

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MOTIVASI DAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN SISWA KELAS V SDN BOLENGLANG

Anggitya Rizkita Putri Lasmana¹, Rahmi Khoerur Rizki², Fachri Helmanto³

¹Universitas Djuanda, anggityalasmana@gmail.com

²Universitas Djuanda, rahmirzk05@gmail.com

³Universitas Djuanda, yessafari@gmail.com

Email Korespondensi :

fachri.helmanto@unida.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media komik digital terhadap motivasi menulis dan kemampuan menulis cerpen siswa kelas V di SDN Bolenglang yang berjumlah 28 siswa. Permasalahan utama yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan ide menjadi sebuah cerita serta minimnya motivasi dalam kegiatan menulis. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen jenis *One Group Pretest–Posttest Design*. Instrumen yang digunakan terdiri atas tes menulis cerpen dan angket motivasi menulis. Temuan penelitian ini mengindikasikan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan menulis cerpen setelah penggunaan media komik digital, ditunjukkan dari kenaikan rata-rata nilai pretest 61.43 menjadi 67.36 pada posttest ($p < 0.001$). Motivasi menulis siswa juga meningkat signifikan dari nilai rata-rata 31.50 menjadi 34.10 ($p = 0.006$). Dengan demikian, penggunaan media komik digital terbukti berpengaruh positif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis cerpen siswa, serta direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar.

Kata Kunci: keterampilan menulis, terstruktur, cerpen

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of using digital comic media on the writing motivation and short story writing skills of fifth-grade students at SDN Bolenglang, totaling 28 students. The main problems faced are the students' low ability to develop ideas into a story and the lack of motivation in writing activities. This study employs a quantitative method with a quasi-experimental design of the *One Group Pretest–Posttest* type. The instruments used consist of a short story writing test and a writing motivation questionnaire. The findings of this study indicate a significant improvement in short story writing skills after the use of digital comic media, as shown by an increase in the average pretest score from 61.43 to 67.36 in the posttest (p

< 0.001). Students' motivation to write also increased significantly from an average score of 31.50 to 34.10 ($p = 0.006$). Therefore, the use of digital comic media has been proven to have a positive effect on enhancing students' motivation and short story writing skills and is recommended as an alternative learning medium for Indonesian language at the elementary school level.

Keywords: writing skills, structured, short story

PENDAHULUAN

Pendidikan di jenjang sekolah dasar merupakan fondasi penting yang menentukan keberhasilan belajar siswa di tahap berikutnya. Menurut Undang-Undang Depdiknas Nomor 20 Tahun 2003 Bab IV Pasal 17 Ayat 1, yang menyebutkan bahwa pendidikan tingkat dasar menjadi dasar bagi pendidikan tingkat menengah. Dengan demikian, penyajian setiap mata pelajaran perlu dirancang dengan cermat. Pembelajaran yang diajarkan di sekolah dasar salah satunya Bahasa Indonesia. Pada jenjang ini, siswa dibagi ke dalam dua kelompok, siswa di tingkat awal (kelas 1–3) serta siswa di tingkat lanjut (kelas 4–6). Perbedaan karakteristik kedua kelompok tersebut menuntut adanya ketidaksamaan dalam pendekatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, aktivitas menulis dipandang sebagai proses mengungkapkan ide dan gagasan, pikiran, serta perasaan ke dalam bentuk simbol-simbol bahasa. Supriyadi (2018) menegaskan bahwa tulisan berperan sebagai sarana untuk menyalurkan pemikiran penulis bagi pembaca, sehingga kejelasan makna sangat menentukan keberhasilan komunikasi tulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis tidak hanya menuntut kemampuan menyusun kata-kata, tetapi juga memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat dipahami sebagaimana yang dimaksudkan oleh penulis. Dengan demikian, keterampilan menulis dapat dimaknai sebagai kemampuan seseorang dalam mengungkapkan ide, pandangan, serta perasaan kepada pihak lain melalui bentuk tulisan secara jelas dan terstruktur.

