

Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Cerita Fabel terhadap Keterampilan Bercerita pada Siswa Kelas V di Sekolah Dasar

Syahlia Zahra*¹, Dian Nuzulia Armariena², Marleni³

^{1,2,3} Universitas PGRI Palembang, Indonesia

syahliazhr@gmail.com¹, diannuzulia@univpgri-palembang.ac.id², marlenigandhi82@gmail.com³

Alamat: Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30116

Korespondensi penulis : syahliazhr@gmail.com*

Abstract. *This research was conducted with the aim of knowing the effect of fable-based digital comic learning media on storytelling skills in fifth grade students in elementary schools. The method used is the experimental method with the Posttest-Only Control Design, with data collection techniques through observation, documentation, testing, and recording. The validity of the research test used the expert judgment test on the storytelling skills instrument sheet. From the results of the validity, a test was carried out with 7 aspects of the assessment indicators of storytelling skills, which were then distributed to all samples of 50 students. Based on the results of the study, the average posttest result for students' storytelling skills in the experimental class was 72.31, while the average posttest result in the control class was 64.05. By testing the hypothesis of the posttest results of students in the experimental class and control class, $t_{count} > t_{(table)}$ or $3.232 > 1.677$ is obtained. This means that H_0 is rejected and H_a is accepted or the hypothesis which states that "there is an influence of digital comic learning media based on fables on storytelling skills in fifth grade students in elementary schools" can be accepted.*

Keywords: *Digital Comic Learning Media, Storytelling Skills*

Abstrak. *Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis cerita fabel terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas V di sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain Posttest- Only Control Design, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, tes, dan perekaman. Validitas tes penelitian dengan menggunakan uji judgement expert terhadap lembar instrumen keterampilan bercerita. Dari hasil validitas tersebut dilakukan tes dengan 7 aspek indikator penilaian keterampilan bercerita, yang kemudian dibagikan kepada seluruh sampel yang berjumlah 50 siswa. Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh nilai rata-rata hasil posttest keterampilan bercerita siswa dikelas eksperimen yaitu 72,31 sedangkan nilai rata-rata hasil posttest pada kelas kontrol yaitu 64,05. Melalui uji hipotesis data hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $3,232 > 1,677$. Ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima atau hipotesis yang menyatakan bahwa "terdapat pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis cerita fabel terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas V di sekolah dasar" dapat diterima kebenarannya.*

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Komik Digital , Keterampilan Bercerita*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah banyak menghasilkan inovasi baru yang berfungsi menunjang saat proses pembelajaran. Dilihat dari banyaknya inovasi media pembelajaran berkat adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dengan demikian perkembangan teknologi akan memberikan suatu kesan yang menyenangkan pada suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif lebih komunikasi aktif antar berbagai hal perkembangan zaman. Pendidikan menjadi tempat terbaik untuk mempersiapkan generasi perubahan bangsa yang membawa kesejahteraan bagi bangsa dan negara.

Berdasarkan hasil informasi dengan salah satu guru kelas yaitu pada kelas V SD Muhammadiyah 14 Palembang bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa yaitu kurang

mampunya siswa dalam bercerita dikarenakan kosakata yang dimiliki siswa masih minim, siswa masih merasa kesulitan untuk menceritakan kembali isi cerita yang telah dibaca, kebanyakan siswa merasa tidak percaya diri saat menceritakan kembali isi cerita di depan teman-temannya, dan siswa juga tidak menikmati alur cerita sehingga tidak menguasai cerita yang telah dibaca dan tidak bisa menyampaikan kembali isi cerita tersebut. Masih kurang adanya ketertarikan siswa pada saat proses belajar mengajar, karena penggunaan media pembelajaran yang belum variatif saat proses belajar mengajar berlangsung. Keterampilan bercerita pada siswa juga belum menggunakan media pembelajaran.

Melalui kegiatan bercerita, guru dapat memberikan pelajaran bagi anak-anak dan memberikan contoh yang baik melalui cerita-cerita yang menarik sehingga terlatih dalam kegiatan bercerita tidak hanya mendengarkan cerita aja. Keterampilan bercerita adalah kegiatan menyampaikan sesuatu peristiwa kepada orang lain secara lisan, dengan tujuan memberikan informasi, pengetahuan, dan pengalaman (Khusniyah, Azmy, & Yustitia, 2022, hal. 223).

Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan permasalahan dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel yaitu kurangnya rasa percaya diri siswa saat berada di depan kelas untuk menceritakan kembali isi fabel, karena siswa takut ditertawakan oleh teman sekelasnya dan media yang digunakan guru dalam belajar tidak bervariasi sehingga siswa tidak serius memperhatikan guru saat proses pembelajaran, maka guru perlu merancang dan menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dan diterapkan, dalam pembelajaran menceritakan kembali isi fabel agar tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menceritakan kembali isi fabel yaitu media pembelajaran komik digital.

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti berupaya menggunakan media pembelajaran atau alat peraga komik digital berbasis cerita fabel yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan mudah. Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Cerita Fabel Terhadap Keterampilan Bercerita Pada Siswa Kelas V Disekolah dasar.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *True Experimental Design* yaitu, sampel yang digunakan untuk eksperimen maupun sebagai kelompok kontrol diambil secara random dari populasi tertentu. Bentuk *Design True*

Eksperimental yang digunakan adalah *posttest- Only Control Design*, yakni dalam desain ini terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (Sugiyono, 2019, hal. 126).

Tabel 1. Populasi Penelitian Jumlah siswa kelas SD Muhammadiyah 14 Palembang

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V A	30
2.	V B	23
3.	V C	26
4.	V D	23
5.	V E	24
	Jumlah	149

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak kelas VC dan VE SD Muhammadiyah 14 Palembang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah Teknik observasi, Teknik tes, Teknik dokumentasi dan Teknik Perekaman. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan uji validitas *judgement expert*.

Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *judgement expert* dalam penelitian atau pertimbangan dari ahli yang sesuai dengan bidangnya, dalam penelitian ini uji validitas yang dilaksanakan yaitu validitas instrumen ahli menilai aspek-aspek tentang media pembelajaran komik digital terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas V di sekolah dasar. Teknik analisis data yaitu Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji hipotesis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan koordinasi dengan pihak sekolah, penelitian yang bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis cerita fabel terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas V, yang menjadi populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V, sedangkan sampel yang digunakan pada penelitian terdiri dari kelas VC dan VE, pada kelas VC berjumlah 26 anak dengan perincian 15 anak laki-laki dan 11 anak perempuan, dan pada kelas VE berjumlah 24 anak dengan perincian 12 anak laki-laki dan 12 anak perempuan. Adapun saya mendapatkan penelitian dengan menggunakan teknik *simple random sampling*, yaitu dengan pengambilan undian secara random. Pelaksanaan penelitian ini berlangsung pada tanggal 19 Mei 2023 dan berakhir sampai tanggal 24 Mei 2023.

Tabel 2. Data Nilai *Post-test* Kelas Eksperimen

No	Nama Siswa	Aspek Keterampilan Bercerita							Skor Total	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7			
1.	AV	4	4	4	3	4	4	3	26	74	Tuntas
2.	AARR	3	3	3	4	4	4	3	24	69	Tuntas
3.	ADM	4	3	3	4	3	3	4	24	69	Tuntas
4.	AG	4	4	4	4	4	4	3	27	77	Tuntas
5.	AAW	3	2	4	3	3	3	3	21	60	Tidak Tuntas
6.	AES	3	3	4	4	4	4	3	25	71	Tuntas
7.	ATZ	4	4	3	3	4	4	3	25	71	Tuntas
8.	AYS	3	4	4	4	3	4	4	26	74	Tuntas
9.	ALAS	4	3	4	4	4	4	3	26	74	Tuntas
10.	GAN	3	3	4	3	2	3	3	21	60	Tidak Tuntas
11.	KIP	4	4	5	3	4	5	4	29	83	Tuntas
12.	M.RA	4	5	4	5	4	4	5	31	89	Tuntas
13.	M.RAD	3	3	4	3	3	3	2	21	60	Tidak Tuntas
14.	MHAS	3	4	4	3	3	3	3	23	66	Tuntas
15.	MSC	3	4	3	3	3	3	3	22	63	Tidak Tuntas
16.	MHS	4	3	3	4	3	3	3	23	66	Tuntas
17.	MSM	3	3	2	2	2	3	3	18	51	Tidak Tuntas
18.	NSSP	4	3	4	4	4	4	5	28	80	Tuntas
19.	NNA	4	5	4	5	3	4	4	29	83	Tuntas
20.	NAP	3	5	4	4	3	4	5	28	80	Tuntas
21.	PHW	4	5	5	4	4	4	5	31	89	Tuntas
22.	RIR	3	4	4	3	3	4	4	25	71	Tuntas
23.	SAVA	3	5	4	3	4	5	4	28	80	Tuntas
24.	ZKA	3	4	4	4	3	4	3	25	71	Tuntas
25.	MH	4	4	3	4	4	3	3	25	71	Tuntas
26.	VRN	4	4	5	4	3	4	3	27	77	Tuntas
Jumlah									658	1880	
Rata-rata									25.31	72.31	

