

## **Penggunaan Media Aplikasi Digital Webtoon Pada Pembelajaran Menulis Cerpen di SMA Negeri 4 Cimahi Tahun Pelajaran 2022/2023**

**Lita Dewi Safitri<sup>1</sup>, Dheni Hermaen<sup>2</sup>, Yeni Cania Puspita<sup>3</sup>**

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FKIP, Universitas Pasundan

*Email korespondensi: [litadesa61@gmail.com](mailto:litadesa61@gmail.com)*

**Abstract** *This study examines the use of webtoon application media in learning Indonesian, especially in short story texts. The purpose of this study is to find out how effective the media is in helping students' difficulties in finding and developing ideas for writing. The data collection process was carried out by means of observation and pretest-posttest tests were carried out on students. The results of the data that have been obtained are then analyzed and processed using Descriptive Analysis techniques, normality tests, homogeneity tests, Wilcoxon tests and Mann Whitney tests via SPSS. The results of the output table theist statistics on the Mann Whitney test show that the Asymp. Sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.05$ . Based on the decision making criteria, if the Asymp. sig.  $< 0.05$ , the hypothesis is accepted and thus it can be concluded that the webtoon application media is effectively used and helps students in learning to write short story texts at school.*

**Keywords:** *Idea, short story writing, webtoon, mann whitney*

**Abstrak** Studi ini mengkaji mengenai penggunaan media aplikasi webtoon dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada teks cerpen. Tujuan studi ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif media tersebut membantu kesulitan peserta didik dalam mencari dan mengembangkan ide sebuah tulisan. Proses pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan dilakukannya tes pretest-posttest kepada peserta didik. Hasil data yang telah diperoleh kemudian dianalisis dan diolah dengan menggunakan teknik Analisis Deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji wilcoxon dan uji mann whitney melalui SPSS. Hasil output tabel theist statistics pada uji mann whitney menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0.05$ . Berdasarkan kriteiria pengambilan keputusan jika nilai Asymp. sig.  $< 0,05$  maka hipotesis diterima dan dengan demikian dapat disimpulkan media aplikasi webtoon efektif digunakan dan membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerpen di sekolah.

**Kata kunci:** Ide, menulis cerpen, webtoon, mann whitney

### **PENDAHULUAN**

Dalam melaksanakan pembelajaran formal di sekolah, peserta didik diharuskan untuk menguasai macam-macam pelajaran termasuk yang wajib dipelajari adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, peserta didik dituntut menguasai aspek keterampilan berbahasa, keempat keterampilan tersebut adalah meyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Namun dari semua keterampilan tersebut tentunya ada tingkat kesulitan

tersendiri. Diantara keterampilan yang sering dianggap sulit biasanya pada aspek menulis. Peserta didik menyadari banyak perihal yang harus diperhatikan pada keterampilan berbahasa menulis ini, sehingga peserta didik merasa sulit saat akan membuat sebuah tulisan. Menurut T.Hedge (2013, hlm. 293) ia menyatakan, dalam perbandingan antara berbicara dan menulis, menulis memiliki beberapa persyaratan yang harus dipenuhi. Hal ini meliputi mengorganisasi pengembangan ide, penggunaan tata bahasa yang kompleks untuk mengarahkan perhatian pembaca pada setiap penekanan, memilih kosakata yang menarik serta mudah dipahami, kemudian pola beserta struktur dari kalimat yang sesuai dengan tema dan pembaca agar menciptakan gaya yang tepat. Dari teori tersebut tentu menjelaskan dari keempat aspek kebahasaan yang wajib pembelajar kuasai, bahwasannya menuliskan sering dianggap sulit di dalam pembelajaran, karena kegiatan pembelajaran menulis merupakan kegiatan yang dirasa cukup kompleks oleh peserta didik. Kesulitan menulis yang pertama disebutkan pada teori diatas yaitu berkaitan mengenai ide dalam sebuah penulisan, karena ide atau pikiran awal adalah cikal bakal dari sebuah tulisan. Karena itu dalam pembelajaran menulis, ide adalah hal yang utama, tetapi kadangkala peserta didik masih merasa bingung ketika diberi perintah untuk melakukan kegiatan menulis dan tidak sedikit terkendala pada ide. Padahal menulis merupakan sebuah proses penuangan inspirasi/gagasan menjadi bentuk tertulis, jika peserta tidak mampu menuangkan ide yang akan dituliskannya, maka kegiatan menulis dalam pembelajaran tidak akan berjalan dengan semestinya. Ada banyak jenis tulisan dalam kegiatan menulis pada pembelajaran formal di sekolah. Salah satu yang wajib dikuasai adalah menulis sebuah cerpen. Dalam penulisan suatu cerpen memiliki kata yang lebih sedikit dibandingkan dengan novel, jalan cerita cerpen juga tidak kompleks seperti alur cerita pada sebuah novel.

