

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 40
BANDUNG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Salma Jessika

NIM 1903760

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 40
BANDUNG**

Oleh
Salma Jessika
NIM. 1903760

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia
untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

© Salma Jessika 2023
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

Salma Jessika

NIM. 1903760

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Dosen Pembimbing I



Dr. Cepi Riyana, M.Pd.

NIP. 197512302001121001

Dosen Pembimbing II



R. Nadia Hanoum, M.Pd.

NIP. 198210162010122003

Mengetahui,

**Ketua Program Studi
Teknologi Pendidikan**



Dr. Laksmi Dewi, M.Pd.

NIP. 197706132001122001

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Komik Digital Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bandung” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 09 Desember 2023

Yang membuat pernyataan,



Salma Jessika

NIM. 1903760

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat, pertolongan, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Komik Digital Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bandung” guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknologi Pendidikan.

Penulisan skripsi ini telah melalui perjalanan yang panjang dalam penyelesaiannya. Penulis menyadari bahwa terdapat banyak pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh hormat penulis mengucapkan terima kasih terutama kepada orang tua penulis, selain itu juga kepada:

1. Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., sebagai ketua program studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.
2. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd., dan Ibu R. Nadia Hanoum, M.Pd., selaku dosen pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Segenap dosen dan seluruh staff Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia selaku validator dan bantuan administrasi penelitian.
4. Semua pihak yang ikut membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyusun skripsi ini secara optimal dengan bimbingan dari berbagai pihak. Selain itu, penulis juga mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang mendukung demi melengkapi penelitian ini, besar harapan penulis agar penelitian ini mampu bermanfaat bagi semua pihak.

Bandung, 09 Desember 2023



Salma Jessika

NIM. 1903760

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan segala doa dan dukungan yang diberikan kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini, penulis ini mengucapkan terima kasih yang paling utama kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan seluruh rahmat karunia-Nya kepada penulis. Selanjutnya, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut:

1. Kedua orang tua penulis: Bapak Ruslan Rustandi dan Ibu Tini Yulianti yang senantiasa mendoakan dan merawat penulis dari semenjak lahir hingga detik ini, memberikan jasa, dukungan, dan kasih sayang yang tidak akan bisa terbalaskan.
2. Ibu Dr. Laksmi Dewi, M.Pd., selaku ketua program studi Teknologi Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang membantu proses administrasi berkas.
3. Bapak Dr. Deni Kurniawan, M.Pd., selaku wali dosen akademik yang senantiasa memberikan arahan terkait akademik dan penyusunan proposal skripsi.
4. Dosen pembimbing skripsi 1: Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd., yang telah membimbing, memberikan masukan dan sarannya selama penyusunan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing skripsi 2: Ibu R. Nadia Hanoum, M.Pd., yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan saran penyempurnaan selama penyusunan skripsi ini.
6. Semua dosen dan staff yang telah membantu memberikan ilmu selama masa perkuliahan dan membantu dalam proses administrasi perkuliahan.
7. Ibu Risa Nur Cahyani, S.Pd., selaku guru bahasa Inggris di SMPN 40 Bandung yang telah membantu selama proses penelitian, serta para guru dan siswa SMPN 40 Bandung yang telah membantu dalam proses penelitian skripsi ini.
8. Teman-teman Teknologi Pendidikan UPI 2019, khususnya “Go Clean” terima kasih karena telah menjadi teman seperjuangan selama beberapa tahun di perkuliahan ini.

9. Teman terbaik yang selalu menyemangati selama penyusunan skripsi ini, Aulia Berliani, S.Ikom., Nyayu Aruni Faliha Firasyani, S.Tr.Gz., dan Dirga Prakesha, terima kasih telah menjadi pendukung, pengingat, dan selalu bersedia mendengarkan segala keluh kesah dari penulis selama penyusunan skripsi ini.
10. Dan yang terakhir, kepada diri penulis sendiri. Salma Jessica. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini. terima kasih karena sudah tetap memilih untuk berusaha dan tidak menyerah, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang sedang dikerjakan, namun terima kasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terima kasih untuk memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Berbahagialah selalu dimanapun berada, Jessica.

Semoga semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya tetapi telah membantu dalam penulisan skripsi ini mendapatkan hal yang baik dari Allah SWT.

