

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS  
PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA  
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**

(Studi Quasi Eksperimen di SMP Kartika XIX-2 Bandung)

**SKRIPSI**

*diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
di Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*



Oleh:

Tasya Mutiara Budiyanto

1701955

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON  
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI  
EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS  
PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA  
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**

(Studi Quasi Eksperimen di SMP Kartika XIX-2 Bandung)

Oleh

Tasya Mutiara Budiyanto

170955

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

© Tasya Mutiara Budiyanto 2021

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

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.

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON  
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI  
EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**TASYA MUTIARA BUDIYANTO**  
**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA**  
**DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**  
(Studi Quasi Eksperimen di SMP Kartika XIX-2 Bandung)

**Pembimbing I**



**Prof. Dr. H. Sapriya, M. Ed**  
**NIP. 196308201988031001**

**Pembimbing II**



**Dr. Hj. Neiny Ratmaningsih, M.Pd**  
**NIP. 196112151986032003**

**Mengetahui**

**Ketua Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Prof. Dr. H. Sapriya, M. Ed**  
**NIP. 196308201988031001**

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS  
PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA  
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS**

(Studi Quasi Eksperimen di SMP Kartika XIX-2 Bandung)

SKRIPSI INI DIUJI PADA :

Hari/Tanggal : Kamis, 26 Agustus 2021

Tempat : Zoom Cloud Meetings

Panitia pelaksana ujian terdiri atas:

1. Ketua : Dr. Agus Mulyana, M. Hum.  
NIP. 19660808 199103 1 002
2. Sekretaris : Prof. Dr. Sapriya, M.Ed.  
NIP. 19630820 198803 1 001
3. Penguji I : Prof. Dr. Kokom Komalasari, M.Pd  
NIP. 197210012001122001
4. Penguji II : Dr. Mamat Ruhimat, M.Pd  
NIP. 196105011986011002
5. Penguji III : Drs. Jupri, M,Si, M.T  
NIP. 196006151988031003

## KATA PENGANTAR

Media belajar merupakan salah satu komponen esensial yang dapat membantu membangun atensi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dianggap baik ketika memiliki keselarasan dengan tujuan dan materi pembelajaran. Namun lebih dari pada itu, diperlukan pula adanya kesesuaian antara media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik. Seperti halnya pada era digital hari ini, peserta didik dikenal sebagai *digital native learners*, sehingga dalam proses pembelajaran diperlukan berbagai komponen termasuk media belajar yang variatif dan memiliki relevansi dengan karakteristik peserta didik era digital. Salah satu media yang dapat dianggap relevan dengan karakteristik peserta didik era digital adalah *platform LINE Webtoon*, yakni sebuah media visual berbasis teknologi digital. Oleh karenanya, media ini dirasa dapat dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran peserta didik sebagai *digital native learners*.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital Berbasis *Platform LINE Webtoon* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS” ini diharapkan dapat mengungkap bagaimana penggunaan komik digital berbasis platform *LINE Webtoon* serta implikasinya terhadap kondisi minat belajar peserta didik. Oleh sebab itu, yang menjadi pokok bahasan penelitian ini berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran terhadap minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Pada akhirnya, penelitian ini diharap dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang memiliki peran dan komitmen dalam proses pembelajaran.

Bandung, Agustus 2021

Tasya Mutiara Budiyanto

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur senantiasa terpanjat kehadiran Ilahi Rabbi, yang telah memberi rahmat, karunia, serta kelancaran sehingga peneliti dapat menuntaskan penelitian skripsi yang berjudul “EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *PLATFORM LINE WEBTOON* TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (Studi Quasi Eksperimen di SMP Kartika XIX-2 Bandung)”. Shalawat serta Salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini peneliti dedikasikan secara khusus untuk kedua orang tua yang senantiasa memberi dukungan penuh baik secara moril maupun materil selama proses perkuliahan hingga rampungnya penyusunan skripsi ini. Selesaiannya skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karenanya, peneliti haturkan banyak terima kasih kepada berbagai pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung selama proses penyusunan skripsi ini, antara lain:

