

**PENGEMBANGAN PENGETAHUAN KOMIK  
PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI  
IMPLEMENTASI MEDIA *GAME VIRTUAL WORDWALL***

**Tesis**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Dalam Memperoleh Gelar Magister Pendidikan Seni**



**Oleh:**

**IDA NISAURRASYIDAH  
1907088**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI  
SEKOLAH PASCASARJANA  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

## Lembar Pengesahan

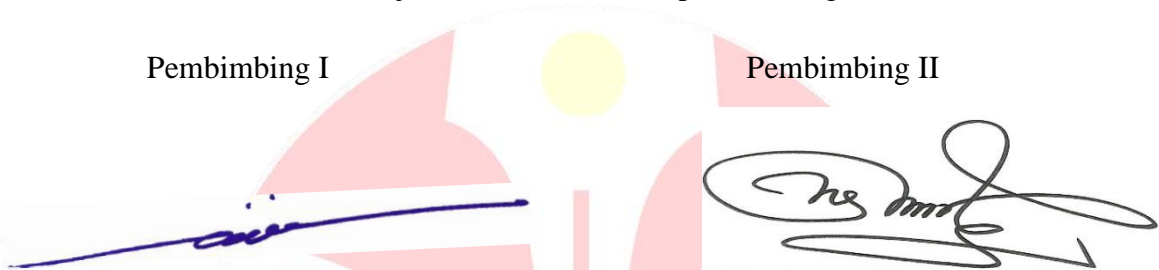
IDA NISAURRASYIDAH

### **PENGEMBANGAN PENGETAHUAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA *GAME VIRTUAL WORDWALL***

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

The image shows two handwritten signatures in blue ink. The signature on the left is for Pembimbing I, and the signature on the right is for Pembimbing II. Both signatures are written over a large, faint watermark of the logo of Universitas Pendidikan Indonesia (UPI), which features a stylized figure holding a torch and a book, with a sun above.

**Dr. Zakarias S. Soetedja, M.Sn.**  
NIP. 19670724 199702 1001

**Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn.**  
NIP. 196202071987031002

Penguji I

Penguji II

The image shows two handwritten signatures in black ink. The signature on the left is for Penguji I, and the signature on the right is for Penguji II. Both signatures are written over the same large, faint watermark of the UPI logo as seen in the previous section.

**Dr. Dadang Sulaeman, S.Pd., M.Sn**  
NIP. 1979 0429 200501 1003

**Dr. Tri Karyono, M.Sn.**  
NIP. 1966 1107 1994 021001

Mengetahui,  
Kepala Program Studi Pendidikan Seni Sekolah Pascasarjana

A handwritten signature in black ink, written over the UPI logo watermark.

**Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D.**  
NIP. 1963 0517 19003 2001

## LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis saya yang berjudul **“PENGEMBANGAN PENGETAHUAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA *GAME VIRTUAL WORDWALL*”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Cirebon, 12 Oktober 2021

Yang Menyatakan,



Ida Nisaurasyidah

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nyalah penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “**PENGEMBANGAN PENGETAHUAN KOMIK PADA MATA PELAJARAN SENI BUDAYA MELALUI IMPLEMENTASI MEDIA GAME VIRTUAL WORDWALL**)”. Tak lupa sholawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya, hingga kepada kita umatnya hingga akhir zaman.

Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan Seni. Selain itu juga untuk mengetahui lebih mendalam tentang pengembangan pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya melalui implementasi media game virtual Wordwall. Seperti kata pepatah, “*Tak ada gading yang tak retak*”. Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sehingga dapat menjadi perbaikan bagi penulisan selanjutnya. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua dan menjadi kajian bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Atas perhatiannya penulis ucapkan terima kasih.

