

# Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek

**Author:**

Ayu Ramadhani<sup>1</sup>  
Marlina Angkris  
Tambunan<sup>2</sup>  
Vita Riahi Saragih<sup>3</sup>  
Jumaria Sirait<sup>4</sup>  
Martua Reynhat  
Sitanggang<sup>5</sup>

**Afiliation:**

Universitas HKBP  
Nomennsen  
Pematangsiantar<sup>1,2,3,4,5</sup>

**Corresponding email**  
[ayurahmadhani2020@gmail.com](mailto:ayurahmadhani2020@gmail.com)

**Histori Naskah:**

Submit: 2022-11-15  
Accepted: 2022-11-15  
Published: 2022-11-15

**Abstrak:**

Penelitian ini bertujuan: Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menulis cerpen sebelum menggunakan media komik digital pada siswa SMP Satrya Budi Karang Rejo tahun pelajaran 2022/2023. Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen, dengan desain penelitian Pre-experimental Design menggunakan bentuk One-Group Pretest Posttest Design. Adapun hasil penelitian ini sebagai berikut: (1) Nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan media komik digital (pretest) 50,32 di kategori cukup. (2) dan nilai rata-rata sesudah menggunakan media komik digital (posttest) 73,06 di kategori baik. (3) Terdapat pengaruh media komik digital pada kemampuan menulis cerita pendek oleh siswa kelas IX SMP Satrya Budi Karang Rejo. Hal tersebut dapat di buktikan dari perhitungan uji-t dengan hasil thitung (3,2) > ttabel (1,697) yang artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata pada sebelum menggunakan media komik digital dan sesudah menggunakan media komik digital. Dengan demikian hipotesis yang di ajukan dalam penelitian ini adalah H0 ditolak. Dan Ha diterima, artinya terdapat pengaruh yang signifikan kemampuan menulis cerpen pada siswa kelas IX-3 SMP Satrya Budi Karang Rejo.

**Kata kunci:** Media; Komik; Digital; Kemampuan; Menulis; Cerpen



*This is an Creative Commons License  
This work is licensed under a  
Creative Commons Attribution-  
NonCommercial 4.0 International  
License*

## Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah kata yang familiar kita dengar dalam kehidupan sehari-hari, sebab pendidikan merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dan harus dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat, pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf hidup atau kemajuan yang lebih baik lagi. Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan tujuan pendidikan nasional tidak saja hanya mencetak sumber daya manusia yang cerdas, akan tetapi mampu mencetak kepribadian yang berakhlak, kreatif, memiliki visi-misi, dan bertanggung jawab atas tugas. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar, pada lingkungan belajar serta rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar. Didalam proses pembelajaran diperlukan media pembelajaran, media berarti penghubung atau perantara, alat atau sarana yang membantu siswa dalam

proses penerimaan pesan. Media pembelajaran sebagai sarana komunikasi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai proses dan hasil belajar secara efektif. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukanlah hal baru, menggunakan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak akan terasa merasa bosan dalam pembelajaran.

Pembelajaran bahasa indonesia pada kurikulum 2013 diorientasikan pada pembelajaran berbasis teks. Salah satu kompetensi yang ingin di capai dalam proses pembelajaran bahasa indonesia dalam kurikulum 2013 kelas IX adalah siswa mampu mengungkapkan pengalaman dan gagasan dalam bentuk cerita pendek dengan memperhatikan struktur pembangun teks cerpen dan kebahasaan.

Berdasarkan hasil perbincangan penulis dengan Ibu Indah Fadilah selaku guru bidang studi bahasa indonesia bahwasannya masih banyak peserta didik yang kurang mampu menuangkan imajinasi kedalam bentuk tulisan, serta adanya prasangka bahwa menulis cerita pendek berdasarkan pengalaman pribadi saja, peserta didik juga kurang memahami bagaimana menentukan unsur pembangun cerita secara tepat, adapun beberapa unsur pembangun cerita yaitu tokoh, alur, latar. Akibatnya hasil belajar siswa dalam bidang studi bahasa indonesia khususnya pada materi menulis cerita pendek masi belum optimal. Nilai rata-rata hanya mencapai 70, hal tersebut belum mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan 72, dari jumlah keseluruhan siswa 31 orang. Data diperoleh dari daftar nilai ulangan harian yang dilakukan oleh guru pada awal semester ganjil tahun 2021/2022.

