

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik pada Pembelajaran Parafrasa Teks Hikayat menjadi Cerpen Siswa Kelas X SMAN 10 Samarinda

Development of comic-based teaching materials on learning to paraphrase hikayat text into short stories for grade X students of State Senior High School 10 Samarinda

Maya Susilawati^{1,*}, M. Jafar Haruna², & Bibit Suhatmady³

^{1,2,3}Universitas Mulawarman

Jalan Muara Pahu Kampus Gunung Kelua, Samarinda, Indonesia

^{1,*}Email: susilawati07maya@gmail.com; Orcid ID: <https://orcid.org/0009-0007-7079-5733>

²Email: jafar12haruna@gmail.com; Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-1333-9612>

³Email: bibitsuhatmady@fkip.unmul.ac.id; Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-9432-6631>

Article History

Received 10 February 2023

Accepted 25 March 2023

Published 12 May 2023

Keywords

teaching materials; comics;
paraphrasing hikayat texts; short
stories.

Kata Kunci

bahan ajar; komik; parafrasa
teks hikayat; cerita pendek.

Read online

Scan this QR
code with your
smart phone or
mobile device
to read online.



Abstract

This study aims to determine (1) the design of comic-based teaching materials; (2) the feasibility of comic-based teaching materials; and (3) the effectiveness of comic-based teaching materials. The scope of this development is limited only to planning, materials, and evaluation in the learning process. The method used in this development research is the R&D (Research and Development) research and development method, which is a type of method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. This R&D method uses the Brog and Gall development research design adapted by Sugiyono. The data collection technique used a questionnaire in the form of a questionnaire and a test of the ability to paraphrase the hikayat text into a short story. After the final trial, students' learning completeness in learning to paraphrase the text of a hikayat into a short story was 88.23%. The developed teaching materials were declared very feasible through material expert tests (91.66%), media/design experts stated that they were very feasible (88.88%), and educational practitioners stated that they were very feasible (87.5%). Therefore, comic teaching material in learning to paraphrase hikayat text into short stories can be used as a supporting source in the learning process.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) desain bahan ajar berbasis komik; (2) kelayakan bahan ajar berbasis komik; dan (3) efektivitas bahan ajar berbasis komik. Ruang lingkup pengembangan ini dibatasi hanya pada perencanaan, materi, dan evaluasi dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini ialah metode penelitian dan pengembangan R&D (Research and development), yaitu jenis metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode R&D ini menggunakan desain penelitian pengembangan Brog dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner berupa angket dan tes kemampuan memparafrasa teks hikayat menjadi cerpen. Setelah dilakukan uji coba akhir, ketuntasan belajar siswa pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen adalah 88,23%. Bahan ajar hasil pengembangan dinyatakan sangat layak melalui uji ahli materi (91,66%), ahli media/desain menyatakan sangat layak (88,88%), dan praktisi pendidikan menyatakan sangat layak (87,5%). Oleh karena itu, produk bahan ajar komik dalam pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen dapat dijadikan salah satu sumber penunjang dalam proses pembelajaran.

Copyright © 2023, Maya Susilawati, Jafar Haruna, & Bibit Suhatmady.

How to cite this article with APA style 7th ed.

Susilawati, M., Haruna, M. J., & Suhatmady, B. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Komik pada Pembelajaran Parafrasa Teks Hikayat menjadi Cerpen Siswa Kelas X SMAN 10 Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 6(2), 597—606. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i2.654>



Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License (CC BY-SA 4.0)

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu kegiatan yang terencana dan mempunyai tujuan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya antara lain diperlukan strategi dan inovasi pembelajaran agar tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia dapat tercapai. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki fokus tujuan yang berpusat pada kompetensi peserta didik dalam berkomunikasi di lingkungan sosial, khususnya melalui kompetensi menulis. Melalui kompetensi menulis diharapkan peserta didik mampu mengaktualisasikan serta mengekspresikan potensi yang terdapat dalam dirinya (Nuryani, 2016). Literasi menulis kembali dapat memperluas pengalaman kejiwaan dan pengetahuan sejarah yang berkembang di masyarakat jauh sebelum peserta didik lahir. Selain itu juga, peserta didik dapat mengembangkan kompetensi imajinatif mereka akan sebuah karya sastra yang akan mampu memperkaya kompetensi berbahasa.