1. Prof. Dr. Sapriya, M.Ed selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah banyak memberi arahan serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
2. Dr. Neiny Ratmaningsih, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah banyak memberi arahan serta bimbingan selama proses penyusunan skripsi.
3. Seluruh Dosen beserta Staff Program Studi dan Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah banyak memberi bantuan dan dorongan sejak awal perkuliahan hingga tuntasnya proses penyusunan skripsi.
4. Para partisipan penelitian, khususnya pihak SMP Kartika XIX-2 Bandung yang telah bersedia membantu peneliti untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan.
5. Rekan-rekan Pendidikan IPS angkatan 2017 yang telah saling memberikan dukungan sehingga peneliti dapat menuntaskan penyusunan skripsi.
- 6.

Bandung, Agustus 2021

Tasya Mutiara Budiyanto

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS  
PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA  
DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS  
(Studi Quasi Eksperimen di SMP Kartika XIX-2 Bandung)**

**Oleh:  
Tasya Mutiara Budiyanto  
1701955**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh penggunaan media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS. Penelitian dilaksanakan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen kuasi. Adapun rancangan penelitian menggunakan *Nonequivalent-Control Group Design*. Sampel penelitian terbagi ke dalam dua kelas, yakni kelas eksperimen yang diberikan perlakuan berupa media komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dan kelas kontrol menggunakan *PowerPoint*. Variabel minat belajar sebagai variabel akibat diukur dengan menggunakan instrumen angket yang meliputi empat indikator minat belajar, di antaranya 1) rasa senang terhadap pembelajaran, 2) ketertarikan dalam pembelajaran, 3) perhatian dalam pembelajaran, dan 4) keterlibatan dalam pembelajaran. Dilakukan pula pengukuran persepsi peserta didik terhadap penggunaan komik *LINE Webtoon* sebagai media dalam pembelajaran IPS. Perolehan hasil penelitian diolah dan dianalisis menggunakan analisis statistik parametrik dan non parametrik meliputi uji normalitas, uji homogenitas, serta uji hipotesis yang terdiri dari *paired sample t test*, *independent sampe t test*, dan *uji wilcoxon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat perbedaan tingkat minat belajar peserta didik pada saat praperlakuan dan pascaperlakuan pada kelas eksperimen dengan taraf signifikansi (0,000); 2) terdapat perbedaan tingkat minat belajar peserta didik pada saat praperlakuan dan pascaperlakuan pada kelas kontrol dengan taraf signifikansi (0,000); 3) tidak ditemukan adanya perbedaan tingkat minat belajar peserta didik antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol; dan 4) terdapat respon positif peserta didik terhadap komik digital berbasis *platform LINE Webtoon* dengan persentase sebesar 80% serta dianggap sebagai media yang memiliki relevansi dengan karakteristik peserta didik era digital dengan skor rata-rata tertinggi pada indikator kemudahan penggunaan sebesar 24,9 dan ilustrasi gambar sebesar 24,8.

**Kata Kunci:** komik LINE Webtoon, minat belajar, media pembelajaran, pembelajaran IPS

**THE EFFECTIVENESS OF USING DIGITAL COMIC BASED ON LINE  
WEBTOON PLATFORM TOWARDS STUDENTS' LEARNING INTEREST IN  
SOCIAL STUDIES**