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SMP NEGERI 40**

BANDUNG

Salma Jessika

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Efektivitas Penggunaan Komik Digital Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Berbahasa Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bandung”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya peringkat penguasaan bahasa Inggris yang ada di Indonesia serta kesulitan menguasai keterampilan berbahasa Inggris yang dialami oleh peserta didik, khususnya di SMP Negeri 40 Bandung. Media komik digital interaktif merupakan media pembelajaran komik berbasis digital yang disusun dengan berbagai unsur media. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara signifikan efektivitas dari penggunaan komik digital interaktif terhadap peningkatan keterampilan berbahasa siswa pada mata pelajaran bahasa Inggris di SMP Negeri 40 Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group pre-test and post-test* serta menggunakan uji hipotesis *Mann-Whitney U Test*. Populasi penelitian merupakan seluruh siswa kelas VII di SMPN 40 Bandung berjumlah 352 siswa, dengan sampel penelitian kelas VII-B sebanyak 32 orang yang menjadi kelas eksperimen, dan kelas VII-A sebanyak 32 orang yang menjadi kelas kontrol. Pemilihan sampel penelitian tersebut menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah menggunakan media komik digital interaktif. Kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata *pre-test* 39,78, nilai rata-rata *post-test* 44,31, serta nilai N-Gain 0,418 dengan klasifikasi sedang. Sedangkan, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata *pre-test* 35,1, nilai rata-rata *post-test* 36,78, serta nilai N-Gain 0,096 dengan klasifikasi rendah. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menggunakan media komik digital interaktif dengan pembelajaran konvensional. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik digital interaktif mampu meningkatkan keterampilan berbahasa pada siswa.

Kata Kunci: Komik Digital Interaktif, Keterampilan Berbahasa, Media Pembelajaran

**THE EFFECTIVENESS OF USING INTERACTIVE DIGITAL COMICS ON
IMPROVING STUDENTS' LANGUAGE SKILLS IN ENGLISH SUBJECTS
AT SMP NEGERI 40 BANDUNG**

Salma Jessika

ABSTRACT

This research is entitled "The Effectiveness of Using Interactive Digital Comics on Improving Students' Language Skills in English Subjects at SMP Negeri 40 Bandung". This research is motivated by the low ranking of English language mastery in Indonesia and the difficulty in mastering English language skills experienced by students, especially at SMP Negeri 40 Bandung. Interactive digital comic media is a digital-based comic learning media compiled with various media elements. This study aims to determine the significant effectiveness of using interactive digital comics on improving students' language skills in English subjects at SMP Negeri 40 Bandung. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental method with a non-equivalent control group pre-test and post-test design and uses the Mann-Whitney U Test hypothesis test. The research population was all seventh grade students at SMPN 40 Bandung totaling 352 students, with a research sample of VII-B class of 32 people who became the experimental class, and VII-A class of 32 people who became the control class. The research sample selection used the Cluster Random Sampling technique. The results showed that there were differences in pre-test and post-test scores before and after using interactive digital comic media. The experimental class had an average pre-test score of 39.78, an average post-test score of 44.31, and an N-Gain score of 0.418 with a medium classification. Meanwhile, the control class had an average pre-test value of 35.1, an average post-test value of 36.78, and an N-Gain value of 0.096 with a low classification. This shows that there is a significant difference between learning using interactive digital comic media and conventional learning. So it can be concluded that interactive digital comic media can improve language skills in students.

Keywords: *Interactive Digital Comics, Language Skills, Learning Media*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Landasan Teori	10
2.1.1 Belajar dan Pembelajaran	10
2.1.2 Media Pembelajaran	12
2.1.3 Komik Digital Interaktif	15
2.1.4 Keterampilan Berbahasa Inggris	18
2.2 Kerangka Berpikir	24
2.3 Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN	27
3.1 Desain Penelitian	27
3.2 Variabel Penelitian	29
3.3 Definisi Operasional	30
3.3.1 Komik Digital Interaktif	30
3.3.2 Keterampilan Berbahasa Inggris	31

