-teki silang* untuk materi Sejarah Sastra Melayu Klasik.

Teka-teki silang adalah sebuah permainan mengasah otak dengan mengisi kotak kosong dengan *clue* sederhana baik secara vertikal maupun horizontal yang membuat pengisinya tidak hanya bermain tetapi juga berpikir. Konsep bermain sambil belajar yang terkandung di dalam teka-teki silang inilah yang membuat proses pembelajaran tidak hanya menyenangkan dan tetapi juga bermakna bagi peserta didik. Mengisi teka-teki silang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok. Peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran walaupun kegiatan pembelajaran dilakukan dari rumah ataupun secara *daring*. Ada beberapa aplikasi yang menyediakan bantuan dalam membuat teka-teki silang misalnya saja aplikasi *puzzle maker*, *WPS office*, *puzzleOrg*, *eclipse crossword*, *proprofs*, dan lain-lain. Peneliti memilih menggunakan bantuan aplikasi *proprofs* untuk membuat teka-teki silang online berbasis android. Keunggulan aplikasi *proprofts* ini adalah hasil pengerjaan teka-teki silang dapat diketahui secara langsung dan juga setiap pengguna mendapatkan sertifikat. Selain itu penggunaan yang mudah dan dapat dikerjakan pada android akan membuat peserta didik berada dalam ruang belajar daring yang nyaman. Materi sastra Indonesia Melayu Klasik akan dikemas secara modern untuk menghadapi para peserta didik dari generasi milenial.

Sastra Melayu Klasik adalah bagian dari mata kuliah Sejarah Sastra Indonesia yang ada di program studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Sastra melayu klasik adalah studi yang sudah sangat lama berkembang dan hingga sekarang masih berlanjut. Selain itu sastra melayu klasik adalah bagian dari sastra dunia. Artinya, sastra Melayu Klasik memiliki peranan sosial dalam masyarakat yang melahirkannya dan melalui sastra melayu klasik kita dapat mengetahui alam pikiran orang melayu sehingga dapat dikatakan bahwa sastra melayu klasik masih sangat relevan dengan manusia dan kehidupan masa kini. Pembelajaran pada mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat memahami

bagaimana perkembangan sastra melayu klasik di Indonesia. Peserta didik akan belajar melihat dirinya sebagai bagian dari masyarakat melayu melalui kebiasaan, adat-istiadat, dan tradisi yang tercermin pada karya-karya di zaman melayu klasik. Harapannya adalah para peserta didik yang merupakan kaum milenial ini mampu berpikir kritis dalam memahami akar budaya bangsa Indonesia yang merupakan orang melayu. Melalui pengetahuan tersebut maka harapannya peserta didik yang merupakan kaum milenial ini dapat dengan bijak bertindak dan berperilaku sehingga ciri khas moral bangsa melayu tidak tergerus perkembangan zaman.

Kombinasi antara sesuatu yang klasik, seperti sastra melayu klasik, dengan teknologi dirasa dapat menjadi modal kuat dalam membangun sebuah media pembelajaran yang interaktif melalui teka-teki silang berbasis android berbantuan aplikasi *proprofs* ini sebagai alat untuk memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Hadirnya media pembelajaran teka-teki silang sejarah sastra indonesia melayu klasik berbasis android tidak hanya menuntut mahasiswa untuk berpikir kritis tetapi juga membuat suasana belajar menjadi lebih ringan dan menyenangkan sehingga memungkinkan adanya peningkatan hasil belajar.

Penelitian yang relevan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis android berupa teka-teki silang ini pernah dilakukan oleh Fathan (2021). Adapun hasil penelitiannya adalah adanya peningkatan aktivitas siswa sebesar 6,37% dari skor siklus I, yaitu 14,46% meningkat pada siklus II, yaitu 20,83%. Peningkatan hasil belajar dibuktikan bahwa skor ketuntasan prasiklus sebesar 27,79% meningkat pada siklus I menjadi 55,56% dan pada siklus II meningkat sebesar 94,4%. Sedangkan respons siswa sebesar 92% dikategorikan tinggi (Fathan, 2021). Efektivitas pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran teka-teki silang juga pernah dilakukan oleh Lubis et al. (2020).

Perbedaan penelitian relevan tersebut dengan dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada metode, lingkup bidang penelitian, dan hasil akhir yang menjadi target capaian penelitian. Dimana peneliti sebelumnya melakukan penerapan dengan hasil berupa peningkatan hasil belajar, sedangkan peneliti melakukan pengembangan dengan hasil berupa produk media pembelajaran. Masih terbatasnya penelitian tentang pengembangan media teka-teki silang berbasis android khususnya pada bidang sastra juga menjadi alasan peneliti ingin melakukan penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran teka-teki silang Sastra Indonesia Melayu Klasik berbasis android.

B. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *Research & Development* (R&D). Metode ini adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, yang efektif dan bermakna (Putra, 2011). Penelitian ini mengacu pada model penelitian dan

pengembangan 4D (four-D). Menurut Thiagarajan (1974) model penelitian dan pengembangan 4D terdiri atas 4 tahap utama, yaitu pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan et al., 1974). Terdapat tiga angket yang akan disebar untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, yaitu angket ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket tanggapan pengguna. Pengguna adalah mahasiswa yang berjumlah 34 orang yang mengambil mata kuliah Sejarah Sastra. Penyebaran angket tersebut memiliki tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran yang peneliti buat. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data angket untuk ahli materi dan ahli media serta angket tanggapan mahasiswa dilakukan dengan lima skala penilaian, dimana skor tertinggi adalah 5 (*sangat setuju*) dan skor terendah adalah 1 (*sangat tidak setuju*). Untuk menghitung skor total rerata dari setiap angket digunakan rumus: $X = \frac{\sum X}{N}$. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan sesuai acuan Tabel 1.

Sedangkan untuk mengetahui hasil uji coba media pembelajaran, nilai yang diperoleh nantinya akan dimasukan ke dalam tabel kategori penilaian sehingga akan dihasilkan persentase jumlah mahasiswa dengan kategori penilaian tertentu. Berikut adalah rumus yang akan digunakan dalam pengolahan data.

$$X = \frac{\sum X}{\sum X_{\text{maks}}} \times 100\%$$

Keterangan

X : nilai yang dicari dalam persen
 $\sum X$: Jumlah nilai mahasiswa
 $\sum X_{\text{maks}}$: Jumlah skor total

Tabel 1. Konversi Skor pada Skala Lima

Interval Nilai	Rentang	Kategori
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	4,21 – 5,00	Sangat Layak
$X_i + 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{bi}$	3,41 – 4,20	Layak
$X_i - 0,6 S_{bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{bi}$	2,61 – 3,40	Cukup Layak
$X_i - 1,8 S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{bi}$	1,81 – 2,60	Kurang Layak
$X \leq X_i - 1,8 S_{bi}$	0 – 1,80	Tidak Layak

Tabel 2. Kategori Penilaian

No	Persentase	Kategori
1	80% - 100%	Sangat baik (A)
2	70% - 79%	baik (B)
3	60% - 69%	Cukup baik (C)
4	45% - 59%	Kurang baik (D)

C. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran teka-teki silang Sastra Indonesia Melayu Klasik berbasis android untuk meningkatkan berpikir kritis mahasiswa menggunakan bantuan aplikasi *proprofs* telah diujicobakan terhadap 34 orang mahasiswa PBI yang mengambil mata kuliah Sejarah Sastra. Hasil penyebaran angket ahli materi, angket ahli media, dan angket tanggapan mahasiswa menunjukkan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android dengan bantuan aplikasi *proprofs* ini 'layak' untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sastra. Selain itu juga terdapat uji coba yang dilakukan kepada mahasiswa, yang hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman mahasiswa atas materi ajar sastra Indonesia melayu klasik setelah menggunakan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android dengan bantuan aplikasi *proprofs* sehingga mahasiswa mendapatkan hasil belajar dengan nilai rata-rata 'baik'. Berikut adalah pemaparan dari tahapan pelaksanaan penelitian yang menggunakan metode *Research and Development (R&D)* yang telah peneliti lakukan.

1. Pendefinisian (*Define*)

Tahapan pendefinisian adalah tahapan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini berkaitan dengan peserta didik dan juga dosen yang mengampu mata kuliah bidang sastra Indonesia, terutama dosen yang mengampu mata kuliah Sejarah Sastra. Selain itu analisis kebutuhan ini juga untuk mengetahui kecenderungan penggunaan media pembelajaran dalam mata kuliah sastra di Prodi Pendidikan bahasa Indonesia. Peneliti membuat instrument analisis kebutuhan melalui kuisisioner yang dibagikan menggunakan google form kepada dosen pengampu mata kuliah Sejarah Sastra di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia FKIP Universitas Bengkulu serta juga ditujukan kepada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Sejarah Sastra. Instrumen analisis kebutuhan ini sebelum digunakan telah terlebih dahulu dihitung CV (*content validity*) dimana jika mendapatkan nilai $CV > 0,7$ maka instrument ini dapat digunakan. Hasil yang didapatkan setelah menghitung CV pada intrumen analisis kebutuhan untuk pengajar dan mahasiswa adalah 1 dan 0,75 artinya kedua instrument ini dapat digunakan dan dapat disebarakan kepada pengajar dan mahasiswa.

