

## **Inovasi Media *Wattpad* dalam Pembelajaran Sastra Indonesia**

Gede Sidi Artajaya  
Universitas PGRI Mahadewa Indonesia  
<sup>1</sup>gedesidiartajaya@gmail.com

### **ABSTRAK**

Tren revolusi industri telah merambah berbagai sektor salah satunya adalah sastra. Seiring berjalannya waktu, karya sastra yang masuk jaringan internet semakin banyak. Penggunaan teknologi seperti internet dan gawai seolah-olah mulai menggeser peran perpustakaan sebab anak atau siswa lebih banyak menghabiskan waktu membaca pada halaman yang telah disediakan di internet. Kurangnya minat membaca disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah siswa belum menemukan media yang relevan. Media berbasis aplikasi hadir sebagai solusi yang menarik dalam permasalahan membaca dan menulis saat ini adalah *wattpad*. *Wattpad* adalah layanan situs web dan aplikasi telepon pintar yang memungkinkan penggunaannya untuk membaca ataupun mengirimkan karya dalam bentuk artikel, cerpen, novel, puisi, atau sejenisnya. Alternatif dan inovasi media *wattpad* sangat efektif dan praktis bila digunakan dalam keterampilan bersastra karena selain bisa membaca karya sastra dengan berbagai genre kita juga dapat mengirimkan tulisan-tulisan yang bisa dipilih untuk menjadi karya terbaik. Dengan berbagai keunggulan yang ditawarkan *wattpad* maka media ini bisa dijadikan salah satu pilihan inovasi pembelajaran sastra berbasis digital yang menarik perhatian. *Wattpad* adalah komunitas online bagi para penulis dan pembaca khususnya karya sastra.

Kata kunci : *inovasi wattpad, pembelajaran sastra*

### **PENDAHULUAN**

Media adalah suatu sarana atau alat yang dirancang secara sistematis untuk keperluan tertentu. Salah satu media sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi (Yaumi, 2017:7). Pendapat Yaumi selaras dengan pendapat Rossi dan Breidle dalam Sanjaya yang mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan. Baginya media itu sama dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan (Sanjaya, 2012:58). Media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seluruh informasi yang terdapat dalam media harus dapat melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas

yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi dengan berbagai inovasi. Karyadi (dalam Mulyasa, 2012) mengartikan inovasi sebagai proses adaptasi ide praktis atau objek baru secara keseluruhan untuk digunakan di kelas oleh guru. Inovasi pembelajaran adalah ide atau gagasan yang nantinya diterapkan untuk memperbarui sesuatu guna mengembangkan ilmu atau konteks lebih baik lagi dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi media pembelajaran yang berbentuk layanan situs web yang juga merupakan sebuah aplikasi berbentuk media sosial yang didedikasikan untuk menulis dan membaca karya sastra adalah *wattpad*.

*Wattpad* merupakan sebuah media online atau bisa juga disebut sebagai media sosial yang berbentuk situs web, aplikasi android, iOS, dan juga telah tersedia di *windows phone*. Hal ini tentunya sangat memudahkan peserta didik yang setiap harinya tidak pernah lepas dari gawai untuk mengakses karya sastra hanya dengan sekali klik tanpa harus pergi ke perpustakaan. Ketika mengakses *wattpad* pembaca bebas memilih jenis bacaan seperti apa yang ingin dibaca karena disediakan mesin pencari di dalamnya. Salah satu bacaan yang dapat diakses dengan mudah adalah karya sastra. Eksistensi sastra dalam kehidupan manusia memiliki peranan yang sangat penting. Dalam dunia pendidikan, sastra dapat dinyatakan sebagai seni untuk menyampaikan pesan moral atau ajaran. Secara fundamental, sastra harus mampu mengungkapkan atau mengandung tiga aspek, yaitu: *docere* (memberikan sesuatu kepada pembaca), *delectare* (memberikan kenikmatan melalui unsur estetika), dan *movere* (mampu menggerakkan kreativitas pembaca). Sastra merupakan hasil proses pemikiran dan pengalaman bathin pengarang yang dicurahkan lewat tulisan dengan mengungkapkan berbagai hal yang digali dari masalah kehidupan manusia sehari-hari.