Salma Jessika, 2023

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN BERBAHASA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS
DI SMP NEGERI 40 BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.4 Lokasi Penelitian	31
3.5 Populasi dan Sampel	31
3.5.1 Populasi.....	31
3.5.2 Sampel.....	32
3.6 Instrumen Penelitian	33
3.7 Uji Validitas	36
3.8 Uji Reliabilitas.....	41
3.9 Analisis Data	42
3.9.1 Uji Normalitas.....	42
3.9.2 Uji Homogenitas	43
3.9.3 Uji Hipotesis	44
3.10 Prosedur Penelitian.....	45
3.10.1 Tahap Persiapan	45
3.10.2 Tahap Pelaksanaan.....	46
3.10.3 Tahap Penarikan Kesimpulan	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Temuan Penelitian	47
4.1.1 Deskripsi Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i>	47
4.1.2 Temuan Penelitian Berdasarkan Rumusan Masalah	54
4.1.3 Hasil Analisis Data Penelitian.....	58
4.2 Pembahasan Temuan Penelitian	59
4.2.1 Pembahasan Temuan Penelitian Umum	59
4.2.2 Pembahasan Temuan Penelitian Khusus.....	61
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	67
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Implikasi.....	67
5.3 Rekomendasi	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Peringkat Kemampuan Berbahasa Inggris	2
Tabel 2.1	Tabel Perbandingan Komik Cetak dengan Komik Digital.....	18
Tabel 3.1	Pola Umum Desain Penelitian	28
Tabel 3.2	Hubungan antara Variabel Penelitian.....	29
Tabel 3.3	Rekapitulasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 40 Bandung	32
Tabel 3.4	Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3.5	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	34
Tabel 3.6	Kriteria Validitas dan Koefisien Korelasi	37
Tabel 3.7	Tabel Perolehan Hasil r Hitung Butir Soal Pilihan Ganda.....	38
Tabel 3.8	Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Pilihan Ganda.....	39
Tabel 3.9	Tabel Perolehan Hasil r Hitung Butir Soal Uraian.....	40
Tabel 3.10	Hasil Uji Validitas Instrumen Soal Pilihan Ganda.....	40
Tabel 3.11	Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal Pilihan Ganda	41
Tabel 3.12	Hasil Uji Reliabilitas Butir Soal Pilihan Uraian.....	41
Tabel 3.13	Hasil Uji Normalitas.....	42
Tabel 3.14	Hasil Uji Homogenitas	43
Tabel 4.1	Skor Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Eksperimen.....	47
Tabel 4.2	Skor Hasil <i>Pre-Test</i> Kelas Kontrol.....	48
Tabel 4.3	Skor Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	49
Tabel 4.4	Skor Hasil <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol	50
Tabel 4.5	Perbedaan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen.....	51
Tabel 4.6	Perbedaan Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Kontrol.....	52
Tabel 4.7	Nilai Perolehan N-Gain.....	53
Tabel 4.8	Klasifikasi Uji N-Gain	53
Tabel 4.9	Data Hasil Penelitian Keterampilan Berbahasa	54
Tabel 4.10	Hasil <i>Mann-Whitney U Test</i>	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Variabel Penelitian	29
Gambar 4.1 Perbedaan Rata-rata Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Keterampilan Menyimak	55
Gambar 4.2 Perbedaan Rata-rata Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Keterampilan Membaca	56
Gambar 4.3 Perbedaan Rata-rata Skor <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pada Aspek Keterampilan Menulis.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	76
Lampiran 1. Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing	77
Lampiran 2. Buku Bimbingan Skripsi	78
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	80
Lampiran 4. Surat Permohonan Expert Judgement	81
LAMPIRAN B	83
Lampiran 5. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	84
Lampiran 6. Instrumen Tes	88
Lampiran 7. Hasil <i>Expert Judgement</i> kepada Ahli Media.....	96
Lampiran 8. Hasil <i>Expert Judgement</i> kepada Ahli Materi	102
Lampiran 9. Garis Besar Isi Media.....	109
Lampiran 10. <i>Storyboard</i>	111
Lampiran 11. Tampilan Komik Digital Interaktif	116
LAMPIRAN C	123
Lampiran 12. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	124
Lampiran 13. Rekapitan Hasil <i>Test</i>	127

