

**PENGARUH APLIKASI *COMIC STRIP CREATOR* TERHADAP
KETERAMPILAN BERCERITA PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK KELAS XI
SMA MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

**OLEH
ANZELIA DEWI ANJHANI
NIM 312020021**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2025**

**PENGARUH APLIKASI *COMIC STRIP CREATOR* TERHADAP
KETERAMPILAN BERCERITA PESERTA DIDIK PADA
PEMBELAJARAN TEKS CERITA PENDEK KELAS XI
SMA MUHAMMADIYAH 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Muhammadiyah Palembang
untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan**

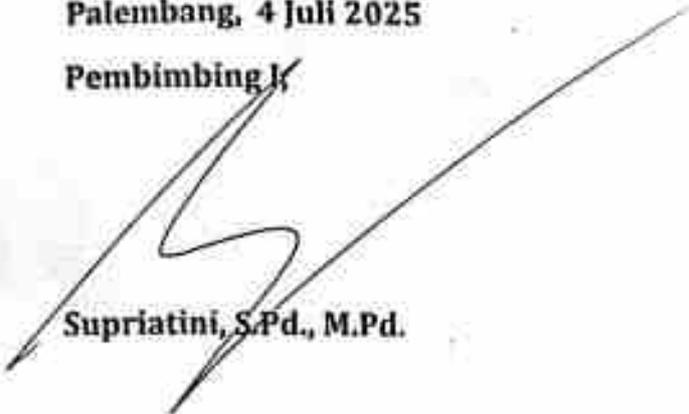
**Oleh
Anzelia Dewi Anjhani
NIM 312020021**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
AGUSTUS 2025**

Skripsi oleh Anzella Dewi Anjhani ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Palembang, 4 Juli 2025

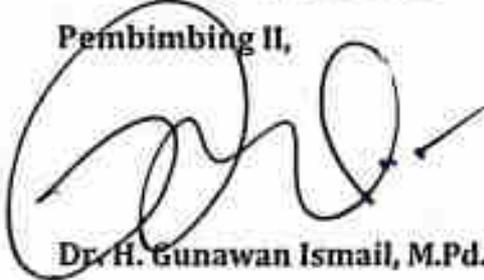
Pembimbing I,

A large, stylized handwritten signature in black ink, consisting of several sweeping, interconnected lines.

Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Palembang, 16 Juli 2025

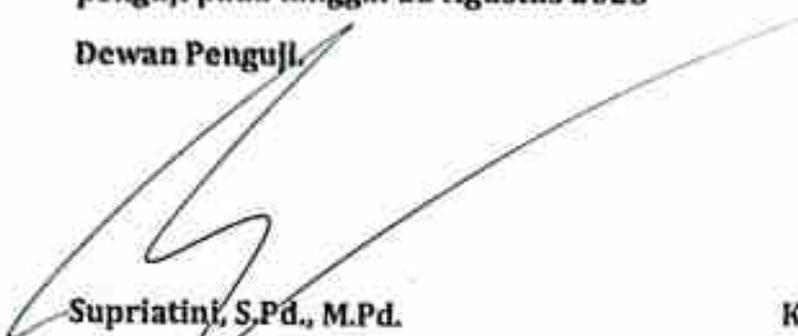
Pembimbing II,

A handwritten signature in black ink, featuring a large, circular initial followed by several loops and a final stroke that ends in a small arrowhead pointing to the right.

Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd.

**Skripsi oleh Anzella Dewi Anjhani Ini telah dipertahankan di depan
penguji pada tanggal 22 Agustus 2025**

Dewan Penguji.


Supriatini, S.Pd., M.Pd.

Ketua


Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd.

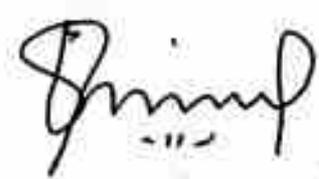
Anggota

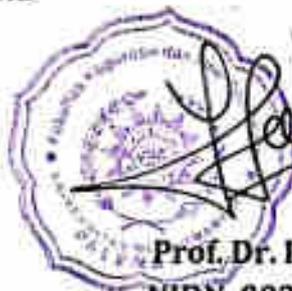

Drs. H. Refson, M.Pd.