Cirebon, 12 Oktober 2021

Penulis



Ida Nisaurasyidah

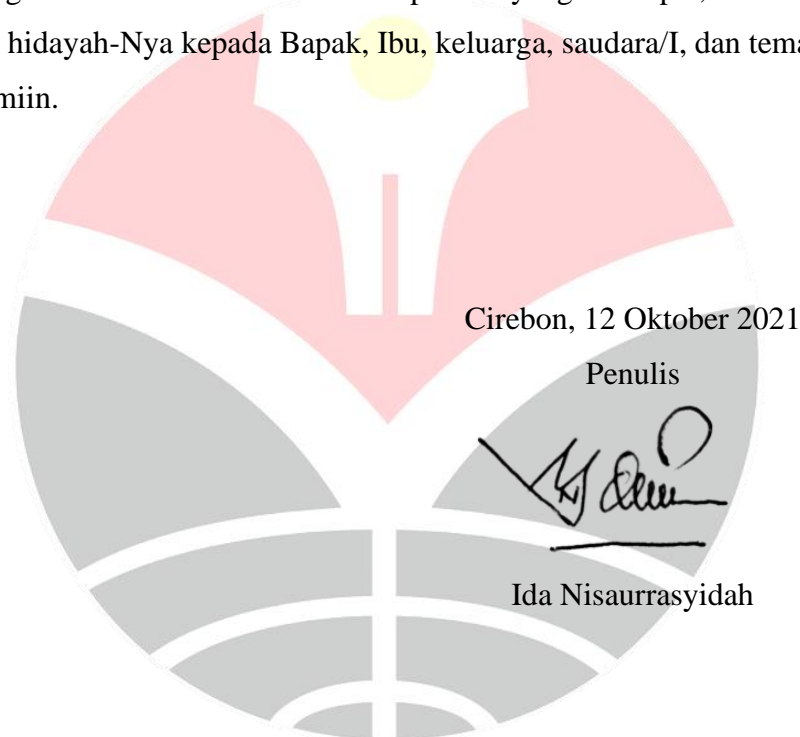
## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, penyelesaian tesis ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu dengan ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikah rahmat, hidayah dan innayah-Nya kepada penulis.
2. Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya, hingga umatnya hingga akhir zaman.
3. Kedua orang tua penulis tercinta, ayahanda H. Hasan, S.Ag., M.M. dan ibunda Dra. Warsini, M.M., semoga perjuangan dan pengorbanannya beliau dalam membesarkan dan mendidik ananda menjadi amal ibadah disisi Allah SWT.
4. Suami tecinta, Nugraha Permana Putra M.Pd., yang telah membantu memberi dorongan dan semangat kepada penulis.
5. Anak tercinta, Radeya Arrasyid Nugraha., yang telah dengan sabar menemani dan memberikan keceriaan sehingga penulis menjadi bersemangat dalam menyelesaikan tesis ini.
6. Dr. Zakarias S. Soetedja, M.Sn. selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing 1 yang telah banyak mencurahkan perhatian dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis.
7. Dr. Nanang Ganda Prawira, M.Sn. selaku dosen pembimbing 2 yang dengan sabar mencurahkan perhatian dalam membimbing penulis dalam menyelesaikan tesis.
8. Prof. Juju Masunah, M.Hum., Ph.D. selaku Direktur Pendidikan Seni Fakultas Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
9. Alm. Dr. Ayat Suryatna, M.Si., selaku pembimbing akademik penulis yang pertama. Semoga amal ibadah beliau diterima dan diampuni dosa-dosanya oleh Allah SWT.
10. Bpk. M. Imam Gozali, S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon

11. Wali kelas 8F SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon tahun ajaran 2020/2021
12. Siswa dan siswi SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon, khususnya kelas 8F tahun Pelajaran 2020/2021.
13. Segenap keluarga dan sahabat yang telah memberi dukungan kepada peneliti.
14. Teman-teman angkatan 2019 Magister Pendidikan Seni Fakultas Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
15. Seluruh guru dan karyawan SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.
16. Kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah SWT. memberikan pahala yang setimpal, melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada Bapak, Ibu, keluarga, saudara/I, dan teman-teman semua. Aamiin.



## ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh adanya kebutuhan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) karena masa pandemi *Covid-19*. Oleh karena itu guru berinovasi merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan berbagai pendekatan dan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis menerapkan pembelajaran PJJ Seni Budaya materi Komik dengan menggunakan Media *Game Virtual Wordwall* melalui 3 tahapan siklus dengan metode pembelajaran *Blended Learning*. Masalah yang dipecahkan dalam melalui penelitian ini yaitu menurunnya minat belajar siswa dalam materi pengetahuan komik pada Mata Pelajaran Seni Budaya. Dengan tujuan meningkatkan hasil pengetahuan menggambar komik siswa kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Cirebon. Adapun metode penelitian ini yaitu *Action Research*/Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Hasil dari penelitian ini terjadi peningkatan dari siklus 1 sampai siklus 3. Pada siklus 1 nilai observasi aktivitas guru sebesar 72 dan nilai observasi aktivitas siswa sebesar 56. Nilai rata-rata siswa sebesar 51,61 dengan persentase ketuntasan 48,39%. Pada siklus 2 nilai observasi aktivitas guru sebesar 88 dan nilai observasi aktivitas siswa sebesar 72. Nilai rata-rata siswa sebesar 70,32 dan persentase ketuntasan sebesar 67,74%. Pada siklus 3 nilai observasi aktivitas guru sebanyak 96 dan nilai observasi siswa sebanyak 84. Nilai rata-rata siswa sebesar 93,55 dan persentase ketuntasan sebesar 93,55%. Dapat disimpulkan bahwa dari kegiatan tahap siklus 1 hingga siklus 3 mengalami peningkatan sebanyak 58,07%, jadi implementasi media *game virtual Wordwall* dapat berpengaruh terhadap pengetahuan komik pada mata pelajaran Seni Budaya bagi siswa kelas 8 SMP Islam Al-Azhar 5 Kota Cirebon.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Online, Media Game Wordwall, Wordwall, Media Pembelajaran Seni Budaya

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Pernyataan Orisinalitas Karya .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Ucapan Terimakasih .....	v
Abstrak .....	vi
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	xii
Daftar Tabel .....	xviii
Daftar Bagan .....	xviii
Daftar Grafik .....	xix
Daftar Diagram .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	6
1.4 Manfaat Penelitian .....	6
1.5 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II KAJIAN TEORI .....	8
2.1 Inovasi Media Pembelajaran .....	8
2.2 Media Pembelajaran .....	10
2.2.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	13
2.2.2 Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	14
2.2.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	16
2.3 Media <i>Game Virtual Wordwall</i> .....	19
2.3.1 Jenis-Jenis Media <i>Game Virtual Wordwall</i> .....	20
A. <i>Match Up</i> .....	21
B. <i>Quiz</i> .....	22
C. <i>Random Wheel</i> .....	22