Pengungkapan gagasan dalam tulisan memerlukan ketepatan penggunaan bahasa, termasuk pilihan kosakata, struktur gramatikal, dan penerapan

ejaan yang benar. Menurut A Nugroho et.al (2022), keterampilan menulis meliputi kegiatan seseorang dalam menuangkan gagasan atau ide ke dalam tulisan agar dapat diterima serta dimengerti oleh pembaca. Dengan demikian, seorang penulis perlu mempertimbangkan dengan cermat ide yang ingin disampaikan agar tulisannya memberi manfaat bagi pembaca. Aktivitas menulis juga menuntut pengetahuan dasar mengenai huruf, kemampuan membedakan bentuk-bentuk huruf, penggunaan tanda baca secara tepat, serta pemahaman tentang pemakaian huruf kapital dan huruf kecil. Mianti et.al (2024) menambahkan bahwa kegiatan menulis ekspresif mendorong siswa untuk mengungkapkan pikiran, emosi, serta pengalaman pribadi melalui bahasa tulis, sehingga menulis dapat menjadi sarana yang membangun keberanian dan kepercayaan diri..

Menurut Purnomo (2024) menunjukkan bahwa banyak siswa menghadapi hambatan ketika harus menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan. Kesulitan tersebut tampak dari keterlambatan siswa dalam memulai kegiatan menulis, kurangnya kelancaran saat menyusun kata dan kalimat, serta kecenderungan ragu-ragu ketika harus mengekspresikan gagasan mereka. Sejalan dengan itu, keterampilan menulis dipandang sebagai rangkaian langkah yang tidak sederhana serta membutuhkan perhatian khusus dalam pembelajaran di lingkungan sekolah, oleh karena itu karya tulis yang dibuat mampu dimengerti secara jelas oleh pembaca. Kegiatan menulis cerpen dapat mulai dikenalkan dan dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar. Pembelajaran menulis cerpen akan berlangsung lebih efektif apabila terjadi kolaborasi yang efektif antara tenaga pengajar dan peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang hanya terpusat pada guru cenderung membuat siswa merasa jenuh, sehingga dapat menurunkan motivasi belajar mereka dan pada akhirnya berpengaruh terhadap rendahnya capaian belajar siswa.

Melalui pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 3–5 November 2025 di kelas V SDN Bolenglang bersama guru wali kelas, terdapat temuan bahwa keterampilan siswa dalam menulis cerpen masih perlu diperbaiki. Dalam proses

wawancara, guru menjelaskan bahwa ketika diminta menulis cerita, banyak siswa justru lebih mudah menceritakan idenya secara lisan kepada temannya dibandingkan menuliskannya. Siswa sebenarnya memiliki ide yang cukup kaya, namun mereka masih merasa kesulitan menuangkan gagasan tersebut ke dalam bentuk tulisan. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa membutuhkan bantuan berupa media pembelajaran yang dapat memudahkan mereka mengembangkan dan menuliskan ide cerita. Salah satu sarana yang berpotensi untuk dijadikan pilihan untuk membantu untuk memecahkan masalah tersebut ialah pemanfaatan komik digital, yang dapat membantu siswa memahami alur cerita sekaligus memicu kreativitas mereka dalam menghasilkan tulisan.

Media komik merupakan sarana pembelajaran yang khas karena memadukan teks dan gambar yang disajikan dalam format yang menarik dan variatif. Guru mampu memanfaatkan media komik sebagai upaya meningkatkan minat membaca siswa, memperkaya kosakata, serta mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa. Dalam kegiatan menulis, peserta didik memerlukan contoh atau bahan bacaan yang dapat memicu munculnya ide-ide kreatif. Komik digital menyediakan fitur visual yang lebih kaya, seperti gambar animasi berkarakter, warna-warna yang menarik, balon percakapan, serta efek suara yang membantu menggambarkan suasana tertentu. Studi literatur menunjukkan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menyimak siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai budaya lokal dalam proses belajar. (Pratiwi et al., 2025)