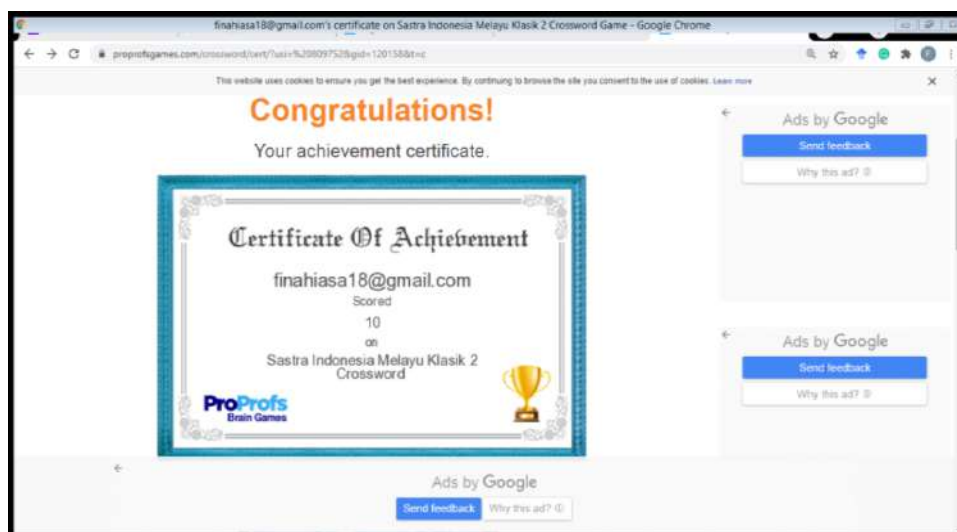
Analisis data yang dilakukan pada kuisisioner untuk dosen berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android menunjukkan hasil skala 4,7 dari rata-rata interval minimal 3 maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android layak untuk dilakukan. Hasil analisis data kuisisioner untuk mahasiswa berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android menunjukkan hasil skala 3,4 dari rata-rata interval minimal 3 maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android layak untuk dilakukan.

2. Perancangan (*Design*)

Tahapan perancangan pada pengembangan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android dengan bantuan aplikasi *proprofs* ini terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap pemilihan materi, tahap perancangan butir soal, dan tahap mendesain kotak teka-teki silang. Pertama, pada tahap pemilihan materi. Peneliti memilih materi yang cenderung dihindari atau kurang diminati oleh peserta didik, yaitu berkaitan dengan yang lampau, yaitu sastra melayu klasik. Sastra Indonesia terdiri dari sastra melayu klasik dan sastra modern, peneliti memilih melayu klasik sebagai materi yang akan digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Pemilihan materi ini bertujuan untuk mengubah sudut pandang peserta didik agar memiliki minat atas yang klasik atau lampau, yaitu materi Sastra Melayu Klasik. Tentu saja materi sastra melayu klasik ini dikombinasikan dengan ciri khas peserta didik pada saat ini, yaitu peserta didik yang cenderung dekat dengan teknologi. Kombinasi inilah yang menjadi kunci agar peserta didik bersemangat untuk mempelajari materi sastra Indonesia melayu klasik.

Kedua, tahap perancangan butir soal. Pada tahap ini peneliti memilih bagian materi yang tepat untuk ditransformasikan menjadi pernyataan dan pertanyaan teka-teki silang. Soal-soal tersebut dipilih dan dirancang sesuai dengan ciri khas dari teka-teki silang. Sumber utama dari materi yang akan peneliti transformasikan ke dalam bentuk soal pernyataan dan soal pertanyaan teka-teki silang adalah dari buku Liaw Yock Fang yang berjudul Sejarah Kesusastraan Melayu Klasik. Tiap bagian materi yang berkaitan dengan sastra melayu klasik akan ditransformasikan menjadi 20 butir soal teka-teki silang. Totalnya ada 9 bagian materi dari sastra melayu klasik sehingga produksi soal teka-teki silang mencapai 180 butir soal. Ketiga adalah tahap mendesain kotak teka-teki silang. Pembuatan desain teka-teki silang berbasis android ini menggunakan bantuan aplikasi *proprofs*.

Berikut adalah langkah pembuatan dan juga contoh hasil dari desain teka-teki silang dengan bantuan aplikasi *proprofs*. Pertama, buka situs www.proprofs.com. Di halaman utama, pilih tab menu *login* untuk yang sudah memiliki akun. Jika belum, pilih tab menu *sign up free* untuk membuat akun. Anda bisa menggunakan akun Facebook, Goggle, Twitter, Linked-in, atau pun Microsoft untuk mendaftar. Kedua, pilih menu *brain game* dan klik *crossword* atau teka-teki silang, lalu tekan pilihan *create crossword*. Ketiga, masukan judul teka-teki silang di kolom pengisian judul dan tulis deskripsinya. Jawaban diisi pada kolom *word*, dan soal diisi pada kolom *hint*. Selanjutnya tekan *create my game*. Keempat, setelah selesai dibuat, maka pengguna dapat langsung memainkannya dengan cara mengklik *play game*. Pada saat *game* dimulai, maka waktu pengerjaan akan terlihat dilayar dalam skala hitungan detik. Setelah pengguna menyelesaikan soal dan mengklik *submit*, maka pengguna akan diarahkan pada tampilan skor penilaian dan juga sertifikat seperti di bawah ini.



