

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
ELEKTRONIK BERBASIS *WEBTOON* KD 3.7 DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Jefri Ardandi

NIM : 06041381924048

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
ELEKTRONIK BERBASIS WEBTOON KD 3.7 DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Jefri Ardandi

NIM : 06041381924048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
ELEKTRONIK BERBASIS WEBTOON KD 3.7 DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

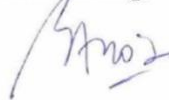
Jefri Ardandi

NIM : 06041381924048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
ELEKTRONIK BERBASIS WEBTOON KD 3.7 DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

oleh

Jefri Ardandi

NIM: 06041381924048


Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin
Tanggal : 25 September 2023


TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. 

2. Anggota : Dr. Hudaidah, M.Pd 

Palembang, Oktober 2023

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**


**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
ELEKTRONIK BERBASIS *WEBTOON* KD 3.7 DALAM MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Jefri Ardandi

Nim: 06041381924048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



**Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum
NIP. 196305021988032003**

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jefri Ardandi

Nim : 06041381924048

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik berbasis *Webtoon* KD 3.7 Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 3 Tanjung Raja” ini benar-benar karya saya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, September 2023

Yang membuat pernyataan



Jefri Ardandi

NIM. 06041381924048

PRAKATA

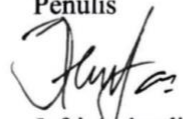
Alhamdulillah, segala puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik Berbasis *Webtoon* KD 3.7 Dalam Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 3 Tanjung Raja”. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bantuan dari banyak pihak

Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum sebagai dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), serta Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di Indonesia.

Palembang, September 2023

Penulis



Jefri Ardandi

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur, segala puji bagi Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat, ridho dan karunianya, sehingga sebuah karya yang bernama skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat beriring salam semoga tercurahkan kepada junjungan dan suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ku ini kupersembahkan kepada orang yang berperan dalam hidupku:

- ❖ Kepada kedua orang tua ku tercinta Bapak Ratmin dan Ibu Laila yang sudah merawat dan membesarkanku dengan penuh kasih sayang dan selalu mendoakan, mendidik, dan selalu memberikan yang terbaik buat saya. Terima kasih banyak atas pengorbanan, usaha dan kerja keras kalian kepadaku. Segala perjuanganku hingga titik ini aku persembahkan pada dua orang yang paling berharga dalam hidupku. Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna untukku.
- ❖ Teruntuk ayuk dan kakak ipar saya, Lia Rosiana dan Haidir, kakak laki-lakiku, Dicky Wahyu dan Reksi Ferdian. Terima kasih atas segala doa dan dukungannya untuk saya.
- ❖ Kepada keluarga besarku, terima kasih banyak atas doa dan dukungan yang diberikan untuk saya.
- ❖ Kepada dosen pembimbing ku, Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. terima kasih karena telah membimbing, mendidik, dan mengarahkanku dengan sabar dan Ikhlas. Terima kasih banyak Ibu atas bantuan yang telah Ibu berikan kepada saya dari awal perkuliahan sampai dengan saat ini yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi saya ini.
- ❖ Dosen-dosenku di Prodi Pendidikan Sejarah, Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd.,Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Aditya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan, serta staf administrasi Bapak Asep yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- ❖ Guru sejarah SMA Negeri 3 Tanjung Raja, Ibu Sri Agustina, S.Pd yang telah banyak membantu saya dan mempermudah saya dalam penelitian. Peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Tanjung Raja, terima kasih telah membantuku

dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 3 Tanjung Raja semoga selalu dalam lindungan Allah SWT. dan diberikan kesuksesan di masa depan.