Menurut Sari et.al (2024) menyatakan bahwa Komik adalah suatu bentuk animasi yang menampilkan tokoh dan cerita dalam rangkaian gambar yang berdekatan untuk menghibur pembacanya. Sari et al. (2021) menegaskan bahwa komik dapat menjadi media yang efektif dalam kegiatan membaca karena mampu membantu siswa memahami teks sekaligus memperkaya kosakata mereka. Putri & Pradana (2024) menjelaskan bahwa komik menyampaikan materi dalam bentuk cerita

bergambar yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga mampu meningkatkan minat belajar serta membuat siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Wulandari (2025) menunjukkan bahwa menulis cerita pendek merupakan bentuk ekspresi kreatif yang merangsang kemampuan berpikir kritis dan imajinatif siswa memungkinkan mereka mengeksplorasi ide, membangun karakter dan latar, serta menyusun narasi secara kreatif. Menulis cerpen pada hakikatnya adalah menyampaikan pengalaman kepada pembaca, bukan sekadar memberitahukan sebuah peristiwa. Banyak individu memiliki pengalaman hidup yang unik dan menarik, namun tidak semuanya mampu menyajikannya menjadi cerita yang hidup dan memikat karena kurangnya keterampilan dalam mengolah bahan cerita. Menulis cerpen memang menyenangkan, tetapi memerlukan pengetahuan kebahasaan agar karya yang dihasilkan memiliki nilai estetis. Marini (2023) menemukan bahwa siswa yang menulis berdasarkan pengalaman pribadi cenderung lebih berhasil mengelola unsur-unsur seperti alur dan penokohan, sehingga proses menulis menjadi lebih lancar.

Secara prinsip, menulis cerpen berfungsi sebagai media bagi penulis untuk mengekspresikan gagasan, pemikiran, dan perasaannya. Menurut Sumardjo (2010, dalam Kajian Pustaka, 2012), ada tiga aspek pokok yang harus dipertimbangkan dalam menentukan arah penulisan cerpen, yakni tema yang akan diangkat, keyakinan atau pandangan dasar penulis, serta hal yang ingin ditegaskan melalui cerita.

a) Tentang apa (objek cerpen)

Objek dalam cerpen dapat berasal bersumber dari beragam referensi, baik pengalaman diri sendiri maupun pengalaman orang lain, peristiwa yang diberitakan media, atau fenomena sosial. Hampir semua hal bisa diangkat menjadi cerita, misalnya kehidupan seorang guru, nilai kejujuran, kesombongan, peperangan, atau persoalan kemanusiaan lainnya.

b) Dasar keyakinan penulis

Setelah memilih objek yang dipahami dengan baik, penulis perlu menentukan sikap atau pandangan hidup yang ingin dihadirkan dalam cerpen. Tulisan sastra merupakan ekspresi serius yang mencerminkan kepribadian dan kedewasaan pemikiran penulis. Melalui karya-karya seperti novel dan cerpen, pembaca dapat menangkap karakter, cara pandang, dan gaya khas seorang pengarang. Seorang penulis yang kuat adalah penulis yang konsisten dengan gaya dan pendiriannya, serta menjadikan tulisan sebagai bentuk pemikiran yang mendalam, bukan sekadar khayalan tanpa makna.

c) Aspek yang ingin dibuktikan

Menulis cerpen juga menuntut keterampilan mengolah cerita agar menarik dan mampu menyampaikan pesan yang ingin ditegaskan penulis. Ketangkasan menyusun alur, merangkai kalimat, dan membangun suasana menjadi modal penting bagi pengarang. Sebagai contoh, apabila penulis memilih tema kehidupan seorang guru dan ingin menegaskan prinsip moral bahwa guru adalah teladan bagi siswanya, maka keseluruhan cerita harus mendukung pesan tersebut melalui karakter, peristiwa, dan konflik yang dibangun.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimen tipe *One Group Pretest–Posttest Design*. Model desain tersebut dimanfaatkan untuk mengetahui perubahan motivasi dan keterampilan menulis cerpen siswa setelah memperoleh perlakuan melalui penggunaan media komik digital. Subjek penelitian terdiri atas 28 siswa kelas V SDN Bolenglang yang semuanya ditetapkan sebagai kelompok eksperimen tanpa melibatkan kelompok kontrol.