Gambar 1. Sertifikat Hasil Skor Pengerjaan Teka-Teki Silang

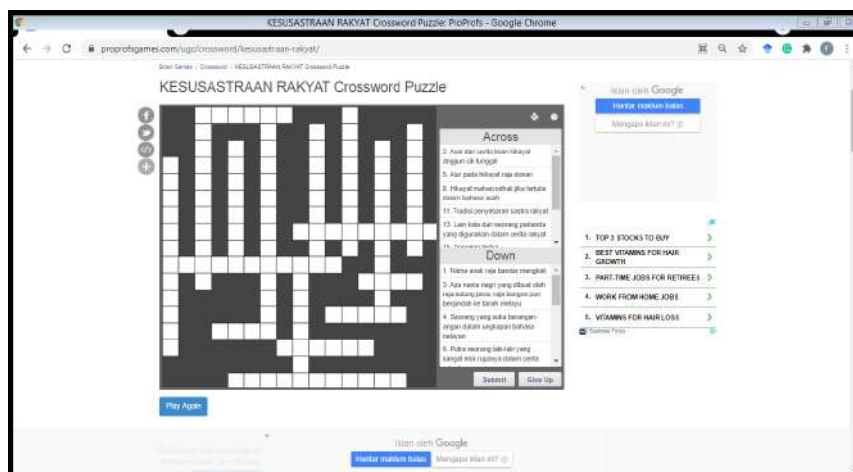
Hasil pembuatan teka-teki silang ini sangat mudah didistribusikan ke mahasiswa karena link data soal dapat dikirim melalui whatsapp, facebook, google classroom atau pun email bahkan twitter. Mahasiswa tidak merasa seperti belajar, tetapi lebih seperti bermain sambil belajar dengan memanfaatkan teknologi android yang terkoneksi dengan link soal-soal teka-teki silang yang merupakan materi dari sastra Indonesia Melayu Klasik.

3. Pengembangan (*Develop*)

Setelah butir-butir soal teka-teki silang siap maka selanjutnya peneliti membuat media pembelajaran teka-teki silang berbasis android menggunakan bantuan aplikasi proprofs. Materi pada sastra melayu klasik terdiri dari 9 tema utama dimana materi-materi ini nanti akan ditransformasikan ke dalam bentuk pernyataan dan pertanyaan teka-teki silang yang jumlah butir soalnya sebanyak 20 butir soal per tema. Artinya peneliti menyusun 180 soal dalam bentuk pertanyaan dan pernyataan ke dalam permainan teka-teki silang dengan bantuan aplikasi proprofs. Langkah-langkah penyusunan media pembelajaran teka-teki silang berbasis android dengan materi sastra melayu klasik ini telah dijelaskan pada pembahasan sebelumnya. Hasil dari penyusunan media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia melayu klasik dapat dilihat saat pengguna mengklik link yang telah dibagikan. Link ini dikirimkan oleh dosen pengampu mata kuliah ke dalam grup whatsapp atau di-post pada laman facebook, serta dapat pula ditempelkan pada ruang google classroom. Link ini terkoneksi dengan perangkat android sehingga pengguna media pembelajaran teka-teki silang dapat langsung mengakses dan memainkan teka-teki silang kapan pun dan di mana pun. Berikut adalah daftar link media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia Melayu Klasik.

- a. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/kesusastraan-rakyat/>
- b. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/epos-india-dan-wayang-dalam-kesusastraan-melayu/>
- c. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/cerita-panji-dari-jawa/>
- d. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/sastra-zaman-peralihan-hindu-islam/>
- e. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/kesusastraan-zaman-islam/>
- f. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/cerita-berbingkai/>
- g. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/sastra-kitab/>
- h. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/sastra-sejarah/>
- i. <https://www.proprofsgames.com/ugc/crossword/undang-undang-melayu-lama/>

Setelah *link* di atas diklik, maka pengguna akan langsung dihadapkan pada media pembelajaran teka-teki silang berbasis android. Berikut beberapa tampilan media pembelajaran teka-teki silang Sastra Indonesia Melayu Klasik berbasis android.



Gambar 2. Tampilan Teka-Teki Silang untuk Tema Kesusastaan Rakyat

Setelah melakukan penyusunan media pembelajaran teka-teki silang Sastra Indonesia Melayu Klasik, selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media serta uji coba pada mahasiswa untuk mengetahui kelayakan dari media yang peneliti hasilkan.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah Sejarah Sastra ini bertujuan untuk menilai kelayakan soal yang mewakili materi yang digunakan pada media pembelajaran teka-teki silang melalui angket. Sebelum digunakan angket ini telah terlebih dahulu dihitung CV (*content validity*) dimana hasilnya adalah 0,875 yang artinya instrument validasi ahli materi ini dapat

digunakan. Angket menggunakan skala likert dengan 5 alternatif jawaban dimana skor tertinggi adalah 5 (sangat setuju) dan skor terendah adalah 1 (sangat tidak setuju). Angket ini terdiri dari 16 pernyataan yang dikelompokkan menjadi 3 aspek, yaitu aspek materi soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Hasil rata-rata validasi ahli materi dapat dilihat pada Tabel 3.