**(Quasi-Experimental Study at SMP Kartika XIX-2 Bandung)**

**By:**

**Tasya Mutiara Budiyo**

**1701955**

**ABSTRACT**

This study aimed to analyze the effect of using digital comic media based on the LINE Webtoon platform on students' learning interest in social studies learning. This research approach is quantitative with a quasi-experimental method using a non-equivalent control group design. The research sample was divided into two classes, namely the experimental class which was given treatment in the form of digital comic media based on the LINE Webtoon platform and the control class using PowerPoint. The variable of learning interest as an outcome variable was measured using a questionnaire instrument which includes four indicators of interest in learning, including: 1) pleasure in learning, 2) interest in learning, 3) attention in learning, and 4) involvement in learning. The measurement was also carried out to determine students' perceptions of the use of LINE Webtoon comics as a tool in social studies learning. The research results were processed and analyzed using parametric and non-parametric statistical analysis including normality test, homogeneity test, and hypothesis testing consisting of paired sample t test, independent sample t test, and wilcoxon test. The results showed that: 1) there was difference in the level of students' learning interest at the time of pre-treatment and post-treatment in the experimental class with a significance level (0,000); 2) there was difference in the level of students' learning interest at the time of pre-treatment and post-treatment in the control class with a significance level (0,000), 3) there was no difference in the level of students' learning interest between the experimental class and the control class; and 4) there was a positive response from students to digital comics based on the LINE Webtoon platform with a percentage of 80% and it's considered a medium that has relevance to the characteristics of students in the digital era with the highest average score on the ease of use indicator of 24.9 and illustration of images of 24, 8.

**Keywords:** LINE Webtoon comic, learning interest, learning media, social studies learning



## DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Batasan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Minat Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Pengertian Minat Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Indikator Minat Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Hakikat Pembelajaran IPS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Definisi Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.2 Definisi Pembelajaran IPS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.3 Tujuan Pembelajaran IPS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.4 Penggunaan Media dalam Pembelajaran IPS .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 Komik Digital.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.1 Pengertian Komik .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.2 Pengertian Komik Digital .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 LINE Webtoon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5.1 Pengertian <i>LINE Webtoon</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

2.5.2 Penggunaan Komik Digital Berbasis LINE Webtoon dalam Pembelajaran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.6 Penelitian Terdahulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.7 Kerangka Berpikir .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8 Hipotesis Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.1 Hipotesis Pertama.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.2 Hipotesis Kedua.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.8.3 Hipotesis Ketiga .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Pendekatan dan Metode Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3 Lokasi dan Partisipan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.1 Lokasi Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3.2 Partisipan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.1 Populasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.2 Sampel .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4.3 Teknik Sampling .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5 Definisi Operasional.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.1 Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5.2 Minat Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6 Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.1 Angket .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.2 Studi Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6.3 Dokumentasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7 Instrumen Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7.1 Angket .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.1 Uji Validitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.8.2 Uji Reliabilitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9 Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9.1 Uji Normalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

3.9.2 Uji Homogenitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9.3 Uji Hipotesis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.9.4 Analisis Angket Respon Siswa.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.10 Prosedur Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.10.1 Tahap Persiapan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.10.2 Tahap Pelaksanaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.10.3 Tahap Penyelesaian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... Error! Bookmark not defined.</b>	
4.1 Deskripsi Lokasi Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 Subjek Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1 Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen ..	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2 Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 Analisis Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.1 Analisis Hasil Penelitian Pada Kelas Eksperimen	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4.2 Analisis Hasil Penelitian Pada Kelas Kontrol .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5 Analisis Hasil Penelitian Minat Belajar Peserta Didik.	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.1 Uji Normalitas .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.2 Uji Homogenitas.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.3 Uji Hipotesis.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5.4 Analisis Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis <i>Platform LINE Webtoon</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6 Pembahasan Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6.1 Perbedaan Hasil Pengukuran Akhir dan Pengukuran Awal Minat Belajar Peserta Didik Pada Kelas Eksperimen .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6.2 Perbedaan Hasil Pengukuran Akhir dan Pengukuran Awal Minat Belajar Peserta Didik Pada Kelas Kontrol.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

4.6.3 Perbedaan Hasil Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6.4 Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI ....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Simpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1.1 Simpulan Umum.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1.2 Simpulan Khusus .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Implikasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3 Rekomendasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3.1 Instansi Pemerintah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3.2 Guru dan Sekolah.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3.3 Peneliti Selanjutnya .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 1. Perizinan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2. Lembar Validasi Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 3. Instrumen Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 4. Dokumentasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

