

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada Bab IV dapat ditarik simpulan, implikasi, dan saran sebagai berikut.

A. Simpulan

Penerapan media pembelajaran menggunakan media edukasi *Quizizz* pada pembelajaran menulis resensi buku siswa di kelas VIII C MTs Darussa'adah Petanahan, Kebumen dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan media pembelajaran dan penggunaan media edukasi *Quizizz* pada pembelajaran menulis resensi buku siswa di kelas VIII C MTs Darussa'adah Petanahan, Kebumen melalui tahap siklus 1 dan siklus 2 terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa. Persentase capaian rata-rata keaktifan belajar pada tahap praskilus sebesar 69%. Setelah penerapan media pembelajaran melalui media edukasi *Quizizz*, terjadi peningkatan rata-rata nilai keaktifan belajar siswa menjadi 77% pada siklus 1. Peningkatan ini berlanjut pada siklus 2 dengan rata-rata nilai mencapai 83%.
2. Keterampilan menulis resensi buku pada siswa kelas VIII C MTs Darussa'adah Petanahan, Kebumen mengalami peningkatan secara bertahap melalui dua siklus tindakan. Pada tahap prasiklus, rata-rata nilai yang diperoleh siswa berada pada angka 61,58 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 27%. Setelah dilakukan tindakan pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran edukasi *Quizizz*, terjadi peningkatan yang signifikan. Pada siklus 1, rata-rata nilai siswa meningkat menjadi 75,19 dengan persentase ketuntasan mencapai 77%. Peningkatan ini berlanjut pada siklus 2 dengan rata-rata nilai mencapai 83,54 dan tingkat ketuntasan meningkat menjadi 92%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media edukasi *Quizizz* sebagai media interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam menyusun resensi secara lebih menarik dan menyenangkan.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan di atas, hasil penelitian ini memiliki sejumlah implikasi yang dapat dijabarkan sebagai berikut.

Keberhasilan proses pembelajaran sangat ditentukan oleh peran guru sebagai fasilitator, motivator, sekaligus pengarah. Pada proses pembelajaran guru bukan hanya menyampaikan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang kondusif, komunikatif, dan menyenangkan. Ketika guru dapat memahami karakteristik siswa dan memilih strategi pembelajaran yang sesuai, maka tujuan pendidikan akan lebih mudah tercapai. Salah satu aspek penting yang tidak bisa diabaikan adalah penetapan tujuan pembelajaran yang jelas dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Tujuan tersebut harus diwujudkan melalui penyusunan modul ajar yang terencana dan terstruktur agar dapat memberikan arah yang tepat dalam proses belajar-mengajar.

Selain tujuan, pendekatan dan strategi pembelajaran yang digunakan juga menentukan keberhasilan siswa dalam menguasai kompetensi. Pendekatan yang tepat akan mendorong keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat interaksi di dalam kelas, serta dapat membangun kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, pemilihan media pembelajaran yang sesuai menjadi penentu utama terciptanya pembelajaran yang bermakna. Guru yang mampu memilih dan mengadaptasi media pembelajaran secara tepat akan lebih mudah menjembatani materi dengan kebutuhan belajar siswa.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas sangat bergantung pada terjalinnya komunikasi yang efektif dan interaksi yang harmonis antara guru dan peserta didik, serta di antara peserta didik itu sendiri. Pembelajaran akan berlangsung secara optimal apabila siswa menunjukkan partisipasi aktif dalam mengikuti kegiatan. Menumbuhkan keaktifan belajar peserta didik memerlukan strategi atau teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan.

Pada pembelajaran menulis resensi buku, pemanfaatan media edukasi menjadi salah satu alternatif untuk menarik perhatian dan meningkatkan

keterlibatan siswa. Penelitian ini memilih menggunakan *Quizizz* sebagai media pembelajaran karena platform ini menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. *Quizizz* juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses materi secara digital, menjawab soal dengan segera, serta mendapatkan umpan balik secara *real-time*. Hal ini memicu motivasi siswa untuk lebih fokus, aktif, dan antusias dalam memahami materi tentang resensi buku, yang sebelumnya dirasa cukup menantang.

Namun demikian, kehadiran *Quizizz* bukanlah untuk menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran. Guru tetap menjadi peran utama yang mengarahkan, memfasilitasi, dan memantau jalannya pembelajaran. Media edukasi seperti *Quizizz* hanya mejadi alat bantu yang memperkaya metode pengajaran dan menjembatani kebutuhan peserta didik di era digital.

