

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN GAME-ORIENTED PROBLEM
EXPLORATION (GOPE) BERBANTUAN MEDIA WORDWALL TERHADAP
KETERAMPILAN MEMAHAMI TEKS NEGOSIASI PADA SISWA KELAS X
SMAN 7 PADANG**

Anggia Affanza¹, Vivi Indriyani², Abdurrahman³, Dewi Syafrina⁴
^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

1affanzaanggia77@gmail.com, 2viviindriyani@fbs.unp.ac.id,
3abdurahman.ind@fbs.unp.ac.id, 4dewisyafina@fbs.unp.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by students low ability in understanding negotiation texts due to conventional and less interactive learning methods. This study aims to determine the effect of the Game-Oriented Problem Exploration (GOPE) learning model assisted by Wordwall media on students' ability to understand negotiation texts in grade X of SMAN 7 Padang. This study employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Nonequivalent Control Group Design. The sample consisted of an experimental class and a control class selected through purposive sampling. The research instrument was an objective test administered as pretest and posttest. The results showed that the average score of the experimental class increased from 70.75 to 86.53, while the control class increased from 72.87 to 82.16. The hypothesis testing indicated that the t-value (3.07) was higher than the t-table value (1.99) at a significance level of 0.05. Thus, it can be concluded that the GOPE learning model assisted by Wordwall media has a significant effect on students' ability to understand negotiation texts.

Keywords: *GOPE, Wordwall, negotiation text, reading comprehension, learning model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan siswa dalam memahami teks negosiasi akibat pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game-Oriented Problem Exploration* (GOPE) berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan memahami teks negosiasi siswa kelas X SMAN 7 Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (quasi experiment) dan desain *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes objektif yang diberikan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen meningkat dari 70,75 menjadi 86,53, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 72,87 menjadi 82,16. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa

nilai thitung (3,07) lebih besar daripada ttabel (1,99) pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran GOPE berbantuan media *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap keterampilan memahami teks negosiasi siswa.

Kata kunci: GOPE, *Wordwall*, teks negosiasi, keterampilan memahami, model pembelajaran

A. Pendahuluan

Pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah menengah atas memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan bernalar siswa. Menurut Saptadi et al. (2025) pembelajaran bahasa Indonesia tidak hanya berorientasi pada pemahaman unsur bahasa, tetapi juga berfungsi sebagai sarana untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa dan keterampilan berkomunikasi siswa secara efektif. Sependapat dengan hal itu, Beddu (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (Higher Order Thinking Skills/HOTS) siswa harus dapat didorong oleh pembelajaran berbahasa.

Salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah keterampilan memahami teks, khususnya teks negosiasi (Talitha et al., 2025). Dalam proses pembelajaran, pemahaman terhadap teks negosiasi termasuk kemampuan mengenali struktur dan unsur kebahasaan, serta menuntut siswa dalam pemahaman makna tersirat, tujuan komunikasi, serta posisi pihak-pihak yang terlibat (Fazira, 2024). Dengan demikian, keterampilan memahami teks

negosiasi menjadi penting karena berkaitan dengan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan komunikatif siswa.

Namun, berdasarkan kondisi nyata di lapangan, keterampilan siswa dalam memahami teks negosiasi masih tergolong rendah. Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia di SMAN 7 Padang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu mengidentifikasi struktur teks, tetapi mengalami kesulitan dalam menafsirkan makna dan tujuan negosiasi. Selain itu, siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru (Qotimah, 2020). Kondisi ini menyebabkan rendahnya partisipasi dan motivasi belajar siswa dalam memahami materi pembelajaran (Novitasari, 2024).

Kondisi tersebut mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara tuntutan pembelajaran abad ke-21 dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas. Menurut Shovmayanti (2024), generasi saat ini merupakan generasi digital yang lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Jadi, diperlukan sebuah inovasi

pembelajaran yang dapat menyesuaikan karakteristik tersebut agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Fiqriani et al., 2025).

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan adalah *Game-Oriented Problem Exploration* (GOPE). Model ini mengintegrasikan pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi masalah yang bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Indriyani et al., 2024). Melalui model ini, siswa didorong untuk aktif berpikir, berdiskusi, dan memecahkan masalah secara kolaboratif (Indriyani et al., 2025). Selain itu, pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang (Putra et al., 2024).

