



Volume 14 Nomor 2 Tahun 2025

Publikasi : Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, FBS, UNP

Link : <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pbs>

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERPEN DI ERA METAVERSE

Nurul Falah, Dalman, Salamah

Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Lampung¹²³

nurulfalah.0708@gmail.com

dalman.bangka@gmail.com

salamahchalma@gmail.com

ABSTRACT

Students' short story writing skills in the digital age face challenges in the form of low interest, limited imagination, and the dominance of interactive visual media. The development of metaverse technology presents new opportunities to deliver more innovative and contextual learning media. This study aims to explore the effectiveness of using comic learning media in improving students' short story writing skills in the metaverse era. The research was conducted at MAN 1 Lampung Tengah with 36 students from class XII IPA 6 as subjects. The method used was classroom action research (CAR) consisting of two cycles. The data analysis technique was carried out in several stages, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study showed an increase in students' short story writing skills, with students' assessments of content appropriateness and linguistic aspects. The average short story writing score increased after using comic media, with the largest increase being 40%. Comic media has been proven to stimulate students' imagination, facilitate understanding of the storyline, and increase active involvement in the learning process. Thus, the use of comic learning media in the metaverse era can be an innovative alternative to improve short story writing skills while fostering students' interest in literacy.

Keywords: Learning media, comics, short story writing, metaverse.

A. Pendahuluan

Media pembelajaran berperan penting dalam mendukung efektivitas penyampaian materi karena mampu memperjelas konsep, memudahkan pemahaman, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Penentuan media yang efektif, khususnya pada pembelajaran keterampilan menulis, dapat memberikan pengalaman belajar yang kontekstual sekaligus mendorong peserta didik untuk mengekspresikan ide secara kreatif dan terstruktur (Anita dkk., 2024). Keterampilan menulis sendiri merupakan kemampuan mendasar yang tidak hanya mencerminkan kecakapan menyampaikan gagasan, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan kreatif. Aktivitas menulis sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi melibatkan perencanaan, pengorganisasian, dan penyajian gagasan secara runtut (Dalman,

2021). Oleh karena itu, pembelajaran menulis harus diarahkan untuk membantu siswa mengartikulasikan ide, merumuskan argumentasi, dan menyampaikan informasi sesuai konteks komunikasi, baik akademik maupun sosial (Supriadi dkk., 2024). Dengan demikian, penguasaan keterampilan menulis menjadi kunci dalam meningkatkan capaian pembelajaran sekaligus mendukung perkembangan intelektual peserta didik.

Cerita pendek (cerpen) merupakan salah satu bentuk tulisan kreatif dalam kurikulum Bahasa Indonesia yang menuntut kemampuan mengembangkan unsur-unsur intrinsik, antara lain tokoh, alur, konflik, latar, dan amanat secara ringkas tetapi utuh (Oktariansyah dkk., 2025). Kualitas cerpen yang baik ditentukan oleh kejelasan tema, keruntutan alur, ketepatan diksi, serta kedalaman pesan moral. Media komik, dengan perpaduan teks dan gambar, dapat membantu siswa memahami serta mengembangkan unsur-unsur tersebut secara konkret, misalnya melalui panel gambar yang mempermudah penggambaran tokoh, setting, dan konflik. Penelitian Anita dkk. (2024) menjelaskan bahwa media komik efektif dalam menumbuhkan kemampuan menulis cerpen dengan memperhatikan unsur intrinsik secara baik.

Realitas pembelajaran menulis cerpen di sekolah tetap menunjukkan rendahnya kemampuan siswa. Kondisi tersebut disebabkan oleh keterbatasan kosakata, lemahnya keterampilan menulis, serta penggunaan metode pembelajaran yang kurang inovatif. Hesti dkk. (2023) menegaskan bahwa permasalahan utama dalam pembelajaran menulis terletak pada rendahnya motivasi siswa dan minimnya variasi pendekatan. Azizah dkk. (2024) menambahkan bahwa situasi ini mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan gagasan. Rendahnya minat baca juga berdampak pada keterbatasan kosakata dan lemahnya kemampuan mengorganisasi gagasan (Gani dkk., 2024). Dengan demikian, strategi pembelajaran yang lebih kreatif melalui pemanfaatan media yang menarik, seperti komik, sangat diperlukan untuk menumbuhkan keterampilan menulis cerpen siswa.