- ❖ Teruntuk kakak pemilik channel youtube GiGN AF sheen, terima kasih telah mengajarkan saya tentang cara membuat komik webtoon.
- ❖ Teman seperjuangan sedaerah Diana Kanaya, terima kasih atas bantuan yang diberikan selama proses perkuliahan.
- ❖ Teman se PA ku, Gofu Permadi, Diah Wicahya, Septia Sulia Andini, Eka Rita, Fruity Limphantry, dan Dhanty Rahmallah. Terima kasih atas perjuangan kita selama ini.
- ❖ Teruntuk para panglima perang ku, Muhammad Hidayutullah, Ridha Al Barokah, dan Iqbal Bakti Efendi, terima kasih banyak bro atas bantuannya selama ini, semoga kita semua sukses di masa depan. Sampai bertemu lagi pada level selanjutnya dari versi terbaik kita masing-masing.
- ❖ Dewan Pembulian Redaksi (DPR) dan Pejuang Mythic TDR Squad, Daffa, Putri, Iqbal, Ali, Ramzy, Edo, Ari, Feggi, Rafiko, Rizky, Anjel dan Eva. Terima kasih atas hari-harinya yang sangat berkesan semoga kita semua sukses dan tetaplah dijalan kebaikan.
- ❖ Teman-teman se perjuangan di Pendidikan Sejarah Angkatan 2019 terima kasih atas kerja samanya selama perkuliahan.
- ❖ Keluarga besar Himapes terkhususnya seluruh Badan Pengurus Harian Kabinet Jantung Citra 2021 yang bersama sama berproses menjadi manusia yang bertanggung jawab dan menuju kearah yang lebih baik lagi.
- ❖ Untuk semua orang yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi saya ini, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas segala bentuk bantuan yang diberikan kepada saya selama proses pembuatan skripsi ini.
- ❖ ***LAST BUT NOT LEAST, YA!*** Untuk diri saya sendiri Jefri Ardandi, Apresiasi yang sebesar-besarnya kepada diri ini karena telah bertanggung jawab dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak telah menjadi kuat dan tidak menyerah menghadapi berbagai halangan dan rintangan yang tidak mudah dalam berproses ini. Terima kasih banyak untuk diri ini karena telah berhasil mengalahkan tekanan, ego, dan pikiran sendiri yang tidak mudah ini. Selamat atas pencapaianmu yang telah berhasil menyelesaikan skripsimu sebagai tugas akhir sebagai mahasiswa dan selamat menjadi sarjana.

Motto:

*“Jangan Pernah Menyalahkan Tuhan, Jangan Pernah Menyalahkan Sekitarmu,
Karena Takdir Akan Mengarahkanmu Ke Titik Yang Terbaik”*

(Mamat Alkatiri)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Belajar	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	11
2.4 Teori-Teori Belajar	12
2.4.1 Teori Konstruktivistik.....	12
2.4.2 Teori Kognitif	14
2.4.3 Teori Behavioristik	14
2.5 Hakikat Media Pembelajaran	15
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran	17

2.5.3 Pemilihan Media Pembelajaran	18
2.6 Media Komik Elektronik	19
2.6.1 Pengertian Komik	19
2.6.2 Jenis-jenis Komik	21
2.6.3 Unsur-unsur Grafis Dalam Komik.....	23
2.6.4 Pengertian Komik Elektronik	24
2.6.5 Tahapan-tahapan Pembuatan Media Komik.....	25
2.7 Webtoon	25
2.8 Kelebihan <i>Webtoon</i>	27
2.9 Kekurangan <i>Webtoon</i>	28
2.10 Penelitian Pengembangan.....	28
2.11 Model-model Pengembangan.....	29
2.11.1 Model Alessi dan Trollip	29
2.11.2 Model ADDIE	30
2.11.3 Model Hannafin and Peck	31
2.12 Penelitian Terdahulu.....	33
2.13 Kerangka Berpikir	34
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian	35
3.2 Lokasi Penelitian	35
3.3 Subjek Penelitian	36
3.4 Prosedur Penelitian	36
3.4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	37
3.4.2 Tahapan Desain	39
3.4.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	40
3.5 Teknik Pengumpulan Data	43
3.5.1 Wawancara.....	43
3.5.2 <i>Walkthrough</i>	44
3.5.3 Observasi	44
3.5.4 Studi Pustaka	45

