

Penerapan Media *Smart Box* dan Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Menyusun Teks Tanggapan Fiksi dan Nonfiksi Siswa Kelas VII SMP N 1 Kembaran Banyumas

Annisa Harum Mulatsari*

Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

annisaharummmltsari@gmail.com*

Received: 22/06/2025

Revised: 09/08/2025

Accepted: 26/08/2025

Copyright©2025 by authors. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International License

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa kelas VII SMPN 1 Kembaran Banyumas dalam menyusun teks tanggapan fiksi dan nonfiksi melalui penerapan media *Smart Box* dan komik digital. Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus, yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan menulis, observasi aktivitas siswa, serta angket respon siswa terhadap media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan menyusun teks tanggapan, dengan rata-rata nilai siswa meningkat dari 73 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II, serta persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 60% menjadi 90%. Media *Smart Box* dan komik digital efektif dalam meningkatkan motivasi, pemahaman isi bacaan, dan kemampuan siswa dalam menulis tanggapan secara kritis dan terstruktur.

Kata kunci: Media *Smart Box*, Komik Digital, Teks Tanggapan, Fiksi, Nonfiksi

Abstract

This study aims to improve the response text writing skills of grade VII students at SMPN 1 Kembaran Banyumas through the application of Smart Box and digital comic media. The method used is Classroom Action Research (CAR) with two cycles including planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through writing skill tests, student activity observation sheets, and student response questionnaires. The results showed a significant increase in students' ability to compose response texts, with the average score increasing from 73 in the first cycle to 80 in the second cycle, and the percentage of students achieving the Minimum Mastery Criteria (KKM) increasing from 60% to 90%. Smart Box and digital comics effectively increased students' motivation, comprehension of reading content, and ability to write critical and structured responses.

Keywords: Smart Box Media, Digital Comics, Response Text, Fiction, Nonfiction.

Pendahuluan

Keterampilan menyusun teks tanggapan terhadap bacaan fiksi dan nonfiksi merupakan salah satu kompetensi esensial dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Kompetensi ini tidak hanya menuntut siswa untuk memahami dan menginterpretasi isi teks secara mendalam, tetapi juga untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, logis, dan literatif yang sangat diperlukan dalam menunjang keberhasilan akademik serta dalam menjawab tantangan kehidupan sosial yang dinamis dan kompleks (Prabowo & Cahyaningtyas, 2025; Ningsih, 2023; Susanto, 2021). Melalui kegiatan menulis teks tanggapan, siswa dilatih untuk menilai, mengevaluasi, dan mengemukakan pendapat atau penilaian terhadap suatu karya secara sistematis, menggunakan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan, serta memperhatikan struktur kebahasaan yang sesuai (Rahman, 2022; Fitriani, 2024). Teks yang ditanggapi bisa berupa cerita rekaan yang bersifat fiksi ataupun teks informatif yang bersifat nonfiksi, sehingga kegiatan ini juga menjadi sarana untuk memperluas wawasan siswa terhadap berbagai jenis bacaan (Widodo, 2020; Latifah, 2019). Namun demikian, realitas yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa di SMP Negeri 1 Kembaran, Kabupaten Banyumas, banyak siswa kelas VII masih mengalami kesulitan dalam menyampaikan tanggapan mereka secara sistematis, argumentatif, dan kritis (Prasetyo, 2023). Hambatan ini terlihat jelas dari hasil penilaian harian yang menunjukkan mayoritas siswa belum mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), bahkan setelah proses pembelajaran dilakukan secara berulang dan diberikan pendampingan (Yuliani & Kartika, 2022). Rendahnya capaian ini mengindikasikan adanya permasalahan mendasar dalam proses pembelajaran yang perlu segera ditangani secara tepat (Sari & Wulandari, 2023).

Salah satu faktor utama yang berkontribusi terhadap rendahnya keterampilan tersebut adalah pendekatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional, di mana proses belajar cenderung berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) dengan minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini (Suarjaya & Dewi, 2025; Hamzah, 2024). Siswa kurang diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi gagasan secara mandiri maupun kolaboratif, sehingga partisipasi aktif, kreativitas, serta motivasi belajar mereka menjadi rendah. Dalam konteks ini, dibutuhkan sebuah solusi berupa inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan relevan dengan dunia siswa, tetapi juga mampu membangun lingkungan belajar yang partisipatif, menyenangkan, dan mendorong siswa untuk berpikir serta berkarya secara aktif (Taufik & Nurfadillah, 2023; Mulyani, 2020). Inovasi tersebut diharapkan mampu menjadi jembatan untuk meningkatkan kemampuan menyusun teks tanggapan yang efektif dan bermakna, sekaligus menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara menyeluruh (Lestari, 2022; Hidayati, 2021).

