

**PENGARUH MODEL PROBLEM BASED INSTRUCTION (PBI) TERHADAP
KETERAMPILAN MENGLIHWAKANAN TEKS ANEKDOT KE BENTUK
KOMIK STRIP SISWA FASE E SMA NEGERI 1 TANDUN**

Sovia Lidiya Fitrika¹, Trisna Helda², Indriani Nisja³

¹Universitas PGRI Sumatera Barat

¹sovalidiyafitrika@gmail.com, ²trisnahelda4@gmail.com, @stkip-pgri-
sumbar.ac.id, ³indrianinisja192@gmail.com.

ABSTRACT

This study his study aims to determine the effect of the Problem Based Instruction (PBI) model in improving the skills of translating anecdotal texts into comic strip forms of Phase E students. So far, translating learning is still dominated by conventional methods such as lectures which make students passive, less motivated, and have difficulty understanding the structure of anecdotal texts. This type of research is quantitative research with a true experimental design method using a posttest-only control design. The study population was 239 students of grade X phase E of SMA Negeri 1 Tandun in the 2024/2025 academic year spread across 7 classes, the sample of this study was purposive sampling. The results showed that the ability to translating anecdotal texts into comic strip forms of students without using the Problem Based Instruction model obtained an average score of 68.03 with more than sufficient qualifications, while students who used the Problem Based Instruction model obtained an average of 89.80 with very good qualifications. The results of the t-test showed a significant difference ($p < 0.05$) so that H1 was accepted and H0 was rejected, which means that the Problem Based Instruction model has an influence on learning to translate anecdotal text into comic strip form.

Keywords: Problem Based Instruction (PBI) model, anecdotal text, transliteration, comic strip, Indonesian language learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model *Problem Based Instruction* (PBI) dalam meningkatkan keterampilan mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip siswa Fase E, Selama ini pembelajaran mengalihwahkan masih didominasi metode konvensional seperti ceramah yang membuat siswa pasif, kurang termotivasi, dan kesulitan memahami struktur teks anekdot. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode true experimental design menggunakan desain *posttest-only control design*. Populasi penelitian berjumlah 239 siswa kelas X fase E SMA Negeri 1 Tandun tahun ajaran

2024/2025 yang tersebar dalam 7 kelas, sampel penelitian ini adalah *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip siswa tanpa menggunakan model *Problem Based Instruction* memperoleh nilai rata-rata 68,03 dengan kualifikasi lebih dari cukup, sedangkan siswa yang menggunakan model *Problem Based Instruction* memperoleh rata-rata 89,80 dengan kualifikasi baik sekali. Hasil uji-t menunjukkan adanya perbedaan signifikan ($p < 0,05$) sehingga H1 diterima dan H0 ditolak, yang berarti model *Problem Based Instruction* berpengaruh dalam pembelajaran mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip.

Kata Kunci: model *Problem Based Instruction* (PBI), teks anekdot, mengalihwahkan, komik strip, pembelajaran bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Kurikulum Merdeka lahir pada era keterbukaan informasi yang memberikan keleluasaan kepada guru dan siswa dalam menentukan cara, tujuan, serta model pembelajaran sesuai dengan kebutuhan, minat, dan bakat peserta didik. Prinsip utama kurikulum ini adalah merdeka belajar, yaitu pembelajaran yang mendorong siswa untuk lebih mandiri, kreatif, dan mampu memahami materi dengan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan tentu membutuhkan lingkungan belajar yang mendukung, guru yang inovatif, serta penggunaan media dan model pembelajaran yang tepat.

Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia fase E di SMA Negeri 1 Tandun, terdapat empat elemen keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca dan memirsa, menulis, serta berbicara dan mempresentasikan. Salah satu elemen penting yang menjadi fokus penelitian ini adalah keterampilan menulis. Menurut Taringan (2008:22) menulis merupakan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafis yang menghasilkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut dan dapat memahami bahasa grafis itu. Menurut Dalman menulis merupakan sebuah proses kreatif dalam menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa

tulis. Menulis tidak hanya sebatas menuangkan ide dalam bentuk tulisan, melainkan juga merupakan proses berpikir, berkreasi, dan berkomunikasi. Salah satu capaian pembelajaran keterampilan menulis dalam Kurikulum Merdeka adalah kemampuan peserta didik untuk mengalihwahkan suatu teks ke dalam bentuk lain, misalnya dari teks anekdot ke komik strip, yang dapat dikembangkan untuk tujuan ekonomi kreatif. Menurut Jusar (2024:14) komik strip merupakan komik pendek yang terdiri dari 2-4 panel. Komik strip adalah komik yang terdiri atas beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari isinya telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh dan biasanya mengandung satu fokus pembicaraan.

Teks anekdot merupakan teks yang berisi sebuah kisah cerita yang ditulis berdasarkan pengalaman hidup seseorang yang bertujuan memberi kritik atau saran (Af'idah & Asmarani, 2020: 17). Menurut Kosasih (2014:2) teks anekdot adalah teks berbentuk cerita dan didalamnya

mengandung unsur humor sekaligus kritik. teks anekdot adalah Teks anekdot sebagai salah satu jenis teks memiliki ciri khas berupa cerita singkat, lucu, mengandung kritik sosial, serta menyampaikan pesan moral. Melalui pembelajaran teks anekdot, siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, serta peka terhadap fenomena sosial di sekitarnya. Namun, pada praktiknya masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami struktur teks anekdot, menerapkan kaidah kebahasaan, maupun mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip. Alihwhana mencakup aktifitas penerjemahan, penyaduran, dan perpindahan dari suatu karya sastra ke karya sastra lain, yang didalamnya mencakup tiga elemen proses mengalihwahkan yaitu, pengurangan, penambahan, dan perubahan (Anjani & Andri, 1945).

Hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia fase E di SMA Negeri 1 Tandun menunjukkan bahwa siswa mengalami beberapa kendala. Pertama, rendahnya

minat membaca dan menulis membuat siswa sulit memahami isi bacaan. Kedua, siswa kesulitan dalam mengubah teks anekdot menjadi komik strip karena tidak memahami alur cerita yang tepat. Ketiga, siswa kurang kritis, kurang imajinatif, dan mengalami hambatan dalam menggambar maupun menentukan warna pada komik. Hal ini berdampak pada hasil karya komik strip yang belum sesuai dengan struktur teks anekdot. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta keterampilan siswa. Salah satu model yang relevan adalah Problem Based Instruction (PBI). Model *Problem Based Instruction* menurut Trianto (2015) adalah model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik, yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian dari permasalahan yang datang. Menurut Istarani (2023) model *Problem Based Instruction* merupakan salahsatu model yang berpusat pada peserta didikdengan cara menghadapkan

peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Model PBI menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran dengan cara menghadapkan mereka pada permasalahan nyata dan relevan. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, serta menemukan solusi melalui proses diskusi dan pemecahan masalah. Dalam konteks pembelajaran mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip, model PBI dianggap tepat karena mampu memotivasi siswa untuk aktif membaca, memahami isi teks, serta bekerja sama dalam menuangkan ide ke dalam bentuk visual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui pengaruh model Problem Based Instruction (PBI) terhadap kemampuan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip pada peserta didik fase E SMA Negeri 1 Tandun.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini

dikatakan kuantitatif karena pengolahan datanya dilakukan dengan data angka berupa nilai kemampuan mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip tanpa dan dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* (PBI). Pada penelitian ini, data kuantitatif digunakan untuk memberi gambaran jelas mengenai peningkatan keterampilan menulis siswa setelah diberi perlakuan tertentu.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013:11) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh (*treatment*) tertentu perlakuan dalam kondisi yang terkontrol (*laboratorium*). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen jenis *true experimental design*, dalam desain ini peneliti dapat mengontrol semua variabel luar yang mempengaruhi jalannya eksperimen. Metode *true experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh kemampuan mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip menggunakan