Djojuroto, dkk (2018:18) menyatakan ragam sastra terdiri atas dua bagian, yaitu (1) ragam bentuk dan (2) ragam isi. Dilihat dari bentuk sastra terdiri dari empat bentuk, yaitu (1) prosa, bentuk sastra yang diuraikan dengan menggunakan bahasa bebas dan tidak diatur oleh aturan (hikayat, dongeng, sage, legenda, mite dalam sastra lama, selanjutnya cerpen, novel, *novellet*, drama, *feature*, dalam sastra baru; (2) Puisi, bentuk sastra yang diuraikan dengan menggunakan bahasa yang singkat, padat, adakalanya indah atau

puitis. Untuk puisi lama selalu digunakan oleh kaidah atau aturan tertentu (pantun, syair, karma dan gurindam); (3) prosa liris, bentuk sastra yang disajikan seperti bentuk puisi namun menggunakan bahasa yang bebas terurai seperti pada prosa; dan (4) drama, yaitu bentuk sastra yang dilukiskan dengan menggunakan bahasa yang bebas dan panjang, serta disajikan menggunakan dialog atau monolog. Contoh-contoh karya sastra *wattpad* milik penulis Indonesia yang menuai sukses besar karena telah diterbitkan dan bahkan difilmkan adalah; 1) *Dear Nathan*, 2) *A: Aku, Benci, dan Cinta*, 3) *Revan dan Reina*, 4) *The Perfect Husband*, 5) *Assalamualaikum Calon Imam*, 6) *Serendipity*, dan masih banyak karya lainnya.

Pada zaman sekarang guru dituntut untuk tidak gagap teknologi, artinya guru harus bisa melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan memanfaatkan teknologi yang ada. *Wattpad* dipilih sebagai media pembelajaran yang akan dipaparkan pada penulisan ini karena *wattpad* dapat digunakan untuk belajar di kelas, aplikasi ini juga dapat dijadikan sebagai hiburan untuk siswa agar pembelajaran di dalam kelas tidak monoton dan tidak membosankan. Salah satu peran pendidik dalam pembelajaran adalah memompa motivasi, kreasi, dan inovasi peserta didik. Inovasi tidak hanya pada peserta didik, tetapi juga oleh pendidik.

Berkaitan dengan tanggung jawab seorang tenaga pendidik Abidin (Sari dkk, 2021) menegaskan bahwa guru hendaknya mengenalkan kepada peserta didik macam-macam strategi dalam membaca agar lebih relevan dengan bentuk kebutuhan siswa. Kemudian ia juga menyatakan bahwa pengenalan teknik dan strategi pengajaran harus diaktualisasikan dalam bentuk praktik secara langsung. Pembelajaran sastra di sekolah bukan dipandang sebagai mata pelajaran yang berguna bagi dirinya sehingga muncul perasaan yang meminggirkan pembelajaran sastra itu. Fenomena pengajaran sastra Indonesia di berbagai jenjang pendidikan selama ini dianggap kurang penting. Hal ini menyebabkan mata pelajaran yang idealnya menarik dan besar manfaatnya bagi siswa disajikan hanya sekadar memenuhi tuntutan kurikulum. Tujuan pembelajaran sastra di sekolah adalah untuk menumbuhkan penghargaan rasa cinta dan keterampilan terhadap sastra Indonesia sebagai bagian dari budaya warisan leluhur. Sastra memiliki peranan yang sangat vital bagi siswa karena dapat meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan

emosional dan sosial, memacu kreativitas untuk berkarya menulis sastra, mengajarkan kesopanan pada siswa, serta menghargai dan setia menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Kurangnya minat membaca siswa disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah siswa belum menemukan media yang cocok dengan kendala yang dialami siswa saat ini. Pemanfaatan media sangat berperang penting membantu meningkatkan kualitas dalam proses belajar di kelas serta mampu meningkatkan motivasi membaca siswa. Media merupakan sarana yang sangat penting untuk memudahkan guru dalam mengajar serta merangsang motivasi siswa dalam belajar agar lebih menarik dan efisien. Media berbasis aplikasi hadir sebagai solusi yang menarik dalam permasalahan membaca siswa saat ini yang bernama *wattpad*.