Menuliskan suatu cerpen merupakan satu dari berbagai kegiatan yang membangkitkan ide, memecahkan permasalahan, mengungkapkan potensi peserta didik dan melatih kemampuan mereka dalam mengekspresikan ide dan rasa melalui tulisan. Melalui kegiatan menulis cerpen, peserta didik diharapkan memahami bagaimana cara menulis cerpen dengan baik. Namun, dalam pembelajaran menulis cerpen, banyak peserta didik yang tidak menguasainya, hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman peserta didik tentang cara menulis cerita pendek. Faktor lain yang menyebabkan pembelajaran menulis cerita pendek tidak terlaksana dengan semestinya yaitu dalam proses belajar materi tersebut belum tersampaikan dengan baik dan benar oleh pendidik. Ketika metode belajar mengajar kurang tepat, tidak sedikit peserta didik yang belum memahami materi menulis teks cerita pendek dan sulit untuk mencernanya sehingga peserta didik kebingungan dalam praktik menulis cerpen

nantinya. Hal tersebutlah yang membuat nilai menulis cerita pendek peserta didik menjadi rendah. Dengan demikian maka perlu adanya penyelesaian masalah yang bertujuan untuk menstimulus minat peserta didik dalam penulisan cerita pendek agar terciptanya sebuah tulisan atau karya sastra secara maksimal. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan tepat merupakan salah satu metode yang efektif untuk menyampaikan materi dengan baik.

Di era modern ini, terdapat beragam media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mendukung proses pembelajaran. Salah satu yang mungkin menjadi pertimbangan efektif digunakan yaitu dilihat dari tampilan visualnya. Dale (2008: 200) mengemukakan bahwa, pengalaman belajar peserta didik akan meningkat sebanyak 10% melalui kegiatan membaca, kemudian jika melalui kegiatan mendengarkan akan meningkat sebesar 20%, selanjutnya jika dengan gambar, diagram, video, film, dan demonstrasi akan meningkat sebesar 30%. akan meningkat sebanyak 50% bila melalui kegiatan berdiskusi, selanjutnya dapat meningkat sebanyak 70% melalui kegiatan presentasi, dan meningkat 90% jika melalui kegiatan bermain peran, kegiatan simulasi dan mengerjakan hal yang riil. Karena di era modern ini sebagai pendidik harus memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai media belajar agar pembelajaran berjalan lebih menyenangkan. Salah satu aplikasi yang sedang booming di kalangan anak remaja sekarang yaitu webtoon. Webtoon dikenal sebagai webcomics, artinya adalah komik yang didistribusikan dalam gawai, komputer atau laptop melalui internet. Webtoon ini sebuah komik yang khas berasal dari Korea Selatan. Yang membuatnya menjadi khas yaitu bisa dibaca dengan baris panjang kebawah seperti halaman web dan juga berwarna. Webtoon yaitu podium yang menerbitkan komik dengan bentuk digital secara gratis, yang ditulis baik untuk kesenangan pribadi, ditulis oleh penulis yang belum profesional maupun penulis yang kompeten atau profesional, dan juga digunakan untuk memamerkan suatu karya terbaik seseorang kepada pecinta komik secara nasional bahkan internasional. Karena hal tersebut webtoon dirasa akan membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 4 Cimahi tingkat kemampuan menulis peserta didik relatif rendah, maka pembelajaran menulis harus dikuatkan lagi, karena jika motivasi menulis peserta didik maka literasi peserta didik dalam membaca juga akan semakin meningkat.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini fokus pada analisis data numerik atau angka yang kemudian diolah dengan metode statistika. Desain penelitian

yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest-posttest non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Cimahi. Berdasarkan populasi dari peserta didik kelas XI IPA, penulis memilih dua kelas sebagai sampel, yaitu XI IPA 5 dan XI IPA 6. Kelas XI IPA 5 menjadi kelompok eksperimen yang menerapkan penggunaan media aplikasi webtoon dalam pembelajaran menulis cerpen, sedangkan kelas XI IPA 6 menjadi kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional sesuai dengan praktik yang berlaku di sekolah.

**Tabel II.1 Populasi Peserta Didik Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2022/2023**

Kelas	Banyak Laki-Laki	Banyak Perempuan	Jumlah
XI IPA 5	12	18	30
XI IPA 6	14	16	30

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. observasi dilakukan untuk mengamati keterlaksanaan pembelajaran dan sikap peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas. Data tes dalam penelitian ini diperoleh melalui pretest dan posttest yang dilakukan untuk mengukur kemampuan menulis cerpen peserta didik. Pretest, atau tes awal, dilakukan sebelum pemberian perlakuan untuk menilai kemampuan menulis awal peserta didik. Sementara itu, posttest, atau tes pasca perlakuan, dilakukan setelah perlakuan diberikan dengan tujuan untuk menilai kemampuan menulis cerpen peserta didik setelah perlakuan dilakukan.

Instrumen penelitian dalam penelitian ini berupa tes berupa penugasan menulis teks cerpen. Data yang telah dikumpulkan akan digunakan sebagai dasar untuk membuktikan hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan tiga jenis instrumen, yaitu instrumen perlakuan, instrumen tes, dan instrumen penilaian. Instrumen perlakuan yang digunakan adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), instrumen tes berupa kumpulan soal, dan instrumen penilaian berupa kriteria penilaian peserta didik. Setelah mendapatkan data, dilakukanlah teknik analisis data sebagai berikut :

1. Uji normalitas, digunakan untuk memeriksa apakah sampel memiliki distribusi normal atau tidak.

2. Uji homogenitas ini dilakukan untuk menghitung apakah data tersebut memiliki varians yang homogein atau tidak homogen.

3. Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengamati hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan kepada kelas eksperimen, dengan maksud untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik atau tidak. Pengujian dilakukan melalui dua metode yang termasuk di antaranya adalah:

a. Uji Kesamaan Rata-rata Pretest (Uji Dua Arah)

Uji ini merupakan uji dua arah (*two-tailed test*) yang digunakan untuk mengevaluasi apakah terdapat perbedaan signifikan dalam kemampuan awal antara kedua kelas.

b. Uji kesamaan Rata-rata Posttest (Uji Pihak Kanan)

Uji-t satu pihak ini digunakan untuk mengidentifikasi pengaruh dari media webtoon dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional terhadap kemampuan menulis teks cerpen peserta didik pada kemampuan akhir di kedua kelas sampel. Uji-t dilakukan jika data tersebut terdistribusi secara normal. Namun, jika data tidak berdistribusi secara normal, maka dilakukan uji non-parametrik, seperti uji *Wilcoxon sign rank test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### **1. Kemampuan Peserta Didik dalam Menulis Teks Cerpen Menggunakan Media Aplikasi Digital Webtoon di Kelas Eksperimen Dibandingkan dengan Kelas Kontrol (Konvensional).**