Anggota

Mengetahui
Ketua program studi
Pendidikan bahasa Indonesia

Mengesahkan
Dekan FKIP UM Palembang


Surismati, M.Pd,
NIDN. 0204037302



Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd.
NIDN. 0023036701

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anzelia Dewi Anjhani
NIM : 312020021
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul:

Pengaruh Aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap Keterampilan Bercerita Peserta Didik pada Pembelajaran Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

Beserta seluruh isinya adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan saya tidak melakukan penciplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan dalam masyarakat ilmiah.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima segala sanksi yang berlaku atau yang diterapkan untuk itu, apabila di kemudian ternyata pernyataan saya benar atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian skripsi saya.

Palembang, 22 Agustus 2025
Yang menyatakan



Anzelia Dewi Anjhani
NIM 312020021

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- “Aku memilih untuk tidak menyerah, karena setiap rintangan adalah jalan menuju keberhasilan.”

Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa.

Dalam kesempatan ini, dengan kerendahan hati dan penuh rasa syukur, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada siapa pun yang turut serta berbagi pengalaman dan wawasan, memberikan inspirasi, serta memberikan kritik yang membangun dalam proses penulisan skripsi ini.

Persembahan ini khusus saya tujukan kepada:

1. Teruntuk laki-laki hebat sekaligus panutanku ayah tercinta Helpana terima kasih atas segala usaha, keringat dan selalu menjadi tempat diskusi terbaik ketika penulis kesusahan dalam membaca peta kehidupan. Terima kasih atas segala doa dan ridho yang selalu mengiringi langkah penulis dalam mewujudkan mimpi.
2. Ibunda tercinta, Lisdiani. Terima kasih tiada terhingga penulis sampaikan atas segala cinta kasih, arahan, dukungan dan apapun yang telah diberikan. Doa yang selalu engkau panjatkan akan selalu mengiringi langkahku. Hiduplah lebih lama lagi, ibu harus selalu ada disetiap perjalanan dan pencapaian penulis.
3. Kepada adikku tercinta Farhan Al Ro'if, terima kasih atas semangat dan doa yang diberikan serta kelucuan-kelucuan pada saat penulis kebingungan dalam menyusun skripsi.

ABSTRAK

Anjhani, Anzelia Dewi, 2025. Pengaruh Aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap Keterampilan Bercerita Peserta Didik pada Pembelajaran Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Program Sarjana (S1) Pembimbing I Supriatini, S.Pd., M.Pd. Pembimbing II Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd.

Kata Kunci : *Comic Strip Creator*, cerita pendek

Penelitian ini berlokasi di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif. Pada penelitian kuantitatif ini, dilakukan pengujian eksperimen dan kontrol. Kelas yang dipakai pada penelitian yaitu Kelas XI A sebagai kelas eksperimen dan kelas XI B sebagai kelas kontrol. Metode ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh aplikasi ini terhadap keterampilan bercerita peserta didik pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI A dan XI B di SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Penelitian ini juga menggunakan tes angket dan wawancara yang mana hasil tes angket dan wawancara diperoleh ketika berlangsungnya kegiatan belajar peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap keterampilan bercerita peserta didik. Hasil analisis data angket, diketahui bahwa peserta didik kelas XI A dan XI B secara keseluruhan sudah pernah mempelajari tentang pembelajaran teks cerita pendek dan merasa bahwa mempelajari teks cerita pendek adalah hal yang menyenangkan. Dari hasil analisis wawancara guru Bahasa Indonesia kelas XI diketahui bahwa guru berpedoman pada kurikulum merdeka yang berlaku saat ini. Selanjutnya, Pada kelompok eksperimen diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 69,73 dan skor rata-rata *posttest* adalah 86,2 yang berarti terjadi peningkatan sebesar 16,47 sehingga dapat diketahui *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen terjadi peningkatan yang signifikan. Sedangkan kelompok kontrol, diketahui skor rata-rata awal adalah 69,51 dan skor rata-rata akhir adalah 81,03 yang berarti terjadi peningkatan sebesar 11,52 sehingga dapat diketahui *pretest* dan *posttest* kelompok kontrol terjadi peningkatan yang hanya sedikit. Berdasarkan pengujian statistik menggunakan uji t diperoleh thitung sebesar 2,782 dan sig sebesar 0,002 sedangkan t_{tabel} dengan $t_{tarAhmad}$ Fahri signifikansi 5% dan derajat bebas (df) = 58 sebesar 1,391. Dapat dilihat bahwa thitung > t_{tabel} dan sig < 0,05 yang berarti ada pengaruh penggunaan media aplikasi *Comic Strip creator* terhadap keterampilan bercerita peserta didik pada pembelajaran Text Cerita pendek kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang tahun ajaran 2024/2025.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah Swt., yang telah memberikan Rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *Pengaruh Aplikasi Comic Strip Creator terhadap Keterampilan Bercerita Peserta Didik pada Pembelajaran Teks Cerita Pendek Kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang*. Skripsi ini disusun untuk melengkapi persyaratan penyelesaian pendidikan program Strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Supriatini, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing I, Dr. H. Gunawan Ismail, M.Pd., selaku pembimbing II, yang telah sabar membimbing, memberikan arahan, motivasi dan doa selama ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Indawan Syahri, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Surismiati., S.Pd.,M.Pd selaku Kepala Prodi Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan dan seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan stAhmad Fahri FKIP Universitas Muhammadiyah Palembang.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Muhammadiyah 2 Palembang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian, seluruh guru SMA Muhammadiyah 2 Palembang, guru mata pelajaran Bahasa Indonesia Putri Rahmania, S.Pd., staf tata usaha dan seluruh peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