Padahal menulis merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan dalam proses belajar dan mengajar yang di alami peserta didik setiap harinya. Hal ini dapat dibuktikan melalui materi-materi yang terdapat pada kurikulum. Sehingga perlu perhatian yang khusus dalam pengajaran menulis. Dalam hal ini guru perlu memperhatikan kesulitan yang di alami peserta didik pada kegiatan menulis. Diperlukan lebih memperhatikan ejaan yang disempurnakan, memilih kata kata yang tepat, serta cara menghubungkan antar kalimat dalam satu kesatuan yang padu.

Pembelajaran bahasa indonesia di kelas IX masih berpusat pada siswa dalam kegiatan tersebut siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan guru atau (*teacher centre*). Aktivitas pembelajaran didominasi oleh guru, sementara siswa cenderung pasif..

Menyadari hal itu, dibutuhkan suatu langkah yang nyata sebagai solusi, dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Di era digital, peserta didik harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Penerapan teknologi dalam pembelajaran mengarahkan pada penerapan multimedia atau penyajian materi yang menggunakan kata dan gambar, dalam proses pembelajaran peserta didik diberi kesempatan untuk mengolah informasi atau dengan saluran interaktif memudahkan peserta didik untuk memahami materi dalam berbagai aspek seperti teks, gambar, vidio, audio dan animasi.

Penggunaan media pembelajaran digital dapat dilakukan dalam proses pembelajaran menulis cerita pendek, menggunakan media pembelajaran komik digital dengan memanfaatkan aplikasi webtoon sebagai prasarana pendukung kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan menulis peserta didik membutuhkan objek atau bahan bacaan untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Media komik digital dilengkapi dengan gambar animasi yang berkarakter, warna yang menarik, dan dilengkapi dengan balon kata, dan efek suara yang menerangkan suatu bunyi yang menggambarkan situasi.

Webtoon pada dasarnya adalah media hiburan, namun saat komik digunakan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran, maka komik tersebut dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Tentunya komik yang mengandung muatan nilai moral dan pendidikan dan dipublikasikan secara dalam jaringan diakses menggunakan perangkat digital.

Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diungkapkan dari jurnal yang ditulis oleh Junaidi (2019) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Tahiyatul Izza penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran komik digital bahasa indonesia untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek kelas IX semester ganjil di SMP Negeri 4 Malang”. Menemukan adanya peningkatan sebelum menggunakan media komik digital dan sesudah menggunakan media komik digital, hal tersebut dapat di buktikan dari uji coba ahli media di dapat presentase 90% berdasarkan kriteria hasil kelayakan media ini termasuk kualifikasi valid, uji coba ahli materi didapat presentase 80% berdasarkan kriteria kelayakan media pembelajaran interaktif ini termasuk kualifikasi valid. Uji coba siswa perorangan di dapat presentase 86% kesimpulan berdasarkan kriteria kelayakan ini termasuk kualifikasi valid, uji coba siswa kelompok kecil di dapat presentase 85% berdasarkan kriteria kelayakan media ini termasuk kualifikasi valid, uji coba siswa kelompok besar di dapat presentase 84% berdasarkan kriteria kelayakan media komik digital termasuk dalam kualifikasi valid. Berdasarkan hasil pengembangan yang telah di lakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan uraian yang dipaparkan tersebut, perlu untuk menerapkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan dapat menjadi inspirasi bagi siswa untuk mengembangkan ide yang mereka miliki serta berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Berbagai media pembelajaran inovatif yang telah ada saat ini, peneliti memilih media pembelajaran berbasis komik digital. Media pembelajaran ini diharapkan mampu mencapai keberhasilan pembelajaran di sekolah dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pemecah masalah guna meningkatkan hasil belajar menulis cerita pendek siswa.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti merumuskan judul penelitian ini “ Penerapan media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek oleh siswa kelas IX SMP Satrya Budi Karang Rejo”.