D. <i>Open The Box</i> .....	22
E. <i>Find The Match</i> .....	23
F. <i>Group Sort</i> .....	24
G. <i>Matching Pairs</i> .....	24
H. <i>Random Cards</i> .....	25
I. <i>Unjumble</i> .....	25
J. <i>Rank Order</i> .....	26
K. <i>Anagram</i> .....	26
L. <i>Missing Word</i> .....	27
M. <i>Flip Tiles</i> .....	27
N. <i>Gameshow Quiz</i> .....	28
O. <i>Wordsearch</i> .....	28
P. <i>Labelled Diagram</i> .....	29
Q. <i>True or False</i> .....	30
R. <i>Maze Chaze</i> .....	30
S. <i>Airplane</i> .....	31
T. <i>Whack a Mole</i> .....	31
2.4 Mata Pelajaran Seni Budaya .....	32
2.5 Komik .....	33
2.6 Perencanaan Pembelajaran .....	42
2.6.1 Strategi Pembelajaran Seni Budaya .....	43
2.6.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	44
2.6.3 Silabus .....	44
2.7. Penilaian Pembelajaran .....	45
2.7.1 Penilaian Pengetahuan .....	48
2.7.2 Penilaian Sikap .....	50
2.7.3 Penilaian Keterampilan .....	51
2.8 Evaluasi .....	53
2.9 Karakteristik Siswa SMP .....	53
2.10 Penelitian Pendahuluan .....	55
2.11 Kerangka Berfikir dan .....	57
2.12 Hipotesis Tindakan .....	57

BAB III METODE PENELITIAN .....	59
3.1 Desain Penelitian .....	59
3.2 Partisipan .....	60
3.3 Tempat Penelitian .....	60
3.4 Instrumen Penelitian .....	60
3.5 <i>Mind Map</i> Penelitian .....	64
3.6 Prosedur Penelitian .....	65
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	69
3.8 Analisis Data .....	71
3.9 Sistematika Penulisan .....	76
3.10 Jadwal Penelitian .....	77
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	78
4.1 Hasil Penelitian .....	78
4.1.1 Prasiklus .....	78
4.1.2 Siklus 1 .....	82
4.1.2.1 <i>Planning</i> (Perencanaan) .....	82
4.1.2.2 <i>Acting</i> (Tindakan) .....	88
4.1.2.3 <i>Observing</i> (Observasi) .....	90
4.1.2.4 <i>Reflection</i> (Refleksi) .....	97
4.1.3 Siklus 2 .....	98
4.1.3.1 <i>Planning</i> (Perencanaan) .....	99
4.1.3.2 <i>Acting</i> (Tindakan) .....	104
4.1.3.3 <i>Observing</i> (Observasi) .....	107
4.1.3.4 <i>Reflection</i> (Refleksi) .....	115
4.1.4 Siklus 3 .....	116
4.1.4.1 <i>Planning</i> (Perencanaan) .....	116
4.1.4.2 <i>Acting</i> (Tindakan) .....	118
4.1.4.3 <i>Observing</i> (Observasi) .....	119
4.1.4.4 <i>Reflection</i> (Refleksi) .....	126
4.1.5 Angket .....	127

A. Pernyataan Angket No. 1 .....	127
B. Pernyataan Angket No. 2 .....	128
C. Pernyataan Angket No. 3 .....	129
D. Pernyataan Angket No. 4 .....	130
E. Pernyataan Angket No. 5 .....	131
F. Pernyataan Angket No. 6 .....	132
G. Pernyataan Angket No. 7 .....	133
H. Pernyataan Angket No. 8 .....	134
I. Pernyataan Angket No. 9 .....	135
J. Pernyataan Angket No. 10 .....	136
4.2 Pembahasan .....	136
4.2.1 Analisis Data .....	137
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI</b>	
5.1 Simpulan .....	142
5.2 Implikasi .....	144
5.3 Rekomendasi .....	144
DAFTAR PUSTAKA .....	146
DAFTAR LAMPIRAN .....	157

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Pembelajaran <i>online</i> mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) sebelum tindakan.....	4
Gambar 2.1 Jenis-jenis permainan pada media <i>game virtual Wordwall</i> .....	20
Gambar 2.2 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Match Up</i> ” .....	21
Gambar 2.3 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Quiz</i> ” .....	21
Gambar 2.4 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Random Wheel</i> ” .....	22
Gambar 2.5 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Open The Box</i> ” .....	22
Gambar 2.6 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Open The Box</i> ” .....	23
Gambar 2.7 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Find The Match</i> ” .....	23
Gambar 2.8 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Group Sort</i> ” .....	24
Gambar 2.9 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Matching Pairs</i> ” .....	24
Gambar 2.10 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Random Cards</i> ” .....	25
Gambar 2.11 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Unjumble</i> ” .....	25
Gambar 2.12 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Rank Order</i> ” .....	26
Gambar 2.13 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Anagram</i> ” .....	26
Gambar 2.14 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Missing Word</i> ” .....	27
Gambar 2.15 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Flip Tiles</i> ” .....	27
Gambar 2.16 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Flip Tiles</i> ” .....	28
Gambar 2.17 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Gameshow Quiz</i> ” .....	28
Gambar 2.18 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Wordsearch</i> ” .....	29
Gambar 2.19 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Labelled Diagram</i> ” ...	29
Gambar 2.20 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>True or False</i> ” .....	30
Gambar 2.21 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	30
Gambar 2.22 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Airplane</i> ” .....	31
Gambar 2.23 Tampilan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Whack a Mole</i> ” .....	31
Gambar 2.24 Contoh komik Strip .....	34
Gambar 2.25 Contoh komik Kartun/Karikatur .....	35
Gambar 2.26 Contoh komik Online .....	35
Gambar 2.27 Contoh komik Series Naruto .....	36