Selain model pembelajaran, mengguakan platform digital interaktif juga penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Kurniawan & Zabeta, 2025). Media *Wordwall* merupakan salah satu *platform* pembelajaran berbasis permainan yang dapat digunakan untuk menyajikan materi secara interaktif dan menarik. Menurut Sari (2024), penggunaan *Wordwall* dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam pembelajaran karena menyediakan aktivitas berbasis game yang menyenangkan. Hal ini juga didukung oleh Utami et al. (2024) yang

menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang lebih konkret dan partisipatif.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, penelitian yang menggabungkan model GOPE dengan media *Wordwall* dalam pembelajaran teks negosiasi masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *Game-Oriented Problem Exploration* (GOPE) berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan memahami teks negosiasi pada siswa kelas X SMAN 7 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan memahami teks negosiasi siswa sebelum dan sesudah penerapan model GOPE berbantuan *Wordwall*, serta untuk mengetahui pengaruh signifikan dari penerapan model tersebut terhadap peningkatan keterampilan memahami teks negosiasi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai referensi dalam memilih model dan media pembelajaran yang inovatif, serta bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan memahami teks secara lebih efektif dan bermakna.

B. Metode Penelitian

Kajian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi experiment) melalui pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang diterapkan adalah desain kelompok kontrol non-ekuilvalen, yaitu desain antara dua kelompok, kelas kontrol dan eksperimen, tanpa pemilihan sampel secara acak (Abraham & Supriyati, 2022). Kedua kelompok diberikan test awal dan tes akhir, tetapi kelas eksperimen diberikan perlakuan dan kelas kontrol tidak.

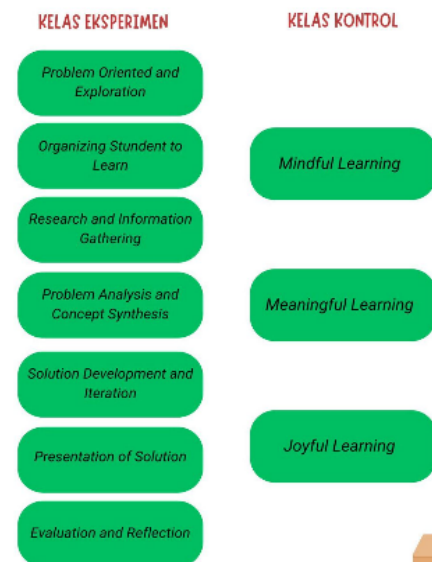
Kelas eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *Game-Oriented Problem Exploration* (GOPE) berbantuan *Wordwall*, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 7 Padang. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*.

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	A1	GOPE	A1
Kontrol	A2	Konvensional	A2

Tabel 1. Desain Penelitian

Langkah-langkah pembelajaran dengan model pembelajaran GOPE berbantuan *Wordwall* dilakukan secara bertahap melalui tujuh tahapan. Sedangkan metode

konvensional mengikuti tahapan metode kurikulum merdeka. Langkah-langkah pembelajaran kedua dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan Metode Pembelajaran Deduktif dan Induktif

Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda digunakan sebagai alat ukur keterampilan memahami teks negosiasi siswa yang meliputi indikator memahami struktur teks, isi dan tujuan, serta kaidah kebahasaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest dan posttest. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, yaitu dengan menghitung rata-rata, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui

ada atau tidaknya pengaruh perlakuan terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menyajikan hasil analisis data penelitian sekaligus pembahasannya yang dikaitkan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Game-Oriented Problem Exploration (GOPE)* berbantuan media *Wordwall* terhadap keterampilan memahami teks negosiasi siswa. Data yang dianalisis meliputi hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta hasil uji prasyarat dan uji hipotesis.

Tabel 2. Statistik Deskriptif

N o.	Kelas	N	Min	Ma x	Me an	Stan dar Devi si
1.	Eksperi men	40	55.00	83.33	70.75	8.70
2.	Kontrol	40	60.00	85.00	72.87	7.12
3.	Eksperi men	40	76.67	96.67	86.53	5.98
4.	Kontrol	40	70.00	93.33	82.16	6.72

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa rata-rata keterampilan memahami teks negosiasi siswa pada kelas eksperimen sebelum perlakuan (*pretest*) adalah 70,75, sedangkan setelah perlakuan (*posttest*) meningkat menjadi 86,53. Sementara itu, pada kelas kontrol, rata-rata nilai *pretest* sebesar

72,87 dan meningkat menjadi 82,16 pada *posttest*.

