



Efektivitas Media Komik Digital Flipbook dan Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa

Putri Yasmin*, Tatu Hilaliyah, & Dodi Firmansyah

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

ABSTRACT

Short story writing is a complex skill that many students struggle to master, often resulting in a lack of enthusiasm for learning the craft in formal educational settings. This study aims to investigate the effect of flipbook-based digital comic media, the effect of serial image media, and the comparative impact of both media on the short story writing skills of Grade XI students at MAN 3 Tangerang. Employing an experimental research method with a pretest-posttest control group design, the study used a simple random sampling technique, selecting class XI Science 3 as the experimental group and XI Science 4 as the control group. Research data were collected through students' short story writing tasks administered during both pretest and posttest stages. The findings revealed a pretest-posttest improvement in the experimental group using flipbook-based digital comics (45.40 to 71.60), while the control group using serial images improved from 43.20 to 70.60. Despite a slight performance advantage in favor of the digital comic group, the difference was not statistically significant. Therefore, both flipbook-based digital comics and serial images are equally effective in enhancing students' short story writing skills.

ARTICLE HISTORY

Submitted 19 08 2024
Revised 06 03 2025
Accepted 17 03 2025
Published 23 03 2025

KEYWORDS

Short story writing; digital comics; flipbook; serial images; experimental research.

*CORRESPONDANCE AUTHOR

putriyasmin127@email.com

DOI: <https://doi.org/10.30743/bahastra.v9i2.9830>

PENDAHULUAN

Menulis cerpen merupakan salah satu keterampilan yang kompleks dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Namun, banyak siswa mengalami kendala dalam mengembangkan ide, menyusun struktur cerita, serta menguasai kosakata secara tepat. Berbagai studi sebelumnya telah menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis visual memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan menulis dengan cara membantu siswa mengorganisasi gagasan dan mengembangkan daya imajinasi. Komik digital berbasis *flipbook* dan gambar berseri merupakan dua media yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen. Penelitian Anggraeni et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* mampu mendorong kreativitas siswa, sedangkan hasil penelitian Turnip et al. (2022) mengungkapkan bahwa media gambar berseri dapat membantu siswa dalam menyusun alur cerita secara lebih sistematis (Anggraeni et al., 2023; Turnip et al., 2022). Meskipun demikian, belum banyak studi yang secara langsung membandingkan efektivitas kedua media tersebut dalam konteks pengajaran menulis cerpen.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media komik digital berbasis *flipbook* dan media gambar berseri dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi guru bahasa Indonesia dalam menentukan media pembelajaran yang lebih tepat dan efektif. Bahasa memiliki fungsi penting dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai alat komunikasi dan sarana interaksi. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terdapat empat keterampilan berbahasa yang perlu dikuasai siswa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling berkaitan dan perlu diasah secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Di antara keterampilan tersebut, menulis merupakan keterampilan yang paling kompleks karena membutuhkan kemampuan berpikir kritis, penguasaan bahasa tulis, serta keterampilan mengorganisasi ide (Dalman, 2016). Dengan menulis, siswa dapat mengembangkan cara berpikir yang logis dan imajinatif. Oleh karena itu, keterampilan menulis perlu ditanamkan dan dibina secara intensif melalui latihan yang terstruktur dan bimbingan yang tepat.

Praktiknya masih banyak siswa yang merasa bahwa menulis merupakan kegiatan yang membosankan. Ketidaktertarikan siswa terhadap kegiatan menulis sering kali dipicu oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan media pembelajaran yang menyenangkan (Subekti, 2022). Akibatnya, siswa tidak terbiasa mengekspresikan gagasannya dalam bentuk tulisan, dan cenderung mengalami kesulitan dalam mengembangkan



paragraf yang koheren. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan, salah satunya melalui media pembelajaran visual. Salah satu bentuk karya sastra yang dapat digunakan sebagai media latihan menulis adalah cerpen. Cerpen mengandung unsur-unsur penting seperti tema, alur, tokoh, latar, sudut pandang, dan pesan moral, serta dapat ditulis dalam bentuk yang ringkas namun bermakna (Rohman, 2021). Menulis cerpen tidak hanya melatih kemampuan berbahasa, tetapi juga membentuk daya imajinasi dan kemampuan berpikir reflektif siswa.