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi, tampak aspek materi soal yang terdiri dari 6 indikator memperoleh rata-rata skor sebesar 4,3 yang artinya termasuk dalam kategori 'sangat layak'. Selanjutnya adalah aspek bahasa yang juga terdiri dari 6 indikator memperoleh nilai rata-rata sebesar 4 yang artinya termasuk dalam kategori 'layak'. Terakhir adalah aspek keterlaksanaan yang terdiri dari 4 indikator memperoleh rata-rata skor sebesar 3,75 yang artinya termasuk dalam kategori 'layak'. Secara keseluruhan hasil validasi ahli materi berdasarkan aspek materi soal memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,06. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia Melayu Klasik berdasarkan penilaian yang dilakukan ahli materi masuk ke dalam kategori 'layak' digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media

Tujuan dari diadakannya validasi terhadap media adalah untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran teka-teki silang sastra melayu klasik yang telah peneliti buat. Sebelum digunakan angket ini telah terlebih dahulu dihitung CV (*content validity*) dimana hasilnya adalah 0,83 yang artinya instrument validasi ahli media ini dapat digunakan. Validasi ini dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah sejarah sastra karena pengajar yang sekaligus sebagai pengguna adalah pihak yang akan merasakan kebermanfaatan media ini kedepannya. Sama seperti validasi yang dilakukan oleh ahli materi, hasil validasi dari ahli media juga berpatokan pada skala Likert. Dimana jawaban sangat setuju (SS) memperoleh nilai 5 dan untuk angka terendah, yaitu 1 apabila yang dipilih adalah sangat tidak setuju (STS) pada angket yang dibagikan oleh peneliti. Angket ini terdiri dari 1 aspek, yaitu tampilan dan penggunaan media pembelajaran yang mana terdiri dari 6 indikator yang berupa pernyataan. Hasil rata-rata validasi ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Materi soal	26	4,3	Sangat Layak
2	Bahasa	24	4	
3	Keterlaksanaan	15	3,75	
	Total	65	4,06	Layak

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Tampilan dan penggunaan media pembelajaran	23	3,8	Layak
	Total	23	3,8	Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media, tampak bahwa aspek tampilan dan penggunaan media pembelajaran pada media pembelajaran teka-teki silang sastra melayu klasik berbasis android yang memiliki 6 indikator memperoleh rata-rata skor sebesar 3,8 oleh ahli media yang artinya media ini layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun indikator pada aspek media adalah sebagai berikut: (a) ukuran huruf sesuai, (b) kualitas gambar kotak teka-teki silang, (c) ukuran kotak teka-teki dalam layar *handphone* proporsional, (d) media pembelajaran dapat dibuka pada perangkat android mana pun, 5) kemudahan dalam mengetik jawaban, dan (f) kemudahan pengoperasian media.

c. Uji Coba Media Pembelajaran Teka-Teki Silang

Tahap mengujicobakan media pembelajaran teka-teki silang yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dilakukan pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah Sejarah Sastra dimana jumlahnya adalah 34 orang mahasiswa. Sebelum diujicobakan, peneliti mengadakan diskusi via zoom untuk membahas tata cara penggunaan media pembelajaran. Setelah itu peneliti mengirimkan *link* simulasi untuk mempermudah mahasiswa untuk mengenal seperti apa media pembelajaran teka-teki silang ini dioperasikan. Peneliti juga meminta mahasiswa untuk melakukan pendaftaran melalui akun gmail ataupun akun sosial media apa saja agar terhubung dengan media pembelajaran teka-teki silang berbantuan aplikasi *proprofs* ini. Tujuannya adalah agar sertifikat skor yang didapatkan pengguna nantinya tercetak dengan nama asli pengguna sehingga memudahkan proses pengumpulan data hasil uji coba.

Pelaksanaan uji coba ini dilakukan sebanyak 4 kali dengan variasi tingkat kesulitan soal dan juga materi. Meskipun soal yang peneliti hasilkan sebanyak 9 soal teka-teki silang yang berasal dari 9 bab materi, namun pelaksanaan uji coba ini hanya menggunakan 4 soal teka-teki silang yang tingkat kesulitannya bervariasi. Hal ini dikarenakan terbatasnya waktu untuk pengumpulan hasil uji coba. Walaupun demikian 4 soal teka-teki silang ini merupakan representasi dari materi Sastra Indonesia Melayu Klasik. Adapun keempat materi tersebut adalah (a) kesusastraan rakyat, (b) cerita berbingkai, (c) sastra sejarah, dan (d) undang-undang Melayu lama. Tabel 5 adalah hasil dari uji coba penggunaan media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia melayu klasik pada mahasiswa.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Media Teka-Teki Silang