Berdasarkan hasil wawancara acak terhadap 35 peserta didik mengenai contoh teks hikayat yang terdapat dalam buku paket Kemendikbud, didapati bahwa 30 peserta didik tidak tertarik dan merasa bingung serta bosan dengan contoh teks hikayat berbahasa melayu arkais. Selanjutnya peneliti juga melakukan kegiatan pengambilan nilai awal membuat parafrasa teks hikayat menjadi cerpen secara acak terhadap 35 peserta didik kelas X SMAN 10 Samarinda mengenai tanggapan mereka terhadap materi hikayat ternyata masih kurang baik. Dari 35 siswa tersebut, 24 peserta didik mendapatkan nilai antara 60—68 untuk kesesuaian antara isi cerpen dengan cerita asli hikayat, 6 peserta didik mendapatkan nilai di bawah 60, dan 5 peserta didik mendapatkan nilai 75—80.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengambilan nilai awal tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada beberapa faktor yang membuat tanggapan peserta didik kurang baik terhadap materi teks hikayat. Faktor-faktor tersebut di antaranya: minimnya pemahaman siswa akan penggunaan bahasa Melayu arkais yang sering dijumpai di semua contoh teks hikayat. Selain itu juga, buku siswa yang selama ini digunakan oleh guru masih minim sekali penjelasan akan makna yang terkandung di dalam cerita tersebut.

Pembelajaran pada materi teks hikayat lebih menekankan pada nilai-nilai yang terkandung secara implisit, misalnya nilai moral, nilai agama, nilai sosial, dan nilai budaya. Hal ini dapat terlihat dalam fokus KD pada materi teks hikayat. Selain itu juga sebagian besar latihan soal yang terdapat dalam buku paket maupun latihan soal hasil MGMP Kota Samarinda, peserta didik lebih difokuskan untuk memahami bahwa teks hikayat merupakan sebuah teks yang hanya disajikan untuk sekadar mereka baca secara sekilas untuk menemukan nilai yang terkandung.

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini adalah (1) mengembangkan desain bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen; (2) menguji kelayakan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen; dan (3) menguji efektivitas bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen siswa kelas X SMAN 10 Samarinda.

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Syukri et al., 2018). Penelitian ini fokus pada pengembangan bahan ajar. Menurut Charlina et al. (2021) pengembangan bahan ajar harus dijadikan tren dalam inovasi setiap pembelajaran. Bahan ajar menurut Majid (2007) merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan ajar adalah segala

bentuk bahan yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau bahan tidak tertulis. Bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan oleh guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Bahan ajar juga bisa diartikan sebagai seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar (Pratama et al., 2020).

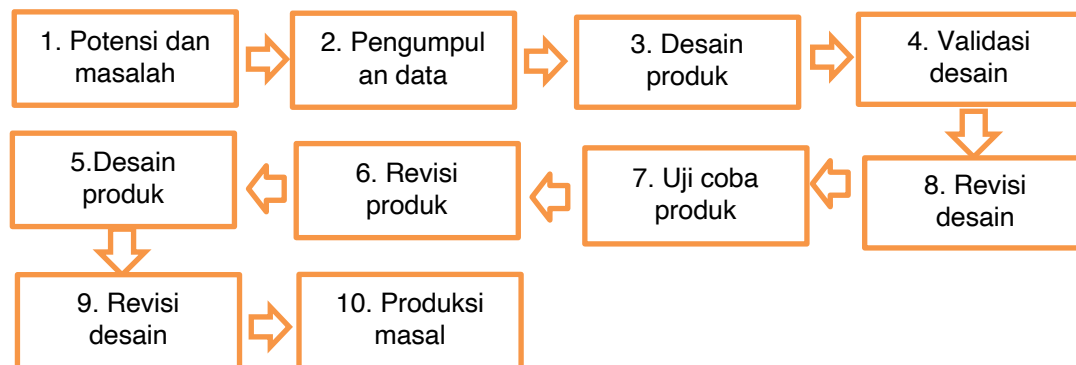
Greene & Petty (dalam Hakim, 2001) menyatakan bahwa ciri bahan ajar yang berkualitas adalah (1) dapat menarik perhatian, (2) membangkitkan motivasi belajar, (3) memuat ilustrasi yang menarik, (4) penggunaan bahasa yang jelas, (5) adanya keterkaitan dengan pelajaran yang lain, (6) terhindar dari konsep yang samar-samar. Bahan ajar membantu guru berinteraksi dengan peserta didik secara alamiah dengan konteks sosial. Pola pengembangannya tentu menyesuaikan kondisi ruang kelas yang dimiliki masing-masing. Prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar meliputi prinsip relevansi, prinsip kecukupan, dan prinsip konsistensi (Imrotin et al., 2022).

