

# **Pengembangan E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi Berbasis Profetik dan Lokalitas untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

**Suryani**<sup>1</sup>

**Zulaikah**<sup>2</sup>

**Sulistina Akhordiyah**<sup>3</sup>

**Somia Ela Syarfika**<sup>4</sup>

<sup>1234</sup>Universitas Nurul Huda, Indonesia

<sup>1</sup>suryani@stkipnurulhuda.ac.id

<sup>2</sup>zulaikah@unuha.ac.id

<sup>3</sup>sulistinaakhodiyah@gmail.com

<sup>4</sup>syarfika35@gmail.com

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil evaluasi dari produk yang dihasilkan dari penelitian sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Mandiri (LKM) dari bentuk cetak manual menjadi E-LKM. Modifikasi yang dilakukan mencakup penggunaan dwibahasa (Bahasa Indonesia dan Inggris) dengan tema profetik dan lokalitas. Proses pengembangan menggunakan metode ADDIE. Hasil penelitian ini adalah E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi yang berbasis situs web. E-LKM terdiri dari lima ikon utama yakni; profil, kata pengantar, CPL, materi dan latihan (10 latihan) seluruh aikon memiliki dua pilihan bahasa. Ikon latihan memiliki dua ikon turunan. Subikon pertama berupa ikon petunjuk yang berisi tautan ke media pembelajaran yang di dalamnya telah disediakan video petunjuk, audio bantuan, dan bonus kaligrafi serta instrumen. Subikon kedua adalah lembar kerja yang terhubung langsung pada link google formulir. E-LKM ini divalidasi para ahli dengan persentase kelayakan ahli media sebesar 82%, ahli materi 91%, dua ahli bahasa sebesar 89%, dan pengguna sebesar 86%. Total persentase kelayakan mencapai angka 87%. Nilai ini termasuk dalam kategori "sangat layak" untuk digunakan. Berdasarkan hasil ini diharapkan E-LKM ini dapat membantu proses pembelajaran menulis puisi yang pada akhirnya dapat menghasilkan luaran berupa produk antologi puisi mahasiswa.

**Kata kunci:** *E-LKM, dwibahasa, puisi, profetik, lokalitas*

## **Pendahuluan**

Penelitian ini berangkat dari dua penelitian sebelumnya. Penelitian pertama berfokus pada pengembangan LKM Submateri Menulis Puisi dan penelitian kedua fokus pada uji efektifitas LKM tersebut. Penelitian pertama menghasilkan produk bahan ajar berupa LKM dan dari hasil penelitian kedua diketahui kelebihan dan kelemahan LKM tersebut.

Produk LKM yang dihasilkan pada penelitian sebelumnya terbukti berhasil meningkatkan kemampuan menulis puisi peserta didik namun, masih memiliki beberapa kelemahan yakni, kurangnya adaptasi teknologi, desain yang masih kurang menarik, dan belum memiliki basis penulisan yang membantu pengguna LKM untuk fokus dan terpandu secara maksimal dalam penugasannya.

Berdasarkan dua temuan tersebut maka, kali ini peneliti melakukan pengembangan LKM yang sudah ada kepada bentuk E-LKM dengan memanfaatkan

teknologi *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Assemblr EDU serta menggunakan basis penulisan yang lebih spesifik yakni profetik dan lokalitas.

Pengembangan dan penggunaan E-LKM merupakan salah satu bentuk adaptasi teknologi dalam dunia pendidikan oleh guru maupun dosen. Hal ini merupakan sebuah keharusan sebagaimana dikatakan bahwa baik guru ataupun dosen harus mampu berinovasi dalam pelaksanaan pembelajaran digital (Arianto, 2022).

LKM memiliki pengertian sebagai salah satu bentuk bahan ajar cetak (Suryani & Fitriyah, (2022). E-LKM merupakan bentuk pengembangan dari LKM dengan pemanfaatan teknologi yang lebih dibanding LKM cetak konvensional.

