



PENGARUH APLIKASI WATTPAD SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN SISWA SMK

Dandi Febry¹, Fitri jamilah², Muncar Tyas Palupi³, Ari Wulandari⁴, Primasari Wahyuni⁵

¹⁻⁵Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas PGRI Yogyakarta

Email: fitrijamilah9@gmail.com

Article Info

Article history:

Received: 9 November 2025

Revised: 16 November 2025

Published: 30 November 2025

Keywords:

Wattpad
Literasi Digital
Cerpen

ABSTRACT

The development of digital literacy opens up opportunities for innovation in creative writing learning in vocational schools. This study aims to analyse the effect of using the Wattpad application on the short story writing skills of vocational school students. The method used is a quasi-experiment with a pretest-posttest control group design. The experimental class used Wattpad, while the control class used conventional methods. Data analysis using a t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means that there is a significant effect of using Wattpad on improving students' short story writing skills. The use of Wattpad not only improves writing skills but also develops creativity, motivation, and 21st-century competencies (4C) through interactive digital literacy practices. Thus, the integration of Wattpad in Indonesian language learning can be a strategic innovation to strengthen writing skills and support learning in the digital age.

Perkembangan literasi digital membuka peluang bagi inovasi pembelajaran menulis kreatif di sekolah kejuruan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan aplikasi Wattpad terhadap kemampuan menulis cerpen siswa SMK. Metode yang digunakan adalah eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan desain *pretest-posttest control group*. Kelas eksperimen menggunakan *Wattpad*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Analisis data melalui uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan *Wattpad* terhadap peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa. Pemanfaatan *Wattpad* tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga mengembangkan kreativitas, motivasi, serta kompetensi abad ke-21 (4C) melalui praktik literasi digital yang interaktif. Dengan demikian, integrasi *Wattpad* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi inovasi strategis untuk memperkuat keterampilan menulis dan mendukung pembelajaran di era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Pendahuluan

Revolusi teknologi informasi telah banyak mengubah cara siswa dalam memeroleh, berinteraksi, dan memproduksi teks. Kecenderungan generasi Z dan gen α untuk mengakses konten melalui perangkat *mobile*, aplikasi, dan *platform* daring telah memperluas ruang literasi dari sekadar membaca cetak menjadi literasi digital yang dinamis. Transformasi digital menuntut siswa tidak hanya mampu membaca dan menulis secara konvensional, tetapi juga mengakses, mengevaluasi, dan memproduksi informasi melalui media digital (Kurniawan, S. & Sarah, Y. S., 2023).

Perkembangan ekosistem digital juga mendorong perubahan pola belajar siswa yang semakin bergeser menuju model pembelajaran yang kolaboratif, interaktif, dan berbasis pengalaman digital. Penggunaan media digital dalam pembelajaran bahasa mampu meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, serta kemampuan siswa dalam mengonstruksi teks yang lebih kreatif dan komunikatif (Selfa-Sastre, M., dkk., 2022). Siswa yang dapat memanfaatkan media digital cenderung lebih aktif mengeksplorasi ide, dan menampilkan gaya penulisan yang lebih variatif dibandingkan dengan pembelajaran tradisional (Balakrishnan, V., & Gan, C. L., 2016). Kondisi ini membuka peluang bagi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran dalam mendukung literasi termasuk kemampuan menulis.

Keterampilan menulis merupakan bagian inti dari kompetensi berbahasa yang menuntut kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif (Febriani, S. R., & Mahmudi, A., 2021; Adi, P., & Harsono, H., 2024). Menulis merupakan proses kognitif yang melibatkan aktivitas berpikir tingkat tinggi, seperti mengorganisasi ide, menata struktur bahasa, dan menyesuaikan konteks komunikasi pembaca (Uluşan, A. R., 2018). Fungsi dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menulis memiliki fungsi strategis karena menjadi sarana ekspresi, argumentasi, dan refleksi pengetahuan (Fithriyah, N. N., & Isma, U., 2024; Hidayati, F. R., & Zainil, M, 2025). Selain itu, kurikulum Merdeka menekankan pentingnya kemampuan menulis sebagai wujud profil pelajar Pancasila pada dimensi bernalar kritis dan kreatif (Kemendikbudristek, 2022). Pembelajaran menulis yang efektif hendaknya berbasis proses dan pengalaman autentik sehingga siswa dapat menulis dengan tujuan, audiens, dan konteks yang jelas (Turkben, T., 2021; Gordon Fiallos, B. A., 2024).