3.5.5 Tes Hasil Belajar.....	45
3.6 Teknik Analisis Data	45
3.6.1 Analisis Data <i>Walktrough</i>	45
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar	46
BAB IV	48
HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran	48
4.1.2 Hasil Perencanaan	49
4.1.3 Tahapan Perancangan (<i>Design</i>)	53
4.1.4 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	59
4.2 Pembahasan	77
BAB V.....	86
KESIMPULAN DAN SARAN	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Identitas Validasi Ahli	42
Tabel 3.2 Kategori Skor Validasi Ahli.....	46
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kevalidan.....	46
Tabel 3.4 Tabel Kriteria Tinggi Rendahnya N-gain	47
Tabel 4.1 Rancangan Episode Media Pembelajaran Komik Elektronik Berbasis <i>Webtoon</i>	57
Tabel 4.2 Potongan <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Komik Elektronik Berbasis <i>Webtoon</i>	58
Tabel 4.3 Tampilan Media Pembelajaran Komik Elektronik Berbasis <i>Webtoon</i>	60
Tabel 4.4 Daftar Identitas Validasi Ahli	61
Tabel 4.5 Hasil Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Materi	62
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media.....	64
Tabel 4.7 Hasil Uji Beta Kelompok Kecil	69
Tabel 4.8 Hasil Uji Beta Kelompok Besar.....	70
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik	72
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik	73
Tabel 4.11 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	74
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	76
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal Webtoon	26
Gambar 2.2 Tampilan tempat menerbitkan komik di Webtoon.....	27
Gambar 2.3 Model Alessi dan Trollip	30
Gambar 2.4 Model ADDIE.....	31
Gambar 2.5 Model Hannafin dan Peck.....	32
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Prosedur Model Pengembangan Alessi & Trollip.....	37
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah	50
Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah	51
Gambar 4.3 Diagram Identifikasi Kebutuhan	52
Gambar 4.4 Diagram Identifikasi Kebutuhan	53
Gambar 4.5 Desain Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	54
Gambar 4.6 Desain Materi Pembelajaran	55
Gambar 4.7 Grafik Tingkat Validitas Hasil Uji Alpha	67
Gambar 4.8 Pelaksanaan <i>Pretest</i> di Kelas XI IPS 1.....	71
Gambar 4.9 Proses Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas XI IPS 1.....	72
Gambar 4.10 Pelaksanaan <i>Posttest</i> di Kelas XI IPS 1	73

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Komik Elektronik Berbasis <i>Webtoon</i>	56
Bagan 4.2 <i>Flowchart</i> Materi	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	96
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas	97
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian	99
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian Dinas Pendidikan.....	100
Lampiran 5. Surat Keputusan Pasca Penelitian di SMA Negeri 3 Tanjung Raja	101
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Desain Pembelajaran	102
Lampiran 7. Lembar Validasi Materi.....	104
Lampiran 8. Lembar Validasi Media	106
Lampiran 9. Kartu Bimbingan	108
Lampiran 10. Angket Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik ...	111
Lampiran 11. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	115
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	116
Lampiran 13. QR Code Komik Elektronik Berbasis <i>Webtoon</i>	142
Lampiran 14. Angket Tanggapan Uji Beta Kelompok Kecil.....	143
Lampiran 15. Angket Tanggapan Uji Beta Kelompok Besar	144
Lampiran 16. Lembar Hasil <i>Pretest</i>	146
Lampiran 17. Lembar Hasil <i>Posttest</i>	150
Lampiran 18. Dokumentasi.....	154

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik berbasis *Webtoon* KD 3.7 Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 3 Tanjung Raja” penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang menggunakan model pengembangan Alessi & Trollip. Adapun tujuan dalam penelitian ini ialah untuk mengembangkan media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon* yang valid dan memiliki dampak efektivitas pada pembelajaran Sejarah dikelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Kevalidan produk yang dikembangkan ini didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan kepada beberapa ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli desain pembelajaran. Adapun hasil dari validasi materi sebesar 4,26 dengan kategori sangat valid, ahli media sebesar 4,73 dengan kategori sangat valid, dan ahli desain pembelajaran sebesar 3,84 dengan kategori valid. Efektivitas dari penggunaan media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon* terlihat pada hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan pada hasil belajar sebesar 45% dengan *N-gain* sebesar 0,79 yang masuk pada kategori tinggi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon* ini valid dan efektif diterapkan dikelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

Kata Kunci: *Pengembangan media pembelajaran, komik elektronik, webtoon, kd 3.7, validitas, efektivitas*

Pembimbing




Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP.199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Webtoon-based Electronic Comic Learning Media Basic Competencies 3.7 in Class XI History Subjects at Public High School 3 Tanjung Raja" this research was conducted in class XI Social Sciences 1 Public High School 3 Tanjung Raja. This research is a type of research that uses the Alessi & Trollip development model. The purpose of this research is to develop webtoon-based electronic comic learning media that is valid and has an effective impact on learning History in class XI Social Sciences 1 Public High School 3 Tanjung Raja. The validity of the developed product is based on the results of validation conducted to several experts, namely material experts, media experts, and learning design experts. The results of material validation amounted to 4.26 with a very valid category, media experts amounted to 4.73 with a very valid category, and learning design experts amounted to 3.84 with a valid category. The effectiveness of using webtoon-based electronic comic learning media can be seen in the learning outcomes of students who experience an increase in learning outcomes of 45% with an N-gain of 0.79 which is in the high category. It can be concluded that this webtoon-based electronic comic learning media is valid and effective to be applied in class XI Social Sciences 1 Public High School 3 Tanjung Raja.