Komik sebagai media pembelajaran berperan penting dalam merangsang imajinasi, memperkuat pemahaman struktur narasi, serta memudahkan siswa mengembangkan ide cerita. Selain menyajikan materi secara menyenangkan, komik juga mampu meningkatkan minat belajar, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan menuangkan gagasan ke dalam tulisan (Tambunan & Panggabean, 2025; Idawati dkk., 2024). Dengan perpaduan teks dan gambar, komik efektif merangsang kreativitas sekaligus mempermudah pengembangan ide menulis. Perkembangan teknologi digital semakin memperluas pemanfaatan komik melalui integrasi ke dalam metaverse, yaitu ruang virtual tiga dimensi yang menghadirkan interaksi imersif antara siswa dan materi ajar. Lingkungan ini dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, kontekstual, dan adaptif (Parai, 2023; Siswati dkk., 2023). Komik digital dalam metaverse menggabungkan kekuatan visual dan narasi, sehingga mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih memukau, kolaboratif, dan sepadan dengan karakteristik generasi digital (Wulan, 2023).

Komik digital yang mudah dikunjungi melalui perangkat pintar juga menyajikan cerita dengan daya tarik visual yang mendorong keterlibatan siswa dalam membaca dan menulis (Khisbiyah dkk., 2024). Khotimah dan Ratnawuri (2021) mendefinisikan e comic (komik digital) sebagai versi elektronik dari komik yang menyajikan teks dan gambar dalam format digital, sehingga mudah dipahami. Kelebihannya meliputi penggunaan yang efisien, aksesibilitas tinggi, kemampuan menarik minat belajar, serta memudahkan pemahaman materi pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, komik memiliki potensi besar untuk mendukung pengembangan keterampilan menulis kreatif siswa secara lebih efektif. Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas komik sebagai media pembelajaran menulis. Priatiningsih dkk. (2022) menemukan bahwa komik foto layak digunakan untuk menumbuhkan keterampilan menulis narasi siswa sekolah dasar, sementara Siswoyo (2024) menunjukkan bahwa komik audio visual berbasis Canva berhasil meningkatkan keterampilan menulis teks anekdot siswa SMA dengan hasil pembelajaran yang tergolong baik. Temuan tersebut menegaskan potensi komik sebagai sarana inovatif dalam meningkatkan keterampilan menulis.

Penelitian mengenai penggunaan komik di era metaverse masih terbatas, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Belum ada kajian yang menelaah penerapan media ini di MAN 1 Lampung Tengah. Padahal, perkembangan teknologi digital dan tren metaverse menawarkan peluang pembelajaran yang lebih imersif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Di sisi lain, praktik pembelajaran di MAN 1 Lampung Tengah masih didominasi metode konvensional, sehingga keterampilan menulis siswa belum berkembang optimal meskipun mereka menunjukkan minat tinggi pada media visual. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan antara idealnya pemanfaatan media komik sebagai sarana kreatif dan kenyataan bahwa media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerpen di Era Metaverse." Penelitian ini bertujuan untuk memberikan dedikasi dalam pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif, responsif, dan sepadan dengan karakteristik peserta didik. Relevansi penelitian ini juga sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, yang menargetkan capaian keterampilan menulis cerita pendek sesuai struktur, kaidah kebahasaan, dan konteks, melalui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Dengan demikian, evaluasi efektivitas media komik dalam pembelajaran menulis cerpen di era metaverse menjadi penting untuk menunjang tercapainya kompetensi menulis siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas. Pendekatan ini dipilih karena mampu memberikan pemahaman yang mendalam terhadap proses, makna, serta pengalaman subjek dalam konteks penggunaan media pembelajaran berbasis komik. Penelitian tindakan kelas menurut Tanjung, dkk. (2024) adalah penelitian yang dilakukan dengan cara peneliti melakukan beberapa tahapan siklus untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu belajar di kelas. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua tahapan utama, yaitu pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap pra siklus, dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam menulis cerita pendek tanpa bantuan media komik. Tahap siklus I dan siklus II mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi sebagai upaya perbaikan pembelajaran menulis menggunakan media komik. Di akhir penelitian, dilaksanakan post test untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis siswa setelah melalui dua siklus tindakan. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana komik dapat berperan sebagai alat bantu pembelajaran yang mampu mendorong peningkatan keterampilan menulis siswa melalui pendekatan yang lebih visual, naratif, dan kontekstual sesuai perkembangan zaman.

C. Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di MAN 1 Lampung Tengah dengan subjek penelitian siswa kelas XII IPA 6 berjumlah 36 siswa. Melalui jumlah siswa tersebut, peneliti mendapatkan 36 data yang diinginkan. Saat proses pengumpulan data, peneliti memberikan pre-test dan post test siklus 1, kemudian peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa selama kegiatan dengan tujuan data yang diperoleh tertata dengan rapi sesuai dengan kebutuhan. Setiap siswa memperoleh pre test dan post test untuk kegiatan menulis.

Peneliti memilih untuk membuat teks narasi yang boleh dituangkan berdasarkan pengalaman pribadi maupun hasil imajinasi. Pada proses tersebut, peneliti hanya mengawasi selama tugas dikerjakan oleh siswa. Setelah teks narasi selesai dikerjakan, siswa mengumpulkan hasil menulis kemudian peneliti mulai memeriksa dan memberikan nilai sesuai dengan kriteria/rubrik penilaian yang telah dibuat. Berdasarkan kriteria penulisan, peneliti membagi menjadi dua kriteria, yaitu kesesuaian isi dan aspek kebahasaan. Kesesuaian isi diuraikan menjadi beberapa indikator, yaitu keselarasan isi dengan tokoh, latar, konflik, dan kalimat untuk

memecahkan persoalan. Sedangkan dari segi kebahasaan dibagi menjadi indikator, kerapian, diksi, kalimat yang sesuai dengan tokoh, latar, konflik, serta pemecahan masalah. Berikut hasil penilaian siswa terhadap aspek kesesuaian isi dan aspek kebahasaan.

No	Aspek	Indikator	Nilai Maksimal	Nilai Rata-rata Sebelum	Nilai Rata-rata Sesudah	Presentase Kenaikan
1.	Kesesuaian isi	Kesesuaian pengenalan tokoh	10	7	9	20%
		Kesesuaian pengenalan latar	10	5	7	20%
		Kesesuaian pengenalan konflik	10	5	8	30%
		Kesesuaian kalimat untuk memecahkan masalah	10	6	8	20%
2.	Kebahasaan	Kerapian penulisan	10	5	7	20%
		Kesesuaian diksi	10	4	7	30%
		Kelengkapan struktur pengenalan tokoh	10	5	9	40%
		Kelengkapan struktur pengenalan latar	10	5	7	20%
		Kelengkapan struktur pengenalan konflik	10	5	8	30%
		Kelengkapan kalimat untuk memecahkan masalah	10	5	8	20%

Sumber : Peserta didik kelas XII IPA 6 MAN 1 Lampung Tengah

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata yang didapatkan siswa ketika menulis teks narasi setelah memanfaatkan media komik menunjukkan adanya peningkatan. Berdasarkan konsep Eriyanto (Setyawan, A. dkk. 2015) dan Muslich (dalam Sunariati, R, dkk. 2019) mengenai aspek kesesuaian isi dan kebahasaan sebuah narasi, portofolio narasi peserta didik kelas XII IPA 6 MAN 1 Lampung Tengah telah memenuhi unsur tersebut yang meliputi kesesuaian orientasi seperti tokoh, latar, konflik, kesesuaian kalimat untuk memecahkan persoalan; kerapian penulisan, kesesuaian pemilihan kata, kesesuaian susunan

pengenalan tokoh, kelengkapan struktur pengenalan latar, kelengkapan struktur pengenalan konflik, dan kelengkapan kalimat untuk memecahkan persoalan. Pada aspek kesesuaian isi, semua indikator mengalami peningkatan terhadap proses pembelajaran. Indikator kesesuaian pengenalan konflik memperoleh peningkatan terbesar dengan persentase 30%. Indikator lainnya seperti kesesuaian pengenalan tokoh, kesesuaian pengenalan latar, dan kesesuaian kalimat untuk memecahkan masalah meningkat sebesar 20%. Data-data ini menunjukkan sangat baik dan meningkat dari data sebelum menggunakan media komik untuk menulis teks narasi.

Berdasarkan aspek kebahasaan, semua indikator mengalami peningkatan terhadap proses pembelajaran. Indikator kelengkapan struktur pengenalan tokoh memperoleh peningkatan terbesar dengan persentase 40%. Indikator lainnya seperti kerapian penulisan, kelengkapan struktur pengenalan latar, dan kelengkapan kalimat untuk memecahkan masalah meningkat sebesar 20%. Sedangkan indikator kesesuaian diksi dan kelengkapan struktur pengenalan konflik meningkat sebesar 30%. Data-data ini menunjukkan sangat baik dan meningkat dari data sebelum menggunakan media komik saat menulis teks narasi.