(Sumber: *Microsoft Excel*)

(Sumber: Burhan Nurgiyantoro, 2010:410)

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas, diperoleh hasil dari 26 siswa pada kelas eksperimen terdapat 21 orang siswa yang tuntas, dan 5 siswa pada kategori tidak tuntas. Siswa yang mendapatkan kategori tuntas artinya memiliki keterampilan bercerita yang baik, karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran bahasa indonesia di kelas V SD Muhammadiyah 14 Palembang

adalah sebesar 65. Jadi, pada kelas eksperimen, terdapat 21 siswa yang mempunyai keterampilan bercerita yang baik dan 5 siswa yang mempunyai keterampilan bercerita yang kurang. Nilai tertinggi hasil posttest pada kelas eksperimen adalah sebesar 89 dan nilai terendah adalah hasil posttest pada kelas eksperimen adalah sebesar 51. Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 72,31.

Tabel 3. Data Nilai Post-test Kelas Kontrol

No	Nama Siswa	Aspek Keterampilan Bercerita							Skor Total	Nilai	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7			
1.	ASFRS	3	3	4	4	4	3	3	24	69	Tuntas
2.	AAID	4	3	4	4	3	4	4	26	74	Tuntas
3.	ASDA	3	3	3	3	3	3	3	21	60	Tidak Tuntas
4.	AZS	4	3	3	3	4	4	3	24	69	Tuntas
5.	BB R	3	3	2	3	2	2	3	18	51	Tidak Tuntas
6.	CRA	3	3	3	3	3	3	2	20	57	Tidak Tuntas
7.	DA	3	3	2	2	3	2	3	18	51	Tidak Tuntas
8.	M.GS	3	3	2	3	3	3	3	20	57	Tidak Tuntas
9.	M.RP	3	2	3	3	2	2	2	17	49	Tidak Tuntas
10.	M.RAP	3	4	4	3	4	4	4	26	74	Tuntas
11.	M.SF	4	3	3	3	4	3	3	23	66	Tuntas
12.	MT	3	3	3	3	2	3	3	20	57	Tidak Tuntas
13.	NA	3	3	3	2	3	3	3	20	57	Tidak Tuntas
14.	NDA	4	4	3	4	4	4	4	27	77	Tuntas
15.	NRF	3	4	4	3	3	3	4	24	69	Tuntas
16.	RAF	3	3	2	3	3	3	3	20	57	Tidak Tuntas
17.	VJSP	4	3	3	3	4	4	4	25	71	Tuntas
18.	AD	3	3	4	3	3	4	4	24	69	Tuntas
19.	EE	3	3	3	4	4	4	4	25	71	Tuntas
20.	AH	3	3	2	2	2	3	3	18	51	Tidak Tuntas
21.	M.AF	3	3	3	3	4	4	3	23	66	Tuntas
22.	SH	3	3	4	4	3	3	4	24	69	Tuntas
23.	ZN	5	4	4	4	4	3	4	28	80	Tuntas
24.	RPR	4	3	4	3	3	3	3	23	66	Tuntas
Jumlah									538	1537	
Rata-rata									22.42	64.05	