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2013). *Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi*. Bandung: Angkasa.
- Andika, M., & Mardiana, N. (2023). Edukasi Pentingnya Bahasa Inggris di Era Globalisasi. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 246-251. doi: <https://doi.org/10.31949/jb.v4i1.3961>
- Anggraini, A.P. (2019). Kedudukan Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris sebagai Penghela Ilmu Pengetahuan di Era Globalisasi. *INA Rxiv*. doi: <https://doi.org/10.31227/osf.io/mtyd3>
- Anisa, P.N. (2023). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas V*. (Skripsi). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pasundan.
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2012). *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arthur, R., Neolaka, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 8(1), 40–46. doi: <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.10628>
- Aslamiah, S. (2020). Kesulitan Belajar Bahasa Inggris Dalam Perspektif Pendidikan. *PRIMEARLY: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini*, 6(2), 134-146. doi: <https://doi.org/10.37567/prymerly.v3i2.325>
- Astrid, A. (2011). Pembelajaran Tata Bahasa Inggris Secara Komunikatif Dengan Penyajian Induktif dan Pengintegrasian Keterampilan Berbahasa: Studi Kasus Di Kelas Bahasa Inggris I Di IAIN Raden Fatah Palembang. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam*, 16(2), 175-208. doi: <https://doi.org/10.19109/td.v16i02.60>
- Brown, H.D. (2004). *Language Assessment: Principles and Classroom Practice*. New York: Longman.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Sulawesi Selatan: CV Kaaffah Learning Center.
- EF Education. (2019). *4 Aspek Dalam Bahasa Inggris Mana Yang Harus Dipelajari Lebih Dulu?*. [Online]. Diakses dari: <https://www.ef.co.id/englishfirst/adults/blog/4-aspek-dalam-bahasa-inggris-mana-yang-harus-dipelajari-lebih-dulu>
- EF EPI. (2022). *Daftar Peringkat Terbesar Berdasarkan Kemampuan Bahasa Inggris Di Negara Dan Wilayah Terbesar Dunia*. English First (EF) English Proficiency Index [Online]. Diakses dari: <https://www.ef.co.id/eipi>
- Fajar Sandy, Yulianeta, & E. Kosasih. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Menulis Teks Puisi terhadap Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Subang. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*. Diakses dari: <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa/article/view/1002>
- Habibah, A., & Syihabuddin. (2020). Evaluasi Keterampilan Menyimak dengan Memanfaatkan Permainan Berbisik Berantai dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ittihad: Jurnal Keilmuan dan Kependidikan Bahasa Arab*, 12(2), 97-106. doi: <https://doi.org/10.32678/al-ittihad.v12i2.2917>
- Hasan, D. (2012). *Pengaruh Penguasaan Kosakata terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri Se-kelurahan Minomartani, Ngaglik, Sleman Tahun Pelajaran 2011/2012*. [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Henny, A.S., & Fatmasari, E. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Bahasa Inggris dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif melalui Permainan Chain Word Flag. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, Vol. 3(2), 332-340. doi: <https://doi.org/10.30605/jsgp.3.2.2020>
- Hidayah, Y.F., Siswandari., & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239-250. doi: <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>

- Hijriyah, U. (2016). *Menyimak: Strategi dan Implikasinya dalam Kemahiran Berbahasa*. Lampung: Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat IAIN Raden Intan Lampung,
- International English Language Testing System. (2023). *Memahami Nilai IELTS*. [Online]. Diakses dari IELTS: <https://ielts.idp.com/indonesia/results/scores>
- Irnawato, D.K. (2016). *Faktor-Faktor Penghambat Peningkatan Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Mahasiswa Jurusan Bahasa Inggris Di Kota Malang*. [Online] Diakses dari Pendidikan Vokasi Universitas Brawijaya: <https://vokasindo.ub.ac.id/index.php/vokasindo/article/viewFile/44/pdf>
- Kamalasari, V. (2012). Latihan Membaca Cepat sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat dan Pemahaman Bacaan. *Jurnal Basastra*, 1(1), 1-16. doi: <https://doi.org/10.24114/bss.v1i1.189>
- Karmiani, S. (2018). Penggunaan Media Komik Berbahasa Inggris sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Teluk Kuantan. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 2(6), 883-890. doi: <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v2i6.6514>
- Khair, U. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *Ar-Riyah: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81-98 doi: <http://dx.doi.org/10.29240/jpd.v2i1.261>
- Kisworo, B. (2017). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Prinsip-Prinsip Pendidikan Orang Dewasa di Pkbn Indonesia Pusaka Ngaliyan Semarang. *Journal of Nonformal Education*, 3(1), 80-86. doi: <https://doi.org/10.15294/jne.v3i1.8987>
- Koeswara, R. (2020). *Perbedaan Komik Cetak dan Komik Online*. [Online]. Diakses dari Plimbi: <https://www.plimbi.com/article/175836/perbedaan-komik-cetak-dan-komik-online>
- Lamb, A., & Johnson, L. (2009). Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. *Teacher Librarian*, 36(5),70-84.