Pemilihan *Smart Box* dan komik digital dalam penelitian ini didasarkan pada tiga pertimbangan utama. Pertama, kedua media tersebut selaras dengan prinsip pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterlibatan aktif, kolaborasi, dan pemanfaatan teknologi (Suarjaya & Dewi, 2025). Kedua, keduanya mengakomodasi gaya belajar visual, kinestetik, dan kolaboratif yang umum dimiliki siswa SMP. Ketiga, kombinasi media fisik interaktif (*Smart Box*) dengan media digital berbasis visual (komik digital) belum banyak diintegrasikan secara bersamaan

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga menawarkan aspek kebaruan pada desain pembelajaran.

Smart Box adalah perangkat pembelajaran berbasis kotak interaktif yang dirancang secara tematik, kreatif, dan kontekstual. Di dalamnya memuat berbagai komponen pembelajaran seperti materi ajar, kartu soal, alat peraga, serta aktivitas permainan edukatif yang tidak hanya mendorong siswa untuk belajar secara aktif, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Melalui pendekatan ini, peserta didik diberi ruang untuk bereksplorasi baik secara mandiri maupun kolaboratif dalam memahami materi, membangun pemahaman yang mendalam, serta menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun tanggapan terhadap teks. Sementara itu, komik digital hadir sebagai media visual yang menggabungkan kekuatan ilustrasi dan narasi untuk menyampaikan informasi secara menarik dan mudah dipahami. Komik digital mampu menjembatani dunia imajinasi siswa dengan isi bacaan melalui ilustrasi yang kontekstual, ekspresif, dan komunikatif. Hal ini membantu peserta didik dalam membangun konteks cerita, memahami alur dan struktur teks, mengenali unsur-unsur penting, serta menyusun tanggapan secara lebih terstruktur, logis, dan argumentatif. Keunggulan media ini terletak pada kemampuannya dalam memperkuat pemahaman isi bacaan, menumbuhkan literasi visual, serta memperkaya pengalaman belajar siswa di tengah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (Suarjaya & Dewi, 2025).

Kombinasi kedua media ini memberikan pengalaman belajar multimodal yang menghubungkan interaksi langsung dengan pengalaman visual digital. Pendekatan terpadu ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan menyusun teks tanggapan yang memadai dari segi isi, struktur, dan kebahasaan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pembelajaran Bahasa Indonesia yang adaptif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa abad ke-21.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart (Muparok, 2013). Model ini terdiri atas empat tahap yang saling berkesinambungan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Putri dkk., 2020; Trianto, 2011). Pemilihan model ini didasarkan pada kemampuannya memberikan prosedur pelaksanaan yang sistematis, fleksibel, dan berulang sehingga memungkinkan perbaikan pembelajaran secara bertahap berdasarkan hasil evaluasi pada setiap siklus (Sari & Wulandari, 2023; Ramadhan, 2019).

Sebelum penelitian dilaksanakan, peneliti terlebih dahulu mengurus izin resmi dari kepala sekolah, memperoleh persetujuan guru mata pelajaran terkait, serta menjelaskan tujuan penelitian kepada siswa sebagai bentuk penerapan etika penelitian. Selama proses pengumpulan data, peneliti memastikan kerahasiaan identitas siswa dan memperoleh persetujuan lisan dari mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang menjadi bagian dari penelitian.