(Sumber: *Microsoft Excel*)

(Sumber: Burhan Nurgiyantoro, 2010:410)

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas, diperoleh hasil dari 24 siswa pada kelas kontrol terdapat 14 siswa pada kategori tuntas, dan 10 siswa pada kategori tidak tuntas. Siswa yang mendapatkan kategori tuntas artinya memiliki keterampilan bercerita yang sangat baik karena telah mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal). KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran bahasa indonesia dikelas V SD Muhammadiyah 14 Palembang adalah sebesar 65. Jadi, pada kelas kontrol, terdapat 14 siswa yang mempunyai keterampilan bercerita yang baik dan 10 siswa yang mempunyai keterampilan bercerita siswa kurang. Nilai tertinggi hasil posttest pada kelas kontrol adalah sebesar 80 dan nilai terendah adalah sebesar 51. Sedangkan untuk nilai rata-rata kelas kontrol adalah 64,05. Dimana dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari kelas eksperimen kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran komik digital lebih besar dibandingkan kelas kontrol yang tidak berikan perlakuan.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Normalitas dengan SPSS *Tests of Normality*

Hasil Keterampilan Bercerita Siswa	Kelas	Kolmogorov- Smirnov		
		Statistic	df	Sig.
	Post-test Eksperimen	.116	26	.200
	Post-test Kontrol	.157	24	.127

(Sumber: SPSS 26)

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data dalam penelitian diatas, diperoleh nilai signifikan Posttest pada kelas eksperimen yaitu 0,200 dan kelas kontrol yaitu 0,127 yang dimana nilai tersebut melebihi nilai $\alpha = 0,05$ sehingga $0,200 \geq 0,05$ dan $0,127 \geq 0,05$ sesuai dengan syarat uji normalita data, peneliti menyimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dengan SPSS *Test of Homogeneity of Variances*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.156	1	48	.694

(Sumber: SPSS 26)

Berdasarkan tabel perhitungan 3 uji homogenitas data diatsa, diperoleh nilai signifikan posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol 0,694 dengan $\alpha = 0,05$ dengan itu nilai signifikan $0,694 \geq 0,05$, sesuai dengan syarat uji homogenitas. Dari uji tersebut bahwa data yang dianalisis homogen.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji-t (Hipotesis) dengan SPSS *Independent Samples Test*

Hasil Keterampilan Bercerita Siswa	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Equal Variances Assumed	.156	.694	3.232	48	.002	2.891	.895	1.092	4.690
Equal Variances Not Assumed			3.235	47.844	.002	2.891	.894	1.094	4.688

(Sumber: SPSS 26)

Berdasarkan tabel perhitunga uji hipotesis diatas, diperoleh nilai signifikan posttest pada klas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 3.232 dimana $t_{tabel}=1,677$ dengan $df = N-2$ dimana $N = 50$ jadi $df = 48$. Sehingga dapat disimpulkan $t_{hitung} = 3.232 > t_{tabel} = 1,677$, maka H_a diterima dan H_o ditolak.

Tabel 7. Analisis Keterampilan Bercerita Siswa (Posttest)

Statistik	Hasil Posttest	
	Kelas Eksperimen (VC)	Kelas Kontrol (VE)
Subjek Laki-Laki	15	12
Subjek Perempuan	11	12
Skor Tertinggi	89	80
Skor Terendah	51	51
Skor Rata-Rata	72,31	64,05

(Sumber: Hasil Penelitian)

Pada tabel diatas dapat dilihat pada kelas eksperimen yaitu kelas VC yang berjumlah 26 siswa. Hasil posttest dikelas eksperimen memperoleh nilai tertinggi yaitu 89 yang terdapat 2 orang siswa dan nilai terendah yaitu 0 tidak ada, dengan rata-ratanya yaitu 72,31. Pada kelas kontrol yaitu kelas VE yang berjumlah 24 orang siswa. Hasil posttest dikelas kontrol

memperoleh nilai tertingginya yaitu 80 sebanyak 1 siswa dan nilai terendah 51 sebanyak 3 orang siswa, dengan rata-rata yaitu 64,05. Berdasarkan analisis data tersebut dapat dilihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrolnya.