No	Jenis Materi	Rata-Rata Skor
1	kesusastraan rakyat	81,44
2	cerita berbingkai	83,02
3	sastra sejarah	79,3
4	undang-undang Melayu lama	75,8
	Total	79,89

Tabel 5 merupakan hasil yang didapatkan dalam pelaksanaan uji coba pada 34 orang mahasiswa yang mengambil mata kuliah sejarah sastra. Dimana tiap materi yang ditransformasikan dalam bentuk teka-teki silang sebagai media pembelajaran ini terdiri dari 20 soal teka-teki silang per topic materi. Terlihat bahwa untuk materi kesusastaan rakyat yang terdiri atas pembahasan cerita asal-usul, cerita binatang, cerita jenaka, dan cerita pelipur lara, nilai rata-rata yang didapatkan mahasiswa sebesar 81,44. Materi yang disajikan ke dalam media pembelajaran dalam bentuk teka-teki silang ini merupakan materi dengan tingkat kesulitan sedang sebab materi ini cukup familiar bagi mahasiswa. Adanya kedekatan dan ciri dikenal oleh mahasiswa inilah yang membuat materi ini memiliki kesulitan dengan tingkat sedang. Tentu saja hal ini berimplikasi dengan hasil uji coba yang didapatkan mahasiswa, yaitu berkategori baik.

Pada uji coba kedua dengan materi cerita berbingkai yang didalamnya terdapat subpokok bahasan pancatantra, hikayat seribu satu malam, hikayat golam, hikayat bayan budiman, dan lain-lain, mahasiswa secara keseluruhan memperoleh nilai dengan rata-rata 83,02. Ada peningkatan hasil antara uji coba pertama dengan ujicoba kedua. Hal ini terjadi karena mahasiswa sudah mengenal media pembelajaran ini. Berbeda dengan uji coba tahap 1 dimana mahasiswa baru pertama kali menggunakan media pembelajaran teka-teki silang, tahap kedua mahasiswa merasa sudah terbiasa dan didukung pula dengan tingkat kesulitan materi yang berkategori sedang.

Selanjutnya adalah uji coba tahap 3 dan tahap 4 yang tingkat kesulitan soalnya berkategori tinggi. Pada uji coba tahap 3 dengan materi Sastra Sejarah yang terdiri dari pembahasan hikayat raja-raja pasai, sejarah raja-raja Riau, hikayat Aceh, hikayat hang tuah, dan lain-lain terdapat istilah-istilah dan pembahasan yang cukup panjang dan rumit sebab berkaitan dengan arsip momen di suatu zaman tertentu. Rata-rata nilai yang diperoleh mahasiswa pada materi ini adalah 79,3. Tidak berbeda jauh dengan uji coba tahap 3 dengan materi undang-undang melayu lama, hasil uji coba pada tahap 4 menunjukkan mahasiswa memperoleh nilai rata-rata sebesar 75,8 untuk pembahasan mengenai undang-undang baik dari daerah malaka sampai dengan minangkabau. Keseluruhan uji coba yang dilakukan peneliti dari uji coba tahap 1 sampai dengan uji coba 4 menunjukkan hasil yang baik, yaitu keempat uji coba tersebut memperoleh nilai dengan rata-rata 79,89. Artinya transformasi materi sastra melayu klasik ke dalam bentuk media pembelajaran teka-teki silang berbasis android memberikan pemahaman yang cukup baik bagi mahasiswa atau pengguna. Hal ini sejalan dengan hasil validasi materi dan media, dimana media pembelajaran yang peneliti buat memperoleh hasil layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

d. Validasi Pengguna Media Pembelajaran

Setelah mahasiswa melaksanakan rangkaian uji coba, selanjutnya peneliti menyebarkan angket yang berisi tanggapan mahasiswa atas media pembelajaran teka-teki silang berbasis android ini. Sebelum digunakan angket

ini telah terlebih dahulu dihitung CV (*content validity*) dimana hasilnya adalah 0,875 yang artinya instrument validasi pengguna media pembelajaran ini dapat digunakan. Angket ini terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek tampilan media pembelajaran. Pengguna atau mahasiswa yang berjumlah 34 orang ini telah mengisi angket tanggapan pengguna dengan skala likert yang berisi 12 pernyataan terkait kedua aspek yang telah disebutkan sebelumnya. Tabel 6 adalah hasil rata-rata validasi pengguna.