Tabel 1 Instrumen penelitian disusun secara spesifik

No	Instrumen Penelitian	Indikator / Aspek yang Diukur	Bentuk / Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data
1	Lembar Observasi Aktivitas Siswa	- Partisipasi dalam diskusi kelompok. - Kemampuan mengajukan pertanyaan dan memberikan jawaban. - Ketepatan mengikuti langkah penyusunan teks tanggapan.	Observasi langsung selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar penilaian terstruktur.	Siswa kelas VII
2	Tes Tertulis Keterampilan Menulis Teks Tanggapan	- Kesesuaian isi dengan topik dan sumber bacaan. - Kelengkapan struktur teks tanggapan. - Ketepatan penggunaan kaidah kebahasaan.	Tes uraian individu pada akhir siklus.	Siswa kelas VII
3	Angket/Kuesioner Tanggapan Siswa	- Tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran (Smart Box & komik digital). - Kemudahan memahami materi. - Relevansi media dengan kehidupan sehari-hari.	Angket dengan skala Likert (1–5).	Siswa kelas VII
4	Catatan Lapangan	- Respon spontan siswa selama pembelajaran. - Kendala yang dihadapi guru maupun siswa. - Saran perbaikan dari guru pamong dan observer	Pencatatan langsung oleh peneliti dan observer.	Guru & Peneliti

Data yang diperoleh dianalisis dengan pendekatan deskriptif kuantitatif (skor tes dan hasil angket) serta deskriptif kualitatif (temuan observasi dan catatan lapangan) guna memperoleh gambaran menyeluruh tentang peningkatan keterampilan menulis siswa dan efektivitas media pembelajaran yang digunakan (Sari & Wulandari, 2023).

Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Siklus I diawali dengan guru memperkenalkan dan mendemonstrasikan penggunaan media Smart Box serta komik digital. Siswa dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing mendapatkan satu perangkat Smart Box berisi kartu materi, pertanyaan pemantik berpikir kritis, dan instruksi penyusunan teks tanggapan. Siswa juga

mengakses komik digital yang memuat bacaan fiksi dan nonfiksi sebagai sumber inspirasi. Guru berperan sebagai fasilitator yang aktif memberikan arahan dan umpan balik (Rahmad, 2024).

Siklus II dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I, dengan perbaikan berupa penambahan variasi pertanyaan pada Smart Box agar lebih menantang serta pemilihan komik digital yang lebih kontekstual. Pada akhir setiap pertemuan, siswa mengerjakan tes individual untuk mengukur kemampuan menyusun teks tanggapan secara mandiri. Hasil tes dianalisis untuk menilai perkembangan keterampilan menulis siswa dari siklus pertama ke siklus kedua (Putri dkk., 2020).

Hasil dan Pembahasan

Pada siklus I, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media *Smart Box* dan komik digital. Mereka terlihat aktif berdiskusi, saling bertukar pendapat, dan menunjukkan ketertarikan terhadap media yang digunakan. Aktivitas kelompok berjalan lancar, mencerminkan adanya kerja sama dan partisipasi yang positif antar anggota. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide secara mendalam serta menyusun tanggapan yang kritis, logis, dan terstruktur sesuai kaidah kebahasaan yang benar. Rata-rata nilai keterampilan menyusun teks tanggapan pada siklus I adalah 73, dengan 60% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Komik digital membantu siswa memahami isi bacaan melalui visualisasi cerita yang menarik dan kontekstual, sedangkan *Smart Box* memberikan pertanyaan terstruktur yang memandu siswa dalam mengembangkan argumen dan pendapat secara bertahap.

Refleksi pada akhir siklus I mengindikasikan perlunya penambahan instruksi yang lebih jelas dan sistematis dalam penggunaan *Smart Box*, serta pemilihan komik digital yang lebih relevan dan sesuai dengan minat serta latar belakang siswa. Hal ini penting agar siswa dapat lebih mudah terhubung secara emosional dengan materi yang dipelajari dan terdorong untuk menyampaikan tanggapan secara lebih bermakna. Oleh karena itu, pada siklus II, guru melakukan perbaikan terhadap media pembelajaran dengan menambah variasi kartu pertanyaan yang lebih beragam dan menantang dalam *Smart Box* serta menyediakan komik digital bertema kehidupan remaja yang lebih dekat dengan pengalaman keseharian siswa. Perubahan ini berdampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Hasilnya, keterampilan siswa dalam menyusun teks tanggapan meningkat secara signifikan, dengan rata-rata nilai naik menjadi 80 dan 90% siswa berhasil mencapai KKM. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan dalam kepercayaan diri, kemampuan berpikir kritis, serta kualitas kerja sama dalam kelompok.