model *Problem Based Instruction* (PBI).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *posttest-only control design*. Terdapat dua kelompok yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelompok pertama diberi perlakuan (X) disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa fase E SMA Negeri 1 Tandun yang terdaftar pada tahun ajaran 2024/ 2025 yang berjumlah sebanyak 239 siswa yang terdiri dari tujuh kelas, yaitu X1, X.2, X.3, X.4, X.5, X.6, dan X.7.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Pertimbangan tersebut dalam penelitian ini sampel ditentukan dengan menghitung nilai rata-rata dan standar deviasi dari masing

masing kelas populasi. Maka sampel dalam penelitian ini diambil dari deviasi yang terendah yaitu X.4 sebagai kelas eksperimen yang terdiri dari 34 siswa dan X.1 sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 34 siswa.

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini, menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas (X) adalah model pembelajaran *Problem based instruction* (PBI), dikatakan variabel bebas karena variabel ini berdiri sendiri dan mempengaruhi variabel lain. Variabel terikat (Y) Adalah kemampuan mengalih-wahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip fase E SMA Negeri 1 Tandun, dikatan variabel terikat karena dipengaruhi oleh variabel bebas.

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta maupun angka. Data dalam penelitian ini ada dua yaitu: *Pertama*, skor tes kemampuan mengalihwahanakan teks anekdot ke

bentuk komik strip tanpa menggunakan model *Problem Based Instruction* (PBI) siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun. *Kedua*, skor tes kemampuan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* (PBI) siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data guna memecahkan permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrument penelitian berbentuk tes. Tes yang dilakukan yaitu tes unjuk kerja, dan tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip tanpa menggunakan model dan dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI).

C.Hasil Penelitian

1. Keterampilan Mengalihwahanakan Teks Anekdote ke Bentuk Komik Strip Tanpa Menggunakan Model *Problem Based Instruction* (PBI) Fase E SMA Negeri 1 Tandun

Keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip diperoleh melalui tes unjuk kerja dalam mengalihwahanakan. Dalam tes tersebut, siswa diminta mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip. Setelah data terkumpul, selanjutnya data diperiksa dan diberi skor berdasarkan indikator berikut. *Pertama*, kesesuaian tema dan moral pada komik strip dengan teks anekdot. *Kedua*, Struktur teks anekdot dalam panel komik strip. *Ketiga*, tokoh pada komik strip. *Keempat*, penggunaan balon kata pada komik strip. *Kelima*, gag atau twist pada komik strip.

Keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip untuk aspek keseluruhan penilaian diberikan skor 1 sampai 3, setelah melakukan pengoreksian dari hasil tulisan dalam mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip, maka diperoleh skor terendahnya adalah 5 dan skor tertinggi adalah 15. *Pertama*, skor 5 diperoleh oleh 5 orang siswa (14,705%). *Kedua*, skor 6 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Ketiga*, skor 7 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Keempat*, skor 8 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Kelima*, skor 9 diperoleh oleh 2 orang

siswa (5,88%). *Keenam*, skor 10 diperoleh oleh 8 orang siswa (23,52%). *Ketujuh*, skor 11 diperoleh oleh 2 orang siswa (5,88%). *Kedelapan*, skor 12 diperoleh oleh 6 orang siswa (17,64%). *Kesembilan*, skor 13 diperoleh oleh 4 orang siswa (11,76%). *Kesepuluh*, skor 14 diperoleh oleh 3 orang siswa (8,82%). *Kesebelas*, skor 15 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%).

Diperoleh rata-rata hitung yaitu 68,04. Berdasarkan rata-rata hitung tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot tanpa menggunakan model *Problem Based Instruction* Siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun berada pada rentangan 66-75% dengan kualifikasi Lebih dari cukup.