## **Studi Literatur**

### **Menulis**

Tarigan (2005:4) menyatakan bahwa menulis bertujuan untuk mereduksi atau mendeskripsikan simbol-simbol grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dapat dipahaminya, sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol grafis tersebut dan memahami bahasa dan grafis tersebut. Sependapat dengan hal tersebut, Dalman (2015:3) menyatakan bahwa: “Menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pemberitahuan (informasi) tertulis kepada suatu pihak atau penyampaian pemberitahuan tertulis (informasi) kepada pihak lain dengan menggunakan bahasa atau tulisan sebagai suatu alat atau media. Kegiatan menulis mencakup beberapa unsur: penulis sebagai penyampaian pesan, isi tulisan sebagai saluran atau media, dan pembaca. Menulis adalah proses kreatif mengungkapkan ide-ide dalam bentuk tertulis untuk tujuan informasi, persuasif, atau menghibur. Menulis juga dapat diartikan sebagai kegiatan merangkai huruf menjadi kata atau frase yang dimaksudkan untuk dikomunikasikan kepada orang lain agar dapat dipahami oleh orang lain”. Menurut Suparmo, dan Yunus (2008:1-3) Menulis dapat diartikan sebagai kegiatan (komunikasi) menyampaikan pesan dengan menggunakan tulisan sebagai alat atau mediana. Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan mengungkapkan pikiran, pengetahuan, dan perasaan melalui kata-kata tertulis sebagai media agar dapat dengan mudah dan jelas dipahami oleh pembaca.

### **Hakikat Cerita Pendek**

---

Menurut (Poe dalam Burhan,2012:10) Cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira bekisarantara setengah sampai dua jam, satu hal yang kiranya tidak mungkin dilakukan dalam sebuah novel. Cerpen, sesuai dengan namanya adalah cerita yang pendek. Menurut Muhardi dan Hasanuddin (1992: 5) berpendapat cerpen adalah karya fiksi atau rekaan imajinatif dengan mengungkapkan satu permasalahan yang ditulis secara singkat dan padat dengan memiliki komponen-komponen atau unsur struktur berupa alur/plot, latar/*setting*, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa, dan tema serta amanat. Adapun pendapat yang di utarakan oleh Burhan ( 2012: 10) Cerpen, sesuai dengan namanya adalah cerita yang pendek. Panjang cerpen itu sendiri bervariasi. Ada cerpen yang pendek (*short short story*), ada yang panjangnya cukupan (*middle short story*), ada cerpen yang panjang (*long shoort story*).

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan cerpen adalah karangan cerita fiksi yang memuat hanya satu tema atau satu pokok permasalahan yang ditulis secara singkat dan jelas yang dibentuk oleh beberapa komponen, tema, alur, tokoh, penokohan, sudut pandang, gaya bahasa serta amanat.

### **Hakikat Komik Digital**

Menurut Nugiantoro (2018 : 409) Komik secara bahasa berasal dari bahasa Belanda yaitu *Komiek*, artinya pelawak. Dalam bahasa Yunani, komik berasal dari kata “*komikos*” atau “*kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda. Dengan demi kian, komik pada mulanya dikonstruksikan dengan gambar-gambar yang tidak proposional sehingga tampak lucu bagi yang melihatnya.

Menurut Maharsi (2014: 3-5) di berbagai negara, komik dikenal dengan beberapa istilah yang berbeda, seperti: *Comic* (Inggris), *Manga* (Jepang), *Bande Dessine* (Perancis), *Manhwa* (Korea), *Manhua* (Taiwan dan China), dan di dalam sejarah indonrsia dikenal juga dengan istilah *Tjerjam* (Tjerita bergambar). Menurut Wicaksono, Irmade,dan Jumanto (2017: 609) mengatakan komik adalah media visual berbenuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan satu cerita melalui gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Serta menurut Hidayah (2017) komik merupakan kartun yang mengungkapkan satu karakter yang memerankan satu cerita dengan gambar dalam urutan yang erat untuk memberikan hiburan suatu pesan kepada pembaca.

Menurut Lamb, Jhonson (2009) komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Senada dengan pendapat Yunus, dkk (2010) komik digital juga di defenisikan sebagai komik yang diterbitkan atau disajikan dalam *website*, *webcomics*, *online comics*, atau *internet comics*.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan komik merupakan media visual berbentuk cerita kartun yang mengungkapkan karakter yang memerankan satu cerita dengan gambar dalam urutan gambar-gambar tidak bergerak untuk memberikan hiburan dan pesan pada pembaca. Komik digital merupakan bentuk cerita bergambar dengan tokoh dan penokohan maupun karakter tertentu yang disajikan melalui media elektronik.