Hasil praktik yang dilakukan oleh Subekti (2022) menunjukkan bahwa kemampuan menulis cerpen siswa masih tergolong rendah. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya kreativitas guru dalam menyampaikan materi menulis cerpen (Subekti, 2022). Sebagian besar guru hanya mengandalkan metode ceramah dan tugas menulis tanpa memberikan pendampingan secara optimal. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas XI, Ibu Yulyasih, S.Pd, pada tanggal 25 September 2023, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam menulis cerpen karena lemahnya penguasaan kosakata dan ketidakmampuan dalam mengembangkan gagasan secara menyeluruh. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi faktor penyebab rendahnya keterampilan menulis siswa.

Permasalahan tersebut diperparah dengan kondisi pembelajaran yang masih bersifat tradisional, mengandalkan metode ceramah, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif. Padahal, media pembelajaran memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif (Susilana & Riyana, 2018). Oleh karena itu, peneliti mencoba mengembangkan dan menguji media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* dan gambar berseri sebagai solusi untuk meningkatkan keterampilan menulis cerpen. Komik digital berbasis *flipbook* merupakan cerita bergambar dalam format digital yang dapat ditampilkan secara interaktif, menyerupai buku virtual dengan kombinasi teks, gambar, animasi, dan audio (Ramadhani et al., 2022; Zega & Bawamenewi, 2023). Sementara itu, gambar berseri merupakan rangkaian ilustrasi yang saling berkaitan satu sama lain dan menggambarkan peristiwa secara kronologis (Widodo et al., 2020).

Dalam konteks pembelajaran menulis cerpen, kedua media tersebut memiliki kelebihan masing-masing. Media komik digital dapat memberikan pengalaman visual yang kuat dan merangsang daya imajinasi siswa, sedangkan media gambar berseri membantu siswa dalam mengorganisasi alur cerita dengan lebih sistematis (Turnip et al., 2022). Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini meliputi: (1) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang? (2) Apakah terdapat pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang? dan (3) Apakah terdapat perbedaan pengaruh antara media komik digital berbasis *flipbook* dan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang?

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab ketiga pertanyaan tersebut, sekaligus memberikan rekomendasi bagi guru dalam memilih media yang paling tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya serta menjadi kontribusi nyata dalam pengembangan strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai, guru dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan memberdayakan potensi siswa secara maksimal, khususnya dalam keterampilan menulis cerpen.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2023), metode eksperimen merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2023). Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah *true experimental design* dengan model *pretest-posttest control group design*. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas XI MAN 3 Tangerang. Pengambilan sampel dilakukan secara acak sederhana atau *simple random sampling*, dan diperoleh dua kelas yaitu kelas XI IPA 3 sebagai kelas eksperimen sebanyak 30 siswa dan kelas XI IPA 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah yang sama, yaitu 30 siswa.

Teknik pengumpulan data merupakan aspek penting dalam menghasilkan data penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian. Untuk memperoleh data yang relevan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes tertulis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi *pretest* dan *posttest*, dengan aspek penilaian

keterampilan menulis cerpen mengacu pada kriteria yang dikemukakan oleh Nurgiyantoro (2018), yaitu: (1) kebaruan tema dan kandungan makna, (2) kekuatan imajinasi, (3) kebaruan dan kekuatan tokoh, (4) kebaruan dan kekuatan alur, (5) keefektifan gaya bahasa (stilistika), serta (6) respons afektif guru terhadap karya tulis siswa (Nurgiyantoro, 2018).