Pengembangan bahan ajar yang dilakukan akan memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran pada pembelajaran parafrasa materi hikayat menjadi cerpen pada siswa kelas X. Materi hikayat merupakan salah satu materi wajib dalam pembelajaran, khususnya di kelas X SMA. Sudardi (2001) menjelaskan hikayat adalah salah satu bentuk karya sastra prosa lama yang isinya berupa cerita, kisah, dongeng maupun sejarah. Pada umumnya hikayat mengisahkan tentang kepahlawanan seseorang, lengkap dengan keanehan, kekuatan/kesaktian, dan mukjizat sang tokoh utama.

Dalam pengembangan bahan ajar materi hikayat ini akan digunakan komik sebagai medianya. Komik sebagai media pembelajaran dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas peserta didik. Menurut McCloud (1994), komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu. Hal tersebut dimaksudkan agar penyampaian informasi dapat mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sesungguhnya lebih dari sekadar cerita bergambar yang ringan dan menghibur. Selain itu, menurut Sudjana & Rivai (2007) teknik komik dapat diterapkan dalam berbagai lapangan ilmu pengetahuan. Selain dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, komik juga memiliki cara yang cukup mudah dalam pembuatannya.

B. Metode

Penelitian ini merupakan model penelitian dan pengembangan atau yang dikenal dengan istilah *Research & Development* (R&D). Sugiyono (2016) mengatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan ini merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research & Development* yang diadaptasi oleh Sugiyono (2016) dari konsep Borg & Gall, yaitu: (1) potensi masalah dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal (Hanafi, 2017; Pratama et al., 2020).



Gambar 1. Bagan Langkah-Langkah Pengembangan

Rancangan penelitian dan pengembangan ini mengacu pada sepuluh langkah pengembangan yang diadaptasi oleh Sugiyono, sebagaimana bagan di atas (Gambar 1). *Pertama*, penelitian dan pengumpulan data dilakukan dengan penelitian atau studi pendahuluan untuk mengumpulkan informasi, identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran dan merangkum permasalahan di SMAN 10 Samarinda. *Kedua*, perencanaan (*planning*). Aspek yang penting dalam perencanaan adalah pernyataan tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan. *Ketiga*, pengumpulan draf produk dengan mengembangkan jenis/bentuk produk awal, meliputi: penyiapan materi pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen, penyusunan bahan ajar, dan perangkat evaluasi. *Keempat*, uji coba lapangan awal meliputi evaluasi pakar bidang desain pembelajaran, pakar media, praktisi pendidikan/materi, dan uji terbatas guru bidang studi. *Kelima*, melakukan revisi terhadap produk utama, berdasarkan masukan dan saran-saran dari hasil uji coba lapangan awal. *Keenam*, melakukan uji coba lapangan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Angket dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik yang menjadi sampel penelitian. *Ketujuh*, penyempurnaan produk hasil uji lapangan, yaitu dengan melakukan revisi terhadap produk operasional berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji lapangan dan praktisi pendidikan. *Kedelapan*, uji pelaksanaan lapangan. *Kesembilan*, penyempurnaan produk akhir. *Kesepuluh*, implementasi dan diseminasi. Pada tahap ke-8 dan ke-9 tidak dilakukan oleh peneliti, jika produk hasil pengembangan telah memenuhi kriteria dari para ahli atau pakar bidang desain pembelajaran, serta memiliki nilai kepraktisan, keefektifan, dan kemenarikan.

C. Pembahasan

Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis komik pada materi parafrasa teks hikayat menjadi cerpen bagi siswa kelas X ini menghasilkan sebuah produk yang dianalisis melalui validasi tim ahli, angket praktisi kependidikan, dan data uji coba lapangan.

1. Validasi Tim Ahli

Pengembangan ini telah berhasil dilakukan dengan menghasilkan sebuah tahapan pelaksanaan pembelajaran dan kelayakan desain bahan ajar yang dihasilkan. Validasi produk dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli desain, dan praktisi kependidikan (Rajja et al., 2020). Tim validasi yang selanjutnya disebut sebagai validator diharapkan dapat memberikan saran dan masukan yang mampu menyempurnakan bahan ajar komik. Kelayakan desain dan isi produk ini berdasarkan hasil penilaian tim ahli dengan kategori yang sangat layak. Dari validasi tersebut dihasilkan sebuah produk bahan ajar komik strip yang terdiri atas kover judul, tujuan pembelajaran, isi materi mengenai tahapan dalam memparafrasa teks hikayat menjadi cerpen, contoh teks hikayat, contoh teks cerpen, dan LKPD.