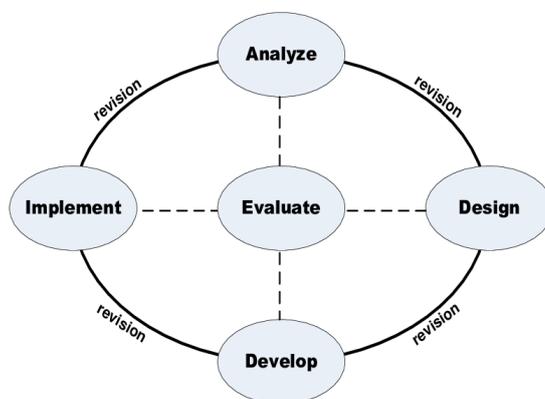
Pemanfaatan teknologi AR melalui aplikasi Assemblr EDU pada E-LKM diharapkan meningkatkan kebermanfaatan dari produk bahan ajar. Baik dari kemudahan dalam penggunaan, kemenarikan tampilan, dan berbagai visual yang merangsang imajinasi peserta didik. *Augmented Reality* (AR) dibuat untuk keperluan dunia pendidikan dalam pembuatan media pembelajaran audio-visual yang memberikan gambaran lebih detail secara 3D semua materi pelajaran yang dianggap sulit dideteksi oleh indera manusia (Padang et al., 2022).

Materi dalam penelitian ini adalah menulis puisi. Puisi adalah bentuk paling tua dari kesusastraan dunia (Wicaksono, 2022). Puisi sebagai sebuah karya sastra merupakan interpretasi penyair terhadap kehidupan (Hikmat et al., 2017). Isu yang saat ini berkembang dalam kajian sastra adalah sastra profetik dan lokalitas budaya. Kedua isu menjadi basis dalam pengembangan E-LKM kali ini.

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah proses pengembangan E-LKM dwibahasa submateri menulis puisi berbasis profetik dan lokalitas untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia? Tujuan akhir penelitian ini adalah menghasilkan produk bahan ajar berupa E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi Berbasis Profetik dan Lokalitas.

## Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE adalah singkatan dari *analyze, design, develop, implement, dan evaluate*. ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu dalam jangka panjang secara langsung dan sistematis, berfokus pada tugas otentik, pengetahuan yang kompleks, prosesnya bersifat interaktif antara siswa, guru, dan lingkungan (Junaiedi, 2019). Berikut ini skema model ADDIE sebagai desain pembelajaran (Branch, 2009).



Model ADDIE memiliki lima tahapanyakni, 1) *analyze*, 2) *design*, 3) *develop*, 4) *implement*, dan 5) *evaluate*. Berikut adalah tabel tahapan pengembangan desain pembelajaran Model ADDIE secara prsedural [20].

## Hasil

Produk yang dihasilkan melalui penelitian ini dikembangkan sesuai dengan desain pengembangan produk yang telah dipilih yakni menggunggungkan Model ADDIE. Pengembangan menggunakan Model ADDIE melalui lima tahapan yakni tahap analisis, tahap desain produk, tahap pengembangan produk, tahap implementasi produk, dan thap evaluasi produk. Berikut ini akan dijabarkan hasil penelitian sesuai tahapan Model ADDIE yang telah dilakukan peneliti selama proses penelitian.

### Hasil Tahap Analisis (*Analyze*)

*Assemblr EDU* adalah salah satu aplikasi AR yang menampilkan ide pembelajaran dalam bentuk 3D (Lestari et al., 2023). Platform ini menampilkan model 3D menggunakan teknologi *augmented reality* (AR). *Augmented Reality* bersifat interaktif, sehingga peserta didik dapat melihat situasi secara langsung dan menghayal bagaimana guru mengajar mereka (Armeinty et al., 2022). Pengembangan model ADDIE digunakan dalam pengembangan E-LKM dwibahasa berbasis profetik dan lokalitas pada submateri menulis puisi. Model ADDIE tersusun dalam lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi yang memungkinkan analisis kebutuhan penelitian dan pengembangan media *Assemblr Edu* dilakukan. Berikut akan diuraian hasil dari setiap tahapan dalam Model ADDIE yang telah dilakukan dalam penelitian.

### Tahapan *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk menentukan kebutuhan pada proses pembelajaran dan mengidentifikasi masalah. Tahap analisis bertujuan untuk menemukan masalah yang terjadi pada mahasiswa program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dalam proses pembelajaran submateri menulis puisi. tahap-tahap yang dilakukan untuk menganalisis hal tersebut, yaitu; analisis kebutuhan, analisis materi, tujuan intruksional, dan studi literatur.