2.1	Penelitian Terdahulu.....	27
3.1	Desain Penelitian.....	36
3.2	Sampel Penelitian.....	38
3.3	Skala Likert.....	40
3.4	Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	42
3.5	Kisi-Kisi Instrumen Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon.....	42
3.6	Aturan skoring Instrumen Angket.....	43
3.7	Interpretasi Validitas.....	44
3.8	Hasil Uji Validitas Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	44
3.9	Hasil Uji Validitas Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon.....	46
3.10	Kriteria Reliabilitas Tes.....	47
3.11	Hasil Uji Reliabilitas Angket Minat Belajar Peserta Didik.....	48
3.12	Hasil Uji Reliabilitas Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon.....	48
3.13	Interpretasi Persentase Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon.....	50
4.1	Jumlah Peserta Didik di SMP Kartika XIX-2 Bandung Tahun Ajaran 2020/2021.....	53
4.2	Kategorisasi Skor Penilaian Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	55
4.3	Rangkuman Hasil Data Angket Pengukuran Awal Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Berdasarkan Indikator Minat Belajar.....	56
4.4	Rangkuman Hasil Data Angket Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Berdasarkan Indikator Minat Belajar.....	58
4.5	Rangkuman Hasil Data Angket Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Berdasarkan Indikator Minat Belajar.....	59
4.6	Kategorisasi Skor Penilaian Minat Belajar Peserta Didik Kelas	

x

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON  
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI  
EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)*

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

	Kontrol.....	61
4.7	Rangkuman Hasil Data Angket Pengukuran Awal Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Berdasarkan Indikator Minat Belajar.....	63
4.8	Rangkuman Hasil Data Angket Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Berdasarkan Indikator Minat Belajar.....	64
4.9	Rangkuman Hasil Data Angket Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Berdasarkan Indikator Minat Belajar.....	65
4.10	Uji Normalitas.....	80
4.11	Uji Homogenitas Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	82
4.12	Uji Hipotesis Perbedaan Pada Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir di Kelas Eksperimen.....	83
4.13	Uji Hipotesis Perbedaan Pada Hasil Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir di Kelas Kontrol.....	85
4.14	Uji Hipotesis Perbedaan Pada Hasil Pengukuran Akhir Minat Belajar Antara Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	87
4.15	Analisis Statistik Deskriptif Data Angket Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon.....	88

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Kerangka Berpikir.....	33
4.1	Bangunan Sekolah.....	54
4.2	Grafik Pengukuran Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen Sebelum dan Setelah Treatment.....	62
4.3	Grafik Pengukuran Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol Sebelum dan Setelah Treatment.....	68
4.4	Grafik Indikator Perasaan Senang Terhadap Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Eksperimen.....	69
4.5	Grafik Indikator Ketertarikan Dalam Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Eksperimen.....	70
4.6	Grafik Indikator Perhatian Dalam Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Eksperimen.....	71
4.7	Grafik Indikator Keterlibatan Dalam Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Eksperimen.....	73
4.8	Grafik Indikator Perasaan Senang Terhadap Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Kontrol.....	74
4.9	Grafik Indikator Ketertarikan Dalam Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Kontrol.....	76
4.10	Grafik Indikator Perhatian Dalam Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Kontrol.....	77
4.11	Grafik Indikator Keterlibatan Dalam Pembelajaran IPS Antara Sebelum dan Sesudah <i>Treatment</i> Pada Kelas Kontrol.....	79
4.12	Grafik Perbedaan Nilai Rata-Rata Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	84
4.13	Grafik Perbedaan Nilai Rata-Rata Pengukuran Awal dan Pengukuran Akhir Minat Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol.....	86
4.14	Grafik Persentase Respon Siswa Terhadap Penggunaan Media Komik Digital Berbasis Platform LINE Webtoon.....	90