Gambar 2.28 Menggambar komik dengan teknik manual .....	36
Gambar 2.29 Menggambar komik dengan teknik digital .....	37
Gambar 2.30 Panel komik .....	39
Gambar 2.31 Parit pada komik .....	39
Gambar 2.32 Sudut pandang gambar komik .....	40
Gambar 2.33 Balon kata .....	41
Gambar 2.34 Efek visual komik .....	41
Gambar 2.35 Gambar ilustrasi komik .....	42
Gambar 3.1 Mind Map Desain Penelitian .....	64
Gambar 4.1 Langkah awal dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	83
Gambar 4.2 Langkah kedua dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	84
Gambar 4.3 Langkah ketiga dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	84
Gambar 4.4 Langkah keempat dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	85
Gambar 4.5 Langkah kelima dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	85
Gambar 4.6 Langkah keenam dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	86
Gambar 4.7 Langkah ketujuh dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	86
Gambar 4.8 Langkah kedelapan dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	87
Gambar 4.9 Langkah terakhir dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “Match Up” .....	87
Gambar 4.10 Tampilan media pembelajaran <i>game virtual Wordwall</i> jenis <i>Match Up</i> pada materi pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) .....	88
Gambar 4.11 Kegiatan pembelajaran menggunakan <i>zoom meeting</i> pada siklus 1 .....	89

Gambar 4.12 Langkah awal dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	100
Gambar 4.13 Langkah kedua dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	100
Gambar 4.14 Langkah ketiga dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	101
Gambar 4.15 Langkah keempat dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	101
Gambar 4.16 Langkah kelima dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	102
Gambar 4.17 Langkah keenam dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	102
Gambar 4.18 Langkah ketujuh dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	103
Gambar 4.19 Langkah kedelapan dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	103
Gambar 4.20 Langkah kesembilan dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	104
Gambar 4.21 Langkah akhir dalam membuat media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	104
Gambar 4.22 Aplikasi sekolah (Manajemen Informasi Spalzha) .....	105
Gambar 4.23 Tampilan isi identitas sebelum bermain media <i>game virtual Wordwall</i> .....	106
Gambar 4.24 Tampilan awal media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” pada siswa .....	106
Gambar 4.25 Tampilan media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	107
Gambar 4.26 Tampilan awal media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Gameshow Quis</i> ” .....	117
Gambar 4.27 Tampilan media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Gameshow Quis</i> ” saat dimainkan .....	117
Gambar 4.28 Proses kegiatan siklus 3 memainkan media <i>game virtual</i>	

<i>Wordwall</i> pada materi pengetahuan komik .....	118
Gambar 4.29 Proses Kegiatan Siklus 2 tahap 2 Memainkan media <i>game virtual Wordwall</i> pada materi pengetahuan komik .....	119



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kemampuan dalam aspek kognitif .....	48
Tabel 2.2 Kemampuan dalam aspek afektif .....	50
Tabel 2.3 Kemampuan dalam aspek psikomotorik .....	52
Tabel 3.1 Kisi-kisi angket/kuesioner .....	60
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen soal pengetahuan komik pada media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Match Up</i> ” .....	61
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen soal pengetahuan komik pada media <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Maze Chaze</i> ” .....	61
Tabel 3.4 Kisi - kisi instrumen soal pengetahuan komik pada permainan <i>game virtual Wordwall</i> jenis “ <i>Gameshow Quiz</i> ” .....	62
Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar observasi guru dan siswa .....	62
Tabel 3.6 Kisi - kisi desain media pembelajaran media <i>game virtual Wordwall</i> .....	64
Tabel 3.7 Nilai/bobot skor angket/kuesioner .....	73
Tabel 3.8 Jarak interval angket/kuesioner .....	74
Tabel 3.9 Kriteria ketuntasan hasil tes .....	74
Tabel 3.10 Tabel tingkat penguasaan (taraf keberhasilan tindakan) (Mulyasa, 2010) .....	76
Tabel 3.11 Jadwal Penelitian .....	77
Tabel 4.1 Nilai Prasiklus Siswa .....	80
Tabel 4.2 Hasil prasiklus pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) .....	81
Tabel 4.3 Nilai desain media <i>game virtual wordwall</i> jenis <i>Match Up</i> .....	90
Tabel 4.4 Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus 1 .....	90
Tabel 4.5 Hasil penilaian tes tertulis siswa siklus 1 .....	94
Tabel 4.6 Hasil pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) pada siklus 1 .....	96
Tabel 4.7 Nilai desain media <i>game virtual Wordwall</i> jenis <i>Maze Chase</i> .....	108
Tabel 4.8 Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus 2 .....	108