## **PEMBAHASAN**

Proses belajar mengajar memiliki dua unsur penting, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan dan memiliki relevansi yang kuat. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis, serta ditinjau dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi belajar yang efektif (Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, 2013: 7). Penggunaan media pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Selain itu, Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2011:23) mengemukakan manfaat inovasi media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (a) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal, dan (d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan,

mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Salah satu media yang inovatif berbasis digital yang digemari khususnya generasi muda adalah *wattpad*. Inovasi media *wattpad* memberikan angin segar kepada pendidik dan peserta didik untuk belajar karya sastra baik dari segi pembacaan karya sastra maupun penulisan karya sastra.

Tren revolusi industri ini telah merambah berbagai sektor, salah satunya adalah sastra. Seiring berjalannya waktu, karya sastra yang masuk ke dalam jaringan internet semakin banyak jumlahnya. Tidak seperti sastra kertas yang didominasi oleh sastrawan yang namanya telah terkenal, orang-orang yang menulis sastra elektronik lebih beragam. Mulai dari sastrawan yang memang telah terkenal namanya maupun remaja yang memang memiliki hobi menulis. Pada sastra elektronik tidak terdapat seleksi tulisan ketat seperti yang terjadi pada sastra cetak. Untuk menerbitkan karya sastra di koran atau majalah contohnya, tulisan yang masuk akan diseleksi terlebih dahulu agar sesuai dengan standar media, baru nantinya akan diterbitkan. Salah satu media untuk menulis karya sastra yang mudah diakses adalah *wattpad*. *Wattpad* merupakan salah satu aplikasi web yang berasal dari Kanada dicetus oleh Lau dan Ivan Yues yang bertempat di Toronto yang diresmikan pada tahun 2006. *Wattpad* dalam halaman resminya mengemukakan bahwa *wattpad* mempunyai sebuah visi yaitu untuk menghibur dan menghubungkan dunia melalui sebuah cerita. *Wattpad* mulai menyebar di beberapa negeri, diantaranya Australia, Amerika, Inggris, Filipina, Rusia, Jamaika dan beberapa negara lain di penjuru dunia Sukriyadi (2020). *Wattpad* dirancang dengan tujuan memudahkan pembaca untuk membaca dengan mudah dan praktis serta dapat dilakukan di mana saja. Dengan demikian, *wattpad* merupakan media sosial yang dapat diakses baik secara online maupun offline yang berisikan berbagai jenis karya sastra dengan berbagai jenis genre yang berbeda (Mawardi, 2018:78). Banyak manfaat atau dampak dari penggunaan media *wattpad* jika dikaitkan dengan pembelajaran khususnya belajar sastra.

Manfaat media pembelajaran *wattpad* dalam proses belajar siswa, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat

lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Fitur yang membedakan *wattpad* dengan media sosial lainnya adalah adanya dua aktivitas berbeda dalam *wattpad* yang juga memerlukan fitur berbeda. Dua aktivitas tersebut adalah menulis cerita dan membaca cerita. Ketika menulis cerita di *wattpad* fitur-fitur yang digunakan adalah fitur untuk menulis dan fitur ini sama seperti fitur yang terdapat dalam aplikasi Ms. Word atau aplikasi untuk menulis lainnya. Aktivitas kedua, yakni membaca cerita berupa karya-karya sastra khususnya karya sastra modern, seperti novel, cerpen, roman, puisi baru, dan lainnya. Pada bagian membaca cerita tiap halamannya terdapat fitur komentar, *vote*, bagikan, daftar isi, dan pengaturan tampilan. *Wattpad* sebagai media menulis dan membaca yang menyediakan fitur komentar pada tiap karya secara tidak langsung membantu penulis untuk meningkatkan kualitas tulisannya. Tidak hanya pujian, penulis remaja atau pemula juga mendapat masukan dan kritik yang dapat meningkatkan kemahirannya dalam menulis. Komentar yang diberikan pembaca bukan hanya tentang emosi yang dirasakan pembaca, melainkan juga pembaca dapat menyoroiti kekurangan-kekurangan yang dilakukan oleh penulis. Oleh karena itu, kompetensi yang diharapkan khususnya belajar sastra lambat laun akan tercapai dengan adanya inovasi media ini. Hal itu juga memiliki relevansi dalam pembelajaran sastra. Pembelajaran sastra merupakan serangkaian peristiwa atau aktivitas yang disampaikan secara terstruktur untuk mencapai kompetensi peserta didik melalui media baik berupa karya sastra tradisional dan modern, seperti cerpen, novel, puisi, pantun, gurindam, karmina, hikayat, fabel, dan drama.