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Perizinan Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 2. Lembar Validasi Instrumen Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 3. Instrumen Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 4. Dokumentasi .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 5. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ..... **Error! Bookmark not defined.**



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Arikunto, S. (2010). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Creswell, J. W. (2016). *Research Design*. 4th ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djaali. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Effendi, R. (2012). *Perspektif Dan Tujuan Pendidikan IPS*. Bandung: UPI.
- Eisner, Will. (2000). *Theory of Comics & Sequential Art*. Florida: Poorhouse Press.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Komalasari, K. (2010). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep Dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Samudra Biru.
- Nizamuddin. (2020). *Penelitian Berbasis Tesis Dan Skripsi Disertai Aplikasi Dan Pendekatan Analisis Jalur*. Pantera Publishing.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi, Dan Karya Ilmiah*. Jakarta: KENCANA.
- Rohani, A. (2014). *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Safari. (2003). *Evaluasi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Sapriya., Nurdin, S., & Susilawati. (2007). *Konsep Dasar IPS*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS: Konsep Dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Setiawan, A. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R., & Hisbiyatul, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.
- Syahputra, E. (2020). *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

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

- Syam, S. (2010). *Menggagas Pendidikan IPS yang Berwawasan Global*. Bandung: Rizqi Press.
- Yaumi, M. (2019). *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Widarwati., & Wijayati, E. (2016). *Modul Pelatihan Guru Mata Pelajaran IPS SMP*. Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kewarganegaraan dan Ilmu Pengetahuan Sosial.

#### **Artikel Jurnal:**

- Abdulkarim, A., Neiny, R., & Diana, N. A. (2018). "Developing Civicpedia as a Civic Education E-Learning Media to Improve Students' Information Literacy." *Journal of Social Studies Education Research* 9(3):45–61. doi: 10.17499/jsser.32139.
- Amalia, D., & Hapsari, S. (2018). The Effect of Visual Media on Social studies Learning in Secondary School. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, Vol. 5, No. 1: 1-7.
- Apsari, P. N., & Rizki, S. (2018). Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Pada Materi Program Linear. *Aksioma Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Univ Muhammadiyah Metro*, Vol. 7, No. 1.
- Arikpo, O. U., & Grace, D. (2015). "Pupils Learning Preferences and Interest Development in Learning." *Journal of Education and Practice* 6(21):31–39.
- Ariyawati, P. A. M., Waluyo, J., & Prihatin, J. (2017). Analisis Respon Siswa Terhadap Model Pairs, Investigation, and Communication (PIC) dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Sains*, Vol. 2, No. 1, 9-15.
- Avrilliyanti, H., S. Budiawanti., & Jamzuri. (2013). "Penerapan Media Komik Untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif Dengan Metode Diskusi Pada Siswa Smp Negeri 5 Surakarta Kelas Vii Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak." *Jurnal Pendidikan Fisika* 1(1):156–63.
- Chen, G. D., Fan, C. Y., Chang, C. K., Chang, Y. H., & Chen, Y. H. (2018). Promoting Autonomy and Ownership in Students Studying English Using Digital Comic Performance-based Learning. *Educational Technology Research and Development*, Vol. 66, No. 4, 955-978.
- Dan, Y. (2021). "Examining the Relationships between Learning Interest, Flow, and Creativity." *School Psychology International* 42(2):157–69. doi: 10.1177/0143034320983399.
- Demuyakor, J. (2020). "Opportunities and Challenges of Digital Media: A Comprehensive Literature Review of Ghana." *Electronic Research Journal of Social Sciences and Humanities* 2(3).
- Dwiputra, dkk., (2020). "Textbooks Transformation Into Digital Comics As Innovative Learning Media for Social Science Studies in Junior High School."

Tasya Mutiara Budiyanto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

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

*International Journal Pedagogy of Social Studies* 5(2):9–16. doi: 10.17509/ijposs.v5i2.29068.