Berdasarkan pengujian hipotesis peneliti menggunakan uji-t duasampel bebas (Independent Sampel T-test) dengan kriteria jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ berarti H_0 ditolak. Dari hasil perhitungan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan SPSS diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,232$ sedangkan dari tabel distribusi t diperoleh $t_{tabel} = 1,677$ dengan nilai signifikan 0,05 atau 5%. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat $t_{hitung} = 3,232 > t_{tabel} = 1,677$ sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Jadi, dapat disimpulkan berdasarkan penjelasan dan data diatas telah menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan sebelumnya yaitu terbukti cerita fabel terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas V di sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil data posttest yang telah dianalisis peneliti terlihat bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol berbeda. Nilai rata-rata posttest kelas eksperimen yaitu 72,31 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 64,05 . sehingga nilai rata-rata kelas eksperimen lebih besar dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol. Berdasarkan nilai uji hipotesis data hasil posttest siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh t_{hitung} yaitu 3,232 dan nilai $t_{tabel} = 1,677$ dengan $\alpha = 0,05$ dan $df = 48$, maka $3,232 > 1,677$ sehingga $t_{hitung} > t_{tabel}$ sesuai dengan prasyarat uji hipotesis maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari data uji hipotesis tersebut dapat disimpulkan ada pengaruh media pembelajaran komik digital berbasis cerita fabel terhadap keterampilan bercerita pada siswa kelas V di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Kausar, L. (2024). *Analisis Unsur Intrinsik Dalam Komik Solo Leveling Karya Chu-Gong*. Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa dan Pendidikan, 2(1), 228-238.
- Al Kausar, L., Muslimah, S., Ruliyani, R., Anwarsani, A., Rahmawati, S., & Salwa, N. (2024). *Analisis Unsur Intrinsik Dalam Komik Lookism Karya Park Tae-Jun*. Sintaksis: Publikasi Para ahli Bahasa dan Sastra Inggris, 2(1), 249-260.
- Al Kausar, Levi, Siti Muslimah, Ruliyani Ruliyani, Anwarsani Anwarsani, Siti Rahmawati, and Nabila Salwa. "Kajian Unsur Intrinsik Dalam Komik How To Fight Karya Park Tae-Jun." Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa 2, no. 1 (2024): 329-341.
- 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).
- Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, C. D. (2018). *Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar*.
- Fitria, R. (2022). *Komik Digital Berbasis Canva*. Sagusatal Indonesia.
- Kesumawati, N., & Aridanu, I. (2018). *Statistik Parametrik Penelitian Pendidikan*. Palembang: Noefikri Offset.
- Khusniyah, A., Azmy, B., & Yustitia, V. (2022). *Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian*, 224.
- Lisnani, A. F. (2021). *Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif*.
- Misnawati, M. (2023). *Melintasi Batas-Batas Bahasa Melalui Diplomasi Sastra Dan Budaya: Crossing Language Boundaries Through Literary And Cultural Diplomacy*. Pedagogik: Jurnal Pendidikan, 18(2), 185-193.
- Mufarikha, M., & Darihastining, S. (2022, November). Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas V MI Ghozaliyah Melalui Media Audio. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 1, No. 2, pp. 30-53).
- Rosita, I., Syahadah, D., Nuryeni, N., Muawanah, H., & Sari, Y. (2022, May). Analisis Wacana Kohesi Gramatikal Referensi Endofora Dalam Sebuah Cerpen "Aku Cinta Ummi Karena Allah" Karya Jenny Ervina. In PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN, BAHASA, SASTRA, SENI, DAN BUDAYA (Vol. 1, No. 1, pp. 179-191).
- 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.
- Saputra, N., Misnawati, M., Muslimah, S., Anwarsani, A., Rahmawati, S., & Salwa, N. (2023). *Analisis Gaya Bahasa Dalam Cerita Rakyat Oleh Siswa Kelas X SMAN I Damang Batu Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra di SMA*. Protasis: Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya, 2(1), 33-51.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, cv.