Berdasarkan hasil penelitian, terungkap bahwa pemakaian media komik berpengaruh positif pada peningkatan keterampilan menulis teks naratif siswa dalam berbagai aspek. Komik menyajikan bahan bacaan yang memunculkan rasa penasaran pembaca, akibatnya minat siswa mengalami peningkatan serta mengasah keterampilan membaca mereka secara keseluruhan. Tidak hanya itu, komik juga menunjang siswa mengenal beragam kosakata yang lebih luas, yang dapat berguna dalam memahami berbagai jenis bacaan lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa komik dapat dijadikan sebagai penunjang pembelajaran yang efektif selain digunakan untuk sarana hiburan. Dengan kombinasi gambar dan narasi visual, komik mampu merangsang imajinasi pembaca serta membawa mereka ke dalam dunia cerita yang menarik. Dengan demikian, terbukti bahwa komik mempunyai kemampuan yang baik untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran menjadi sarana pengembangan keterampilan kognitif dan kreativitas siswa.

D. Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan yaitu hasil pembelajaran memanfaatkan media komik menunjukkan peningkatan nilai rata-rata di tiap indikator yang terkandung pada aspek kesesuaian isi dan aspek kebahasaan. Indikator kesesuaian pengenalan konflik memperoleh peningkatan terbesar dengan nilai rata-rata 8, persentase kenaikan sejumlah 30% pada aspek kesesuaian isi. Indikator kelengkapan struktur pengenalan tokoh memperoleh peningkatan terbesar dengan persentase nilai rata-rata 9, persentase kenaikan sejumlah 40% pada aspek kebahasaan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum Merdeka berperan penting untuk mengembangkan keterampilan literasi peserta didik. Keterampilan literasi ini dikembangkan melalui penguasaan bahasa, sastra, dan kemampuan bernalar. Ketiga aspek tersebut diajarkan secara terpadu dalam proses pembelajaran, bertujuan agar peserta didik dapat berinteraksi dengan efektif melalui penalaran yang kritis, kreatif, dan imajinatif. Salah satu contohnya terlihat dalam pembelajaran menulis narasi yang memanfaatkan media komik. Melalui hasil penelitian diatas, berikut adalah beberapa saran yang peneliti sampaikan diantaranya yaitu :

1. Bagi pendidik diharapkan dapat menggunakan media komik sebagai opsi inovatif dalam pembelajaran menulis cerpen. Penggunaan komik terbukti menunjang siswa mengetahui alur, tokoh, serta latar cerita dengan lebih konkret, sehingga dapat memudahkan mereka dalam menyajikan gagasan ke dalam wujud tulisan. Dalam konteks era metaverse, pendidik dapat mengintegrasikan media komik digital dengan platform interaktif yang tersedia agar pembelajaran lebih relevan dengan perkembangan teknologi. Pendidik juga perlu mengombinasikan komik dengan metode pembelajaran kreatif lain untuk menjaga motivasi belajar serta meningkatkan keterampilan literasi siswa secara menyeluruh.
2. Bagi siswa disarankan untuk aktif memanfaatkan media komik sebagai sarana belajar menulis cerpen. Melalui komik, siswa dapat mengasah daya imajinasi, memperluas kosakata, dan memahami struktur narasi secara lebih mudah. Pada era metaverse yang

penuh dengan teknologi digital, siswa juga diharapkan tidak hanya menjadi konsumen konten, tetapi juga mampu memproduksi karya kreatif berupa cerita atau komik digital sederhana. Dengan demikian, kemampuan menulis cerpen tidak hanya meningkat, tetapi juga dapat dikaitkan dengan keterampilan abad ke-21 seperti daya cipta, kerjasama, dan literasi digital.