Keywords: *Development of learning media, electronic comics, webtoon, basic competencies 3.7, validity, effectiveness*

Advisor

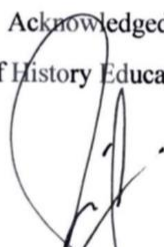


Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum

NIP. 196305021988032003

Acknowledged by,

Coordinator Of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP.199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran dimana seseorang atau kelompok secara aktif melakukan pembinaan dan pengembangan diri, secara sadar agar memiliki keahlian spiritual, pembinaan diri, kepribadian, kecerdasan bahkan akhlak serta keterampilan yang diperlukan oleh diri dan masyarakat (Rahman *et al.*, 2022 : 2).

Pendidikan dapat dikatakan sebagai upaya seseorang atau masyarakat untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam pengembangan diri. Pendidikan menitikberatkan pada pengajaran yang dapat membentuk kesadaran dan karakter individu atau masyarakat. Pendidikan bukan hanya sekedar pengajaran, tetapi dapat juga dilihat sebagai proses transfer ilmu pengetahuan, nilai dan kepribadian dalam segala aspek yang berada dalam ruang lingkungannya.

Pentingnya pendidikan menempatkannya pada tingkat tertinggi yang menjadi kebutuhan manusia, karena kemajuan dan peradaban bersumber pada hasil dari proses pendidikan (Yusuf, 2018 : 9). Plato (427-327) dalam buku “republika” mengatakan bahwa pendidikan dikonseptualisasikan sebagai proses pencapaian negara ideal dan manusia yang menjadi pendukungnya (Rahmat, 2014 : 7). Karena itu pendidikan sangat penting dalam membangun dan mengembangkan kualitas hidup warga negara dan bangsa saat ini dan di masa yang akan datang (Hasan, 2012 : 84).

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan manusia, karena pendidikan merupakan sektor penting yang membentuk karakteristik suatu bangsa. Seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 “Pendidikan ialah proses atas kesadaran juga terencana dalam membentuk kondisi belajar yang kondusif menarik dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran peserta didik dapat berkembang

secara aktif yang dimiliki setiap peserta didik untuk terwujudnya kemampuan spiritualitas, pengendalian diri, kepribadian, intelektualitas, akhlak mulia, dan pengembangan potensi diri melalui proses pembelajaran yang terdapat pada semua jenis dan jenjang pendidikan (Rini & Tari, 2013).

Proses belajar terjadi karena aktivitas yang dilakukan oleh individu mengarah pada orientasi yang lebih baik, sehingga terjadi perubahan perilaku seseorang, meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik, yang secara sadar dilakukan melalui pengalaman seseorang (Faizah, 2017 : 176). Proses pembelajaran yang mewujudkan aspek-aspek tersebut dikhususkan pada materi pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2021: 18). Keberlangsungan proses belajar yang baru pada individu mengakibatkan perubahan perilaku dalam bentuk yang relatif berkelanjutan yang tidak disebabkan oleh sesuatu yang matang atau yang bersifat temporer (Hanafy, 2014 : 67).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu aktivitas peserta didik dengan pendidik dan pendidik berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran seperti mendidik, membimbing dan membelajarkan serta lingkungan itu sendiri yang dapat dijadikan sumber belajar. Pembelajaran diberikan oleh pendidik agar peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan dan memperoleh keterampilan dan akhlak. Dapat dikatakan, peserta didik dapat belajar dengan baik karena terjadinya proses pembelajaran (Djamaluddin, A., & Wardana, 2019: 13).

Peran pendidik dalam keberhasilan belajar sangat penting bagi peserta didik karena sebagai seorang pengajar, pendidik dituntut untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang telah dipelajarinya kepada peserta didik. Pendidik sendiri ialah subjek penting dalam terjadinya suatu pembelajaran dan peserta didik sebagai objeknya. Selain itu pendidik memiliki peran dalam membimbing dan menasehati peserta didik sehingga mereka dapat menjadi manusia yang lebih baik dari sebelumnya.