Sementara itu, tantangan pendidikan di sekolah menengah kejuruan (SMK) terletak pada bagaimana menumbuhkan minat dan kemampuan siswa dalam menulis naratif khususnya cerpen. Hambatan yang sering muncul adalah kurangnya motivasi membaca, terbatasnya contoh teks model, serta sedikitnya media pembelajaran yang relevan dengan dunia digital. Siswa cenderung lebih dekat dengan gawai dan *platform* daring dibandingkan dengan buku cetak tradisional, sehingga integrasi media literasi digital menjadi relevan. Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi terbukti efektif meningkatkan literasi digital dan kemampuan menulis siswa (Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S., 2024). Dengan demikian, penerapan media digital di SMK juga memiliki peluang potensial.

Penelitian lain menjabarkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa SMK masih tergolong rendah. Faktor penyebabnya antara lain kurangnya minat baca dan tulis, strategi pembelajaran yang konvensional, serta keterbatasan media yang memfasilitasi eksplorasi ide (Nadiroh, N., 2020). Siswa cenderung menulis secara imitasi tanpa mengalami proses kreatif yang sesungguhnya (Gumelar, F., & Mulyati, Y, 2018). Selain itu, beban vokasional yang tinggi pada sekolah kejuruan sering kali mengurangi waktu dan perhatian terhadap pelajaran Bahasa Indonesia (Kusuma et al., 2019). Kualitas pembelajaran menulis perlu ditingkatkan. Guru perlu menghadirkan media yang kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis cerpen terbukti meningkatkan partisipasi dan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan gagasan.

Transformasi digital dalam pendidikan membuka peluang besar untuk meningkatkan keterampilan menulis melalui berbagai media interaktif. Media digital seperti *blog*, forum daring, dan aplikasi berbasis *website* telah terbukti mampu meningkatkan keterlibatan (*engagement*) siswa dan kualitas tulisan mereka (Noviarini et al., 2022; Ariani, M., dkk., 2023). Pembelajaran berbasis digital memfasilitasi umpan balik cepat, kolaborasi, dan publikasi karya siswa, yang sebelumnya sulit dilakukan dalam pembelajaran konvensional (Keengwe, J., (2022). Menurut Lankshear & Knobel (2020) literasi digital menuntut kemampuan memahami, memproduksi, dan berpartisipasi dalam konteks daring (Feerrar, J., 2019). Oleh karena itu, pembelajaran menulis di sekolah harus beradaptasi dengan kebiasaan siswa dalam lingkungan digital agar pembelajaran menjadi lebih relevan dan autentik.

Platform Wattpad merupakan salah satu aplikasi literasi digital populer yang memungkinkan pengguna membaca, menulis, membagikan, dan menerima umpan balik terhadap karya kreatif secara *real time*. Melalui *Wattpad*, siswa tidak hanya menjadi konsumen teks, tetapi juga produsen. Siswa dapat menulis cerpen, memeroleh komentar pembaca, serta mengeksplorasi berbagai genre yang sesuai minat. Hal ini senada hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan *Wattpad* dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menyusun cerita dan juga meningkatkan semangat menulis (Silitonga, A. M. B., dkk., 2023).

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan teknis menggunakan perangkat digital, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan teks dalam lingkungan digital (Ramadhani, E. N. F., & Rosidah, C. T., 2025). Aplikasi *Wattpad* juga memungkinkan pengguna menulis, membaca, dan berinteraksi melalui karya sastra. *Wattpad* memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri, dan mengembangkan kepercayaan diri sebagai penulis (Jusmaya, A., 2019). Kegiatan menulis di *Wattpad* juga melatih siswa berpikir kreatif serta menyesuaikan gaya bahasa sesuai target pembaca (García Roca, A., 2021). Studi menunjukkan bahwa integrasi *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen dapat meningkatkan minat menulis dan keterampilan menulis naratif siswa SMA (Syamsiah, S., 2019). *Wattpad*, berpotensi tidak hanya meningkatkan aspek menulis tetapi juga aspek literasi digital yang lebih luas. Temuan ini memperkuat urgensi pemanfaatan platform digital seperti *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen, terutama bagi siswa SMK yang sehari-hari telah akrab dengan teknologi dan budaya digital. Dengan demikian, *Wattpad* tidak hanya berfungsi sebagai media publikasi karya, tetapi juga sebagai *learning environment* yang mendukung literasi digital dan kreativitas siswa SMK di era 4.0.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi experiment*). Pada pelaksanaannya, dua kelas dijadikan sampel penelitian yang masing-masing memeroleh perlakuan berbeda. Penentuan sampel dilakukan melalui teknik *cluster random sampling* agar setiap kelas memiliki kesempatan yang setara untuk terpilih serta menghindari unsur subjektivitas peneliti. Kelas eksperimen memeroleh perlakuan menggunakan media pembelajaran aplikasi *whattpad*, sedangkan kelas kontrol menggunakan model pembelajaran konvensional. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 7 Yogyakarta.