- Laksana, S.D. (2015). Komik sebagai Media Inofatif MI/SD. *TA'ALLUM: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 151-162. doi: <https://doi.org/10.21274/taalum.2015.3.2.151-162>
- Lanti, E. (2017). *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Gorontalo: Athra Samudra.
- Megawati, F. (2016). Kesulitan Mahasiswa dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris secara Efektif. *Jurnal Pedagogia*, 5(2), 147-156. doi: <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i2.246>
- Miranti, R. (2020). *Penerapan Metode SAS Menggunakan MEDIKARUF untuk Meningkatkan Kelancaran Membaca pada Siswa Kelas II SDN 014 Teluk Bintan*. [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Nugraheni, S.F., (2014). *Peningkatan Keterampilan Menyimak Cerita Melalui Teknik Paired Storytelling Dengan Media Audiovisual Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD Negeri Soka 3 Miri Sragen Tahun Ajaran 2013/2014*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Pratiwi, V.N., Astuti, P.I., & Handayani, S. (2015). Kemampuan Membaca Teks Bahasa Inggris. *Magister Scientiae*, 38, 132-142 doi: <https://doi.org/10.33508/mgs.v0i38.789>
- Permatasari, A., Natalina, D., & Elan. (2014). Pelaksanaan Teknik Reading Assessment Pada Pembelajaran Membaca Bahasa Inggris di Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 70-76. doi: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v1i2.4931>
- Putri, J.K. (2022). Komik Sebagai Media Pembelajaran Puisi. *Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa, Kemeterian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*. [Online]. Diakses dari: Komik Sebagai Media Pembelajaran Puisi | Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa - Kemendikbudristek (Kemdikbud.Go.Id)
- Riwanto, M.A., & Wulandari, W.P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14-18.

- Soemarjadi., Ramanto, M., & Zahri, W. (1991). *Pendidikan Keterampilan*. Jakarta: Depdikbud.
- Subroto, E.N., Qodar, A., & Dwiyanana. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135-141. doi: <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media Pengajaran. Cetakan ke-12*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiarti. (2011). *Kemampuan Mengomentari Pendapat Narasumber Dialog Interaktif dalam Rekaman TV Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 19 Bandar Lampung*. (Skripsi). Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia/Daerah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharsaputra, U. (2014). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Bandung: Refika Aditama.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2 (2), 103-114. doi: <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanoko, D.S., & Saputro, G.E. (2019). Perancangan Transformasi Komik Digital “Sing Bahu Rekso” Ke Dalam Format Cetak. *Citrakara*, 1(1).
- Tarigan, H.G. (2008). *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trimawartinah. (2020). *Bahan Ajar Statistik Non Parametrik*. Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof DR HAMKA.
- Vishaka, J.A. (2019). Pengaruh Penguasaan Kosakata dan Tata Bahasa terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskriptif Bahasa Inggris. *Inference: Journal of English Language Teaching*, 2(1), 68-79. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/inference.v2i1.5420>
- Wall Street English. (2022). *Negara-Negara Menggunakan Bahasa Inggris Sebagai Bahasa Utama*. [Online]. Diakses dari Wall Street English:

<https://www.wallstreetenglish.co.id/english-tips/negara-negara-ini-menggunakan-bahasa-inggris-sebagai-bahasa-utama>

- Wahyono, H. (2017). Penilaian Kemampuan Berbicara di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Wujud Aktualisasi Prinsip-Prinsip Penilaian. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 1(1), 19-34. doi: <http://dx.doi.org/10.31002/transformatika.v1i1.243>
- Wahyuni, S., & Eftita, F. (2018). Pengaruh Blended Learning Model dan Sikap Berbahasa Terhadap Kemampuan Menulis Bahasa Inggris Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri Di Kota Pekanbaru. *Geram: Gerakan Aktif Menulis*, 6(2), 1-9. doi: [https://doi.org/10.25299/geram.2018.vol6\(2\).1910](https://doi.org/10.25299/geram.2018.vol6(2).1910)
- Wardani, T.K. (2012). Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Pokok Bahasan Masyarakat Multikultural. *Jurnal Komunitas*, 4(2), 230-243. doi: <https://doi.org/10.15294/komunitas.v4i2.2418>
- Waru, D.S.U., dkk. (2020). Kemampuan Menulis Bahasa Mandarin Mahasiswa di Kota Makassar. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 6(2), 185-193. doi: <http://dx.doi.org/10.36279/apsmi.v6i2.207>
- Windi, W. A., Taufiq, M., & Muhammad, T. (2022). Implementasi Wilcoxon Signed Rank Test Untuk Mengukur Efektifitas Pemberian Video Tutorial Dan Ppt Untuk Mengukur Nilai Teori. *Produktif: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi*, 5(1), 405–410. doi: <https://doi.org/10.35568/produktif.v5i1.1004>