Media yang digunakan di dalam karya sastra adalah bahasa. Penggunaan bahasa menentukan [kualitas](#) dari suatu karya sastra. Bahasa yang digunakan dalam karya sastra berbeda dengan [bahasa ilmiah](#) dan bahasa sehari-hari. Dalam karya sastra, bahasa keseharian diubah dan dipadatkan sehingga memiliki makna yang [ambigu](#) dan [homonim](#). Penggunaan kategori bahasa di dalam karya sastra juga tidak beraturan dan tidak [rasional](#). Karya sastra memiliki sifat yaitu menggunakan

karya yang telah ada sebagai acuan penulisan karya baru. Penulisan bahasa pada karya sastra bersifat [ekspresif](#) dan [pragmatik](#) serta berusaha untuk memengaruhi dan mengubah sikap pembacanya. Selain itu, bahasa dalam karya sastra digunakan sebagai tanda dan simbol yang memiliki keindahan, daya khayal, dan bersifat tidak nyata. Karya sastra memiliki banyak manfaat dan fungsi dalam kehidupan.

Banyak manfaat yang dirasakan saat menyelami karya sastra dengan penuh apresiasi. Tarigan (1987:25) mengemukakan bahwa sastra sangat berperan penting dalam pendidikan anak, yakni dalam perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan kepribadian, dan perkembangan sosial. Karya sastra merupakan bentuk fisik dari [sastra](#) yang ditulis oleh [sastrawan](#). Fungsi karya sastra yaitu untuk mengkomunikasikan ide dan menyalurkan pikiran serta perasaan [estetis](#) manusia pembuatnya. Ide itu disampaikan lewat amanat yang pada umumnya ada dalam sastra. Selain ide, dalam sastra terdapat juga deskripsi berbagai peristiwa, gambaran psikologis, dan berbagai dinamika penyelesaian masalah. Hal ini dapat menjadi sumber pemikiran dan inspirasi bagi pembacanya. Konflik-konflik dan tragedi yang digambarkan dalam karya sastra memberikan kesadaran pada pembaca bahwa hal itu dapat terjadi dalam kehidupan nyata dan dialami langsung oleh pembaca. Kesadarannya itu membentuk semacam kesiapan dalam diri untuk menghadapi kondisi sosial yang terjadi di masyarakat. Sastra juga berguna bagi para pembacanya sebagai media hiburan.

Ciri khas yang mutlak ada di dalam karya sastra adalah keindahan, keaslian dan nilai artistik dalam isi dan ungkapannya. Suatu karya tidak dapat dikatakan sebagai karya sastra jika salah satu unsur tersebut tidak terpenuhi. Syarat keindahan di dalam sastra yaitu jika ada prinsip keutuhan, keselarasan, keseimbangan dan fokus dalam penulisannya. Unsur intrinsik sebuah karya fiksi dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni: utama dan penunjang. Unsur utama adalah semua yang berkaitan dengan pemberian makna yang tertuang melalui bahasa, yakni latar, alur, penokohan, permasalahan, tema dan amanat, sedangkan unsur penunjang adalah segala upaya yang digunakan dalam memanfaatkan bahasa meliputi sudut pandang dan gaya bahasa (Muhardi dan Hasanuddin, 2006: 26). Belajar sastra tidak hanya terbatas pada karya yang dicetak, tetapi juga karya dalam bentuk digital di internet.