Keberhasilan penerapan media *Quizizz* menunjukkan pentingnya peran guru dalam memilih dan mengelola teknologi pendidikan secara bijak agar tetap relevan, bermakna, dan berdampak positif bagi perkembangan kemampuan peserta didik, khususnya dalam keterampilan menulis resensi buku. Penggunaan media edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran menulis resensi buku terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa. Antusiasme siswa pun terlihat lebih tinggi dalam mengikuti kegiatan belajar. Semangat dan keaktifan belajar yang kuat akan berkolerasi positif dengan hasil menulis resensi buku.

Penerapan media pembelajaran menggunakan media edukasi *Quizizz* dalam pembelajaran menulis resensi buku yang dilaksanakan melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam 2 siklus terbukti dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan keterampilan menulis resensi buku. Hasil penelitian ini menggambarkan bahwa dalam pembelajaran menulis resensi buku pada siswa kelas VIII C MTs Darusaa'adah ditentukan oleh berbagai faktor yang saling berinteraksi. Faktor-faktor tersebut meliputi peran guru, kesiapan dan antusiasme peserta didik, pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat, serta ketersediaan sumber belajar yang relevan dan mendukung proses belajar.

Keempat faktor tersebut saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Guru yang dapat merancang pembelajaran

secara kreatif dengan strategi dan media yang sesuai akan lebih mudah membangun motivasi siswa. Sebaliknya, siswa yang aktif dan terbuka terhadap pengalaman belajar baru akan menjadi subjek pembelajaran yang berkembang. Media pembelajaran dapat menjembatani pemahaman siswa terhadap materi, sedangkan sumber belajar yang bervariasi memperkaya wawasan dan referensi dalam menulis. Sinergi seluruh komponen tersebut, hasil belajar menulis resensi buku dapat meningkat secara signifikan.

Keterampilan menulis resensi buku merupakan bagian dari keterampilan berbahasa yang menuntut pemahaman mendalam terhadap isi bacaan. Meresensi dengan baik, peserta didik perlu untuk memiliki wawasan yang luas, penguasaan kosakata yang memadai, serta kemampuan menyusun kalimat secara efektif dan sesuai dengan kaidah kebahasaan. Selain itu, menulis resensi juga menuntut kemampuan berpikir kritis dan analisis, karena siswa harus bisa menilai, menginterpretasi, dan mengemukakan pendapat terhadap isi buku secara runtut dan logis. Oleh karena itu, tulisan resensi yang dihasilkan akan terasa hidup, menarik, dan mudah dipahami oleh pembaca.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan di atas, dibutuhkan upaya peningkatan dan pengembangan dalam proses pembelajaran menulis resensi buku. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan beberapa saran kepada pihak-pihak yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini.

1. Bagi guru

- a. Guru perlu lebih selektif dalam menentukan strategi dan media pembelajaran yang digunakan di kelas, dengan mempertimbangkan kesesuaian antara metode yang diterapkan dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Guru diharapkan terus mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam merancang pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik.

- c. Guru hendaknya terus mengembangkan wawasan tentang media pembelajaran berbasis digital agar mampu memilih dan memanfaatkan teknologi secara tepat sesuai tuntutan era *Society 5.0*.

2. Bagi siswa

- a. Siswa diharapkan lebih aktif dan bertanggung jawab dalam mengikuti pembelajaran.
- b. Siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi yang dimiliki secara optimal, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik melalui partisipasi aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah/Madrasah

Madrasah diharapkan dapat memberikan ruang dan dukungan terhadap penerapan strategi dan media pembelajaran inovatif, seperti pemanfaatan teknologi interaktif.

4. Bagi Penelitian Lain

- a. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan pendekatan yang lebih inovatif dan kreatif agar pembelajaran menulis tidak hanya meningkatkan kemampuan kognitif siswa, tetapi juga memperkaya strategi pengajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman.
- b. Hubungan yang harmonis antara peneliti dan pihak sekolah/madrasah akan mendorong kelancaran proses penelitian, sekaligus memastikan bahwa hasil penelitian memberikan kontribusi nyata dalam menyelesaikan persoalan pembelajaran di kelas secara tepat sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R. (2020). *Pengembangan Keterampilan Menulis Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pustaka Ilmu.
- Anggraeni, R., & Istianah, F. (2017). Penggunaan media diorama untuk meningkatkan hasil belajar IPA tentang daur air siswa di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1–11.
- Apriliani, B. (2025). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis PjBL Menggunakan Permainan TTS Pada Pokok Bahasan Barisan dan Deret di MTs Al-Muttaqin. *JP2M: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 11(1), 678–686.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Asfar, M., & Halamury, S. (2019). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: Pustaka Refleksi.
- Astuti, T. R., & Pujiriyanto. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Quizizz Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(1), 13–21.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ayunda, D. S. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Interaktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Studi literatur di era Society 5.0. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(2), 140–151.
- Azizah, I. N., & Widjajanti, D. B. (2019). Keefektifan Pembelajaran Berbasis Proyek ditinjau Dari Prestasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis, dan