Pembelajaran menulis teks cerpen merupakan bagian penting dari kurikulum kelas XI yang harus ditempuh oleh peserta didik. Untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menulis teks cerpen, penulis melakukan pretest dan posttest. Dalam penelitian ini, penulis memilih dua kelas yang masing-masing terdiri dari 30 peserta didik, sehingga total jumlah peserta didik yang terlibat dalam penelitian ini adalah 60 orang. Terdapat empat aspek yang menjadi pedoman dalam penilaian menulis teks cerpen, yaitu kemampuan peserta didik dalam menulis teks dengan kelengkapan aspek formal cerpen, kelengkapan unsur intrinsik cerpen, kelengkapan struktur, ketepatan penggunaan EYD. Masing-masing aspek diberi skor dari 1-5 sesuai dengan ketentuan yang sudah penulis tentukan dalam tabel penilaian. Hasil pada kegiatan pretest di kelas eksperimen memiliki nilai maksimum 70 dan kelas kontrol memiliki nilai 65. Sedangkan pada kegiatan posttest di kelas eksperimen nilai maksimum yang diperoleh adalah 90 dan di kelas kontrol diperoleh nilai 85.

Rata-rata nilai pretest di kelas eksperimein adalah 57,5 sedangkan di keilas kontrol adalah 47,55. Selanjutnya, rata-rata nilai posttest di keilas eksperimein adalah 75,66 dan di kelas kontrol adalah 65,33. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan kemampuan peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerpein. Terlihat adanya perbedaan dalam pemerolehan nilai dan rata-rata antara kegiatan pretest dan posttest, baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Merujuk dari hasil pretest yang dikerjakan oleh peserta didik baik pada kelas eksperimen maupun kontrol semuanya mendapatkan nilai dengan kriteria belum tuntas, maka kemampuan menulis peserta didik sebelum menggunakan media webtoon dikatakan kurang baik.

## **2. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Menulis Teks Cerpen Menggunakan Media Aplikasi Digital Webtoon pada Kelas Eksperimen Dibandingkan dengan Kelas Kontrol (Konvensional)**

Dalam hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol terlihat dari nilai yang telah diperoleh diketahui terdapat perbedaan pada masing-masing kelas. Hal tersebut dikarenakan suatu faktor yang memengaruhi yaitu penggunaan media yang digunakan. Pada kelas ekspeirimen penulis menggunakan media aplikasi digital webtoon sebagai acuan ide dalam penulisan teks cerpein, sedangkan pada kelas kontrol penulis hanya memberikan selebaran dan memrintahkan peserta didik membuat cerpen tanpa adanya media sebagai acuan ide untuk topik yang akan peserta didik tulis (konvensional). Pada pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen, saat mengerjakan posttest terlihat sebagian besar tidak merasa bingung lagi dengan ide yang akan mereka tuangkan dalam penulisan cerpen, karena peserta didik sudah membaca webtoon terlebih dahulu, sehingga muncul inspirasi untuk penulisan teks cerpen yang akan dibuat. Tidak seperti saat mengerjakan pretest, peserta didik bingung dengan ide yang akan mereka tuangkan kedalam cerpen, sehingga penulisan cerpein tidak selesai dan nilainya menjadi kurang. Sedangkan ada kelas kontrol, penulis hanya menggunakan metode konvensional, memerintahkan peserta didik menulis cerpen tanpa memberikan media sebagai acuan ide penulisan. Sehingga pada pretest maupun posttest terlihat masih banyak peserta didik dengan nilai yang belum tuntas atau setara dengan KKM yang telah ditentukan (75).