2. Keterampilan Mengalihwahanakan Teks Anekdot ke Bentuk Komik Strip Dengan Menggunakan Model *Problem Based Instruction* (PBI) Fase E SMA Negeri 1 Tandun

Keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip diperoleh melalui tes unjuk kerja dalam mengalihwahanakan. Dalam tes tersebut, siswa diminta mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip. Setelah data terkumpul, selanjutnya data diperiksa

dan diberi skor berdasarkan indikator berikut. *Pertama*, kesesuaian tema dan moral pada komik strip dengan teks anekdot. *Kedua*, Struktur teks anekdot dalam panel komik strip. *Ketiga*, tokoh pada komik strip. *Keempat*, penggunaan balon kata pada komik strip. *Kelima*, gag atau twist pada komik strip.

Keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip untuk aspek keseluruhan penilaian diberikan skor 1 sampai 3, setelah melakukan pengoreksian dari hasil tulisan dalam mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip, maka diperoleh skor terendahnya adalah 7 dan skor tertinggi adalah 15. *Pertama*, skor 7 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Kedua*, skor 9 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Ketiga*, skor 10 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Keempat*, skor 11 diperoleh oleh 3 orang siswa (8,82%). *Kelima*, skor 12 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Kelima*, skor 12 diperoleh oleh 1 orang siswa (2,94%). *Keenam*, skor 13 diperoleh oleh 2 orang siswa (5,88%). *Ketujuh*, skor 14 diperoleh oleh 14 orang siswa (41,17%). *Kedelapan*, skor 15 diperoleh oleh 11 orang siswa (32,35%).

Diperoleh rata-rata hitung yaitu 89,80. Berdasarkan rata-rata hitung tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* Siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun berada pada rentangan 86-95% dengan kualifikasi baik sekali.

3. Pengaruh model *Problem Based Instruction* terhadap keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip Fase E SMA Negeri 1 Tandun.

Setelah dilakukan hasil analisis data, maka didapat perbandingan keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun. Hasil rata-rata kelas kontrol (tanpa menggunakan model *Problem Based Instruction*) dan kelas eksperimen (dengan menggunakan model *Problem Based Instruction*) dapat dilihat pada table berikut ini.

Tabel 1 Perbandingan Keterampilan Mengalihwahanakan Teks Anekdot ke Bentuk Komik Strip Tanpa Menggunakan Model *Problem Based Instruction* dan Dengan Menggunakan Model *Problem Based Instruction*.

No	Kelompok	N	$\sum fx$	Rata-rata
1	Kontrol	34	2313,34	68,04
2	Eksperimen	34	3053,29	89,80

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis data sebagai berikut.

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan *liliefors* berdasarkan uji yang dilakukan diperoleh L_0 dan L_t pada taraf disignifikan 0,05 untuk $n_1=32$ dan $n_2=31$.

Tabel 2 Uji Normalitas

Kelas	N	Taraf Nyata	Lhitung	Ltabel	Ket
Kontrol	34	0,05	0,090433	0,15	Normal
Eksp-imen	31	0,05	0,087213	0,15	Normal

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa data kelompok kontrol berdistribusi normal pada taraf nyata 0,05 untuk $n = 34$, karena $L_0 < L_t$ yaitu $0,090433324 < 0,151$. Demikian juga dengan kelompok eksperimen berdistribusi normal pada taraf nyata

0,05 untuk $n = 34$, karena $0,087213948 < 0,151$.

b. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas data dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan rumus perbandingan varian terbesar dengan varian terkecil. Berdasarkan uji homogenitas yang dilakukan diperoleh F_{hitung} dan F_{tabel} pada taraf signifikan 0,05 untuk $n = 34$ seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Kelas	N	Taraf Nyata	Fhitung	Ftabel	Ket
Kontrol	34	0,05			
Eksp-imen	31	0,05	1,54	1,84	Homogen