Tabel 4.9 Hasil penilaian tes tertulis siswa siklus 2 .....	112
Tabel 4.10 Hasil pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) pada siklus 2 .....	114
Tabel 4.11 Nilai desain media <i>game virtual Wordwall</i> jenis <i>Gameshow Quiz</i> .....	119
Tabel 4.12 Hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada siklus 3 .....	120
Tabel 4.13 Hasil penilaian tes tertulis siswa siklus 3 .....	124
Tabel 4.14 Hasil pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) pada siklus 3 .....	125
Tabel 4.15 Pernyataan angket no. 1 .....	127
Tabel 4.16 Pernyataan angket no. 2 .....	128
Tabel 4.17 Pernyataan angket no. 3 .....	129
Tabel 4.18 Pernyataan angket no. 4 .....	130
Tabel 4.19 Pernyataan angket no. 5 .....	131
Tabel 4.20 Pernyataan angket no. 6 .....	132
Tabel 4.21 Pernyataan angket no. 7 .....	133
Tabel 4.22 Pernyataan angket no. 8 .....	134
Tabel 4.23 Pernyataan angket no. 9 .....	135
Tabel 4.24 Pernyataan angket no.10 .....	136
Tabel 4.25 Hasil kuesioner implementasi media <i>game virtual Wordwall</i> .....	137
Tabel 4.26 Daftar nilai keseluruhan siswa hasil implementasi media <i>game virtual wordwall</i> pengetahuan Komik pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) .....	138
Tabel 4.27 Hasil implementasi media <i>game virtual Wordwall</i> pengetahuan Komik pada mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) .....	140

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 2.1 Kerangka berpikir penelitian .....	57
Bagan 3.1 Desain penelitian tindakan kelas spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart .....	65



## DAFTAR GRAFIK

Grafik 4.1 Frekuensi relatif hasil prasiklus pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) kelas 8F .....	81
Grafik 4.2 Frekuensi relatif hasil siklus 1 pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) .....	96
Grafik 4.3 Frekuensi relatif hasil pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) pada siklus 2 .....	114
Grafik 4.4 Frekuensi relatif hasil pengetahuan komik mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) pada siklus 3 .....	126
Grafik 4.5 Hasil kuesioner implementasi media <i>game virtual wordwall</i>	138
Grafik 4.6 Nilai rata-rata & persentase implementasi media <i>game virtual Wordwall</i> pengetahuan Komik Mata Pelajaran Seni Budaya Kelas 8F .....	141



**DAFTAR DIAGRAM**

Diagram Lingkaran 4.1 Alasan siswa tidak mengikuti mata pelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) .....	79
---	----



## DAFTAR PUSTAKA

- . 2012. *Praktek Penelitian Tindakan Kelas 2012*. Bandung : Remaja Rodakarya, 2012.
- . 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta, 2016.
- Adetia, N. A. (2017). *Pengaruh Supervisi Kepala Sekolah dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Terhadap Mutu RPP di SDN Kalimanah Wetan Kabupaten Purbalingga*. Purwokerto: Universitas Muhamadiyah Purwokerto.
- Adhita. (n.d.). *Mencongak Perkalian*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/15684356/mencongak-perkalian>
- Aditia, S. (2021). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Mobile Pada Masa Pandemi Covid-19*. Pekanbaru: OSF Preprints.
- Agung, Iskandar. 2012. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru*. Jakarta : Bestari Buana Murni, 2012.
- Ahmadi, F., & dkk. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (MIC) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian PEndidikan*, 70.
- Alburujigs. (n.d.). *Cocokkanlah gambar di bawah ini!* Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/16750505/cocokkanlah-gambar-di-bawah-ini>
- Aminuddin. (2004). *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru.
- Andina, Y. (2021). *Mau Bikin Komik? Kenali Jenis Susunan Panel Komik Berikut Ini!* Retrieved from Kreativv: <https://kreativv.com/panel-komik/>
- Anitah, S. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- AnitaPutri. (n.d.). *Numbers: Count by tens*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/3779296/numbers-count-by-tens>
- Ardian. (n.d.). *Simple Past Tense - Fill in the blanks*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/1679416/engelska/simple-past-tense-fill-in-lanks>