2. Angket Praktisi Kependidikan

Selanjutnya pelaksanaan pembelajaran parafrasa teks hikayat diarahkan pada pencapaian perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang termuat dalam RPP, APKG 1 dan APKG 2. Pada rancangan perencanaan pembelajaran yang termuat dalam RPP, telah dinilai oleh dua orang pengamat dengan kategori sangat layak. Hal ini memberikan gambaran bahwa pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen dengan menggunakan pengembangan bahan ajar komik sangat layak digunakan sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang.

3. Uji Coba Lapangan

Efektivitas pengembangan bahan ajar dapat terlihat berdasarkan hasil belajar peserta didik ketika uji coba produk dan juga melalui pengamatan keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat peningkatan dari uji coba awal kelompok kecil, nilai akhir uji kelompok kecil, uji awal kelompok besar, dan uji akhir kelompok besar.

Tabel 1. Jumlah dan Nilai Rata-Rata Tes Awal Kemampuan Memparafrasa Teks Hikayat menjadi Cerpen

No.	Nilai Pretes	Frekuensi (f)	Jumlah Nilai
1	80	2	160
2	78	1	78
3	76	2	152
4	73	3	219
5	66	1	66
6	65	1	65
7	62	2	124
8	60	2	60
9	55	1	55
Jumlah	615	15	979

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui nilai rata-rata pretes kemampuan memparafrasa teks hikayat menjadi cerpen uji kelompok kecil yang melibatkan 15 siswa pada kelas X SMA Negeri 10 Samarinda dengan nilai 65,26. Nilai tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{979}{15} \\ \bar{x} &= 65,26\end{aligned}$$

Tabel 2. Jumlah dan Nilai Rata-Rata Tes Akhir Kemampuan Memparafrasa Teks Hikayat menjadi Cerpen

No.	Nilai Pretes	Frekuensi (f)	Jumlah Nilai
1	90	2	180
2	89	2	178
3	88	3	264
4	87	3	261
5	86	2	172
6	85	1	85
7	82	2	164
Jumlah	607	15	1304

Sesuai dengan Tabel 2, maka dapat diketahui nilai rata-rata postes kemampuan memparafrasa teks hikayat menjadi cerpen melalui pengembangan bahan ajar pada uji kelompok kecil yang melibatkan 15 orang siswa adalah 86,93. Nilai tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{1304}{15} \\ \bar{x} &= 86,93\end{aligned}$$

Tabel 3. Kemampuan Memparafrasa Teks Hikayat menjadi Cerpen pada Uji Kelompok Besar

No.	Nilai Pretes	Frekuensi (f)	Jumlah Nilai
1	83	2	166
2	82	2	164
3	81	2	162
4	80	2	160
5	79	1	79
6	78	2	156
7	76	1	76
8	75	2	150
9	74	1	74
10	73	1	73
11	72	1	72
12	71	1	71
13	70	1	70
14	69	2	138
15	68	2	136
16	67	1	67
17	66	1	66
18	65	3	195
19	64	2	124
20	63	2	126
21	61	2	122
22	60	1	60
Jumlah	1577	35	2507

Sesuai Tabel 3 diketahui nilai rata-rata pretes kemampuan memparafrasa teks hikayat menjadi cerpen pada uji kelompok besar yang melibatkan 35 orang siswa adalah 71,63 Nilai tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus berikut.

$$\begin{aligned}\bar{x} &= \frac{\sum x}{N} \\ &= \frac{2507}{35} \\ \bar{x} &= 71,63\end{aligned}$$

Tabel 4. Jumlah dan Nilai Rata-rata Postes Kemampuan Memparafrasa Teks Hikayat menjadi Cerpen pada Uji Kelompok Besar/Uji Lapangan

No.	Nilai Pretes	Frekuensi (f)	Jumlah Nilai
1	95	5	473
2	94	5	470
3	93	2	186
4	92	1	92
5	91	2	182
6	90	1	90
7	89	1	89
8	88	2	176
9	87	2	174
10	86	3	258
11	84	3	252
12	83	2	166
13	81	2	162
14	80	2	160
15	79	2	158
Jumlah	1312	35	3088

Sesuai Tabel 4 diketahui nilai rata-rata pretes kemampuan memparafrasa teks hikayat menjadi cerpen pada uji kelompok besar atau uji lapangan yang melibatkan 35 orang siswa adalah 88,23. Nilai tersebut diperoleh dengan menggunakan rumus berikut.