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui uji prasyarat analisis dan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Kriteria pengujian hipotesis yaitu jika nilai signifikansi (Sig.) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sedangkan jika nilai Sig. < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok yang sama (Suyatna, 2017). Sementara itu, uji *independent sample t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berpasangan, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, sebagai bagian dari analisis statistik parametrik (Gunawan, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, ditemukan bahwa siswa memiliki keterampilan menulis cerita pendek (cerpen) yang relatif rendah sebelum menggunakan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh skor rata-rata *pretest* sebesar 45,40 pada kelas eksperimen dan 43,20 pada kelas kontrol. Setelah diterapkannya media pembelajaran, terjadi peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa. Kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital berbasis *flipbook* memperoleh skor rata-rata *posttest* sebesar 71,60, sedangkan kelas kontrol yang menggunakan media gambar berseri memperoleh skor rata-rata *posttest* sebesar 70,60. Penelitian ini dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS dengan metode uji *paired sample t-test* dan *independent sample t-test*. Uji *paired sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*, guna menunjukkan adanya pengaruh signifikan atau tidak. Sementara itu, uji *independent sample t-test* digunakan untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil uji *paired sample t-test* pada kelas eksperimen dengan menggunakan media komik digital berbasis *flipbook* terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang.

Selanjutnya, hasil uji *paired sample t-test* pada kelas kontrol yang menggunakan media gambar berseri juga menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 ($0,000 < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas kontrol. Skor rata-rata *pretest* sebesar 43,20 meningkat menjadi 70,60 pada *posttest*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri juga berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang.

Sementara itu, hasil uji *independent sample t-test* yang membandingkan nilai *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,318. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,318 > 0,05$), maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Dengan kata lain, tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Perbedaan rata-rata nilai *posttest* yang hanya sebesar 1 poin, yaitu 71,60 pada kelas eksperimen dan 70,60 pada kelas kontrol, mendukung kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* dan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang.

Pembahasan

Pengaruh Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI MAN 3 Tangerang

Menulis cerita pendek merupakan salah satu cara untuk mengekspresikan diri secara imajinatif dan kreatif. Namun, berdasarkan hasil awal pembelajaran, banyak siswa yang belum mampu menyesuaikan isi cerita dengan tema yang

telah diberikan, memiliki alur cerita yang monoton, serta penggunaan tokoh, alur, dan gaya bahasa yang masih kurang tepat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik digital berbasis *flipbook*. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan kemampuan menulis cerpen siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Anggraeni et al. (2023), yang menyatakan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* dapat membantu siswa dalam membangun pemahaman dan pengetahuan secara mandiri. Selama proses pembelajaran, siswa menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi. Komik digital yang disajikan mampu menstimulasi imajinasi siswa, sehingga kreativitas mereka dalam menulis meningkat.

Data hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *pretest* kelas eksperimen memiliki skor tertinggi sebesar 52 dan skor terendah sebesar 41 dengan rata-rata 45,40. Setelah diberikan perlakuan, hasil *posttest* meningkat menjadi nilai tertinggi sebesar 78 dan terendah 63, dengan rata-rata 71,60. Selisih peningkatan rata-rata sebesar 26,2 poin menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis *flipbook* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan menulis cerpen. Media ini terbukti mampu menstimulasi imajinasi dan meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. Berdasarkan hasil *posttest* dan pengujian hipotesis, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang.

Pengaruh Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI MAN 3 Tangerang

Menulis cerita pendek juga merupakan sarana penting bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan imajinatif. Namun, kenyataannya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi cerpen dan menuangkan ide secara tertulis. Setelah dilakukan *pretest*, siswa diberi perlakuan dengan media gambar berseri. Hasil *posttest* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis cerpen. Media ini membantu siswa memahami struktur cerita dan meningkatkan imajinasi mereka. Penelitian oleh Turnip et al. (2022) menyatakan bahwa media gambar berseri dapat meningkatkan antusiasme dan daya imajinasi siswa serta membantu mereka menuangkan ide ke dalam tulisan secara lebih sistematis.