Pengumpulan data dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* digunakan untuk mengukur kemampuan awal peserta pada kedua kelas, dengan harapan bahwa hasilnya menunjukkan tingkat kemampuan awal yang relative sama. Selanjutnya, *posttest* diberikan untuk mengetahui pengaruh perlakuan sekaligus menguji hipotesis penelitian menggunakan uji statistik (uji-t). Kriteria pengujian hipotesis adalah H_0 diterima apabila t -hitung lebih besar dari t -tabel dan H_0 ditolak jika t -hitung kurang dari atau sama dengan t -tabel. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai

prasyarat analisis. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas dimaksudkan untuk memastikan bahwa kedua kelompok memiliki varians yang seragam.

Hasil dan Pembahasan

Pengujian prasyarat statistik penting dilakukan mengingat data kemampuan menulis cerpen seringkali dipengaruhi oleh faktor subjektivitas penilaian, variasi kreativitas individu, serta perbedaan pengalaman literasi digital siswa. Dengan demikian, uji normalitas dan uji homogenitas diperlukan untuk memastikan bahwa perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kontrol benar-benar mencerminkan pengaruh media pembelajaran, bukan faktor eksternal lain. Setelah seluruh uji prasyarat terpenuhi, barulah proses analisis utama dapat dilakukan. Penelitian ini dimulai dengan pemeriksaan distribusi data dari kedua kelompok melalui uji Kolmogorov-Smirnov.

Tahap awal penelitian dilakukan dengan menguji distribusi data dari dua sampel yang telah ditetapkan. Kedua sampel tersebut merupakan data kemampuan menulis cerpen dari kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan menggunakan aplikasi *Wattpad* dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Sebelum melakukan analisis lanjutan, penelitian ini harus memenuhi uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Dalam pengujian menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov, data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (*sig*) lebih besar dari 0,05, sedangkan jika nilai *sig* kurang dari 0,05, data tidak berdistribusi normal. Proses perhitungan *uji normalitas* ini dilakukan dengan bantuan program SPSS 25.0 sebagaimana disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol

Kelas	Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statisti	c	df	Sig.	Statisti	c	df
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	.117	31	.200*	.945	31	.111
	PostTest Eksperimen	.174	31	.018	.882	31	.003
	PreTest Kontrol	.089	30	.200*	.969	30	.507
	PostTest Kontrol	.141	30	.134	.968	30	.482

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa nilai *sig* kelas eksperimen $0,018 > \alpha (0,05)$. Berdasarkan skor tersebut maka dapat disimpulkan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya setelah dilakukan uji normalitas adalah melakukan uji homogenitas. Berdasarkan uji homogenitas nilai *sig* $> \alpha (0,05)$, sehingga dapat disimpulkan data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan homogen. Artinya jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data tersebut dapat disimpulkan memiliki varians yang sama atau memiliki keseragaman nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil uji Homogenitas

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	.663	3	118	.576
	Based on Median	.486	3	118	.693
	Based on Median and with adjusted df	.486	3	105.163	.693
	Based on trimmed mean	.591	3	118	.622

Tahap penelitian selanjutnya setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas adalah melakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan setelah prasyarat analisis terpenuhi yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Tujuan uji hipotesis untuk mengetahui kemampuan menulis cerpen pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji hipotesis adalah H_a diterima apabila t -hitung $>t$ -tabel dan H_0 ditolak apabila t -hitung $\leq t$ -tabel, dengan taraf signifikansi sebesar 0,05.