Palembang, 22 Agustus 2025

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Hipotesis Penelitian	5
F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian	5
G. Definisi Istilah	5
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan	28

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	30
B. Rancangan Penelitian	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	32
D. Instrumen Penelitian.....	33
E. Teknik Pengumpulan Data	35
F. Teknik Analisis Data	36
G. Penilaian Keterampilan Bercerita	36

BAB IV. PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
1. Daftar Lokasi dan Waktu Penelitian	39
2. Daftar Data Sebelum Penelitian	40
3. Daftar Data Hasil Penelitian	40
4. Daftar Data Angket Peserta Didik	58
5. Daftar Wawancara Guru	66
6. Hasil Uji Persyaratan Analisis	68
7. Uji homogenitas	70
8. Pengujian hipotesis.....	72

BAB V. PEMBAHASAN

A. Pembahasan Data Tes	74
B. Pembahasan Hasil Analisis Angket	76
C. Pembahasan Hasil Analisis Wawancara.....	76

BAB VI. PENUTUP

A. Kesimpulan	78
B. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA	80
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel

3.1. Desain Eksperimen Penelitian.....	33
3.2. Populasi Penelitian.....	34
3.3 Sampel penelitian.....	35
3.4. Penelitian Keterampilan Bercerita.....	38
3.5. Rubrik Penilaian Keterampilan Bercerita.....	39
4.1. Statistik Induk Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	45
4.2. Data Skor Pretest Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	46
4.3. Data skor Pretest (Keterampilan Awal) Bercerita.....	47
4.4. Data Skor pretest Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	48
4.5. Data Skor Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	49
4.6. Data Statistik Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	50
4.7. Data Skor Pretest Keterampilan Bercerita Kelompok Eksperimen.....	51
4.8. Data Skor Posttest Kelas Eksperimen.....	52
4.9. Data Skor Posttest Keterampilan Bercerita Kelompok Kontrol.....	54
10. Skor Posttest Kelas Kontrol.....	55
4.11. Data Statistik Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	56
4.12. Perbandingan Skor Pretest Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	57
4.13. Perbandingan Skor <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....	59
4.14. Deskripsi Data Angket Peserta Didik.....	67
4.15. Deskripsi Data Wawancara Guru Bahasa Indonesia.....	68
4.16. Rangkuman Hasil Uji Normalitas.....	72
4.17. Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	73
4.18. Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	74
4.19. Rangkuman Hasil Uji t Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar

2.1. Contoh Gambar Komik Strip

2.2. Contoh Komik Strip

2.3. Contoh Komik Strip

4.1. Diagram Batang Nilai Pretest Kelompok Eksperimen

4.2. Diagram Batang Nilai Pretest Kelompok Kontrol

4.3. Diagram Batang Nilai Posttestt Kelompok Eksperimen

4.4. Diagram Batang Nilai Posttestt Kelompok Kontrol

5.5. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Skor *Pretest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