### **Metode Penelitian**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2019:2). Penelitian Pengaruh media komik digital untuk meningkatkan kemampuan menulis cerita pendek merupakan penelitian eksperimen atau dalam kata lain, jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian *Pre-experimental Design* menggunakan bentuk *One-Group Pretest Posttest Design*. Adapun penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang

digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono,2019:72).

$$t = \frac{\bar{D}}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N}}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

t : Nilai t bagian mean-mean yang berhubungan

D : Perbedaan antara skor yang berpasangan

$\bar{D}$  : Mean perbedaan tersebut

$\sum D^2$  : Jumlah skor perbedaan yang dikuadratkan

N : Jumlah pasangan

Skor pretes dan pos-tes pada kelas eksperimen tersebut akan dibandingkan dengan menggunakan uji t sampel berhubungan pada tingkat kepercayaan 95% ( $p > 0,05$ ).

### Hasil

Pada bab ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian “Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Pendek pada siswa Kelas IX SMP Satrya Budi Karang Rejo” proses penelitian dilaksanakan selama dua minggu untuk memperoleh hasil penelitian. Hasil dalam penelitian ini dilakukan dengan cara memberikan tes sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital pada siswa kelas IX SMP Satrya Budi Karang Rejo. Dalam penelitian ini kelas IX-3 menjadi kelas eksperimen berjumlah 31 orang.

No	Nama Siswa	Pretest (X <sub>1</sub> )	Post-test (X <sub>2</sub> )	D (X <sub>2</sub> -X <sub>1</sub> )	D <sup>2</sup>
1	Afdikha Syaputra	45	65	20	400
	Afta Fadil Al Hafizh	45	70	25	625
3	Aldi Ananta	45	65	15	225
4	Bisma Zhafir	50	75	25	625
5	Chyntia Sahfitri	55	70	15	225
6	Daffa Zuhairi	55	70	15	225

7	Kala Devi Irwan	45	75	30	900
8	Mel Aida	50	75	25	625
9	Diva Septi Saputri	50	75	25	625
10	Fitda Alfiana	55	75	20	400
11	Habib Zanneti Saragih	45	70	5	25
12	Ica Ningtiyas	60	70	10	100
13	Intan Nuraini	55	70	15	225
14	Isnazan Warohma	45	70	25	625
15	Karina Sari	45	70	25	625
16	Kayla Alin Putri	45	75	30	900
17	M. Ghali Pratama	55	75	20	400
18	Mhd Hazran Habilzah	55	75	20	400
19	Muhamad Rizki	50	80	30	900
20	Neysya Khairani Ilimi	55	75	20	400
21	Pinssa Andriani Da	50	75	25	625
22	Shaina Wahiddayati	55	75	20	400
23	Sotya Nazlah	50	70	5	25

24	Suci Anisa Putri	50	75	10	100
25	Wahyu Aditya	50	75	25	625
26	Wahyudi Setiawan	45	70	25	625
27	Zulfa Ramadhan	50	75	25	625
28	Zulfi Viona	50	75	25	625
29	Zharifah Adila	55	75	20	400
30	Zaskia Nazwa	50	75	25	625
31	Zul hijah	50	80	30	900
Jumlah		1560	2265	650	422500
Rata-Rata		50,32	73,06	20,96	439,64

## Pembahasan

Analisis data *pretes* dan *posttes* menggunakan metode demonstrasi pada pembelajaran menulis teks prosedur kompleks sebagai berikut :

Nilai Rata-rata Pre-test dan Post-test

### a. Data *pretest*

$$\chi^1 = \frac{\sum \chi^1}{n}$$

$$\chi^1 = \frac{1560}{31}$$

$$\chi^1 = 50,32$$

Dari data diatas, dihitung bahwa nilai rata-rata siswa menulis cerpen sebelum menggunakan media komik digital tergolong cukup rendah.

### b. Data *posttest*

$$\chi^2 = \frac{\sum \chi^2}{n}$$

$$\chi^2 = \frac{2265}{31}$$

$$\chi^2 = 73,06$$

Tes Signifikan

1. Mean perbedaan skor yang berpasangan

$$\bar{D} = \frac{\sum D}{N}$$

$$\begin{aligned} \bar{D} &= \frac{650}{31} \\ &= 20,96 \end{aligned}$$

2. Menguji hipotesis digunakan uji perbedaan mean sampel berhubungan

#### 4.1.2 Hasil T Tabel

$$\begin{aligned} t &= \frac{20,96}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(D)^2}{N}}{N(N-1)}}} \\ &= \frac{20,96}{\sqrt{\frac{422500 - \frac{(650)^2}{31}}{31(31-1)}}} \\ &= \frac{20,96}{\sqrt{\frac{422500 - \frac{422500}{31}}{930}}} \\ &= \frac{20,96}{\sqrt{\frac{422500 - 13629,03}{930}}} \\ &= \frac{20,96}{\sqrt{\frac{408870}{930}}} \\ &= \frac{22,90}{\sqrt{0,43}} \\ &= \frac{20,96}{6,55} \\ &= \mathbf{3,2} \end{aligned}$$