Pada kelas eksperimen diperoleh hasil dari menulis teks cerpen peserta didik mengalami peningkatan dari rata-rata pretest 57,5 menjadi 75,66 pada kegiatan posttest. Memang tidak semua peserta didik telah mencapai KKM, namun secara keseluruhan peserta didik yang telah

mencapai KKM lebih banyak dibandingkan dengan yang belum mencapai. Hal tersebut menandakan bahwa peserta didik pada kelas eksperimein mampu memahami pembelajaran menulis teks cerpen dengan menggunakan media webtoon. Peserta didik juga mampu menulis teks cerpen dengan memperhatikan unsur pembangun teks cerpen. Pada kelas kontrol hasil rata-rata yang diperoleh pada pretest yaitu 47,55 dan pada kegiatan posttest 65,33. Peningkatan yang dialami pada kelas kontrol ini memang tidak signifikan. Hal tersebut dikarenakan dari jumlah 30 peserta didik, hanya terdapat delapan peserta didik yang telah mencapai KKM.

Berdasarkan perbandingan antara kelas eksperimen yang menggunakan media webtoon memiliki hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media atau konvensional. Selain melakukan pengujian hasil peserta didik melalui penghitungan rata-rata, pengujian dilakukan kembali menggunakan uji wilcoxon bertujuan untuk meyakinkan bahwa memang terdapat perbedaan diantara hasil kedua kelas. Berdasarkan *ouput tabel test statistics*, perolehan nilai Asymp.Sig bernilai 0,000.

Tabel III.1 Uji *Wilcoxon*  
 Test Statistics<sup>a</sup>

	Posttest Eksperimen- Pretest Eksperimen	Posttest Kontrol - Pretest Kontrol
Z	-4.639 <sup>b</sup>	-4.555 <sup>b</sup>
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

Berdasarkan perbandingan antara kelas eksperimen yang menggunakan media webtoon memiliki hasil yang lebih baik dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media atau konvensional. Selain melakukan pengujian hasil peserta didik melalui penghitungan rata-rata, pengujian dilakukan kembali menggunakan uji wilcoxon bertujuan untuk meyakinkan bahwa memang terdapat perbedaan diantara hasil kedua kelas. Berdasarkan *ouput tabel test statistics*, perolehan nilai Asymp.Sig bernilai 0,000.

Tahap selanjutnya adalah melakukan uji Mann-Whitney, yang bertujuan untuk menentukan apakah terdapat perbedaan signifikan antara dua sampel yang tidak berpasangan, yaitu data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai Asymp. sig.  $< 0,05$  maka hipotesis diterima dan jika Asymp. sig.  $> 0,05$  maka hipotesis ditolak. Berikut data hasil pengolahan uji mann whitney dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS 23.

Test Statistics<sup>a</sup>

	Hasil Ceirpein	Meinulis
Mann-Whitney U	170.500	
Wilcoxon W	635.500	
Z	-4.186	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	

a. Grouping Variable Kelas

Berdasarkan hasil pada tabel test statistics, diketahui bahwa nilai Asymp. sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ .

## SIMPULAN

Penelitian ini menggunakan media aplikasi digital webtoon dalam pembelajaran menulis teks cerpen, khususnya pada kelas XI SMA Negeri 4 Cimahi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif semu untuk mengumpulkan data penelitian dari dua kelas, yaitu XI IPA 5 sebagai kelas eksperimen dan XI IPA 6 sebagai kelas kontrol. Kedua kelas tersebut terdiri dari 30 peserta didik. Data diambil melalui penggunaan media aplikasi webtoon dalam pembelajaran menulis teks cerpen di kelas eksperimen. Sementara itu, di kelas kontrol, pembelajaran menulis teks cerpen dilakukan tanpa menggunakan media webtoon.

Berdasarkan hasil posttest dan perbandingan antara kelas eksperimen yang menggunakan media webtoon dan kelas kontrol yang tidak menggunakan media tersebut, terlihat bahwa kelas eksperimen mencapai hasil yang lebih baik. Penulis melakukan pengujian hasil peserta didik melalui penghitungan rata-rata dan dilakukan kembali menggunakan uji



wilcoxon bertujuan untuk meyakinkan bahwa memang terdapat perbedaan diantara hasil kedua kelas. Berdasarkan output tabel test statistics, perolehan nilai Asymp.Sig bernilai 0,000. Karena  $0,000 < 0,05$  maka disimpulkan, bahwa adanya perbedaan antara hasil belajar peserta didik pada pembelajaran teks cerpen di kelas eksperimen dengan bantuan media webtoon dan kelas kontrol yang tidak menggunakan bantuan media. Dengan kata lain kemampuan peserta didik meningkat dalam menulis cerpen setelah diberi perlakuan dengan media webtoon.