5.6. Diagram Batang Perbandingan Rata-rata Skor *Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Proposal Skripsi
2. Modul Ajar
3. Instrumen Penelitian
4. Data Hasil Penelitian
5. Dokumentasi Penelitian
6. Usul Judul Skripsi
7. Undangan Seminar Proposal
8. Daftar Hadir Seminar Proposal
9. Lembar Persetujuan Perbaikan Proposal Skripsi
10. Surat Keputusan Dosen Pembimbing Skripsi
11. Surat Permohonan Riset
12. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Riset
13. Surat Persetujuan Skripsi
14. Kartu Laporan Kemajuan Bimbingan Skripsi
15. Riwayat Hidup

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ini memberikan motivasi untuk anak didik giat belajar. Misalnya, anak belajar melalui sumber dan media seperti sekarang adanya internet dan televisi. Sedangkan guru bertugas untuk mendorong dan membimbing anak didiknya supaya anak didik mengerti apa yang disampaikan oleh guru. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan merupakan usaha yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya Nurkholis (2013:22-24). Keberhasilan proses belajar mengajar dalam pendidikan di sekolah merupakan hal utama yang sangat penting bagi peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia, sebagai bagian dari pendidikan yang memiliki peranan penting dalam peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam menghasilkan peserta didik yang mampu bertindak, berpikir kritis, kreatif, logis, dan berinisiatif. Sekolah adalah tempat untuk semua peserta didik belajar mencari ilmu. Adanya pendidikan ini bertujuan agar kelak mereka menjadi manusia yang berguna untuk bangsa dan negara.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi cara belajar. Belajar yang pada awalnya hanya melalui luring atau tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring yang dilakukan kapanpun dan di manapun atau yang disebut dengan *learning from anywhere and anytime*. Pembelajaran tersebut dapat diaplikasikan melalui media

pembelajaran kepada peserta didik, dengan peran krusial dalam mengaktivasi dimensi kognitif, afektif, dan keterlibatan aktif peserta didik untuk merealisasikan proses pemerolehan pengetahuan (Sadiman, 2014:7).

Sarana pembelajaran diproyeksikan mampu mendukung pencapaian sasaran edukatif (Hujair, 2009:5). Berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3, dinyatakan bahwa peran pendidikan nasional ialah untuk memajukan kapasitas peserta didik. Terminologi "kapasitas" dalam konteks tersebut mengandung cakupan yang komprehensif, meliputi kompetensi yang esensial dikuasai oleh pembelajar guna mengimbangi dinamika perkembangan global. Pada masa kini, ranah pendidikan telah memasuki periode abad ke-21, dimana pembelajar diharuskan mampu menyesuaikan diri dengan teknologi yang terintegrasi ke dalam aktivitas pembelajaran. Selain penguasaan aspek teknologi, peserta didik perlu menguasai kompetensi abad 21 yang diidentifikasi sebagai 4C, dengan kreativitas sebagai salah satu komponennya (Nugraheni, 2023:6). Salah satu wujud kompetensi kebahasaan yang signifikan dalam konteks tersebut ialah kemampuan cerita pendek, yaitu kapasitas untuk merekonstruksi cerita pendek yang bersumber dari materi bacaan atau pengalaman empiris melalui interaksi interpersonal (Tarigan, 2008:3).

Comic Strip Creator termasuk dalam kategori aplikasi pembuatan komik yang relatif praktis dan dapat diakses tanpa biaya melalui perangkat *mobile* seperti *smartphone* maupun tablet. Perangkat lunak tersebut sangat sesuai untuk diimplementasikan dalam aktivitas pembelajaran, secara spesifik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya ketika mengkaji materi teks cerita pendek. Sarana ini turut berkontribusi dalam pengembangan kompetensi cerita pendek peserta didik, sebab memberikan latihan dalam pengembangan konsep atau pemikiran melalui pembelajaran materi teks cerita pendek.

Comic strip sendiri adalah bentuk komik yang menggabungkan unsur kartun dan visual, biasanya terdiri atas beberapa panel serta

memiliki karakter. Karakter-karakter tersebut menggunakan balon kata atau balon pikiran untuk menunjukkan dialog atau pemikiran mereka. Penggunaan aplikasi *Comic Strip Creator* dalam pembelajaran memiliki berbagai keunggulan. Di antaranya, aplikasi ini lebih efisien dan mudah digunakan dibandingkan dengan pembuatan komik lain, serta lebih hemat waktu dan biaya. Selain itu, tampilan visual yang penuh warna dan gambar menarik dapat meningkatkan minat serta suasana belajar peserta didik, menjadikannya lebih menyenangkan dan mendukung pemahaman materi teks cerita pendek secara lebih optimal.