- Ardini, P. P., & all, e. (2019). Media Realia dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A di TK Kembang Teratai KELurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Gorontalo [Realia Media in Introducing the Vocabulary of Group A Children in the Kembang Teratai Kindergarten]. *JPP PAUD FKIP Unirta* 6, 63-80.
- Aribowo, E. K. (2021, Februari 03). *Wordwall: Media Pembelajaran Interaktif Mulai dari Quiz, Wordsearch, hingga Anagram*. Retrieved from Erickunto: <https://www.erickunto.com/2020/11/wordwall-media-pembelajaran-interaktif.html>
- Arikunto, Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta, 2000.
- Anastasia, T. (2021, Januari 15). *Mau PAndemu usai? Ketahui Pentingnya Gerakan 5M COVID-19*. Retrieved from Klik Dokter: <https://www.klikdokter.com/info-sehat/read/3644583/mau-pandemi-usai-ketahui-pentingnya-gerakan-5m-covid-19>
- Arifin, & Kusriyanto. (2009). *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ariyanto. (2020, maret 3). *Asal Mula dan Penyebaran Virus Corona dari Wuhan ke Seluruh Dunia*. Retrieved from BAPPEDA Provinsi Nusa Tenggara Barat: <https://bappeda.ntbprov.go.id/asal-mula-dan-penyebaran-virus-corona-dari-wuhan-ke-seluruh-dunia/>
- Arifin, Z. (2009). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, S. (2003). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asrul, & dkk. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Medan: Perdana Mulya Sarana.
- Azwar, S. (2010). *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin. (2004). *Paradigma Psikologi Islami*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Balaindu70. (n.d.). *UKG Word Waal Created by Anuska Verma*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/8795281/ukg-word-wall-created-anushka-verma>

- Bilfaqih, Y. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Brigittayolanda. (n.d.). *Season 2: Drag and Drop Each Keyword next to its Definition*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/15072565/seasons-2>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi informasi dan komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 1-9.
- Covid-19, S. T. (2021). *Apa dan Bagaimana Cara Physical Distancing*. Retrieved 2021, from Komite Penanganan Covid-19 dan Pemulihan Ekonomi Nasional: <https://covid19.go.id/tanya-jawab?search=apa%20dan%20bagaimana%20cara%20physical%20distancing?>
- Darmadi, M. P., & Handoko, B. (2014). *Perancangan Museum Komik Indonesia*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial.
- Destisari. (n.d.). *Life Cycle of Flowering Plant*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/6397161/life-cycle-flowering-plant>
- Dinitian92. (n.d.). *What emotion will you have when you see these pictures or situations?* Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/3483884/what-emotion-will-you-have-when-you-see-these-pictures-or>
- Dotnet2, D. (-). -. Retrieved from Free Vectors: [https://all-free-download.com/free-vector/download/collection-of-comic-effect\\_6822704.html](https://all-free-download.com/free-vector/download/collection-of-comic-effect_6822704.html)
- Fahlevi, F. (2020, Oktober 27). *Nadiem: PJJ Terpaksa Dilakukan untuk Melindungi Kelompok Rentan dari Covid-19*. Retrieved from Tribunnews: <https://www.tribunnews.com/pendidikan/2020/10/27/nadiem-pjj-terpaksa-dilakukan-untuk-melindungi-kelompok-rentan-dari-covid-19>
- Felicia61. (n.d.). *Computer Hardware*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/6940903/computer-hardware>

- Fitri, N. S., Widiati, S. W., & Rahayu, N. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Word Wall dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Jepang Terhadap Siswa Kelas XI SMAN 9 Pekanbaru*. Riau: Universitas Riau.
- Gerungan, W. A. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: Rafika Aditama.
- Gumilar, A. (2018, April 9). *Mengenal Apa itu Komik*. Retrieved from Abigumilar.wordpress.com:  
<https://abiigumilar.wordpress.com/2018/04/09/mengenal-apa-itu-komik/>
- Hamalik, O. (2016). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harsanto, B. (2014). *Inovasi Pembelajaran di Era Digital*. Bandung: UNPAD Press.
- Hasanah, S. (2020, Juni 6). *10 Aplikasi untuk Membuat Komik di PC dan Smartphone*. Retrieved from Carisinyal: <https://carisinyal.com/aplikasi-untuk-membuat-komik/>
- Herlambang, A. A. (2020, Maret 6). *10 Aplikasi Baca Komik Gratis Paling Populer*. Retrieved from AyoSemarang.com:  
<https://www.ayosemarang.com/read/2020/03/06/53269/10-aplikasi-baca-komik-gratis-paling-populer>
- Idasenirupa. (n.d.). *Temukan Alat dan Bahan Membuat Poster*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/12079891/kelas-8e>
- Ipung. (2020). *Pengertian Komik dan Cara Menggambar Komik*. Retrieved from Si Ipung: <https://www.siipung.com/2019/09/pengertian-komik-adalah.html>
- Irawanti, A. (2021, Mei 21). *Pemanfaatan Aplikasi Wordwall untuk Membuat Game Edukasi dalam PJJ*. Retrieved from Jawa Pos: <https://radarsemarang.jawapos.com/rubrik/untukmu-guruku/2021/05/21/pemanfaat-aplikasi-wordwall-untuk-membuat-game-edukasi-dalam-pjj/>
- Iskandar, D. (2012, Maret 08). *Perencanaan Pembelajaran: Silabus & Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Retrieved from Direktori file UPI: [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR.\\_PEND.\\_BHS.\\_DAN\\_SASTRA\\_IN\\_DONESIA/196606291991031-DENNY\\_ISKANDAR/SILABUS\\_DAN\\_RPP\\_SMP.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BHS._DAN_SASTRA_IN_DONESIA/196606291991031-DENNY_ISKANDAR/SILABUS_DAN_RPP_SMP.pdf)