**Analisis kebutuhan** dalam penelitian ini berangkat dari hasil penelitian sebelumnya yang mengembangkan sebuah LKM Submateri Menulis Puisi telah berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi. Catatan yang diperoleh dari penelitian sebelumnya adalah kurangnya adaptasi teknologi dari media yang dihasilkan dan lebih lanjut peneliti berupaya memperluas jangkauan pengguna E-LKM.

Berdasarkan kedua catatan tersebut maka diputuskan untuk mengubah LKM menjadi E-LKM dan secara spesifik memanfaatkan teknologi *Augmated Reality* (AR) dan berbasis *website*. Untuk jangkauan lebih luas yang dimaksud adalah selama ini LKM diperuntukan bagi mahasiswa prodi PBSI dan kali ini harapannya juga dapat digunakan oleh mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa Inggris dengan menggunakan Bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dari E-LKM yang telah disusun. Dengan demikian E-LKM menjadi memiliki dua bahasa atau dwibahasa.

**Analisis materi** tidak mengalami perubahan yakni tetap fokus pada Submateri Menulis Puisi dengan menggunakan delapan model menulis puisi dari Siswanto dan dua teknik model tambahan yang dihasilkan dari penelitian sebelumnya sehingga total model yang akan diterapkan sebagai bahan latihan menulis puisi dalam E-LKM ini sejumlah 10 model menulis puisi.

**Tujuan intruksional** penelitian ini sejalan dengan pemaparan analisis kebutuhan dan analisis materi. Berdasarkan prinsip ini maka ditetapkan tujuan intruksional dari penelitian ini adalah meningkatkan kualitas LKM yang telah dihasilkan oleh penelitian pertama. Secara spesifik ada hal yang dilakukan untuk mencapai tujuan intruksional tersebut.

1. Mengubah bentuk LKM yang dihasilkan pada penelitian sebelumnya menjadi E-LKM dengan memanfaatkan *Augmated Reality* (AR), canva, website, dan sosial media.
2. Memodifikasi LKM yang dihasilkan pada penelitian sebelumnya dengan menambahkan pilihan bahasa kedua yakni Bahasa Inggris sehingga dihasilkan produk berupa E-LKM Dwibahasa.

**Studi Literatur** dalam penelitian ini menggarisbawahi pada kata kunci seperti pengembangan, E-LKM, *Augmated Reality* (AR), profetik, dan lokalitas budaya baik berupa artikel dari jurnal nasional maupun artikel jurnal internasional, serta dari berbagai buku sebagai sumber informasi keilmuan yang mendukung dalam penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini.

Pengembangan dan pemanfaatan E-LKM adalah salah satu cara guru dan dosen menggunakan teknologi dalam dunia pendidikan. E-LKM menjadi inovasi guru dan dosen yang memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih praktis dan efisien (Budiono et al., 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi saat pembelajaran online untuk mendukung media saat pembelajaran diperlukan.

Perkembangan teknologi saat ini telah menghasilkan perangkat lunak yang berfokus pada *Augmented Reality* (AR) yang memungkinkan siswa melihat gambar 3D. Perangkat lunak seperti *Assemblr EDU* sangat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Aplikasi *Assemblr Edu* memungkinkan pengguna membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan (Lestari et al., 2023). Karena berbasis 3D dan AR, kegiatan pembelajaran dapat menjadi lebih menyenangkan dan membuat interaksi dengan siswa lebih mudah. *Assemblr Edu* dapat diakses melalui smartphone dan dapat digunakan secara gratis atau berbayar. Tampilan aplikasinya yang menarik dan kemudahan dalam menggabungkan fiturnya membuatnya mudah digunakan dalam pembelajaran.

Materi dalam penelitian ini adalah menulis puisi. Materi tersebut adalah submateri dari mata kuliah teori sastra prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Puisi adalah salah satu jenis karya sastra yang memiliki sifat imajinatif (Dirman, 2022). Banyak makna kias dan lambang digunakan dalam bahasa sastra, yang membuatnya bersifat konotatif. Puisi lebih bersifat konotatif dibandingkan dengan karya sastra lainnya. Ini disebabkan oleh fakta bahwa semua kekuatan bahasa yang ada dalam puisi dikumpulkan atau dipadatkan. Struktur luar dan luar keduanya sangat padat.