Peningkatan nilai pada kedua kelas menunjukkan adanya perkembangan keterampilan siswa setelah pembelajaran. Namun, peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan model pembelajaran GOPE berbantuan *Wordwall* lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan memahami teks negosiasi. Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas

Tabel 3. Uji Normalitas Data Kelas Ekspeimen dan Kelas Kontrol

	Grou p	Kolmogorov -Smirnov ^a			Shapiro- Wilk		
		Stat istic	d f	Si g.	Stat istic	d f	Si g.
Pr e te st	Ekspe rimen	.172	40	.004	.925	40	.011
	Kontr ol	.107	40	.200	.958	40	.147
P os t te st	Ekspe rimen	.119	40	.155	.953	40	.096
	Kontr ol	.149	40	.026	.937	40	.027

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji Shapiro

Wilk pada tabel, dapat disimpulkan bahwa signifikansi data skor untuk keempat data, yaitu data pre-test kelas eksperimen (0,011); pre-test kelas kontrol (0,147); post-test kelas eksperimen (0,096); post-test kelas kontrol (0,027). Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa data tersebut merupakan sampel yang tidak berdistribusi normal untuk kedua data dengan sig. kurang dari 0,05. Dengan menyajikan hasil signifikansi data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada kedua kelas, baik data pre-test maupun post-test merupakan sampel yang tidak berdistribusi normal.

	Levene Statistic	df 1	df 2	Sig .
Experiment & Kontrol	.147	1	78	.702

Tabel 4. Uji homogenitas

Berdasarkan tabel 4 diperoleh nilai signifikansi pada rata-rata data pretest dan posttest sebesar 0,702 dengan ketentuan apabila taraf signifikansi atau nilai probabilitas lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan populasi mempunyai varians yang

sama atau homogen. Keempat, Paired Sample T Test. Uji ini digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan mean dari dua sampel yang berpasangan. Pada penelitian ini hasil yang diperoleh digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar setelah menggunakan model pembelajaran GOPE berbantuan Wordwall dan model pembelajaran konvensional. Untuk menjawab pertanyaan tersebut maka dilakukan Paired Sample T Test terhadap data pretest kelas eksperimen dan posttest kelas eksperimen dengan menggunakan statistik non parametrik yaitu uji Wilcoxon karena data yang dianalisis tidak berdistribusi normal. Hasil uji coba dapat dilihat pada tabel 5 dan tabel 6.

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pre_test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	40 ^b	20.50	820.00
	Ties	0 ^c		

	Total	40		
a. Post_test < Pre_test				
b. Post_test > Pre_test				
c. Post_test = Pre_test				

Test Statistics ^b	
	Post_test - Pre_test
Z	-5.516 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Based on negative ranks.	
b. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Tabel 5. Uji Wilcoxon (Model Pembelajaran GOPE berbantuan Wordwall)

Berdasarkan data Negative Ranks menunjukkan tidak adanya penurunan nilai hasil belajar dari skor pre-test ke skor post-test pada kelas eksperimen dengan menggunakan metode deduktif. Selain itu, berdasarkan nilai Positive Ranks menunjukkan sebanyak 40 siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari skor pre-test ke skor post-test. Selanjutnya, berdasarkan tabel tidak terdapat nilai yang sama antara pre test dan post test. Berdasarkan tabel statistik uji menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai <0,001. karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0,05 maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh

penggunaan model pembelajaran GOPE berbantuan Wordwall terhadap keterampilan memahami teks negosiasi siswa.

Ranks				
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post_test - Pre_test	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	37 ^b	19.00	703.00
	Ties	3 ^c		
	Total	40		

- a. Post_test < Pre_test
- b. Post_test > Pre_test
- c. Post_test = Pre_test

Test Statistics ^b	
	Post_test - Pre_test
Z	-5.314 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
a. Based on negative ranks.	
b. Wilcoxon Signed Ranks Test	

Tabel 6. Uji Wilcoxon (Model Pembelajaran Konvensional)

Berdasarkan data Negative Ranks menunjukkan tidak adanya penurunan nilai hasil belajar dari skor pre-test ke skor post-test pada kelas eksperimen

dengan menggunakan metode deduktif. Selain itu, berdasarkan nilai Positive Ranks menunjukkan sebanyak 37 siswa mengalami peningkatan hasil belajar dari skor pre-test ke skor post-test. Selanjutnya, berdasarkan tabel terdapat nilai yang sama antara pre test dan post test sebanyak tiga siswa. Berdasarkan tabel statistik uji menunjukkan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) bernilai $<0,001$. karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan metode konvensional terhadap keterampilan memahami teks negosiasi siswa, namun ada beberapa siswa yang tidak mengalami peningkatan.