- Iskandar, Dadang and Narsim. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas dan Publikasinya*. Cilacap : Ihya Media, 2015.
- Ismiyanto, P. S. (2010). Strategi dan Model Pembelajaran Seni. 6.
- Izzaty, R. E., Suardiman, S. P., Ayryza, Y., Purwandar, Hiryanto, & Kusmaryani, R. E. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jazellecamillel. (n.d.). *Weathe Vocabulary*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/13893714/weather-vocabulary>
- Keraf, A. S. (2002). *Etika Lingkungan*. Jakarta: Buku Kompas.
- Kuntjojo. (2009). *Metode Penelitian*. Kediri: Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Kusaeri, & Suprananto. (2012). *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Kusnadi, C., & Sujtipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran; Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta Timur: Pranada Media.
- Lastriselo9. (n.d.). *Profession*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/12354076/profession>
- Loen, J. (2018, September 30). *Perbedaan Pendidikan Sebelum & Sesudah Kemerdekaan*. Retrieved from Jaini Loen: <http://jainiyubmee.blogspot.com/2018/09/perbedaan-pendidikan-sebelum-sesudah.html>
- Maghfiroh, K. (2018). Penggunaan MEdia Word Wall untuk Meningkatkan HASIL BELajar Matematika Pada Siswa Kelas IV MI Roudlotul Huda. *Jurnal Profesi Keguruan*, 66.
- Mahnun, N. (2018). Implementasi Pembelajaran Online dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online di Perguruan Tinggi Islam dalam Mewujudkan Word Class University. *IJEM: Kajian Teori dan Hasil Penelitian Pendidikan 1*, 29-36.

- Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak BERkebutuhan Khusus*. Jakarta: Pustaka Abadi.
- Majid, A. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masruri, R. (2017). Penyusunan Instrumen Penilaian Pengetahuan Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Smp Kelas VII Semester Gasal.
- Mbakdinna. (n.d.). *Holidays - East Asia*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/6804707/holidays-east-asia>
- Mindblowon. (2019, Juni 12). *Jurusan - 14062019*. Retrieved Januari 7, 2021, from Twitter: <https://twitter.com/tahilalats/status/1347097335554134016>
- Misrad, M. (2015, Juni 17). *Mice Cartoon - Musim Pengemis*. Retrieved from Blogspot: Muhammad Misrad
- Missmela. (n.d.). *Colours*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/5647587/colours>
- Mubarak, & Chayatin. (2008). *Buku Ajar Kebutuhan Dasar Manusia Teori dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Muhadi, F. 2013. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Sanata Dharma, 2013.
- Mulyasa. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung : Remaja Rosdakarya, 2003.
- Mulyasa, E. (2007). *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution, W. N. (2017). Perencanaan Pembelajaran: Pengertian, Tujuan dan Prosedur. *ITTIHAD*, 1-11.
- Ngabidin, M. (2021). *Mekar Berseri di Masa Pandemi (Kumpulan Best Practices Inovasi Pembelajaran pada Sekolah Model di Masa Pandemi Covid 19) SMP, SMA, SMK*. Yogyakarta: Deepublish.
- Nurgiyantoro, B. (2011). *Penilaian Pembelajaran Bahasa: Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPEE.
- Nurgiyantoro, B. (2012). *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurihsan, A. J., & Agustin, M. (2016). *Dinamika Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: PT Refika Aditama.

- Paudlollypop. (n.d.). *Musical Instrumens 1*. Retrieved from Wordwall :  
<https://wordwall.net/resource/5927228/music/musical-instruments-1>
- Permendagri. (2019, Agustus 19). *PERMENDAGRI NO 32 TAHUN 2006 (lamp)*. Retrieved from Kementrian Dalam Negeri Republik Indonesia:  
<https://kemendagri.go.id/arsip/detail/6909/permendagri-no-32-tahun-2006-lamp>
- Pohan, N. (2017). *Pelaksanaan Proses Belajar Melalui Bimbingan Aspek Afektif, Kognitif dan Psikomotorik Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Amal Shaleh MEDan*. Medan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Prawny. (2014, Februari 2014). -. Retrieved from Pixabay:  
<https://pixabay.com/id/illustrations/kartun-komik-kata-gelembung-balon-268493/>
- Purnomo, E., Haerudin, D., Rohmanto, B., & Juih, J. (2017). *Seni Budaya*. Balitbang Kemendikbud.
- Purwanto, M. N. (2010). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, N. (2002). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putra, Nugraha Permana. 2016. *Pendidikan Kepramukaan dama onteks Menumbuhkembangkan Dasar Kepemimpinan Siswa*. Cimahi : STKIP Siliwangi, 2016.
- Putri, F. M. (2020). *Efektivitas PEnggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada MAteri Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Putri, F. M. (2021). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Daring (Online) Matematika Pada Materi Bilangan Cacah Kelas 1 Di MIN 2 Kota Tangerang Selatan*. Jakatra: UIN Syarif Hidayatullah.
- Putri, V. K. (2021, April 26). *Komik: Pengertian, Jenis, ciri-Ciri dan Contohnya*. Retrieved from Kompas.Com:  
<https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/26/143137869/komik-pengertian-jenis-ciri-ciri-dan-contohnya?page=all>