Tabel 6 menunjukkan hasil dari tanggapan pengguna, yaitu mahasiswa. Terdapat 7 pernyataan pada aspek 1 dan 5 pernyataan untuk aspek 2. Pada aspek pertama, yaitu proses pembelajaran, skor akhir yang diperoleh untuk ketujuh aspek adalah 28,9 atau memperoleh rata-rata skor sebesar 4,1 yang artinya aspek pertama masuk ke dalam kategori 'sangat layak'. Selanjutnya adalah aspek kedua, yaitu tampilan dan penggunaan media pembelajaran, skor akhir yang diperoleh untuk kelima aspek adalah 22,6 atau memperoleh rata-rata 4,5 yang artinya aspek kedua ini juga termasuk ke dalam kategori sangat 'layak'. Secara keseluruhan penilaian pengguna atas media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia Melayu Klasik memperoleh skor 51,5 atau rata-rata skor 4,2 yang artinya bagi pengguna, yaitu mahasiswa, media ini berkategori 'sangat layak' untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya maka dapat dilihat relevansi antara hasil uji coba terhadap pengguna dan respon pengguna atas media pembelajaran teka-teki silang. Keempat uji coba yang dilakukan dengan 4 materi yang berbeda tingkat kesulitannya memperoleh nilai rata-rata 78,89 atau berkategori 'baik'. Hasil uji coba tersebut sejalan dengan respon pengguna melalui angket, yaitu memperoleh skor 51,5 atau rata-rata skor 4,29 yang artinya bagi pengguna, yaitu mahasiswa, media ini berkategori 'sangat layak' untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan hasil ketiga validasi yang telah dijelaskan sebelumnya terangkum pada Tabel 7.

Tabel 6. Hasil Penilaian Pengguna

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Pembelajaran	28,9	4,1	Layak
2	Tampilan media pembelajaran	22,6	4,5	Sangat layak
	Total	51,5	4,29	Sangat layak

Tabel 7. Hasil Kelayakan Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Penilaian ahli materi	65	4,06	Layak
2	Penilaian ahli media	23	3,8	Layak
3	Penilaian pengguna	51,5	4,29	Sangat layak
	Total	139,5	4,1	Layak

Berdasarkan Tabel 7, validasi ahli materi yang dilakukan untuk melihat kelayakan soal-soal yang dihadirkan sebagai transformasi materi sastra melayu klasik. Validasi ini dilakukan melalui pemberian angket kepada validator ahli materi. Angket ini berisi 16 pernyataan yang dikelompokkan menjadi 3 aspek, yaitu aspek materi soal, aspek bahasa, dan aspek keterlaksanaan. Secara keseluruhan aspek materi soal mendapatkan nilai rata-rata 4,06 yang artinya masuk ke dalam kategori layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Selanjutnya adalah validasi yang dilakukan oleh ahli media yang bertujuan untuk menilai kelayakan dari media yang telah peneliti buat.

Angket yang disebarakan kepada ahli media ini terdiri dari 1 aspek dengan 6 butir pernyataan. Hasilnya diperoleh skor sebesar 3,8 yang artinya media ini *layak* digunakan dalam pembelajaran. Setelah dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi tahapan selanjutnya adalah uji coba media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia melayu klasik kepada 34 orang mahasiswa selaku pengguna. Uji coba dilakukan sebanyak 4 kali dengan 4 materi bervariasi tingkat kesulitannya. Adapun materi tersebut adalah (a) kesusastraan rakyat, (b) cerita berbingkai, (c) sastra sejarah, dan (d) undang-undang Melayu lama. Secara keseluruhan hasil uji coba menunjukkan mahasiswa rata-rata memperoleh nilai 79,89 yang artinya transformasi materi sastra Melayu klasik ke dalam bentuk media pembelajaran teka-teki silang berbasis android memberikan pemahaman yang cukup baik bagi mahasiswa atau pengguna.

Setelah dilakukan uji coba selanjutnya peneliti menyebarkan angket yang berisi tanggapan mahasiswa atas media pembelajaran teka-teki silang berbasis android ini. Angket ini terdiri dari dua aspek, yaitu aspek pembelajaran dan aspek tampilan media pembelajaran. Secara keseluruhan penilaian pengguna atas media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia Melayu Klasik memperoleh skor 51,5 atau rata-rata skor 4,29 yang artinya bagi pengguna, yaitu mahasiswa, media ini berkategori 'sangat layak' untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Total skor yang diperoleh dari gabungan validasi ahli materi, media, dan pengguna, yaitu sebesar 139,5 atau memperoleh nilai rata-rata 4,1 yang artinya media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia melayu klasik yang peneliti kembangkan masuk ke dalam kategori 'layak' digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

D. Penutup

Penelitian yang peneliti lakukan menunjukkan hasil bahwa pengembangan media pembelajaran teka-teki silang Sastra Indonesia Melayu Klasik berbasis android berbantuan aplikasi *proprofs* ini 'layak' untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata kuliah sejarah sastra. Penelitian dan pengembangan ini mengadaptasi model pembelajaran terdiri dari 4 tahap utama. Namun berdasarkan tujuan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, maka perlu digarisbawahi bahwa penelitian yang mengadaptasi model 4D ini hanya dilakukan sampai pada tahap pengembangan saja. Dimana pada tahap tersebut hanya terdapat ujicoba produk yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media kepada mahasiswa. Prosedur penelitian ini terdiri dari tahap

pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), dan tahap pengembangan (*develop*). Secara keseluruhan total skor yang diperoleh dari gabungan validasi ahli materi, media, dan pengguna, yaitu sebesar 139,5 atau memperoleh nilai rata-rata 4,1 yang artinya media pembelajaran teka-teki silang sastra Indonesia melayu klasik yang peneliti kembangkan masuk ke dalam kategori 'layak' digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada mata kuliah Sejarah Sastra.