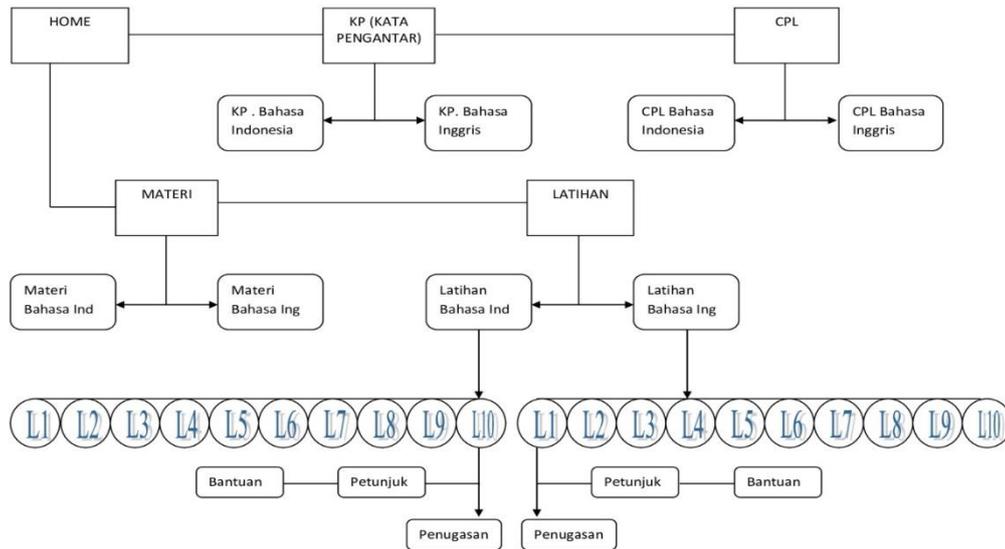
Pilihan profetik dan lokalitas sebagai basis pengembangan E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi ini merupakan bukti komitmen peneliti untuk mengintegrasikan Visi Misi Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia ke dalam semua kegiatan tridarma perguruan tinggi. Diharapkan bahwa kedua basis ini akan mampu menanamkan sifat yang baik pada mahasiswa.

### **Hasil Tahap Desain Produk (*Design*)**

Tahap desain merupakan tahap lanjutan setelah tahap analisis. Tahap ini terbagi ke dalam empat langkah. Langkah pertama adalah pembuatan *flowchart* desain E-LKM, dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* dari gambaran desain awal secara lengkap atau utuh. Langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan konten untuk pembuatan

media pembelajaran (produk E-LKM). Langkah terakhir dari tahapan ini adalah penyusunan instrumen uji kelayakan untuk reponden.

Basis dari pembuat E-LKM ini adalah website dimana di dalam website tersebut disediakan panel-panel atau ikon yang berisi bagian-bagian dari isi E-LKM. *Flowchart* sendiri merupakan diagram alir dari gambaran desain E-LKM yang telah disusun peneliti. Pada E-LKM ini dilengkapi dengan lima ikon utama yakni; profil, kata pengantar, CPL, materi, dan Latihan/Evaluasi seperti yang dijelaskan melalui gambar berikut ini.



Gambar 2. *Flowchart* Desain Pengembangan E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi

Setelah menyusun *flowchart* selanjutnya dibuatlah *storyboard* yang memberikan gambaran lebih jelas tentang tampilan desain E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi. *Storyboard* memberikan gambaran yang lebih jelas tentang desain isi dari setiap ikon E-LKM.



Gambar 3. *Storyboard* tampilan E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi

Langkah ketiga dari tahap desain adalah pengumpulan materi atau konten untuk pembuatan E-LKM. E-LKM ini berbasis website. Materi pembelajaran berupa pengertian dan langkah-langkah penulisan puisi yang dikemukakan oleh Siswanto. Konten website berupa ikon-ikon yang berisi bagian-bagian dari isi E-LKM. Ikon Profil berisi logo-logo, visi-visi, judul E-LKM, dan nama-nama penulis, ikon kata pengantar, ikon CPL, ikon materi, dan ikon latihan.

Secara spesifik ikon kata pengantar dan ikon CPL dibuat menggunakan aplikasi *canva*. Ikon materi file utama dibuat menggunakan *Canva* dan dikemas menggunakan

aplikasi *Hanzine Flip Books*. Ikon latihan dibuat dengan memanfaatkan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi *Assemblr EDU* untuk memudahkan memasukan video petunjuk dan audio bantuan. Terakhir ikon evaluasi menggunakan *Googleform* dengan soal esai berupa perintah menulis puisi berdasarkan 10 model yang telah dipelajari.