Kemudahan akses internet sebagai mesin pencari dan pembagi informasi menjadikan sastra mulai berkembang pesat. Pengguna internet bisa dengan mudah mencari contoh karya sastra sebagai bahan bacaan. Melimpahnya buku bacaan dan kemudahan akses untuk mencari tentunya akan sangat mengefisienkan waktu yang biasanya banyak terbuang untuk berkeliling mencari buku di perpustakaan atau toko buku. Selain itu, pengguna internet juga mudah membagikan hasil karya mereka di media sosial. Karya di media sosial juga sangat terbuka akan komentar, saran, dan kritik yang tentunya membuat para penulis cepat menyadari kekurangan bahkan kelebihan karyanya sehingga penulis mampu meningkatkan kualitas tulisannya. Inilah keistimewaan internet, dunia maya bukan hanya sebagai penyedia bahan bacaan, tetapi juga menjadi tempat produksi sastra itu sendiri. Dengan urgensinya peran digital dalam menumbuhkan literasi khususnya pembelajaran sastra maka inovasi salah satu media berupa *wattpad* cukup relevan dengan arah perkembangan zaman saat ini.

*Wattpad* mempunyai banyak kategori, yaitu *romance*, fiksi ilmiah, fantasi, humor, paranormal, misteri/getaran, horor, petualangan, fiksi sejarah, fiksi remaja, fiksi penggemar, puisi, cerita pendek, fiksi umum, *chiklit* (karya sastra feminisme), laga, vampir, manusia serigala, spiritual, non-fiksi, klasik atau acak. Dengan bervariasinya tipe karya sastra yang tersedia di *wattpad* sudah tentu akan lebih mudah memilih kategori atau genre bacaan yang diinginkan dan bisa memilih genre tulisan yang akan kita unggah di *wattpad*. *Wattpad* juga memberi penghargaan tiap tahunnya bagi para penulis yang tulisannya mendapat *vote* terbanyak atau yang paling disukai atau digemari oleh pembaca. Penghargaan ini biasa disebut '*Watty Awards*'. Kita bisa klik tombol atau ikon *vote* untuk mem-*Vote* cerita yang disukai agar cerita tersebut bisa memenangi penghargaan *Watty Awards*. Dari sebuah aplikasi *wattpad* lahir sebuah kebiasaan membaca dan aplikasi ini dapat membantu para penggunanya dalam mengasah kemampuan menulis mereka. Menikmati cerita-cerita atau novel yang diunggah di *wattpad* membuat pembaca merasa menyatu saat membaca cerita-cerita atau novel di *wattpad*. Saat membaca sebuah karya sastra yang diunggah di *wattpad* pembaca merasa bahwa mereka merupakan pemeran dari cerita tersebut bahkan terbawa suasana pada saat



membaca cerita. Berbagai ekspresi dapat ditunjukkan ada yang tertawa saat membaca cerita yang lucu, ada yang menangis saat membaca cerita yang menyentuh hati, sampai ada yang kesal atau marah saat membaca alur cerita yang tidak sesuai dengan apa yang ada dibenak masing-masing pembaca. Pembaca menganggap karya sastra yang diunggah di *wattpad* lebih efektif daripada membaca sebuah novel berbentuk fisik (buku). Aplikasi *wattpad* lebih mudah dan praktis karena cukup menggunakan internet saat mencari berbagai cerita yang diinginkan, setelah cerita di masukan ke *library* pada akun *wattpad* sudah bisa membaca seluruh isi cerita tersebut walaupun sedang offline karena membeli novel buat kalangan remaja adalah suatu hal yang relatif sulit untuk dibeli.

*Wattpad* adalah sarana untuk menuangkan imajinasi dalam bentuk tulisan. Karena dengan aplikasi *Wattpad* ini, pengguna bisa membaca karya sastra dengan berbagai genre secara gratis dan bisa menuangkan imajinasi saat membaca cerita. Selain membaca kegiatan apresiasi sastra yaitu menulis juga dapat dilakukan di *wattpad*. Menulis di sini menjadi awal mula pemanfaatan *wattpad* sebagai aplikasi berbasis online dalam distribusi informasi. Kegiatan menulis di *wattpad* sama saja seperti kegiatan membuat naskah karya berdasarkan kreasi penulis. Selain itu, kegiatan menulis di *wattpad* termasuk ke dalam proses distribusi informasi pada bagian konten informasi. Kegiatan menulis dimulai ketika penulis mempunyai akun pribadi. Setelah mempunyai akun pribadi di aplikasi *wattpad* para penulis melakukan kegiatan menulis sesuai dengan genre cerita yang diinginkan.