Interaksi merupakan suatu kunci sukses dalam keberhasilan suatu pembelajaran yang terjadi dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran berkaitan

dengan kegiatan psikis yakni bahan ajar atau desain pembelajaran yang diterapkan pendidik (Hapudin, 2021 : 1-2). Herbert Simon dalam Sanjaya (2017: 65) menuturkan desain pembelajaran sebagai proses pemecahan masalah dengan memanfaatkan sejumlah informasi yang tersedia. Melalui desain pembelajaran, pendidik dapat mengambil langkah-langkah sistematis untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya.

Pendidik dalam mendesain pembelajaran hendaknya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan yaitu dengan sengaja merancang dan menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga terjadinya aktivitas belajar dalam diri peserta didik. Karena pembelajaran yang menarik dapat memudahkan proses pembelajaran apabila mendukung aktivitas internal yang berkaitan dengan proses transfer ilmu pengetahuan dan informasi. Terjadinya proses pentransferan tersebut dapat mengarahkan kepada proses belajar yang efektif dan efisien (Pribadi, 2009: 11). Dikatakan efektif karena pembelajaran yang telah didesain itu telah dilakukan dengan benar dan dikatakan efisien karena telah melaksanakan pembelajaran dengan benar (Yaumi, 2013: 4).

Dalam menentukan pelaksanaan pembelajaran, pendidik harus melakukan upaya untuk membantu proses pembelajaran, dalam hal ini pendidik mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai rancangan dalam kegiatan pembelajaran agar lebih terarah dan berjalan efektif dan efisien. Dapat dikatakan, RPP merupakan pedoman bagi pendidik untuk mengontrol pelaksanaan pembelajarannya (Zendrato, 2016 : 61). Untuk menyusun RPP, pendidik harus mengacu pada salah satu KD dalam kurikulum yang berlaku pada sekolah tersebut (Aruan, 2017 : 82).

Dalam mengimplementasikan kurikulum, pendidik perlu merumuskan pembelajaran yang efektif dan memilih metode pembelajaran yang tepat. Seperti halnya pada kurikulum 2013, lebih menekankan peserta didik untuk lebih berpikir lebih aktif dan kritis pada kegiatan belajar dalam kelas, karena pendidik hanya berperan sebagai fasilitator saja. Pendidik sebagai fasilitator tentunya harus

menciptakan pembelajaran yang dapat menarik dan menjadi kebutuhan peserta didik.

Pada perkembangan zaman saat ini, teknologi menjadi sangat penting dalam menunjang pembelajaran. Pembelajaran yang sejalan dengan abad 21 menuntut pendidik menciptakan kreativitas pembelajaran agar tercapainya mutu pendidikan yang efektif dan efisien, selain itu pendidik harus mampu memiliki keahlian *Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK)*. Dalam memanfaatkan teknologi, pendidik dapat menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Teknologi informasi sangat berperan penting dalam pendidikan khususnya dalam revolusi pendidikan abad 21 (Salsabila & Agustian, 2021 : 131). Teknologi informasi dalam mendukung pendidikan dapat diharapkan mempermudah peserta didik dalam mengakses pengetahuan yang memenuhi kebutuhan belajar di sekolah (Maritsa *et al.*, 2021 : 92). Menurut Cholid (2021), menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, terutama dalam penggunaan media dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Dari penjelasan di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu bagian yang sangat penting dalam kegiatan belajar dalam kelas. Akhir dari pemilihan media yaitu penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat membuat peserta didik berinteraksi dengan media yang dipilih karena media yang tepat diharapkan dapat mencapai keberhasilan belajar peserta didik. Sebagai fasilitator, peranan pendidik diharapkan dapat merancang media pembelajaran yang menarik sehingga dapat membuat peserta didik semangat dalam proses belajar dan menjadi lebih aktif. Menurut Oemar Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru serta menumbuhkan rangsangan serta motivasi dalam proses belajar peserta didik (Gunawan & Ritonga, 2022: 4).