Pemanfaatan perangkat lunak *Comic Strip Creator* dalam pembelajaran memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan kompetensi bercerita peserta didik, serta memudahkan mereka memahami materi yang disampaikan guru. Teknologi ini terbukti efektif karena dapat meningkatkan kemampuan menyusun cerita dan mendukung pemahaman materi melalui cara yang interaktif dan menarik.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerita pendek (cerpen) adalah jenis cerita yang tidak melebihi 10.000 kata. Umumnya, cerpen menonjolkan satu kesan utama dan berfokus pada permasalahan yang dialami oleh satu tokoh. Kosasih (2004:431) menjelaskan bahwa cerpen adalah prosa pendek yang menampilkan sepotong kehidupan tokoh, penuh konflik, dan berisi peristiwa yang menyentuh emosi, baik mengharukan maupun menyenangkan, serta meninggalkan kesan mendalam. Sementara itu, Sumardjo (1983:69) mengungkapkan bahwa cerpen merupakan kisah fiksi yang tidak benar-benar terjadi, namun bisa saja terjadi di waktu dan tempat mana pun, serta ditulis dalam bentuk yang singkat. H.B. Jassin (2010:48) menyebutkan bahwa cerpen adalah cerita pendek yang memiliki struktur lengkap, mulai dari pengenalan, konflik, hingga penyelesaian.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa cerpen merupakan karya sastra berbentuk fiksi singkat yang biasanya menampilkan satu tokoh utama, berfokus pada satu konflik, dan menyajikan kisah yang bersifat imajinatif atau fantasi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap keterampilan bercerita peserta didik pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap keterampilan bercerita peserta didik pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu secara teoritis dan praktis yaitu sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan dan memperluas ilmu yang diperoleh dalam melatih keterampilan bercerita peserta didik pada pembelajaran teks cerita pendek menggunakan aplikasi *Comic Strip Creator*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, kajian ini diproyeksikan berkontribusi dalam memperluas wawasan mengenai konstruksi teks cerita pendek singkat melalui pemanfaatan aplikasi *Comic Strip Creator*.
- b. Bagi peserta didik, kajian ini diproyeksikan mampu membangkitkan motivasi sekaligus mengasah kompetensi penyampaian cerita pendek dalam konteks pembelajaran teks cerita pendek singkat, serta memfaatkan proses penulisan dan penceritaan teks cerita pendek singkat melalui implementasi aplikasi *Comic Strip Creator*.
- c. Bagi guru, kajian ini diproyeksikan memberikan kontribusi sebagai acuan operasional dalam penyelenggaraan pembelajaran

Bahasa Indonesia.

- d. Bagi institusi pendidikan, hasil kajian ini diproyeksikan berkontribusi dalam peningkatan kualitas proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada substansi materi teks cerita pendek singkat melalui optimalisasi aplikasi Comic Strip Creator.

E. Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2013:31), hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang dirumuskan untuk merespons rumusan masalah penelitian yang disusun dalam bentuk pertanyaan. Perspektif ini didukung oleh Arikunto (2020:112) yang menekankan peran penting hipotesis dalam struktur metodologi penelitian.

Ciri utama dari kedua hipotesis ini adalah sifatnya yang saling meniadakan—jika satu hipotesis diterima, maka secara otomatis hipotesis lainnya ditolak. Penerimaan H_0 menunjukkan tidak adanya hubungan signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y), baik secara individual maupun bersama-sama.