Tabel 3. Hasil Uji-T

Paired Samples Test										
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	Sig. (2-tailed)	
Pair 1	PretestEksperimen	- 2.933	.527	-.13.076	-10.924	-	30	.000		
	PosttestEksperimen	12.000			22.783					
Pair 2	PretestKontrol	- 2.192	.400	-.3.385	-1.748	-	29	.000		
	PosttestKontrol	2.567			6.413					

Hasil t -hitung menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, artinya H_a diterima. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut membuktikan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Wattpad* terhadap kemampuan menulis cerpen siswa. Pembelajaran keterampilan menulis cerpen menggunakan Aplikasi *Wattpad* memberikan pengaruh sehingga kemampuan menulis cerpen siswa menjadi lebih baik.

Secara teoritis, hasil ini memperkuat pandangan bahwa literasi digital melalui media daring seperti *Wattpad* mampu meningkatkan keterampilan menulis kreatif karena memberikan ruang publikasi dan interaksi antar pengguna (Garcia Roca, A., 2021; Zubaidi, Z., dkk, 2023). Siswa tidak hanya menulis untuk tugas akademik, tetapi juga mendapatkan umpan balik nyata dari pembaca lain, yang meningkatkan motivasi dan kualitas tulisan. Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis digital dapat memfasilitasi siswa dalam mengembangkan imajinasi dan gaya bahasa dalam menulis cerpen (Janah, dkk 2023).

Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan teknologi dalam membangun pengetahuan. *Wattpad* sebagai media digital berperan sebagai *scaffolding* yang membantu siswa mengonstruksi pengalaman menulis secara mandiri (Sari, J. N. M, 2022). Selain itu, pembelajaran dengan integrasi teknologi digital juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, yaitu *creative thinking, critical thinking, communication, and collaboration* (Trilling & Fadel, 2009).

Integrasi aplikasi *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen tidak hanya efektif meningkatkan kemampuan menulis, tetapi juga memperluas cakupan literasi digital siswa. Penggunaan *Wattpad* membuat proses menulis menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung bersifat satu arah.

Penggunaan *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen juga memperkuat pentingnya integrasi teknologi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Literasi digital berkontribusi positif terhadap keterampilan menulis karena dapat membantu siswa terbiasa mengelola informasi secara efektif. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi aplikasi literasi digital seperti *Wattpad* bukan hanya meningkatkan kemampuan menulis kreatif, tetapi juga membentuk kompetensi abad ke-21 yang dibutuhkan siswa SMK (Ramadhani, E. N. F., dkk., 2025).

Selain menunjukkan pengaruh signifikan penggunaan aplikasi *Wattpad* terhadap kemampuan menulis cerpen, hasil penelitian ini juga mengindikasikan bahwa kemampuan literasi digital siswa menjadi faktor yang turut memengaruhi peningkatan kemampuan menulis cerpen. Kompetensi literasi digital yang dimiliki siswa memengaruhi bagaimana siswa memanfaatkan fitur-fitur digital seperti menu publikasi, kolom komentar, serta kemampuan mengakses teks-teks model dalam *platform* tersebut. Siswa dengan tingkat literasi digital tinggi mampu menghasilkan tulisan yang lebih koheren dan kreatif ketika menggunakan aplikasi berbasis komunitas seperti *Wattpad* dibandingkan siswa dengan literasi digital rendah (Arochman, T., dkk., 2024). Dengan demikian, peningkatan kemampuan menulis yang ditemukan dalam penelitian ini tidak hanya hasil dari penggunaan *Wattpad* semata, melainkan juga dipengaruhi oleh kesiapan dan kecakapan digital siswa dalam mengelola informasi, memanfaatkan sumber digital, serta berinteraksi secara produktif dalam lingkungan daring.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wattpad* dalam pembelajaran menulis cerpen berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa SMK dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, pembelajaran dengan memanfaatkan *Wattpad* efektif dalam mengembangkan keterampilan menulis cerpen siswa. Secara teoretis, temuan ini memperkuat pandangan bahwa literasi digital dan media daring seperti *Wattpad* dapat meningkatkan keterampilan menulis kreatif, karena menyediakan ruang publikasi, interaksi sosial, serta umpan balik langsung dari pembaca. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky (1978) yang menekankan pentingnya interaksi dan dukungan lingkungan belajar dalam membangun pengetahuan. Selain meningkatkan kemampuan menulis, penggunaan *Wattpad* juga berkontribusi terhadap penguatan kompetensi abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C). Melalui *platform* ini, siswa dapat menulis secara lebih kontekstual, reflektif, dan autentik sesuai karakteristik generasi digital. Integrasi aplikasi *Wattpad* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dijadikan alternatif inovatif untuk meningkatkan motivasi, kreativitas, dan literasi digital siswa. Pembelajaran tidak hanya menjadi sarana akademik, tetapi juga wadah ekspresi diri dan pengembangan kemampuan literasi yang relevan dengan tuntutan era digital dan Kurikulum Merdeka.