- Ernando, A., & Junaidi. (2020). “Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Berlatarbelakang Broken Home Di SMA Adabiah Padang.” *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran* 2(2).
- Harackiewicz, J. M., Jessi L. S., & Stacy J. P. (2016). “Interest Matters: The Importance of Promoting Interest in Education.” *Policy Insights Behav Brain Sciences* 3(2):220–27.
- Hastjarjo, T. D. (2019). “Rancangan Eksperimen-Kuasi.” *Buletin Psikologi* 27(2):187. doi: 10.22146/buletinpsikologi.38619.
- Hsu, L. (2017). “Enhancing College Students’ Satisfaction and Learning Interest When the Teacher Uses a Web-Based Platform While Teaching.” *American Journal of Educational Research, Vol. 5, 2017, Pages 18-24* 5(1):18–24. doi: 10.12691/education-5-1-3.
- Humphrey, A. (2018). “Emotion and Secrecy in Australian Asylum-Seeker Comics: The Politics of Visual Style.” *International Journal of Cultural Studies* 21(5):457–85. doi: 10.1177/1367877917702447.
- Juliane, C, dkk., (2017). “Digital Teaching Learning for Digital Native: Tantangan Dan Peluang.” *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi* 3(2):29–35.
- Karima, M., & Ramadhani. (2018). “Permasalahan Pembelajaran IPS Dan Strategi Jitu Pemecahannya.” *Ittihad* 2 No1(Januari-Juni):43–53.
- Kirchoff, J. (2017). “Using Digital Comics to Develop Digital Literacy: Fostering Functionally, Critically, and Rhetorically Literate Students.” *Texas Journal of Literacy Education* 5(2):117–29.
- Kurniasih, F., & Setiawan, N. (2013). Pengembangan Media Film Dokumenter Sebagai Pendukung Pembelajaran Akuntansi Pokok Bahasan Siklus Akuntansi Perusahaan Dagang Bagi Siswa SMK Kelas X Akuntansi. *Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. 2, No. 1.
- Kustiani, L., & Ari, B. (2017). “The Relation of Learning Styles, Learning Interests and Learning Methods Used by Students with the Level of Emotional Intelligence and Grade among Students: Case Study of Economy Class at Smk Ma’arif Malang, Indonesia.” *Mediterranean Journal of Social Sciences* 8(5):19–29. doi: 10.1515/mjss-2017-0020.
- Kuttner, dkk., (2021). “Comics-Based Research: The Affordances of Comics for Research across Disciplines.” *Qualitative Research* 21(2):195–214. doi: 10.1177/1468794120918845.
- Lari, F. S. (2014). The Impact of Using PowerPoint Presentations on Students' Learning and Motivation in Secondary School. *Prodecia - Social and Behavioral Sciences* 98, 1672-1677.

Tasya Mutiara Budiyanoto, 2021

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS PLATFORM LINE WEBTOON TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN IPS (STUDI QUASI EKSPERIMEN DI SMP KARTIKA XIX-2 BANDUNG)**