3. Bagi peneliti lain diharapkan dapat mengembangkan kajian selanjutnya terkait keberhasilan media komik dalam pembelajaran menulis. Penelitian berikutnya dapat memperluas objek kajian, misalnya dengan menguji penggunaan komik dalam genre teks lain seperti teks anekdot, fabel, atau teks drama. Dengan demikian, hasil penelitian dapat memperkaya khazanah strategi pembelajaran bahasa Indonesia yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

Daftar Rujukan

- Anita, F., Suriadiman, N., & Abdurrah, U. (2024). Efektivitas Media Audiovisual dan Gambar Berseri Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerita Pendek. 12(2).
- Azizah, N., Anshori, S., & Abidin, Y. (2024). Penggunaan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Dengan Teknik Clustering Berbantuan Media Komik Strip Digital. 111-119.
- Dalman. (2021). Keterampilan Menulis. PT. Raja Grafindo Persada. <https://books.google.co.id/books?id=3-Cdeaaaqbaj>
- Gani, R., Supratmi, N., Ernawati, T., & Wijaya, H. (2024). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa, Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen, Serta Menumbuhkan Minat Baca dan Tulis. Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi, 3(2), 106-119. <https://doi.org/10.37905/ljpm.v3i2.24904>
- Hesti, Salamah, & Al-Wathoniah, S. F. (2023). Piawai Menulis Artikel Pada Kanal Digital Pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Di Era Merdeka Belajar. Jurnal Pembahsi (Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia), 13(1), 35-43. <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v13i1.11562>
- Idawati, Murtiyasa, B., Utama, Joko, H. P., Markamah, & Anif, S. (2024). Implementasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kesantunan Positif (Studi Literatur). Wahana Didaktika, 22, 216-228.
- Iskandar, R. A., Halimah, H., Nugroho, R. A., Sumiyadi, S., & Yulianeta, Y. (2025). Model Sinektik Berorientasi Experiential Learning Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Pendek Inspiratif Di SMA. 6, 362-376.
- Istiqamah, N., Pattaufi, P., & Febriati, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Journal On Teacher Education, 5(3), 29-37. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.25960>
- Khisbiyah, N., Harsiati, T., & Widyartono, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Berbicara (Kajian Meta-Analysis). Jurnal Basicedu, 8(2), 1535-1544. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7419>

- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). Pengembangan e-comic berbasis Android sebagai media pembelajaran pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 9(1).
- Meinarni, N. P. S., Mutiarani, R. A., Mas, I., Anggarawati, P. R., Mahardika, A., & Sanjaya, W. P. A. (2025). Implementasi Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. 5(1), 110-114.
- Oktariansyah, H., Andriani, M., & Attikah, N. (2025). Implementasi Teknik Memirsa Dalam Pembelajaran Cerpen Tukang Cukur Karya Budi Darma Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sma Kelas XI. 3.
- Parai, N. (2023). Peran Orang Tua Terhadap Pendidikan Karakter Bagi Anak Generasi Alpha Dalam Menghadapi Era Metaverse. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(2), 73-80. <https://doi.org/10.52436/1.Jpti.277>
- Priatiningsih, E., Widosari, A., & Juhana, J. (2022). Pengembangan Media Komik Foto Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal Of Islamic Elementary School*, 5(1), 13-26. <https://doi.org/10.24256/Pijies.V5i1.2423>
- Siswati, B. H., Yelia, Hidayati, Permata Ika, Khoeriyah, E. T., & Afania, N. (2023). Ilmu Pengetahuan dan Pedagogi Dalam Terapan Serta Teknologi. In *Akademia Pustaka*.
- Siswoyo, D. (2024). Pengembangan Media Komik Audio Visual Berbasis Canva Siswa Sekolah Menengah Atas. 80.
- Sitepu, N., Salminawati, & Rambe, R. N. (2023). Pengaruh Media Gambar Tunggal Terhadap Keterampilan Menulis Paragraf Deskripsi Siswa Kelas V Min 11 Kota Medan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(4), 238-251.
- Supriadi, Tasya, & Erniati. (2024). Application Of The Snowball Throwing Model In Improving Skills Writing Review Texts At Makassar City Middle School. Tambunan, V., & Panggabean, S. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Pixton E-Komik Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerpen Untuk Siswa Kelas IX. 4(3), 637-645.
- Tanjung, D. S., Pinem, I., Mailani, E., & Ambarwati, N. F. (2024). Penelitian Tindakan Kelas. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. <https://books.google.co.id/books?id=Vgeoeqaaqbaj>
- Wulan, A. P. (2023). Komik Bergambar Timun Mas Sebagai Media Pembelajaran Menulis Di Era Metaverse. *Jp-Bsi (Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia)*, 8(1), 42. <https://doi.org/10.26737/jp-Bsi.V8i1.4123>