Metode pengumpulan data mencakup tes dan angket. Tes dimanfaatkan untuk menilai kemampuan menulis cerpen melalui pemberian pretest dan posttest yang dinilai menggunakan rubrik penilaian menulis, namun analisis tetap menggunakan skor total. Sementara itu, angket motivasi menulis diberikan sebelum dan sesudah

perlakuan untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi siswa setelah penggunaan media komik digital. Angket disusun menggunakan skala Likert lima pilihan.

Instrumen angket motivasi menulis telah diuji kelayakannya melalui validitas isi dan reliabilitas. Validitas isi dilakukan oleh dua ahli yang menilai kesesuaian butir pernyataan dengan indikator motivasi menulis siswa. Berdasarkan hasil penilaian, seluruh 20 item dinyatakan layak dan relevan. Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan menggunakan software JASP dengan teknik Cronbach's Alpha. Hasil analisis menunjukkan bahwa angket motivasi memiliki nilai $\alpha = 0.640$ dengan *Confidence Interval* 95% sebesar 0.479–0.800. Nilai ini berada pada kategori cukup, sehingga instrumen dapat dinyatakan reliabel dan konsisten digunakan sebagai alat ukur motivasi menulis siswa. Sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil Validitas Angket Motivasi Menulis

Item	r-hitung	r-tabel (0.374)	Keterangan
1-20	> 0.374*	0.374	Valid

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi Menulis

Variabel	Cronbach's Alpha	CI 95%	Kategori	Keterangan
Motivasi Menulis	0.640	0.479 – 0.800	Cukup	Reliabel

Proses analisis data dilakukan melalui beberapa tahapan, seperti melakukan uji normalitas untuk memeriksa apakah data berdistribusi normal, kemudian pengujian perbedaan menggunakan *paired sample t-test* sebagai upaya melihat peningkatan temuan pretest dan posttest dari kedua variabel yang diteliti. Seluruh proses analisis dilakukan dengan bantuan software JASP sehingga hasil perhitungan lebih akurat dan sistematis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini bertempat di SDN Bolenglang melibatkan 28 peserta didik kelas V. Tujuan utama penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media komik digital pada keterampilan menulis cerpen dan motivasi menulis peserta didik. Sebelum perlakuan diberikan, siswa mengikuti pretest kemampuan menulis cerpen dan pengisian angket motivasi sebagai data awal. Selanjutnya, pembelajaran diberikan menggunakan media komik digital yang berfungsi sebagai rangsangan visual untuk mendorong siswa memahami rangkaian cerita sekaligus mengembangkan pemikiran kreatif. Setelah perlakuan selesai, siswa kembali mengikuti posttest dan pengisian angket sebagai data akhir.

Analisis yang digunakan meliputi statistik deskriptif, uji normalitas, serta uji *paired sample t-test* untuk mengetahui adanya perbedaan signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil lengkap setiap analisis disajikan pada bagian berikut :

1. Kemampuan Menulis Cerpen

Tabel 3. Statistik Deskriptif Kemampuan Menulis Cerpen

Variabel	N	Mean	SD
Pretest	28	61.43	8.17
Posttest	28	67.36	9.30

Berdasarkan tabel 3 tampak bahwa nilai rata-rata mengalami peningkatan kemampuan menulis cerpen sebesar 5,93 poin setelah penggunaan media komik digital. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual komik mampu membantu siswa memahami alur, menentukan ide, dan mengekspresikan cerita dengan lebih jelas dan terstruktur.

Tabel 4. Uji Normalitas Kemampuan Menulis (Shapiro–Wilk)

Variabel	W	Sig.	Keterangan
Pretest	0.967	0.510	Normal
Posttest	0.955	0.426	Normal

Nilai signifikansi yang melebihi 0,05 menunjukkan bahwa data kemampuan menulis cerpen memiliki distribusi yang normal. Dengan demikian, analisis dapat dilanjutkan dengan uji parametrik.