- Kepercayaan Diri Siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(2), 111–122.
- Azizah, N., & Widjajanti, D. B. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa*. Yogyakarta: UNY Press.
- Azizah, R. N., & Suryani, N. (2020). *Pemanfaatan Quizizz Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran di Era Digital*. Yogyakarta: Deepublish.
- Bakhruddin, M., Shoffa, S., Holisin, I., Ginting, S., Fitri, A., Lestari, I. W., ... & Kurniawati, N. (2021). *Strategi belajar mengajar*.
- Nurgiyantoro, B. (2016). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi* (Edisi ke-2). Yogyakarta:BPFE.
- Creswell, J. W. (2014). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed* (Edisi ke-4; A. Fawaid, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djumingin, S. (2017). *Penilaian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia: Teori dan penerapannya* (Cetakan ke-4). Universitas Negeri Makassar.
- Dwiyogo, W. D. (2022). *Pembelajaran Visioner*. Bumi Aksara.
- Ekayati, R., & Arifin, M. (2021). *Implementasi Metode Tutor Sebaya Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa*. Medan: UMSU Press.
<https://books.google.com/books?id=VCtBEAAAQBAJ>
- Elliot, J. (1991). *Penelitian Tindakan Untuk Perubahan Pendidikan* (Nurhadi, Trans.). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Emzir. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan kualitatif*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran Matematika Yang Bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181–190.
- Gereda, L. (2020). Keterampilan berpikir kritis dan kreatif melalui pembelajaran menulis. *Jurnal Pendidikan*, 15(1), 10–18.

- Gereda, L. (2020). Tanggapan Kritis Terhadap Karya Tulis: Pendekatan resensi buku. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 15(3), 110–120.
- Guntoro, R., & Suparji, S. (2024). Implementasi Quizizz Sebagai Media Asesmen Pada Mata Pelajaran Dasar Kejuruan di SMK. *JUPI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Indonesia*, 3(1), 1–8.
- Handoyo, A., Purnomo, T., & Khasanah, I. (2025). Profil E-book Interaktif Materi Perubahan Lingkungan Untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA kelas X. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 14(1), 45–54.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional media and technologies for learning* (7th ed.). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Hidayah, N. (2016). *Pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi*. Pustaka Pelajar.
https://books.google.com/books/about/Pembelajaran_Bahasa_Indonesia_di_Perguru.html?id=XLMfDQAAQBAJ
- Hudzaifah, A. (2008). *Dasar-dasar Menulis Resensi*. Pustaka Cendekia.
- Iskandar, S., Aulia, L., Walidain, A. B., Syifa, M., & Azzahra, N. (2025). Strategi Mengoptimalkan Komponen Pembelajaran Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2), 232–245.
- Istiadah. (2020). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Janah, S. R. (n.d.). Pengaruh Media Pembelajaran Quizizz Fitur Paper Mode Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Al-Hasra Kota Depok [Skripsi Sarjana, FITK].
- Kholik, N., & Mainuddin, M. (2021). *Strategi Pembelajaran: Orientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
<https://books.google.com/books?id=ldxBEAAAQBAJ&pg=PA29>

- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan Attensi Belajar Siswa Kelas Awal Melalui Media Visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
<https://books.google.com/books?id=cCTyDwAAQBAJ>
- Mariani, L., & Abdullah, M. H. (2012). Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi Menggunakan Media Gambar Pada Tema Hiburan Siswa Kelas III SDN Pohkecik Dlanggu Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(3), 1–14.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi revisi). Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutia, H., & Rukmini, D. (2021). Pengaruh Motivasi dan Lingkungan Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(2), 70–78.
- Nazwa, N. R., & Aazizah, N. (2025). Implementasi Digital Learning Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa di Era Society 5.0. *Jurnal Intelek dan Cendikiawan Nusantara*, 2(2), 1282–1290.
- Nurazizah, S., & Darmayanti, M. (2024). Keterampilan Menulis Siswa Sekolah Dasar: Kajian sistematis. *Aksara*, 8(1), 1–15.
- Nurfadhillah, S., Ulfah, M., Nikmah, S. Z., & Fitriyani, D. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Siswa Serta Memotivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Kohod III.