Kajian ini akan menerapkan hipotesis yang menguji ada tidaknya pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Hipotesis ini diformulasikan berdasarkan rumusan masalah penelitian dengan menggunakan hipotesis jawaban (H_a), yang menyatakan terdapat pengaruh atau dampak signifikan dari variabel bebas terhadap variabel terikat.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

1. Ruang Lingkup

- a. Lokasi penelitian ini di SMA Muhammadiyah 2 Palembang.
- b. Peserta didik yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya menggunakan dua variable yaitu variable independent dan dependent yang mempengaruhi keterampilan bercerita peserta didik dalam pembelajaran teks cerita pendek. Maka,

keterbatasan penelitian ini yaitu pengaruh aplikasi *Comic Strip Creator* terhadap keterampilan bercerita peserta didik pada pembelajaran teks cerita pendek kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Palembang. Riset ini secara spesifik mengimplementasikan dua kategori variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat, yang berkontribusi

G. Definisi Istilah / Operasional

Definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengaruh merupakan suatu proses kausal yang menimbulkan perubahan atau alterasi terhadap kondisi atau karakteristik dari subjek yang terpapar oleh dinamika tersebut.
2. *Comic Strip Creator* merupakan sebuah aplikasi berbasis perangkat mobile yang dirancang untuk memuhammad fahrisilitasi pembuatan cerita pendek visual dalam format komik, dimana pengguna dapat mengawali proses kreatif melalui kanvas kosong maupun memantra firansyahatkan templat yang telah tersedia. Aplikasi ini mengintegrasikan berbagai fitur penambahan elemen visual mencakup gambar fotografis, objek geometris, komponen tekstual, serta balon dialog yang dapat diimplementasikan secara fleksibel, sehingga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam mengkonstruksi pemahaman dan mengaplikasikan konsep pembelajaran terkait genre teks cerita pendek singkat.
3. Keterampilan adalah kemampuan manusia dalam menggunakan pikiran, ide serta kreativitas, mengubah atau memuat sesuatu menjadi nilai yang lebih bermakna.
4. Teks cerita pendek adalah bentuk sastra yang mengisahkan suatu peristiwa atau kejadian dalam jumlah kata yang terbatas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad,A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bachtiar,B. 2005. *Pengembangan cerita, Teknik dan prosedurnya*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Bonneff,M. 1998. *Komik Indonesia*. Jakarta: Grafika Mardi Yuana
- Dalman. 2016. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: TP Reneka Cipta.
- Ekawati, Devitta dan Siti Isnatun. 2016. *Bahasa Indonesia*. Bogor: Perpustakaan Nasional.
- Gumilar,M.S.2004. *Comic Making*. Jakarta: PT. Indeks.
- Heriawan, A. dkk. 2012. *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis*. Banten: LP3G (Lembaga Pembinaan dan Pengembangan Profesi Guru).
- Izzaty, R.E dkk. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kosasi.2003. *Kompetensi Ketatabahasan dan kesusastraan Cermat Berbahasa Indonesia*. Bandung: Yrama Widya.
- Listini., Parwati, Sri., Gunawan., Mustofa., Danto., & Refson. 2021. *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Model Pembelajaran Word Square pada Kelas VIII*. Jurnal Bindo Sastra, 5 (2): 47-52.
- Maharsi, I. 2010. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Mahsun 2014. *Teks Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Raja GrAhmad Fahriindo Indonesia.
- Mulyadi, Yadi, dkk,. 2017. *Intisari Sastra Indonesia*. Bandung: Margahayu Permai. 108
- Munirah. 2018. *Evaluasi Keterampilan Berbahasa Indonesia*. Makassar: CV Berkah Utami.
- Nugrahanto, S. 2017. *Keefektifan Strategi Estafet Writing dalam Pembelajaran Menulis Cerita Pendek pada Peserta didik Kelas IX SMP*. <http://journal.student.uny.ac.id/ojs/ojs/index.php/pbsi/article/view/7999> Vol 6, No 1, 4.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2017. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFY Yogyakarta.
- Nurhayati. dkk. 2017. *Pengaruh Model Information Search terhadap Kemampuan Menulis Karangan Ekspositif*. (hal. 245). Palembang: Disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indoneisa.
- Sudijono, Anas. 2017. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

- Sugiarto, Eko. 2015. *Mengenal Sastra Lama*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumbono, A. 2014. *Panduan SPSS untuk statistika penelitian pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish
- Sundayana, R. 2013. *Media Pembelajaran Matematika*.
- Sumiati. 2007. *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Surayin, 2014. *Kamus Bahasa Indonesia*. Bandung : Yrama Widya. 109
- Tarigan, H. G. 2013. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2013. *Membaca: Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung : Angkasa.