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kelompok data memiliki varian yang homogen, karena $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,54 < 1,84$)

c. Uji Hipotesis

Uji hipotesis atau uji-t bertujuan untuk mengetahui bagaimana perbandingan kelompok

pretest dan posttest terhadap keterampilan menulis teks cerita fantasi tanpa dan dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* terhadap keterampilan mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun. Setelah didapati bahwa kelas berdistribusi normal dan memiliki homogen, maka untuk mengetahui perbandingan antara kelompok kontrol dan eksperimen terhadap keterampilan mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip tanpa dan dengan menggunakan model *Problem Based Instruction* sebagai berikut.

$$X_1 = 66,67$$

$$X_2 = 75,83$$

$$n_1 = 34$$

$$n_2 = 34$$

$$S_1^2 = 22,11$$

$$S_2^2 = 17,79$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(34 - 1)22,11 + (34 - 1)17,79}{34 + 34 - 2}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{729,63 + 587,07}{66}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{1316,7}{66}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{19,95}$$

$$S_{gab} = 4,46$$

Berdasarkan rumus di atas, diketahui standar deviasi gabungan (S_{gab}) adalah 4,46 dengan demikian, dapat ditemukan perbandingan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kemampuan mengalihwahkan teks anekdot ke bentuk komik strip dengan melakukan uji-t sebagai berikut.

Uji-t

$$t = \frac{x_1 - x_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$t = \frac{66,67 - 75,83}{4,46 \sqrt{\frac{1}{34} + \frac{1}{34}}}$$

$$t = \frac{9,16}{4,46 \sqrt{\frac{2}{34}}}$$

$$t = \frac{9,16}{(4,46)(0,242)}$$

$$t = \frac{9,16}{1,07}$$

$$t_{hitung} = 8,56$$

$$t_{hitung} (8,56) < t_{tabel} (1,70)$$

DAFTAR PUSTAKA

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada bab IV maka dapat disimpulkan tiga hal. *Pertama*, tingkat kemampuan mengalih-wahanakan teks anekdot ke komik strip tanpa menggunakan model *Problem Based Instruction* siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun memperoleh nilai rata-rata 68,04 dengan klasifikasi 66-75% yaitu lebih dari cukup. *Kedua*, tingkat kemampuan mengalih-wahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun memperoleh nilai rata-rata 89,80 dengan klasifikasi 89-95% yaitu baik sekali. *Ketiga*, berdasarkan hasil uji-t disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan model *Problem Based Instruction* terhadap keterampilan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,56 > 1,70$). Jadi dapat disimpulkan penggunaan model *Problem Based Instruction* berpengaruh terdapat kemampuan mengalihwahanakan teks anekdot ke bentuk komik strip siswa Fase E SMA Negeri 1 Tandun.

- Af'idah, M., & Asmarani, S. S. (2020). *Teks Anekdot Ruang Lingkup Teks Anekdot (Pengertian, Ciri-ciri, Struktur, Kaidah Kebahasaan, dan Contoh Teks Anekdot)* (R. Pulungan (ed.)). Geupedia.
- Afrida, P. D., & Ramdhanti, D. (2018). *Proses Menulis Kreatif* (1st ed.). Perpustakaan Nasioanal.
- Anjani, A. D., & Andari, N. (1945). *Alih wahana manga tower of god ke dalam anime Kami no Tou*. 566–579.
- Dalman. (2015). *Keterampilan Menulis* (1st ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Istarani. (2023). 58 *Model Pembelajaran Inovatif* (Abdussalarn & M. Siddik (eds.)). Media Persada.
- Jusar, S. (2024). *Buat komikmu Sendiri Panduan Mudah Untuk Pemula*
- Kosasih. (2014a). *Jenis-jenis Teks Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia* (Y. Mulyadi (ed.)). Penerbit Yrama Widya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, cv. Bandung.
- Tarigan. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa* (2008th ed.). Angkasa Bandung.
- Trianto. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual* (D. T. T. Trianto (ed.)).

Penadamedia Grup.