- Nursella, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 2(1), 77–88.
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative research and evaluation methods* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-modul Berbasis QR-Code Untuk Melatih Kemampuan Literasi Digital Siswa Pada Materi Perubahan Lingkungan. *BioEdu: Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(2), 456–462.
- Purnomo, Y. W. (2011). Efektivitas Model Penemuan Terbimbing dan Cooperative Learning Ditinjau Dari Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran Matematika di Kelas IX SMP Se-sub Rayon 04 Kabupaten Wonogiri Tahun Pelajaran 2010/2011 [Disertasi, Universitas Sebelas Maret].
- Purwanti, A. (2009). *Menulis karya ilmiah*. Jakarta: Pustaka Educa.
- Ramdani, N., Setiadi, D., Lestari, T. A., & Handayani, B. S. (2025). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Assemblr Edu Terhadap Kemampuan Computational Thinking siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 7(Special Issue), 441–447.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Safitri, A. (2022). Dasar-dasar Menulis Resensi: Mengulas karya dengan makna. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(1), 1–10.
- Safitri, A. (2022). *Menilai Karya Melalui Resensi*. Guepedia. https://books.google.com/books/about/MENILAI_KARYA_MELALUI_RESENSI.html?id=O7TREAAAQBAJ
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sari, D., & Lubis, N. N. (2020). Kiat Mudah Menulis Resensi. *Guepedia*.

- Setyaningsih, R. (2018). *Teknik Menulis Efektif Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sultani, S., Alfitri, A., & Noorhaidi, N. (2023). Teori Belajar Humanistik dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Ansiru PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 177–193.
- Susanti, Y. (2021). *Pemanfaatan Platform Quizizz Dalam Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Sutiah, D., & Pd, M. (2020). *Teori belajar dan pembelajaran*. NLC.
- Tarigan, H. G. (2013). *Menulis Sebagai Keterampilan Berbahasa* (Edisi revisi). Bandung: Angkasa.
- Tibahary, A. R., & Muliana, M. (2018). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 1(1), 54–64.
- Uno, H. B. (2023). *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Wagiran, W., & Doyin, S. (2005). *Curah gagasan: Menulis Resensi dan Artikel Ilmiah*. Rumah Indonesia.
- Wahyuni, S. (2023). Aspek-aspek Penting Dalam Keterampilan Menulis Efektif. *Jurnal Bahasa dan Sastra*, 9(2), 15–25.
- Wardhani, D. (2021). Proses Menulis: Tahapan dan Penerapannya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 7(1), 15–22.

- Warsita, B. (2013). Perkembangan Definisi dan Kawasan Teknologi Pembelajaran Serta Perannya Dalam Pemecahan Masalah Pembelajaran. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 72–93.
- Widayati, Y. T. (2017). Aplikasi teknologi QR (Quick Response) code: Implementasi Yang Universal. *Komputaki*, 5(2), 1–8.
- Wijaya Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Wijayanti, N., Putri, D. M., & Hidayati, N. (2022). *Penggunaan Media Quizizz Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. Surabaya: CV Jejak.
- Wulandari, S., Izzatin, M., & Mucti, A. (2023). *Media Pembelajaran Matematika: Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir Sebagai media Pembelajaran Matematika*. Surabaya: Uwais Inspirasi Indonesia. <https://books.google.com/books?id=DgLVEAAAQBAJ>
- Yatimah, D., Ansori, A., Hermawan, Y., & Alhadihaq, M. Y. (2024). *Pemanfaatan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. <https://books.google.com/books?id=Np8JEQAAQBAJ>
- Yaumi, M. (2017). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yustina, M., & Nugraheni, F. Y. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Melalui Pendekatan Proses. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 21(1), 104–112.
- Yusuf, M., Ibrahim, S., & Iskandar, A. (2017). *Keterampilan Menulis: Pengantar Pencapaian Kemampuan Epistemik*. Syiah Kuala University Press.
- Yusuf, M., Ibrahim, S., & Iskandar, A. (2017). Menulis Sebagai Sarana Berpikir Logis dan Sistematis. *Media Edukasi*, 10(2), 5–12.
- Yusuf, M., Ibrahim, S., & Iskandar, A. (2017). Resensi buku: Pendekatan Objektif Dalam Ulasan Karya. *Media Edukasi*, 10(4), 140–150.