Ada banyak batasan yang membahas mengenai media. Amerika, lembaga *Association for Education Technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai

segala bentuk yang dapat digunakan dalam proses penyaluran informasi (Kustandi & Darmawan, 2022: 5). Dalam proses penyaluran informasi, peserta didik dihadapkan pada berbagai media seperti media berbasis cetak, media audiovisual, media visual dan media yang berbasis multimedia. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, pendidik menggunakan berbagai media pembelajaran seperti media cetak, *visual*, *audiovisual* maupun media elektronik lainnya. Salah satu media yang pernah digunakan oleh pendidik yaitu komik.

Komik merupakan media yang berupa cerita dengan visualisasi atau ilustrasi gambar. Dapat dikatakan bahwa komik adalah cerita yang kaya akan gambar dan teks, setiap gambar tersebut mendeskripsikan cerita dan dilengkapi balon kata pada setiap gambar sehingga para pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan oleh pengarang (Kustandi & Darmawan, 2022: 141). Menurut Satria (dalam Listyani, 2012: 83), menuturkan bahwa komik lebih mudah dicerna karena gambar yang terdapat pada cerita didalamnya.

Observasi sekolah dilakukan pada SMA Negeri 3 Tanjung Raja dan sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum 2013 yang dimana kurikulum tersebut sudah mendukung pembelajaran berbasis *ICT*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah dapat diketahui dalam proses pembelajaran sejarah pendidik sudah menggunakan media pembelajaran seperti *Microsoft Power Point* dan modul sejarah. Akan tetapi menurutnya media tersebut masih kurang menarik minat peserta didik karena banyak yang masih bosan dan tidak aktif dalam pembelajaran dengan media tersebut sehingga peserta didik mengalami penurunan minat belajar. Maka dari itu dibutuhkan media yang lebih inovatif yang dapat menarik minat peserta didik agar lebih semangat lagi dan lebih aktif lagi dalam kegiatan belajar. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis gaya belajar pada peserta didik melalui angket yang disebarakan ke peserta didik kelas XI IPS 1, dan berdasarkan hasil data yang didapatkan bahwa gaya belajar peserta didik menonjol pada gaya belajar visual. karena mereka menyukai pembelajaran yang menggunakan media menarik yang mendukung pembelajaran seperti media

pembelajaran berupa gambar-gambar. Media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar sejarah dan tidak jenuh untuk belajar sejarah. Dalam hal ini peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon*. Adapun untuk materi yang dipilih oleh peneliti yaitu peristiwa sekitar proklamasi. Alasan peneliti mengambil materi tersebut karena peserta didik kebanyakan yang bosan membaca melalui buku-buku tanpa disertai gambar-gambar sehingga membuat mereka tidak bersemangat. Selain itu juga materi tersebut dipilih agar peserta didik mengetahui perjuangan rakyat Indonesia dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran komik elektronik berbasis *Webtoon*.

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran komik sudah pernah dilakukan dengan dibuktikan adanya penelitian terdahulu. Penelitian pertama yang dilakukan oleh Najwa, Dewi, dan Lestari (2022) “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di SMA Negeri 3 Kota Serang”. Pada penelitian tersebut menggunakan metode penelitian *Research and Development* (RnD). Hasil penilaian oleh validasi ahli kelayakan media pembelajaran komik digital terdiri dari yaitu ahli media dan ahli materi. Rata-rata nilai yang didapatkan pada materi dengan persentase kelayakan sebesar 83,75% yang dikategorikan “Sangat Layak” sedangkan oleh validator media dengan persentase 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Kesimpulannya, bahwa penelitian yang dilakukan Najwa, Dewi, dan Lestari sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya Purnomo dan Adiansyah (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Comic Life Materi Pertempuran 10 November 1945 Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Kota Jambi”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Dari hasil penilaian validator ahli media mendapatkan persentase kelayakan sebesar 86,6% dengan kategori “Sangat Baik” dan dinyatakan “Layak”. Hasil validasi materi mendapatkan persentase kelayakan 83,3% dengan kategori “Sangat Baik”, angket respon siswa kelompok kecil mendapatkan 84,5% dan dikategorikan “Sangat Baik” dan angket respon siswa

kelompok besar mendapatkan 90,4% dengan kategori “Sangat Baik”. Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh Purnomo dan Adiansyah (2021) menunjukkan keberhasilan pada pengembangan media e-komik dan layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian terdahulu ini menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan media pembelajaran komik yang dinyatakan sangat layak dan penggunaan media komik pada pembelajaran di kelas.