Hasil *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan nilai tertinggi sebesar 50 dan terendah sebesar 39 dengan rata-rata 43,20. Setelah diberikan perlakuan, nilai *posttest* meningkat menjadi 76 untuk skor tertinggi dan 62 untuk terendah, dengan rata-rata 70,60. Terjadi peningkatan sebesar 27,4 poin. Ini menunjukkan bahwa media gambar berseri memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan menulis cerpen. Dalam pelaksanaannya, siswa menunjukkan antusiasme terhadap media yang digunakan dan mengalami kemajuan dalam menulis cerpen. Berdasarkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media gambar berseri berpengaruh terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang.

Perbedaan Pengaruh Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* dan Media Gambar Berseri Terhadap Keterampilan Menulis Cerpen Siswa Kelas XI MAN 3 Tangerang

Kegiatan menulis cerpen merupakan bentuk pembelajaran penting bagi siswa untuk melatih keterampilan menulis. Namun, banyak siswa mengalami kesulitan karena kurang memahami unsur-unsur cerpen dan belum terbiasa menulis. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 45,50 dan kelas kontrol sebesar 43,20. Menurut Saputri dan Mulyaningsih (2022), kesulitan siswa dalam menulis cerpen disebabkan oleh kurangnya motivasi, anggapan tidak berbakat, dan ketidakpahaman akan pentingnya menulis. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat dan antusias siswa dalam menulis cerpen.

Media komik digital berbasis *flipbook* berfungsi sebagai stimulus bagi siswa dalam mengembangkan ide dan imajinasi melalui visualisasi cerita yang ditampilkan. Sementara itu, media gambar berseri membantu siswa menyusun alur cerita melalui gambar yang menarik. Hasil *posttest* menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 71,60 dan kelas kontrol sebesar 70,60. Selisih 1 poin tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media. Namun, media komik digital berbasis *flipbook* masih menunjukkan keunggulan dalam efektivitas pembelajaran. Dengan nilai signifikansi sebesar $0,318 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua media dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang.

Prawiro (2016) menyatakan bahwa terdapat perbedaan antara penggunaan media komik dan gambar terhadap hasil menulis siswa. Namun, hasil penelitian ini tidak menunjukkan perbedaan tersebut. Hal ini dapat disebabkan oleh

kemampuan awal siswa yang setara dan kurangnya pengalaman dalam menulis cerpen. Kedua media tergolong baru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Keterampilan menulis cerpen juga perlu memenuhi enam aspek penilaian, yaitu kebaruan tema dan makna, kekuatan imajinasi, karakter tokoh, alur cerita, efektivitas gaya bahasa (*style*), dan respons afektif guru (Nurgiyantoro, 2018). Namun, dalam penelitian ini, beberapa aspek belum sepenuhnya dikuasai siswa, terutama pada aspek imajinasi dan efektivitas gaya bahasa, yang menyebabkan nilai keduanya tidak berbeda secara signifikan.

Kesamaan antara kedua media—yaitu sama-sama berbasis visual—juga menjadi faktor lain yang menyebabkan tidak adanya perbedaan signifikan. Menurut Sanjaya (2016), media visual hanya merangsang indera penglihatan sehingga tidak memberikan informasi yang mendalam. Akibatnya, beberapa siswa tidak mampu mengeksplorasi makna gambar secara optimal karena hanya mengandalkan tampilan visual semata. Meskipun demikian, baik media komik digital berbasis *flipbook* maupun media gambar berseri tetap berkontribusi positif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis cerpen.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap pengaruh media komik digital berbasis *flipbook* dan media gambar berseri terhadap keterampilan menulis cerpen siswa kelas XI MAN 3 Tangerang, diperoleh simpulan bahwa kedua media memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keterampilan menulis. Media komik digital berbasis *flipbook* menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 45,40 (pretest) menjadi 71,60 (posttest), sementara media gambar berseri menunjukkan peningkatan dari 43,20 menjadi 70,60. Namun, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan antara keduanya berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* dengan nilai signifikansi $0,318 > 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa baik media komik digital berbasis *flipbook* maupun media gambar berseri memiliki efektivitas yang relatif setara dalam meningkatkan keterampilan menulis cerpen siswa, yang kemungkinan disebabkan oleh kesamaan keduanya sebagai media visual serta masih adanya beberapa aspek penilaian yang belum dikuasai secara optimal oleh siswa.