Diketahui  $t_{hitung} (3,2)$ , maka membandingkan  $t_{hitung}$  dan  $t_{tabel}$  dengan derajat kebebasan  $p \geq 95\%$   $N-1=31-1=30$  dan taraf yang signifikan didapat  $t_{tabel} = 1,697$ , Jadi,  $t_{hitung} (3,2) > t_{tabel} (1,697)$  yang artinya terdapat perbedaan nilai rata-rata pada sebelum menggunakan pengaruh media komik digital dan sesudah menggunakan media komik digital.

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini mengetahui pengaruh media komik digital dalam proses pembelajaran menulis cerpen. Setelah melalui proses penelitian maka disimpulkan beberapa hal yang merupakan inti dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1 Kemampuan menulis cerpen sebelum menggunakan media komik digital pada siswa kelas IX-3 SMP Satrya Budi Karang Rejo mencapai nilai rata-rata 52,09
- 2 Kemampuan menulis cerpen dengan menggunakan media komik digital pada siswa kelas kelas IX-3 SMP Satrya Budi Karang Rejo mencapai nilai rata-rata 73,06



- 3 Pengaruh media komik digital pada siswa kelas kelas IX-3 SMP Satrya Budi Karang Rejo. Terbukti dengan hasil uji “t” diperoleh nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari pada  $t_{tabel}$ , yaitu  $(3,2) > t_{tabel}$  (1,697) maka hipotesis awal ( $H_0$ ) ditolak dan hopotesis alternative ( $H_a$ ) diterima

## Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah melimpahkan rahmat dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengaruh Metode Demonstrasi Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Kompleks Pada Siswa Kelas VII SMP Satrya Budi Karang Rejo” dengan tepat waktu. Penulis menyadari bahwa penyusunan penelitian ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan dan motivasi dan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sanggam Siahaan, M.Hum, selaku Rektor Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar;
2. Prof. Dr. Jumaria Sirait, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan selaku dosen penguji I yang memberikan banyak masukan, motivasi dan ide sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
3. Ibu Marlina Agris Tambunan, S.Pd.,M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan selaku dosen pembimbing I yang sudah memberikan arahan, masukan dan semangat dalam pengerjaan skripsi ini;
4. Ibu Vita Riahi Saragih, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing II yang sudah memberikan semangat dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini;
5. Bapak Martua Reynhat Sitanggang, S.Pd., M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan, motivasi dan gagasan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
6. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia di Universitas HKBP Nommensen Pematang Siantar;
7. Kepada Kelapa Sekolah, Guru Bahasa Indonesia dan Siswa Kelas VII SMP Satrya Budi Karang Rejo yang sudah memberikan izin dan partisipasi dalam penelitian skripsi.
8. Kedua orangtua saya, Suryadi dan Ibunda Ervina yang selalu memberikan dukungan secara finansial dan motivasi dalam penyusunan skripsi.

## Referensi

- Dalman, H. 2015. *Keterampilan Menulis*. Ed.1. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. ed.16. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rohman, S. 2020. *Pembelajaran Cerpen*. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Batubara, H. 2021. “Media Pembelajaran Digital”. ed.2. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Putri maya, D. 2018. “Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau”. *JOM FISIP*. Vol. 5 (1) : 4-6. Pekanbaru.
- Aeni, W & Y, Ade. 2016. “Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA”. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 06 (01) : 46-47. Semarang: Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan.

- 
- Riwanto, V, dkk, Mey. 2018. “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Carton Story Maker) Dalam Pembelajaran Selalu Berhemat Energi”. *Jurnal Pancar*. Vol. 2 (1) : 15-16. Cilacap.
- Oktapiyani, R. 2020. “Pemanfaatan Gambar/Foto dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen”. Vol. 4 (1): 51. Cianjur.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Junifer. 2017. “Penerapan model pembelajaran Two Stay Two Stray terhadap Kemampuan Menulis Teks Anekdote Siswa Kelas X SMK Kesehatan Tridarma Pematang Siantar”. *Bahstra: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. 2(1): hal 206-21