Berdasarkan keberhasilan dari penelitian terdahulu diatas, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran komik. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Elektronik berbasis Webtoon KD 3.7 Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 3 Tanjung Raja”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon* KD 3.7 dalam mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 3 Tanjung Raja yang valid?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon* KD 3.7 dalam mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 3 Tanjung Raja ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan peneliti untuk :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon* KD 3.7 dalam mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 3 Tanjung Raja yang valid.
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran komik elektronik berbasis *webtoon* KD 3.7 dalam mata pelajaran sejarah kelas XI di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pendidik, hasil dari media pembelajaran komik elektronik ini dapat digunakan dalam kegiatan belajar.
2. Bagi peserta didik, media pembelajaran komik elektronik ini dapat menambah pengetahuan dan dapat digunakan baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
3. Bagi sekolah, komik elektronik ini dapat dijadikan solusi dan sumber belajar dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini akan dijadikan acuan untuk mengembangkan inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan mutu pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, R. (2021). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Suka Press.
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model media pembelajaran e-comic untuk SMA. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43-59.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123-133.
- Akcanca, N. (2020). An Alternative Teaching Tool in Science Education: Educational Comics. *International Online Journal of Education and Teaching*, 7(4), 1550-1570.
- Alit, D. M. (2020). Inquiry Discovery Learning dan Sejarah Lokal: Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21. *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(1), 57-79.
- Anam. (2010). Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning Perspektif Alessi&Trollip. 434, 1–10.
- Anam, M. S., & Dwiwogo, W. D. (2019). Teori Belajar Behavioristik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Universitas Negeri Malang*, 2.
- Anam, N. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis e-Learning Perspektif Alessi dan Trollip. *Al Qodiri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan*, 5(2), 9-19.
- Aruan, M. A. (2017). Analisis Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Guru Bahasa Indonesia Sma Negeri 7 Medan Tahun Pembelajaran 2016/2017 (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Asani, A., Susanti, L. R., & Hudaidah, H. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Nilai Religius di Madrasah Aliyah Negeri 1 Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2).
- Atmojo. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setyo Eko Atmojo Implementation Of Problem Based Learning Model to Improve The Learning Achievment in Environment , 134–143.
- Bahri, S. (2017). Pengembangan kurikulum dasar dan tujuannya. *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), 15-34.

- Bastian, I., Winardi, R. D., & Fatmawati, D. 2. 1 Pendahuluan
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur. Serang: Laksita Indonesia.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2021). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis. Parepare: CV. Kaaffa Learning Center.
- Emzir. 2012. Metodologi penelitian pendidikan. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Gunawan, G., & Ritonga, A. A. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Hapudin, M, S. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40-50.
- Husen, W. R., Apriani, A., & Nugraha, F. (2020). Tahap Perencanaan Media Pembelajaran Komik Strip Abah Umis Pada Materi Kausa Materialis Pancasila. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 698-704.
- Jang, W., & Song, J. E. (2017). WEBTOON AS A NEW KOREAN WAVE IN THE PROCESS OF GLOCALIZATION. *Kritika Kultura*, (29).
- Jumardi, J. (2017). Peranan Pelajaran Sejarah Dalam Pengembangan Karakter Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Nilai Sejarah Lokal di SMA Negeri 65 Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 70-80.

- Kim, J. H., & Yu, J. (2019). Platformizing webtoons: The Impact on creative and digital labor in South Korea. *Social Media+ Society*, 5(4), 2056305119880174.
- Kunto, I., & Ariani, D. (2021). Ragam storyboard untuk produksi media pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108-120.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII. *Edudeena: Journal of Islamic Religious Education*, 1(1), 1-8.
- Kurniawan, K. U., Parmiti, D. P., & Tastra, I. D. K. (2016). Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Ipa Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Edutech Undiksha*, 4(2).
- Kustandi, C., Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran : Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Malabay, M. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *J. Ilmu Komput*, 12(1), 21-26.
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49-57.
- Matitaputty, J. K., Pessy, N., & Hetharion, B. D. S. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SITUS-SITUS PENINGGALAN SEJARAH PADA MATA KULIAH KEPARIWISATAAN SEJARAH. *BASTORI: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Humaniora*, 1(1), 152-162.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
- Mukti, D. N. (2015). Penciptaan Karya Komik Alternatif (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).