Penggunaan *Smart Box* terbukti sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan diskusi kelompok. Fitur-fitur interaktif serta pertanyaan yang disusun secara sistematis dan bertingkat membuat siswa lebih percaya diri dalam mengemukakan pendapat, karena mereka memiliki panduan berpikir yang jelas dan terarah. Selain itu, komik digital secara signifikan meningkatkan minat baca dan keterlibatan emosional siswa terhadap teks, sehingga mereka lebih mudah memahami isi cerita, menangkap pesan moral, serta mampu menyusun tanggapan yang bersifat kritis, logis, dan terstruktur. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa pembelajaran menggunakan kedua media ini lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi, karena menggabungkan unsur visual, interaktif, dan kolaboratif dalam proses belajar. Bahkan, siswa yang sebelumnya cenderung pasif dan kurang percaya diri menjadi lebih aktif

bertanya, mengemukakan ide, dan berdiskusi dalam kelompok. Sementara itu, guru merasa bahwa proses pembelajaran menjadi lebih variatif, dinamis, dan komunikatif, karena media ini membuka ruang yang lebih luas untuk interaksi dua arah antara guru dan siswa.

Peningkatan kualitas tulisan siswa juga terlihat secara signifikan. Pada siklus I, sebagian besar siswa hanya mampu menulis tanggapan umum tanpa argumentasi yang kuat, cenderung deskriptif, dan belum menunjukkan hubungan yang jelas dengan isi teks. Namun, pada siklus II, terjadi peningkatan yang cukup drastis. Siswa mampu menyusun tanggapan dengan struktur yang runtut, alasan yang logis, penggunaan bukti atau kutipan dari teks, serta mampu mengaitkan isi bacaan dengan pengalaman pribadi atau konteks kehidupan sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan penelitian Prabowo dan Cahyaningtyas (2025) serta Suarjaya dan Dewi (2025), yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran inovatif dan multimodal dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan menulis tanggapan terhadap teks fiksi dan nonfiksi secara signifikan (Andriani & Santoso, 2023; Nurhasanah, 2022). Selain itu, McCloud (2006) menegaskan bahwa media visual seperti komik digital mampu memperkuat pemahaman makna teks dan literasi siswa karena melibatkan representasi visual yang mendukung pembentukan konsep dalam pikiran siswa (Yusuf, 2021; Dwiastuti, 2020). Sari dan Wulandari (2023) juga menekankan bahwa keterlibatan aktif siswa melalui media interaktif seperti *Smart Box* dapat menciptakan proses belajar yang lebih bermakna dan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar (Santika, 2024; Maharani, 2020).

Penggunaan media ini juga berdampak positif terhadap suasana kelas secara keseluruhan. Interaksi antar siswa menjadi lebih hidup dan dinamis, menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, kolaboratif, dan menyenangkan. Interaksi antara siswa dengan guru pun meningkat secara kualitas, karena media yang digunakan mampu menjembatani komunikasi dan membangun keterhubungan yang lebih erat antara materi dengan kehidupan siswa. Kendala yang ditemukan, seperti keterbatasan perangkat digital untuk mengakses komik atau waktu diskusi yang terbatas, dapat diatasi dengan pengelolaan kelompok yang lebih efisien, pembagian waktu yang terstruktur, serta kolaborasi antar siswa dalam memanfaatkan perangkat secara bergiliran. Guru disarankan untuk melakukan evaluasi rutin terhadap efektivitas media yang digunakan, serta terus mengembangkan variasi media pembelajaran yang relevan, adaptif, dan selaras dengan kebutuhan belajar siswa serta perkembangan teknologi digital.

Secara keseluruhan, penerapan media *Smart Box* dan komik digital terbukti mampu meningkatkan keterampilan menyusun teks tanggapan siswa kelas VII SMPN 1 Kembaran Banyumas, sekaligus meningkatkan motivasi belajar, partisipasi aktif, dan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia secara holistik. Penerapan ini juga menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperkaya metode mengajar, tetapi juga mampu membangun pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Tabel 2 Rata-Rata Nilai dan Persentase Siswa Mencapai KKM pada Siklus I dan II

Siklus	Rata-Rata Nilai	Jumlah Siswa	Siswa Tuntas ($\geq$ KKM 75)	Persentase Ketuntasan (%)
Siklus I	73	31	19	60%
Siklus II	80	31	28	90%

Kesimpulan

Penerapan media *Smart Box* dan komik digital dalam pembelajaran menyusun teks tanggapan fiksi dan nonfiksi pada siswa kelas VII SMPN 1 Kembaran Banyumas terbukti memberikan dampak yang positif dan signifikan. Penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik. Siswa menjadi lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal ini tercermin dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menulis tanggapan secara kritis, logis, dan sesuai struktur. Rata-rata nilai siswa mengalami peningkatan dari 73 menjadi 80, menunjukkan adanya perkembangan dalam aspek keterampilan menulis. Selain itu, persentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) meningkat dari 60% menjadi 90%, yang menandakan keberhasilan metode pembelajaran yang digunakan. Hasil ini memperlihatkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dan visual dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa.