Langkah terakhir dari dari tahap desain adalah penyusunan instrumen penelitian berupa lembar validasi dari empat ahli yakni; ahli media, ahli materi, dan ahli Bahasa yang berisi pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan media pembelajaran yang dibuat dan diisi dengan memeberikan tanda centang (✓).

### Hasil Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tahap Pengembangan meliputi dua langkah yakni langkah pengembangan produk/media dan langkah pengujian media. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berbasis website. Setiap ikon dalam website merupakan komponen dari isi E-LKM. Setiap isi ikon dibuat dengan memanfaatkan berbagai teknologi yang berbeda-beda sesuai kebutuhan. Setiap mengunjungi satu ikon pengguna dapat memilih ikon tambahan berupa ikon kembali dan ikon home. Ikon kembali digunakan untuk mundur satu langkah sedangkan ikon home untuk kembali ke halaman muka/halaman utama.

E-LKM ini memiliki lima ikon utama yakni profil, kata pengantar, CPL, materi, dan latihan. Berikut ini merupakan gambar bentuk tampilan beranda dan masing-masing ikon di dalam web E-LKM setelah dilakukan berbagai bentuk perbaikan dari hasil catatan para validator ahli (ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan pengguna).



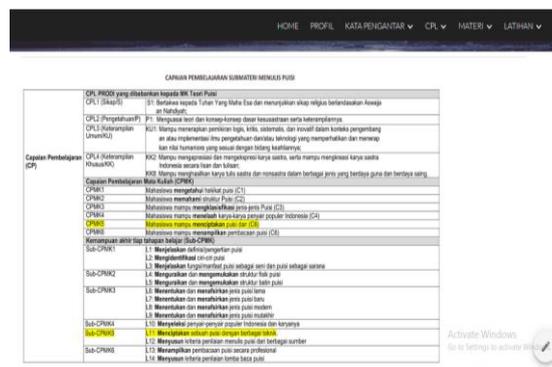
Gambar 4. Tampilan Beranda



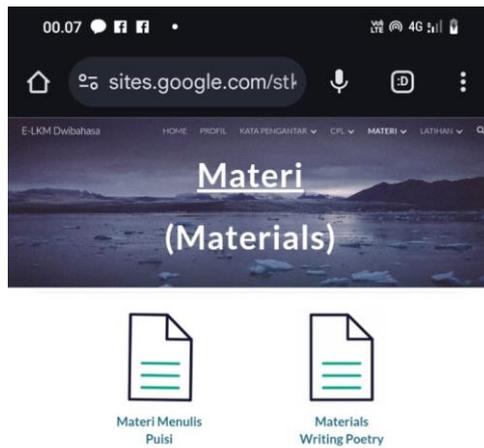
Gambar 5. Tampilan Ikon Profil



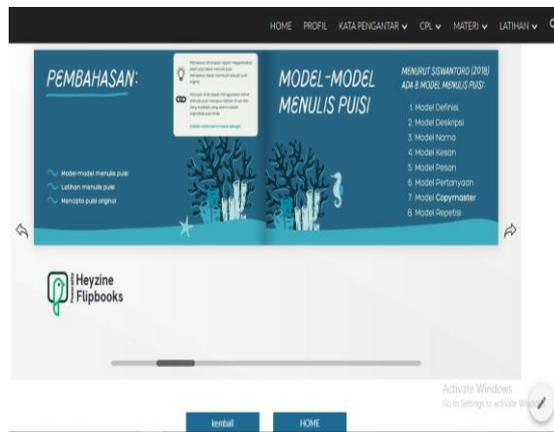
Gambar 6. Tampilan Ikon Kata Pengantar



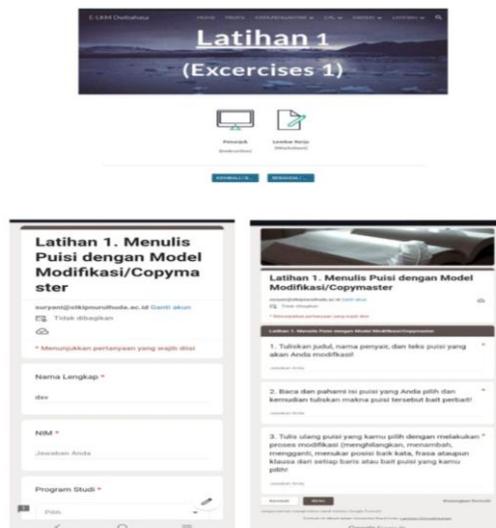
Gambar 7. Tampilan Ikon CPL



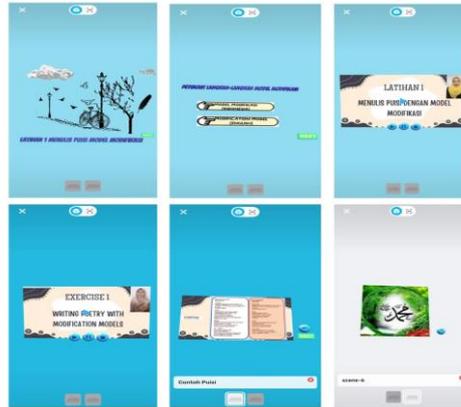
Gambar 8. Tampilan Ikon Materi



Gambar 9. Tampilan Ikon Materi Bahasa Indonesia



Gambar 10. Tampilan Ikon Latihan dan Isi Ikon Lembar Kerja (isi Google Formulir)



Gambar 11. Tampilan Isi Ikon Petunjuk (Media Augmented Reality dengan pemanfaatan Assemblr EDU)

**Tabel 1.**  
**Rekapitulasi Hasil Penilaian Validasi**

| Validator   | Persentase Kelayakan | Kategori     |
|-------------|----------------------|--------------|
| Ahli Media  | 82%                  | Sangat Layak |
| Ahli Materi | 91%                  | Sangat Layak |
| Ahli Bahasa | 89%                  | Sangat Layak |
| Pengguna    | 86%                  | Sangat Layak |
| Rata-Rata   | 87%                  | Sangat Layak |