Daftar Pustaka

- Bayham, J., & Fenichel, E. P. (2020). Impact of School Closures for COVID-19 on the US Health-care Workforce and Net Mortality: A Modelling Study. *The Lancet Public Health*, 5(5), 271–278. [https://doi.org/10.1016/S2468-2667\(20\)30082-7](https://doi.org/10.1016/S2468-2667(20)30082-7)
- Fathan, A. (2021). Penerapan Teka-Teki Silang sebagai Media Pembelajaran Biologi untuk Siswa kelas X MA. *JPB: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 40–49. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/jpb/article/view/192>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan*, 6(2), 165–175. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>
- Hansson, L., Leden, L., & Thulin, S. (2020). Book Talks as an Approach to Nature of Science Teaching in Early Childhood Education. *International Journal of Science Education*, 42(12), 2095–2111. <https://doi.org/10.1080/09500693.2020.1812011>
- Hew, K. F., Jia, C., Gonda, D. E., & Bai, S. (2020). Transitioning to the “New Normal” of Learning in Unpredictable Times: Pedagogical Practices and Learning Performance in Fully Online Flipped Classrooms. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 17, 1–22. <https://doi.org/10.1186/s41239-020-00234-x>
- Hiasa, F., Supadi, S., & Yanti, N. (2022). The Implementation of TPS (Think Pair Share) Cooperative Learning Model Aided by Google Hangouts in Literary Expression Course. *JOALL (Journal of Applied Linguistics and Literature)*, 7(1), 63–75. <https://doi.org/10.33369/joall.v7i1.14247>
- Indrianingrum, R. T., & Suwarna, S. (2015). Media Foto untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa SMA Kabumen. *LingTera*, 2(1), 61–72. <https://doi.org/10.21831/lt.v2i1.5408>
- Isdianto, A., & Suyata, P. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Berbantuan Komputer untuk Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 178–189. <https://doi.org/10.21831/tp.v1i2.2528>
- Komariah, E., Erdiana, N., & Mutia, T. (2020). Communication Strategies Used by EFL Students in Classroom Speaking Activities. *International Journal of Language Studies*, 14(3), 27–46. <http://www.ijls.net/pages/volume/vol14no3.html>
- Komputer, W. (2013). *App Inventor by Example*. Elex Media Komputindo.
- Lubis, R. M., Irawati, S., & Kasrina, K. (2020). Penerapan Model Siklus Belajar 5e Menggunakan Media Teka-Teki Silang Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Peserta Didik Kelas X. *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 4(2), 227–234. <https://doi.org/10.33369/DIKLABIO.4.2.227-234>
- Putra, N. (2011). *Research & Development*. Raja Grafindo Persada.
- Rejo, U. (2021). Problematika Pembelajaran Sejarah Sastra di Kampus Wilayah Perbatasan Negara Kesatuan Republik Indonesia-Republik Demokratik Timor Leste. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(3), 351–364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i3.133>
- Retnoningsih, E., Shadiq, J., & Oscar, D. (2017). Pembelajaran Pemrograman Berorientasi Objek (Object Oriented Programming) Berbasis Project Based Learning. *Informatics for Educators and Professionals*, 2(1), 95–104. <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ITBI/article/view/668>
- Rusman. (2008). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu*. Mulia Mandiri Press.
- Setiawan, Y., Yanti, N., & Dyah Setyo Rini. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kualitas Proses Kbm Pada Dewan Guru. *Abdi Reksa*, 2(2), 51–59. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/abdireksa/article/view/16784>
- Silalahi, R., & Haryadi. (2015). Peningkatan Pembelajaran Menulis Puisi Bebas Melalui Media Lagu Medley Siswa Kelas VIII SMP Sintang. *LingTera*, 2(1), 73–83. <https://doi.org/10.21831/lt.v2i1.5409>
- Sutigno, E. L., Nurhayati, O. D., & Martono, K. T. (2015). Perancangan Media Pembelajaran Alat Musik Pianika Menggunakan Greenfoot. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(1), 36–43. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.1.2015.36-43>
- Tadesse, S., & Muluye, W. (2020). The Impact of COVID-19 Pandemic on Education System in Developing Countries: A Review. *Open Journal of Social Sciences*, 8(10), 159–170. <https://doi.org/10.4236/jss.2020.810011>
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Wahyuni, S., & Etfita, F. (2019). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Android terhadap Hasil Belajar. *GERAM*, 7(2), 44–49. [https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7\(2\).4069](https://doi.org/10.25299/geram.2019.vol7(2).4069)
- Yanti, N., Suhartono, S., & Hiasa, F. (2018). Keterampilan Menulis Akademik Mahasiswa S 1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 1(1), 1–16. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v1i1.4>