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

$$= \frac{3088}{35}$$

$$\bar{x} = 88,23$$

Dapat diketahui secara keseluruhan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis komik dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang berlaku, yakni 75. Hal itu menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memparafrasa teks hikayat. Bahan ajar yang dikembangkan memenuhi karakteristik yang memudahkan peserta didik untuk belajar (Wati et al., 2017).

D. Penutup

Secara keseluruhan mulai dari tahap pembuatan produk, validasi oleh tim ahli, wawancara dan uji coba langsung terhadap siswa, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, penelitian pengembangan bahan ajar berbasis komik pada pembelajaran parafrasa teks hikayat menjadi cerpen kelas X SMAN 10 Samarinda Tahun Pelajaran 2021/2022 telah berhasil dilakukan dengan menghasilkan sebuah tahapan pelaksanaan pembelajaran dan desain bahan ajar yang sangat layak digunakan. Kelayakan penggunaan bahan ajar ini dapat terbukti berdasarkan hasil penilaian dari ahli desain bahan ajar dan juga

angket peserta didik yang memberikan penilaian dengan indikator sangat layak. *Kedua*, diperoleh hasil bahwa produk pengembangan bahan ajar komik sangat layak digunakan. Kelayakan tersebut terlihat berdasarkan rata-rata hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan dan mencapai nilai kriteria ketuntasan mengajar (KKM). Selain itu juga berdasarkan hasil wawancara dan angket terhadap peserta didik menunjukkan tanggapan yang positif terhadap produk bahan ajar yang digunakan. *Ketiga*, efektivitas pengembangan bahan ajar dapat terlihat dari hasil belajar ketika uji coba bahan ajar terhadap siswa yang dilakukan melalui beberapa tahapan mulai dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar serta dapat dilihat pula pada keberhasilan pelaksanaan pembelajaran berdasarkan perencanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

Pengembangan bahan ajar berbasis komik dapat menjadi suatu terobosan baru dalam pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat belajar siswa. Dengan penggunaan bahan ajar berbasis komik diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi sastra lampau. Selain itu juga bahan ajar komik diharapkan mampu menjadi sumber belajar yang efektif dalam kurikulum yang berlaku saat ini maupun kurikulum pembaharuan.

Daftar Pustaka

- Charlina, Septyanti, E., & Mustika, T. P. (2021). Eksplorasi Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Deskriptif Berbasis Kearifan Lokal melalui Strategi Fishbone. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 101–114. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.105>
- Hakim, R. (2001). *Pengembangan Buku Ajar Mata Kuliah Tinjauan Seni Rupa pada Jurusan Seni dan Desain Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang* [Universitas Negeri Malang]. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/253977>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/saintifikaislamica/article/view/1204>
- Imrotin, I., Famsah, S., & Wahyuni, S. (2022). Perencanaan Bahan Ajar Teks Anekdote dengan Pendekatan Keterampilan Abad 21 pada Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(4), 821–834. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i4.484>
- Majid, A. (2007). *Perencanaan Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow Paperbacks.
- Nana Sudjana, & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Sinar Baru Algasindo.
- Nuryani, K. E. S. (2016). Pengembangan Siswa Melalui Pembelajaran Menulis di Sekolah Dasar. *Lensa: Kajian Kebahasaan, Kesusastraan, Dan Budaya*, 6(1), 54–67. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/lensa/article/view/1920>
- Pratama, G. Y., Haruna, J., & Siddik, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi dengan Perpaduan Model Demonstrasi dan Teknik Berir Kata Kelas VIII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(2), 149–162.

<https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i2.58>

- Rajja, Arifin, M. B., & Mursalim. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Cerpen dengan Metode Cerpen-gram untuk Siswa Kelas IX di Kecamatan Muara Wahau. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(1), 24–32. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.26>
- Sudardi, B. (2001). *Dasar-Dasar Teori Filologi*. Badan Penerbit Sastra Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Alfabet.
- Syukri, R., Winarni, S., & Hidayat, R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Berbasis Problem Based Learning dengan Manga Studio V05 dan Geogebra. *EDUMATICA: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 81–91. <https://doi.org/10.22437/edumatica.v8i2.5486>
- Wati, E. I., Ilyas, M., & Sulistyowati, E. D. (2017). Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X SMK. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya*, 1(4), 291–304. <https://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/770>