## **PENUTUP**

*Wattpad* memberikan kesegaran baru bagi pembelajaran sastra Indonesia yang membutuhkan sebuah media membaca untuk hiburan dan bisa diakses melalui gawai. Terlihat jelas dari respon positif dari awal kemunculan aplikasi ini di Indonesia hingga saat ini. Maka dari itu *wattpad* bisa menjadi salah satu cara untuk mengembalikan minat membaca dan dapat juga menjadi sebuah wadah untuk mengasah kemampuan menulis karya sastra peserta didik. Sastra merupakan pengungkapan suatu kesan yang hidup dari fragmen kehidupan manusia. Daripadanya tidak dituntut terjadinya sebuah perubahan nasib dari pelaku-

pelakunya. Manfaat media pembelajaran *wattpad* dalam proses belajar siswa, yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan membaca dan menulis karya sastra dapat diwadahi oleh aplikasi *wattpad*. Keterampilan menulis dan membaca merupakan keterampilan yang multiaspek, yaitu keterampilan yang melibatkan berbagai ragam keterampilan lain. Tidak hanya melibatkan kegiatan fisik, namun juga melibatkan kegiatan mental. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia.
- Dewi, Ida Ayu Candra. 2017. Analisis Perbandingan Unsur Intrinsik Cerpen Siswa di Kelas 1X SMP Negeri 3 Singaraja Berdasarkan Jenis Kelamin. Skripsi, Fakultas Bahasa dan Seni. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Djojuroto, Kinayati dan Pelenkahu, Noldy. 2008. *Teori Apresiasi dan Pembelajaran Prosa*. Yogyakarta : Penerbit Buku Pustaka
- Esten, Mursal. 2013. *Kesusastraan Pengantar Teori dan Sejarah*. Bandung: Angkasa.
- Harahap, Nursapia. 2014. *Penelitian Keperpustakaan*. Jurnal Iqra'. 8 (1).
- Krismayani dan Lifiani. 2019. Pemanfaatan Wattpad sebagai Aplikasi Self-Publishing Berbasis Online Dalam Distribusi Informasi. Jurnal Ilmu Perpustakaan. 8 (2).
- Mawardi, Arif Budi. 2018. Komodifikasi Sastra Cyber Wattpad pada Penerbit Indie. Jurnal Sabda Universitas Diponegoro. 13 (1).
- Muhardi dan Hasanuddin W. S. 2006. *Prosedur Analisis Fiksi, Kajian Strukturalisme*. Padang: Citra Budaya.
- Nadya Syahrani dan Adi Bayu Mahadian. 2017. Perilaku Menulis Fanfiction oleh Penggemar Kpop di Wattpad. Jurnal Komunikasi Global Universitas Syiah Kuala. 6 (2).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2019. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Priyanti, Endah. (2010). *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: Bumi Aksara
- Putri, Ria Ananda. 2019. Pemanfaatan Aplikasi Wattpad dalam Memotivasi Siswa untuk Menulis Cerita, Jurnal Interaksi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. 3 (1).

- Pribadi, Benny A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group Priyanti,
- Endah Tri. 2010. *Membaca Sastra dengan Ancangan Literasi Kritis*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Tarigan, H. G. 1987. *Prinsip-prinsip Dasar Sastra*. Bandung: Angkasa.
- Ulfa, Shelma Afriana. 2021. Peranan Aplikasi Wattpad Dalam Mengasah Kemampuan Menulis. Skripsi. Universitas Komputer Indonesia Yaumi,
- Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yaumi, M. (2017). *Belajar dan Mengajar dengan Media dan Teknologi Pembelajaran*. Watanpone, Sulawesi Selatan: Penerbit Syahadah.