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

- Lee, E., Myoungsik, C., & Cheeyong, K. (2015). "A Study on Kitschy Characteristics and Its Consumer s of Webtoon." *Journal of Korea Multimedia Society* 18(8):980–87. doi: 10.9717/kmms.2015.18.8.980.
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital." *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6(2):134–48.
- Li, X., & Yang, X. (2016). Effects of Learning Styles and Interest o Concentration and Achievement of Students in Mobile Learning. *Journal of Educational Computing Research*, Vol. 54, No. 7, 922-945.
- Lin, S. H., & Huang, Y. C. (2016). Examining Charisma in Relation to Students' Interest in Learning. *Active Learning in Higher Education*, Vol. 17, No. 2, 139-151.
- Marwiyah., & Ratnawuri, T. (2018). Pengembangan Komik IPS Tema Kegiatan Ekonomi Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas VII. *JURNAL PROMOSI: Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, Vol. 6, No. 1, 28-34.
- Matuk, C., Hurwich, T., Spiegel, A., & Diamond, J. (2019). How do the Teachers Use Comics to Promote Engagement, Equity, and Diversity in Science Classrooms? *Research in Science Education*.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Interest as Determinant Student Learning Outcomes). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vo. 1, No. 1, 128-135.
- Purnama, U. B., Mulyoto., & Ardianto, D. T. (2015). Penggunaan Media Komik Digital dan Gambar Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar IPA Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *TEKNODIKA*, Vol. 13, No. 2.
- Puspitarini, Y. D., & Muhammad, H. (2019). "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School." *Anatolian Journal of Education* 4(2):53–60. doi: 10.29333/aje.2019.426a.
- Putri, D. M., & Evawani, E. L. (2018.) "Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik* 5(1):1–15.
- Ratmaningsih, N. M. (2010). "Penelitian Eksperimental Dalam Pembelajaran Bahasa Kedua." *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajarannya* 6(11).
- Ricardo., & Rini, I. M. (2017). "Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2(2):79. doi: 10.17509/jpm.v2i2.8108.
- Sapriya. (2014). "Global Trend of Social Science Teaching a Nd Learning: Challenges and Expectations toward ASEAN Community 2015." *The Journal of Social Studies Education* 3(1):49–57.
- Schiefele, U. (1991). "Interest, Learning, and Motivation." *Educational Psychologist* 26(3–4):299–323.

- Setiaji, M. A. F. (2016). Problematika Guru IPS dalam Pembelajaran di Sekolah
- Setyaningsih, R, dkk., (2019). “Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning.” *Jurnal ASPIKOM* 3(6):1200. doi: 10.24329/aspikom.v3i6.333.
- Shatri, K., & Buza, K. (2017). The Use of Visualization in Teaching and Learning Process for Developing Critical Thinking of Students. *European Journal of Social Sciences Education and Research*, 4(1).
- Soedarso, N. (2015). “Komik: Karya Sastra Bergambar.” *Humaniora* 6(4):496. doi: 10.21512/humaniora.v6i4.3378.
- Subroto, E, A., Abd. Qohar., & Dwiwana. (2020). “Efektivitas Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5(2006):135–41.
- Taryadi., & Rusdarti. (2018). Problem-based Learning Method Using Comic as a Medium Toward Students’ Learning Outcomes of Economy Social Science in *Uang dan Lembaga Keuangan. Journal of Economic Education*, Vol. 7, No. 1, 1-9.
- Toh, T. L dkk., (2017). “Asia Pacific Journal of Education, 37 (4), 437-452.” 37:437–52.
- Yuliana., Siswandari., & Sudiyanto. (2017). Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 2, No. 2, 135-146.
- Wronski, S. P. (1982). Edgar Bruce Wesley (1891-19-80): His Contributions To the Past, Present and Future of the Social Studies. *Journal of Thought*, Vol. 17, No. 3, 55-67.
- Zumaroh, S., A. Aripriharta., & Slamet, W. (2020). “Pengembangan Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Belajar Rangkaian Listrik AC.” *INOVTEK - Seri Elektro* 2(1):38. doi: 10.35314/ise.v2i1.1273.

### **Skripsi/Tesis:**

- Agustina, C. W. (2016). *Problematika Pembelajaran IPS Bagi Siswa SMP Negeri 2 Nguling Pasuruan*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Amin, A.A., (2019). “Pengaruh Media Belajar Scramble Tebak Kata Berbasis Aplikasi Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Lembang.” Universitas Pendidikan Indonesia.
- Fauziyah, I. R. (2020). *Penerapan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Menggunakan Media Webtoon untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMA Pada Materi Sel*. (Skripsi). Universitas Pasundan, Bandung.