Tabel 7. Mann U Whitney test

	Learning_outcomes
Mann-Whitney U	527.000
Wilcoxon W	1347.000
Z	-2.644
Asymp. Sig. (2-tailed)	.008
a. Grouping Variable: Group	

Berdasarkan hasil uji sig. (2-tailed) yang diperoleh sebesar $0,008 < 0,05$, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan model GOPE berbantuan Wordwall dibandingkan dengan metode konvensional. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model

pembelajaran GOPE mampu meningkatkan keterampilan memahami teks negosiasi secara lebih optimal. Hal ini disebabkan oleh karakteristik model GOPE yang menekankan pada pembelajaran berbasis permainan dan eksplorasi masalah. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan diskusi, pemecahan masalah, dan permainan edukatif.

Hal ini juga dipengaruhi oleh penggunaan media *Wordwall* yang memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan melalui berbagai bentuk permainan digital, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan adanya interaksi langsung dalam proses pembelajaran, siswa lebih mudah memahami struktur, isi, dan makna teks negosiasi. Sebaliknya, pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, peningkatan keterampilan siswa tidak terlalu signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berpusat

pada guru cenderung kurang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman mendalam siswa.

Berdasarkan keseluruhan hasil analisis dan pembahasan, dapat ditegaskan bahwa model pembelajaran *Game-Oriented Problem Exploration* (GOPE) berbantuan media *Wordwall* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dan lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan memahami teks negosiasi siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen, hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara pretest dan posttest, serta uji Mann-Whitney yang mengonfirmasi perbedaan hasil belajar antar kedua kelas. Keunggulan model GOPE yang menekankan pada aktivitas eksplorasi masalah dan pembelajaran berbasis permainan, didukung oleh media *Wordwall* yang interaktif, mampu mendorong keterlibatan aktif, motivasi, serta pemahaman siswa secara lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan model GOPE berbantuan *Wordwall* dapat direkomendasikan

sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan memahami teks negosiasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Game-Oriented Problem Exploration* (GOPE) yang dipadukan dengan media *Wordwall* mampu meningkatkan keterampilan memahami teks negosiasi siswa. Peningkatan tersebut terlihat dari perbedaan rata-rata nilai sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selain itu, hasil pengujian statistik menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat diartikan bahwa perlakuan yang diberikan memberikan dampak yang nyata terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan model GOPE berbantuan *Wordwall* dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa memahami teks negosiasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3).
- Beddu, S. (2019). Implementasi pembelajaran higher order thinking skills (HOTS) terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 71-84.
- Fazira, E. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Negosiasi Berbasis*
- Fiqriani, M., Syifaurrehman, S., Karoma, K., & Idi, A. (2025). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Generasi Z: Studi Literatur tentang Inovasi dan Tantangan Terkini. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 372-381.
- Indriyani, V., Triana, H., Nurjanah, A., & Putri, D. A. (2024). Game-Oriented Problem Exploration (GOPE) Model in Language Learning: A Teacher's View. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(4), 5254-5264.
- Indriyani, V., Triana, H., Nurjanah, A., & Putri, D. A. (2025). Model Game-Oriented Problem Exploration (GOPE) dalam Pembelajaran Bahasa: Analisis Kebutuhan Siswa. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 11(1), 266-276.
- Kurniawan, I., & Zabeta, M. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran digital pada siswa kelas V di sekolah dasar. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 258-267.
- Novitasari, A. (2024). Peningkatan keaktifan dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan metode kooperatif learning kelas X-4 SMAN 1 Malang. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 49-56.
- Putra, L. D., Arlinsyah, N. D., Ridho, F. R., Syafiqa, A. N., & Annisa, K. (2024). Pemanfaatan Wordwall pada Model Game Based Learning terhadap Digitalisasi Pendidikan Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 81-95.
- Qotimah, D. N., & Nawawi, H. (2020). Pengaruh model pembelajaran mind mapping terhadap kemampuan menentukan struktur teks negosiasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(2), 77-82.
- Sari, A. N. (2024). Mengoptimalkan Pembelajaran Interaktif dengan Media Wordwall Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(1), 11-18.

Saptadi, N. T. S., Wardoyo, T. H., Hadikusumo, R. A., Andriani, R., Dewi, N. K., Muliawan, P., ... & Sari, D. K. (2025). *Strategi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Sada Kurnia Pustaka.

Shovmayanti, N. A. (2024). *Generasi digital: Mengasah keterampilan komunikasi di era Teknologi*. Mega Press Nusantara.

Talitha, S., Budiana, S., Nurjaman, A., & Fadillah, V. (2025). PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN MENULIS TEKS NEGOSIASI KELAS X SMK. *Prosiding Konferensi Linguistik Tahunan Atma Jaya (KOLITA)*, 23(23).

Utami, S. V. S., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal of Education Research*, 5(4), 6081-6089.