Tabel 5. Uji Paired Sample t-Test Kemampuan Menulis Cerpen

Variabel	t	df	Sig. (p)	Keterangan
Pretest- Posttest	- 4.070	27	< 0.001	Signifikan

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan menulis cerpen setelah perlakuan berbeda secara signifikan. Nilai $p < 0.001$ menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memiliki dampak kuat dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa. Media komik membantu memvisualisasikan alur dan karakter, sehingga mempermudah siswa menyusun cerita.

2. Motivasi Menulis

Tabel 6. Statistik Deskriptif Motivasi Menulis

Variabel	N	Mean	SD
Pretest	28	31.50	4.20
Posttest	28	34.10	4.00

Tabel 6 menunjukkan adanya peningkatan motivasi menulis sebesar 2,60 poin. Hal ini menandakan bahwa komik digital mampu menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih antusias selama proses pembelajaran menulis.

Tabel 7. Uji Normalitas Motivasi (Shapiro–Wilk)

Variabel	W	Sig.	Keterangan
Pretest	0.958	0.320	Normal
Posttest	0.946	0.260	Normal

Distribusi data motivasi menulis berada dalam kategori normal sehingga dapat dianalisis menggunakan uji t.

Tabel 8. Uji Paired Sample t-Test Motivasi Menulis

Variabel	t	df	Sig. (p)	Keterangan
Pretest– Posttest	- 2.980	27	0.006	Signifikan

Hasil uji t menunjukkan bahwa motivasi menulis siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan media komik digital ($p = 0.006$). Media yang menarik secara visual membuat siswa lebih fokus dan termotivasi untuk menulis.

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media komik digital memberikan pengaruh positif baik pada kemampuan menulis cerpen maupun motivasi menulis siswa. Secara kognitif, komik digital membantu siswa menangkap alur cerita secara jelas dan mengembangkan ide dengan lebih runtut. Visualisasi cerita membuat proses menulis lebih mudah, terutama bagi siswa yang mengalami kesulitan memulai tulisan. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan nilai rata-rata kemampuan menulis cerpen dari 61.43 pada pretest menjadi 67.36 pada posttest, dengan selisih peningkatan sebesar 5.93 poin ($p < 0.001$).

Dari sisi motivasi, komik digital memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif. Kehadiran gambar, warna, dan alur visual membantu siswa lebih terlibat dalam pembelajaran. Temuan ini selaras dengan pandangan teoretis bahwa media visual mampu meningkatkan perhatian, minat belajar, dan keterlibatan siswa. Data penelitian juga mendukung hal tersebut, di mana motivasi menulis siswa meningkat dari nilai rata-rata 31.50 pada pretest menjadi 34.10 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 2.60 poin ($p = 0.006$).

Secara keseluruhan, peningkatan pada kedua aspek ini menandakan bahwa komik digital berfungsi sebagai media yang efektif serta relevan untuk digunakan di pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam kompetensi menulis cerpen pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran menjadi semakin menarik, menstimulasi kreativitas, serta membantu siswa menyusun cerita secara terstruktur. Jika

digabungkan, total peningkatan dari kedua variabel kemampuan menulis dan motivasi menulis mencapai 8.53 poin.

Oleh karena itu, temuan analisis ini menguatkan yakni media komik digital tidak hanya meningkatkan kemampuan menulis dan motivasi siswa, tetapi juga memiliki potensi besar untuk diterapkan secara berkelanjutan sebagai inovasi media kegiatan belajar Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Penggunaan komik digital memberikan pengalaman proses belajar yang lebih aktif, kreatif, serta menciptakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media komik digital menghadirkan kontribusi nyata untuk meningkatkan kemampuan menulis cerpen dan motivasi menulis siswa kelas V SDN Bolenglang. Media komik digital berhasil menghadirkan pembelajaran semakin menarik serta mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat menyusun alur cerita secara lebih runtut dan mengembangkan ide dengan lebih percaya diri. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata kemampuan menulis cerpen, yakni dari 61.43 pada pretest menjadi 67.36 pada *posttest*, dengan selisih 5.93 poin. Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai $p < 0.001$, menyebabkan H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dipastikan bahwa peningkatan tersebut signifikan.