- Putri, V. V., & Asrori, M. A. (2019). Pemanfaatan Digital Game Base Learning dengan Media Aplikasi Kahoot untuk Meningkatkan Interaksi Pembelajaran. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 1-10.
- Rahayu, I. S. (2019). *Tinjauan Visual Karakter Merpati Melalui Metode Intertekstual*. Bandung: UNIKOM.
- Rahmawati, I. Y., & Suyatno. (2018). Karakteristik Tokoh Protagonis dan Antagonis dalam Novel Anak Seri "The Story Explorer" Karya Anak Usia 12 Tahun Terbitan Tiga Ananda.
- Rahmawati, Q. (2017). *Pembelajaran Seni Lukis di Kelas X SMA Negeri 4 Magelang*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rap, R. A. (2020). *5 Cara Membuat Komik Strip Bersama Anak*. Retrieved from Imaos: <https://www.imaos.id/imaospedia/5-cara-membuat-komik-strip-bersama-anak/>
- Rini, A. (2011). *Menaggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. Jakarta: Pustaka Mina.
- Rivai, A., & Sudjana, N. (2013). *Media Pengajaran : Penggunaan dan Pembuatannya*. Jakarta: Algesindo.
- Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: CV Bina MEdia.
- Rusman. (2013). *Metode-metode Pembelajaran : Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Rustaman, N. Y. (2003). *Strategi Belajar Mengajar Biologi*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sagala, S. (2008). Silabus Sebagai Landasan Pelaksanaan dan Pengembangan Pembelajaran Bagi Guru yang Profesional. 5.
- Saifronkasiati7. (n.d.). *Must and Musn't*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/6137812/must-and-musnt>
- Sanjaya, W. (2006). *Pembelajaran dan Implementasi Kurikulum Berbasis*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Preneda Media Group.

- Sanjaya, W. (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Sastrianawati. (2017). *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Senorida. (n.d.). *Arahkan Pesawat Menuju Awan Yang Tepat!* Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/18648768/arahkan-pesawat-menuju-awan-yang-tepat>
- Setiawan, A. R., Puspaningrum, M., & Umam, K. (2019). *Pembelajaran Fiqh Mu'Āmalāt Berorientasi Literasi Finansial* . 6.
- Shopia26. (n.d.). *Clothing in Indonesia*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/2848286/clothing-indonesia>
- Simarmata, J., Sari, D. C., Purba, D. W., Mufarizuddin, & Hasibuan, M. S. (2019). *Inovasi Pendidikan Lewat Transformasi Digital*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sondaripurbaend. (n.d.). *Guess where you can find the Notice*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/16758470/guess-where-you-can-find-notice>
- Steffi, & Adam, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 78-90.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwoko, D. (2016, Desember 15). *Lomba Menggambar Komik Anti Narkoba*. Retrieved from Antara Foto: <https://www.antarafoto.com/mudik/v1481803211/lomba-menggambar-komik-anti-narkoba>

- Sukarni. (2021, Januari 23). *Materi DGP – Ukuran Pengambilan Gambar dalam Fotografi*. Retrieved from Bungkarnich: <https://bungkarnich.wordpress.com/2021/01/23/materi-dgp-ukuran-pengambilan-gambar-dalam-fotografi/>
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga.
- Susanto, H. (2015, Desember 18). *Pembelajaran Seni Rupa*. Retrieved from Wong Kapetakan's Blog: Trengginas Anggayuk Karsaneng Ngelmu: <https://bagawanabiyasa.wordpress.com/2015/12/18/pembelajaran-seni-rupa/>
- Suwarno, W. (2006). *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suyadi. (2016). Perencanaan dan Asesmen Perkembangan Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD/TK/RA) di Daerah Istimewa Yogyakarta). 1.
- Syafii, & dkk. (2005). *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thaliajpasaribu. (n.d.). *Flowering Plants: A Series of Multiple Choice Questions - Tap the Correct Answer to Proceed*. Retrieved from Wordwall: <https://wordwall.net/resource/7923929/flowering-plants>
- Turohmah, F., Mayori, E., & Sari, R. Y. (2020). Media pembelajaran Word Wall dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosa kata bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 19.
- Utama, S. W. (2018, Januari 23). *Menggambar Komik*. Retrieved from Sandi Wahyu Utama: <http://sawids.blogspot.com/2018/01/menggambar-komik.html>
- Velcutie. (-). *Komik Cabutan Naruto 46, 52, 53, 54, 55, 58 by Masashi Kishimoto (Elex)*. Retrieved Juli 30, 2021, from Shopee.co.id: [https://shopee.co.id/Komik-cabutan-NARUTO-46-52-53-54-55-58-by-Masashi-Kishimoto-\(Elex\)-i.10321130.1295176601](https://shopee.co.id/Komik-cabutan-NARUTO-46-52-53-54-55-58-by-Masashi-Kishimoto-(Elex)-i.10321130.1295176601)
- Wildan. (2017). Pelaksanaan Penilaian Autentik Aspek Pengetahuan, Sikap dan Keterampilan Di Sekolah atau Madrasah. 15(2).

- Zainal, A. (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zainul, A., & Nasution, N. (2001). *Penilaian Hasil Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zulkifli. (2012). Strategi Pembelajaran Seni Budaya di Sekoah: Seni Rupa dalam Materi Seni Budaya. *Prosiding FKIP Universitas Bengkulu*. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.