- Habibullah. (2013). “Perbandingan Overhand Throw Dan Sidehand Throw Terhadap Akurasi Dan Kecepatan Lemparan Dalam Olahraga Softball.” Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hakim, A. F. (2017). “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perokonomian Terbuka”. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Irfana, N. (2017). “Pengembangan Komik Digital ‘Let’s Learn About Virus’ Sebagai Media Pembelajaran Biologi Siswa Kelas X SMA.” Universitas Negeri Semarang.
- Kandyantie, A. R. (2018). *Pengaruh Tayangan Indonesia Bagus Net TV terhadap Sikap Toleransi Siswa pada Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Khotimah, H. (2018). *Peningkatan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dengan Metode Sosiodrama Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Al-Qur’an Tempuran Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2018/2018*. (Skripsi). Institut Agama Islam Negeri Metro, Lampung.
- Lestari, K. S. (2017). *Penggunaan Media Laboratorium Virtual Untuk Meningkatkan Pengetahuan Prosedural Siswa Pada Pokok Bahasan Sistem Eksresi*. (Skripsi). Universitas Pasundan, Bandung.
- Musdalifah. (2019). “Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Pengolahan Data Di Kelas V MI Darussalam Curahmalang Jombang.” (Tesis). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, Malang.
- Nasrani, G. (2018). *Pengaruh Penerapan Strategi Permainan Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Nurhayati, W. I. (2017). “Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Metode Games Dalam Pembelajaran IPS”. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sa’diyah, H. (2020). “Pengaruh Media Film Dokumenter Terhadap Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab Siswa.”(Tesis). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ubaidillah, M. (2017). “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran E-Comic Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih (Studi Eksperimen Siswa Kelas VIII SMP Kyai Hayim Tenggilis Surabaya.” (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya.
- Wulandari, D. (2016). “Pemanfaatan Dan Hambatan Media PowerPoint Pada Guru SDN Kelas Tinggi Segugus Dewantara Kabupaten Banyumas.” Universitas Negeri Semarang.
- Zulhaj, M. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa di Man 1 Kendari*.(Skripsi). Institut Agama Islam Negeri, Kendari.

**Sumber Lain:**

- Buletin APJII Edisi 74. (2020). *Survei Pengguna Internet APJII 2019-Q2 2020*. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia.
- Faryanti, H. (2016). *Respon Siswa Terhadap Film Animasi Zat Aditif*. Artikel Penelitian. Universitas Tanjungpura, Pontianak.
- Friedman, L. W., & Friedman, H. H. (2008). *The New Media Technologies: Overview and Research Framework*. Tersedia di SSRN (Social Science Research Network): <https://ssrn.com/abstract=1116771>
- Gary, Cynthia Bolton. (2012). *Connecting Through Comics: Expanding Opportunities for Teaching and Learning*.
- Ma'mur, T. (2009). "Kurikulum Dan Pembelajaran IPS Konstruktivistik." di *Pendidikan dan Latihan Profesi Guru Kuota 2009 Rayon 10 Jawa Barat*.
- Silitonga, L. M., & Wu, T. (2019). Increasing Students' Interest and Learning Achievement Using Cooperative Learning (Students Team Achievement Division) Through Edmodo. *International Conference of Innovative Learning: ICTL 2019*, 3-13.
- Suryani, N. (2016). "Utilization of Digital Media to Improve The Quality and Attractiveness of The Teaching of History." dalam *Proceeding The 2nd International Conference On Teacher Training and Education Sebelas Maret University*.
- Vivianti. (2018). "Digital Teaching and Learning Bermuatan Pendidikan Karakter: Strategi Mengajar Untuk Digital Natives." dalam *Prosiding "Profesionalisme Guru Abad XXI, Seminar Nasional IKA UNY 2018*.
- White, H., & Sabarwal, S., (2014). Quasi-experimental Design and Methods, *Methodological Briefs: Impact Evaluation 8*, UNICEF Office of Research, Florence.
- Yadav, K. T. P., & Jabeen, S. S., (2013). Role and Impact of Visual Communication in Microsoft PowerPoint Presentations. dalam *2nd Annual International Conference on Language, Literature, and Linguistics (L3 3013)*, 17-18 June 2013, Singapore, 208-212.