Penelitian ini merekomendasikan agar guru bahasa Indonesia dapat memanfaatkan media visual seperti komik digital berbasis *flipbook* dan gambar berseri sebagai alternatif dalam pembelajaran menulis cerpen untuk meningkatkan motivasi dan imajinasi siswa. Namun, untuk hasil yang lebih optimal, perlu dilakukan pendampingan intensif terhadap penguasaan aspek-aspek penilaian menulis, seperti kebaruan tema, kekuatan alur, dan efektivitas gaya bahasa. Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengombinasikan elemen visual dengan unsur interaktif atau audio, guna memperkaya pengalaman belajar dan mendorong eksplorasi ide secara lebih mendalam dalam proses menulis kreatif.

REFERENSI

- Anggraeni, W., Wahyudin, D., & Mulyani, S. (2023). Pengaruh model discovery learning berbantuan komik digital *flipbook* dalam upaya meningkatkan hasil belajar IPS di sekolah dasar. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(3), 744–753. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia/article/view/3886>
- Dalman. (2016). *Keterampilan menulis*. Depok: Rajawali Pers.
- Gunawan, C. (2020). *Mahir menguasai SPSS: Mudah mengolah data dengan IBM SPSS Statistic 25*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Nurgiyantoro, B. (2018). *Penilaian otentik dalam pembelajaran bahasa* (edisi digital). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Prawiro, C. H. (2016). Pengaruh media komik dan media gambar karikatur terhadap kemampuan menulis karangan deskriptif siswa kelas X SMA Negeri 1 Wanasalam. [Skripsi, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa].
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang, M. R. (2022). Pengaruh media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(2), 68–78. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbsi/article/view/17138>
- Rohman, S. (2021). *Pembelajaran cerpen* (edisi digital). Jakarta: Bumi Aksara.
- Sanjaya, W. (2016). *Media komunikasi pembelajaran* (edisi digital). Jakarta: Kencana.
- Saputri, W., & Mulyaningsih, I. (2022). Kesulitan menulis cerpen pada siswa kelas X. *Jurnal Dummy: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 1–7.
- Subekti, M. A. (2022). Keterampilan menulis cerita pendek siswa SMA. *Parafraza: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran*, 4(1), 1–11.

- Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media pembelajaran* (edisi digital). Bandung: CV Wacana Prima.
- Suyatna, A. (2017). *Uji statistik berbantuan SPSS untuk penelitian pendidikan* (edisi digital). Yogyakarta: Media Akademi.
- Tinambunan, P. N. (2021). Pengaruh media komik dalam meningkatkan kemampuan menulis teks negosiasi pada siswa kelas X SMA Santu Petrus Sidikalang. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 153–163. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/bahastra/article/view/4886>
- Turnip, B. R., Lubis, F. W., & Saragih, R. (2022). Pengaruh media gambar berseri terhadap kemampuan menulis cerpen. *Linguistik: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(1), 82–89. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/linguistik/article/view/41547>
- Widodo, A., Hidayati, R. V., Fauzi, A., Erfan, M., & Inraswati, D. (2020). Pengaruh penggunaan media gambar berseri terhadap kemampuan menulis kalimat sederhana siswa sekolah dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 178–186.
- Zega, R. R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media komik digital berbasis flipbook pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Primary Education Journal*, 3(1), 1–10.