Data hasil pengujian kelayakan oleh ahli media mendapatkan persentase sejumlah 82%. Apabila dimasukkan dalam kategori sesuai tabel kelayakan produk maka hasil kelayakan dari ahli media masuk dalam kategori sangat layak. Data hasil pengujian kelayakan media oleh ahli materi mendapatkan persentase sejumlah 91% Apabila dimasukkan dalam kategori sesuai tabel kelayakan produk makahasilnya adalah sangat layak.

Data hasil pengujian kelayakan media pembelajaran diambil melalui pengisian angket kepada mahasiswa semester III Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjumlah 30 mahasiswa. Data yang didapatkan diolah menjadi data berupa persentase kelayakan dengan bantuan software Microsoft Excel. Setelah dihitung, rata-rata data penilaian dari 30 mahasiswa mendapatkan persentase kelayakan sejumlah 86,5%. Apabila dimasukkan dalam kategori sesuai tabel kelayakan produk maka hasil kelayakan masuk dalam kategori sangat layak.

Apabila dijumlahkan keseluruhan persentase dari hasil validasi maka diketahui kelayakan penggunaan media pembelajaran E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi mendapatkan nilai total 87%. Nilai ini jika dimasukan dalam kategori sesuai tabel kelayakan produk maka hasil yang diperoleh tersebut berada posisi yang sangat memuaskan yakni "SangatLayak". Melalui hasil ini maka produk media pemebelajaran

berupa E-LKM Dwibahasa Submateri Menulis Puisi dapat digunakan dalam proses pembelajaran submateri menulis puisi.

## Simpulan

Penelitian ini mengembangkan E-LKM berbasis situs web dengan tema profetik dan lokalitas. E-LKM ini dikembangkan menjadi beberapa bagian yakni; profil, kata pengantar, CPL, materi, dan latihan. Semua dikemas menggunakan dua bahasa dalam bentuk pilihan penggunaan bahasa. Pemanfaatan *augmented reality* dengan aplikasi Assemblr EDU terdapat pada media bawaan untuk ikon latihan pada subikon petunjuk yang didalam media tersebut terdapat desai tridi yang dilengkapi dengan video penjelasan, audio contoh praktik, dan bonus gambar dan instrumen. Lembar kerja sebagai subikon kedua dari ikon latihan dibuat menggunakan aplikasi Google Formulir. Hasil jawaban google formulir berupa puisi-puisi karya mahasiswa untuk setiap latihan (ada 10 latihan), dimana hasil ini dapat dikumpulkan dan dibukukan menjadi sebuah produk antologi puisi mahasiswa.

## Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2012). *Keterampilan Membaca*. PT Rafika Aditama.
- Agustin, Awaliyah dan Hilda Aqua Kusuma Wardhani. (2022). Pengaruh Media Augmented Realiti (AR) Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP IT RobbaniSintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. Vol.7, No.2, 7- 13  
<https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>
- Anisa, Rafika., Siti Zazak Soraya, Dwi Ulfa Nurdahlia. (2021). Konsep Ilmu Sosial Profetik Kuntowijoyo terhadap Pengembangan Pendidikan Islam. *Kuttab: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*. 93-99 <https://doi.org/10.30736/ktb.v5i2.682>
- Arianto, B. 2022. "Pedagogi Digital dalam Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19". *JurnalCerdik: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*. Vol.2. No.1. 106-123 <https://doi.org/10.21776/ub.jcerdik.2022.002.01.09>
- Branch, Robert Maribe. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Penerbit Balai Pustaka
- Faizin. (2018). Literasi Budaya Lokal untuk Meminimalisir Gelar Budaya Pemelajar Bipa. Malang. Prosiding SENASBASA hlm. 116-124.
- Habiburohman, Muhammad Wildan. *Negosiasi Lokalitas dalam Teks Antologi Puisi "Dunia dalam Keping Ingatan"* Karya F. Aziz Manna: Sebuah Kajian Poskolonial. Skripsi. Universitas Airlangga
- Hadi WM, Abdul. (2004). *Hermeutika, Esetetika, dan Religiuisitas Esai-Esai Sastra Sufistik dan Seni Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Matahari.
- Hidayat, Fitria dan Muhamad Nizar. (2021). Model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementasion, and Evaluasion) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI: Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*. Vol.1, No.1. 28-37 <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hikmat, Ade, Nur Aini Puspitasari, Syarif Hidayatullah. (2017). *Kajian Puisi*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka
- Junaedi, D. (2019). *Desain Pembelajaran Model ADDIE*. (pp. 1-14)

- Lestari, Iin Widia, dkk. (2023). Interactive Activity Games Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak di Desa Glagahwangi Kecamatan Sugihwaras. PADIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat. Vol.2, No.2. <https://doi.org/10.32665/padimas.v2i2.2294>
- Muhajir, Ika Septiana, Ahmad Ripai. (2023). "Pesan Profetik Cerpen Bertema Amplop Kiai, Sebuah Kajian Sosiologis dan Implementasinya dalam Pembelajaran Sastra di Sekolah". TEKS: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya. Vol.8, No.1. 245-258. <http://dx.doi.org/10.26877/teks.v8i1.15700>
- Nugroho, A. (2015). "Pemahaman kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia sebagai dasar jiwa nasionalisme". Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB 2015 [Online]. 285-291. <http://repository.unib.ac.id/11134/1/29.%20Agung%20Nugroho.pdf>
- Padang, Fitha Armeinty Lino, dkk. (2022). "Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup". Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi. Vol.6, No.1. 38-46 <https://doi.org/10.33369/diklabio.6.1.38-46>
- Suryani dan Lailatul Fitriyah. 2022. Pengembangan LKM Belajar Mandiri Submateri Menulis Puisi. Prosiding SNIPP 2
- Suryani, Hastuti Retno Kuspiyah, Lailatul Fitriyah. (2020). "Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Membaca Pemahaman Literal Berbasis Literasi Kitab Kuning Mahasiswa Program Studi PBSI STKIP Nurul Huda Sukaraja". Jurnal Geram: Gerakan Aktif Menulis. Vol.8, No.2. 33-40 [https://doi.org/10.25299/geram.2020.vol8\(2\).5586](https://doi.org/10.25299/geram.2020.vol8(2).5586)
- Suryani, Saiful Anam, Sundari, Siska. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Lembar KerjaMandiri (LKM) Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VIII.A di SMP Negeri 2 Belitang Jaya OKU Timur. LINGUISTIK: Jurnal Bahasa dan Sastra. Vol.9, No.1. <http://dx.doi.org/10.31604/linguistik.v9i1.154-164>
- Wicaksono, Andri. 2019. Apresiasi Puisi Indonesia. Bandar Lampung: AURA