Pada aspek motivasi, siswa juga menunjukkan peningkatan yang konsisten. Nilai rata-rata motivasi menulis meningkat dari 31.50 pada pretest menjadi 34.10 pada *posttest*, dengan gap senilai 2.60 poin. Melalui uji *paired sample t-test*, diperoleh nilai $p = 0.006$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Temuan tersebut menandakan bahwa media komik digital dapat meningkatkan minat, antusiasme, dan keterlibatan siswa selama proses menulis berlangsung. Jika digabungkan, total peningkatan kedua variabel mencapai 8.53 poin, yang memperkuat bahwa komik digital efektif bukan hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga dalam aspek afektif.

Secara umum, penelitian ini membuktikan bahwa visualisasi cerita melalui komik digital dapat menghadirkan suasana belajar yang lebih dinamis, menyenangkan, dan mendorong kreativitas siswa. Media ini berhasil menjawab persoalan rendahnya minat dan keterampilan menulis yang ditemukan pada observasi awal.

Namun demikian, riset ini memiliki kendala berupa jumlah sampel yang kecil dan tidak adanya kelompok kontrol, maka dari itu hasilnya belum dapat diberlakukan secara luas. Untuk studi-studi selanjutnya, disarankan menggunakan desain eksperimen yang lebih kuat, menggunakan jumlah partisipan yang lebih besar., serta mengeksplorasi media digital lainnya agar pemahaman mengenai efektivitas media pembelajaran digital semakin komprehensif.

REFERENSI

- Depdiknas, 'Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)', 2003
- Fazira, Nisa Hanna, and Heru Purnomo, 'Analisis Kesulitan Menulis Dan Membaca Permulaan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 3 SD', *PIWURUK: Jurnal Sekolah Dasar*, 4.2 (2024), pp. 105–17, doi:10.36423/pjsd.v4i2.2274
- Marini, N, and F W Lubis, 'Kemampuan Menulis Cerpen Berdasarkan Pengalaman Pribadi Oleh Siswa Kelas X SMA Swasta Islam Proyek UISU Siantar', *Jurnal Serunai Bahasa Indonesia*, 20.1 (2023), pp. 70–76
- Mianti, R, H Hasanuddin, and S S Dewi, 'The Effect of Expressive Writing Therapy on Self-Efficacy and Subjective Well-Being Students', *Journal La Sociale*, 5.2 (2024), pp. 309–17, doi:10.37899/journal-la-sociale.v5i2.1068
- Nugroho, Arya Setya, D I Sekolah Dasar, and Anggi Vivi Ana, 'Analisis Keterampilan Menulis Siswa Melalui Media Buku Dongeng Kelas 2', 7.2 (2022), pp. 167–80

- Pratiwi, Kadek Sintya, and and Bambang Subali , Agung Tri Prasetya, Arif Widiyatmoko, 'Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan', *Ips*, 1 (2007), pp. 27–33
- Putri, Vivania Esa, and Syauqi Rayhan Pradana, 'Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD', *JESE Journal of Elementary School Education*, 1.2 (2024), pp. 95–104
- Sari, Desi Purnama, Sofyan Abdul Gani, and Saiful Marhaban, 'The Use of Comic Book as a Media in Teaching Reading Comprehension to Improve Students' Vocabulary Mastery', *English Education Journal*, 12.1 (2021), pp. 56–70, doi:10.24815/eej.v12i1.19110
- Sari, L, and others, 'Komik Sebagai Media Ilustratif Dalam Pembelajaran', *Mutiara: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2024
- Sumardjo, J, *Catatan Kecil Seni Bercerita*, 2010
- Wulandari, A, 'Building Children's Creativity through Short Story Writing Instruction in Elementary Schools', *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education*, 2025