Di sisi lain, media *Smart Box* dan komik digital juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Siswa terlihat lebih bersemangat dalam berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, dan menyampaikan pendapat secara tertulis maupun lisan. Media yang digunakan mampu menstimulus rasa ingin tahu dan kreativitas siswa, terutama dalam menanggapi isi teks fiksi dan nonfiksi secara lebih mendalam. Bahkan siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih percaya diri dan tertarik mengikuti alur pembelajaran. Metode ini secara tidak langsung juga membentuk karakter siswa yang kolaboratif, komunikatif, dan kritis. Dengan demikian, media *Smart Box* dan komik digital dapat menjadi pilihan strategis untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna. Oleh karena itu, penggunaan media ini sangat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran di tingkat SMP agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Daftar Pustaka

- Andriani, S., & Santoso, B. (2023). Media pembelajaran inovatif dan peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 45-58.
- Dwiastuti, R. (2020). Peran media visual dalam pembelajaran literasi siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(3), 123-133.
- Fitriani, L. (2024). Strategi pengembangan kemampuan menulis teks tanggapan pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 15(2), 78-89.
- Hamzah, A. (2024). Pembelajaran abad ke-21 dan pengaruh teknologi terhadap motivasi belajarsiswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 14-27.
- Hidayati, R. (2021). Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Nasional*, 10(4), 112-120.
- Latifah, N. (2019). Jenis-jenis teks dan fungsinya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 33-40.
- Lestari, D. (2022). Inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 13(3), 55-66.

- Maharani, S. (2020). Pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(2), 97-109.
- McCloud, S. (2006). *Understanding comics: The invisible art*. Harper Perennial.
- Muparok, A. (2013). Model penelitian tindakan kelas Kemmis dan McTaggart dalam pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 1-12.
- Mulyani, K. (2020). Membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan partisipatif. *Jurnal Pendidikan Anak*, 14(1), 15-26.
- Ningsih, T. (2023). Pengembangan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Literasi*, 11(1), 22-35.
- Nurhasanah, E. (2022). Media pembelajaran multimodal dalam meningkatkan literasi siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural*, 5(2), 67-77.
- Prabowo, A., & Cahyaningtyas, N. (2025). Pengaruh media pembelajaran terhadap keterampilan menulis tanggapan siswa SMP. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(1), 45-59.
- Prasetyo, J. (2023). Kendala dalam pembelajaran menulis teks tanggapan di SMP. *Jurnal Kajian Pendidikan*, 6(3), 80-92.
- Putri, R., et al. (2020). Model PTK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 4(1), 10-25.
- Rahman, F. (2022). Analisis struktur teks tanggapan dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Linguistik Terapan*, 9(2), 44-56.
- Ramadhan, M. (2019). Implementasi model PTK spiral dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 33-45.
- Santika, Y. (2024). Penggunaan media interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 10(1), 14-26.
- Sari, N., & Wulandari, S. (2023). Peran media interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*, 16(2), 55-70.
- Suarjaya, I., & Dewi, N. (2025). Pembelajaran abad ke-21: Peran media digital dalam penguatan literasi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 3(1), 40-52.
- Susanto, H. (2021). Keterampilan berpikir kritis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 13(2), 30-45.
- Taufik, M., & Nurfadillah, A. (2023). Inovasi media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran aktif di SMP. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(1), 59-70.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasi Pembelajaran 4E*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Widodo, S. (2020). Memahami teks fiksi dan nonfiksi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 21-33.
- Yusuf, R. (2021). Pengaruh media visual terhadap pemahaman teks siswa SMP. *Jurnal Media dan Pembelajaran*, 8(2), 73-84.

Yuliani, V., & Kartika, D. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan menulis siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 100-112.