Berdasarkan perolehan hasil pengolahan data yang telah dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, pada hasil uji mann whitney atas hasil posttest antara kedua kelas diperoleh hasil output pada tabel test statistics, yang menunjukkan bahwa media webtoon membantu peserta didik dalam merangsang kemunculan ide, mengembangkan jalan cerita, mengeksplorasi konflik, dan menyelesaikan cerpen yang ditulis. Hal ini dapat diperkuat oleh hasil uji mann whitney yang menunjukkan bahwa nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang berarti signifikan secara statistik. Berdasarkan hasil pada tabel test statistics, diketahui bahwa nilai Asymp. sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$  dengan kriteria pengambilan keputusan jika nilai Asymp. sig.  $< 0,05$  maka hipotesis diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media aplikasi webtoon efektif dalam membantu peserta didik dalam pembelajaran menulis teks cerpen.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atika, Aulia Ika. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menulis Drama dengan Webtoon di Kelas VIII SMP. Tesis. Universitas Lampung.
- Datu, Y. L., Nyoto, N., Diplan, D., & Manesa, F. X. (2023, April). *Upaya Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Dengan Menggunakan Metode Tanya Jawab Berbantuan Media Gambar Berseri Pada Peserta Didik Kelas IV-A Di SDN 8 Menteng Palangka Raya*. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 2, No. 1, pp. 31-41).
- Febrianti, Tina Lusi. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IX SMPN 4 NARMADA Tahun Ajaran 2016-2017. Skripsi. Universitas Mataram.
- Indriani, M. S. 2019. Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Fantasi dengan Penggunaan Video Cerita. Bali: Undiksha.
- Laili, A. P., Sabhan, S., & Hermawan, S. (2020). Keterampilan menulis cerpen berdasarkan komik webtoon siswa kelas IX-D MTSN 2 Kota Banjarmasin. *LOCANA: JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA*, 3(1), 10-21.
- Misnawati, M., Asi, Y. E., Anwarsani, A., Muslimah, S., Ummi, U., & Lathifah, N. (2024). Kalimat Efektif dalam Bahasa Indonesia untuk Sukses Berkomunikasi. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*, 2(1), 245-256.

- Misnawati, M., Purwaka, A., Nurachmana, A., Cuesdeyeni, P., Christy, N. A., Ramadhan, I. Y., ... & Jumadi, J. (2024). Bahasa Indonesia untuk Keperluan Akademik Era DIGITAL. *Yayasan DPI*
- Musfiroh, Daraini. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachman, Rizki Nurpiana. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerpen Melalui Penggunaan Media Audiovisual Tayangan “Televisi Cermin Kehidupan” TRANS 7. *Jurnal Diksatrasia*, Vol. 1, No. 1
- Rahmawati, S. (2014). Pembelajaran ppkn sd. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas PGRI Yogyakarta
- Salwa, N. (2023). *Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif untuk Menjadi Penulis Cerpen yang Handal*. *Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya*, 2(1), 229-244.
- Sapriline, S., Mardiana, D., & Simpun, S. (2023). *Model Terpadu Buku Cerita Rakyat, Ungkapan dan Peribahasa Berbahasa Dayak Ngaju-Indonesia untuk Sekolah Dasar*. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 3(2), 201-213.
- Umar, Seniwati. (2016). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen dengan Strategi Copy The Master Melalui Media Audiovisual pada Siswa Kelas IXa SMP Negeri 2 Tolitoli. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 4, No. 6.