Referensi

- Adi, P., & Harsono, H. (2024). Muatan Berpikir Kritis dan Kreatif dalam Buku Teks Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Komposisi*, 9(1), 1-19.
- Arochman, T., Normawati, A., Arifin, M. F., & Achmad, S. (2024). The Effect of Using Wattpad as an ICT Tool on EFL Students' Writing Skill. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(5), 1613-1624.
- Balakrishnan, V., & Gan, C. L. (2016). Students' learning styles and their effects on the use of social media technology for learning. *Telematics and Informatics*, 33(3), 808-821.
- Febriani, S. R., & Mahmudi, A. (2021). Implementasi Pembelajaran Kooperatif Dan Independen Pada Keterampilan Menulis Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Al Mi'yar Vol*, 4(1).

- Fithriyah, N. N., & Isma, U. (2024). Analisis keterampilan berfikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 225-235.
- Feerrar, J. (2019). Development of a framework for digital literacy. *Reference Services Review*, 47(2), 91-105.
- Garcia Roca, A. (2021). Creative writing on Wattpad: analysis analysis of users and training possibilities.
- Gordon Fiallos, B. A. (2024). Process-genre based approach and argumentative writing.
- Gumelar, F., & Mulyati, Y. (2018). MEME: Dapatkan Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Teks Anekdot?. *Fajar Gumelar*. Hlm, 105-117.
- Hidayati, F. R., & Zainil, M. (2025). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal Educational Research and Development| E-ISSN: 3063-9158*, 1(4), 412-416.
- Janah, M., Prabawa, A. H., Wahyudi, A. B., & Assidik, G. K. (2023, August). Flipbook-Based Digital Teaching Material for Preparation of Creative Writing Fiction at SMP Negeri 1 Tangen. In *International Conference on Learning and Advanced Education (ICOLAE 2022)* (pp. 1324-1338). Atlantis Press.
- Jusmaya, A. (2019). The effectiveness of using Wattpad on development students' writing ability. *IdeBahasa*, 1(2), 105-114.
- Keengwe, J. (Ed.). (2022). *Handbook of research on digital-based assessment and innovative practices in education*. IGI Global.
- Kurniawan, S., & Sarah, Y. S. (2023). Meningkatkan Literasi Digital di Sekolah Menengah Atas: Tantangan, Strategi dan Dampaknya pada Keterampilan Siswa. *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, 2(4), 712-718.
- Nadiroh, N. (2020). Pengembangan keterampilan menulis kreatif berbasis permainan pada anak-anak di rumah kreatif wadas kelir karangklesem purwokerto selatan. *Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto*.
- Ramadhani, E. N. F., & Rosidah, C. T. (2025). Pengaruh Literasi Digital terhadap Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 693-701.
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145-1157.
- Turkben, T. (2021). Examination of classroom writing practices in the context of process-based approach to teaching writing. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(S1), 619-644.
- Uluşan, A. R. (2018). A cognitive approach to writing skill and the importance of practice. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (13), 226-235.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.
- Turkben, T. (2021). Examination of classroom writing practices in the context of process-based approach to teaching writing. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(S1), 619-644.
- Sari, J. N. M. (2022). Using Wattpad as A Digital Multimodal Composing of Narrative Text. *RETAIN: Journal of Research in English Language Teaching*, 10(01), 100-108.
- Selfa-Sastre, M., Pifarre, M., Cujba, A., Cutillas, L., & Falguera, E. (2022). The role of digital technologies to promote collaborative creativity in language education. *Frontiers in psychology*, 13, 828981.

- Silitonga, A. M. B., Ginting, S. B., Siahaan, P. R. A., Hasibuan, A., & Barus, D. B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Wattpad Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pada Siswa Kelas X Smas Rk Deli Murni Diski. *Jurnal Basataka (JBT)*, 6(2), 477-484.
- Syamsiah, S. (2019). *Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Berbasis Aplikasi Wattpad Dengan Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI Sma Negeri 11 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).
- Zubaidi, Z., Suharto, R. P., & Maulidiyah, F. (2023). Improving Students' Creative Writing Skill through Project Based Learning Using Wattpad as Learning Media Technology. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 8(1), 94-110.