- Muhajirah, M. (2020). Basic of Learning Theory:(Behaviorism, Cognitivism, Constructivism, and Humanism). *International Journal of Asian Education*, 1(1), 37-42.
- Nurfarhanah, N. (2012). Implikasi Teori Perkembangan Kognitif dalam Kegiatan Belajar. *Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 12(2), 12-17.
- Nurhayati, A. N. F. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi. *ISTORIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sejarah Universitas Batanghari*, 2(2), 107-121.
- Nurhayati, N. (2018). Pemilihan media pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171
- Pahliwandari, R. (2016). Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 5(2), 154-164.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Pranata, G., & Sariyatun, D. T. A. THE CONCEPT OF DIGITAL COMIC AS THE HISTORICAL LEARNING MEDIA INNOVATION OF 21ST CENTURY IN INTERGRATING ECOLOGICAL VALUES. *International Conference on History Education 2018*
- Pratiwi, W., & Kurniawan, R. Y. (2013). Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 1(3).
- Pribadi, B. A. (2009). Desain sistem pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Priyanto, I. (2019). PENGEMBANGAN KOMIK KERAJAAN MAJAPAHIT SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI KELAS X SMK NEGERI 1 BEJI (Doctoral dissertation, STKIP PGRI Sidoarjo).
- Rahayu, R. (2022, July). IMPLEMENTASI TEORI PEMBELAJARAN KONSTRUKTIVISTIK DI SEKOLAH DASAR. Seminar Nasional 2022-NBM Arts.

- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). Pengembangan media komik untuk pembelajaran materi logika dan algoritma komputer. *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11-19.
- Rahmatulloh, R., Rofik, R., & Khausar, K. (2019). Model Pembelajaran Konstruktivistik dalam Pendidikan Lingkungan Dewasa Ini. *Bionatural: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(2).
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas modul elektronik terintegrasi multiple representation pada materi ikatan kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162-167.
- Salamah, U., Mufidah, N., Agil, I. M. B., & Soumena, I. M. P. H. (2021, April). Application of Behavioristic Learning Theory in Learning “Ta’lim Afkar”. In *International Conference on Engineering, Technology and Social Science (ICONETOS 2020)* (pp. 620-624). Atlantis Press.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Saputro, A. D. (2016). Aplikasi komik sebagai media pembelajaran. *Muaddib: Studi Kependidikan dan Keislaman*, 5(1), 1-19.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204.
- Sardiman, S. (2017). Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 13(1).
- Setiawan, U., Malik, A. S., & Megawati, I. (2022). *Media Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Sihombing, V. I. C., & Noviana, E. RANCANGAN BANGUN KOMIK SEJARAH PERSIAPAN KEMERDEKAAN INDONESIA PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(1), 81-89.
- Suciati, S., Sumanti, S., & Sunarti, I. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Webtoon Untuk Menafsirkan Pandangan Pengarang Dalam Novel. *J-SIMBOL (Bahasa, Sastra, dan Pembelajaran)* 6(1).

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Sulistiyorini, S. (2012). *Belajar dan Pembelajaran: Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya,
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070-2080.
- Suryana, I. M., Suharsono, M. P. P. N., & Kirna, M. S. I. M. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Memperrgunakan Model Hannafin & Peck Dalam Mata Pelajaran Rencana Anggaran Biaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran Ganesha*, 4(1), 207181.
- Sutarto, S. (2017). Teori kognitif dan implikasinya dalam pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 1(2), 1-26.
- S Torres, G. (2021) Developing Senior High School Students' Skill in Narrative Writing Through Webtoon Reading Application. *PSAKU International Journal of Interdisciplinary Research*, 10(2).
- Syarah, E. S., Yetti, E., Fridani, L., Yufiarti, Y., Hapidin, H., & Pupala, B. (2019). Electronic comics in elementary school science learning for marine conservation. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 8(4), 500-511.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

- Tegeh, I., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015, November). Pengembangan buku ajar model penelitian pengembangan dengan model ADDIE. In *Seminar Nasional Riset Inovatif IV* (Vol. 208, pp. 208-216).
- Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131-144.
- Utami, I. G. L. P. (2016). Teori Konstruktivisme Dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran bahasa Inggris. *Prasi: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajarannya*, 11(01).
- Wahyuni, Q. S., Setiadi, D., & Agustiani, T. (2022). ANALISIS UNSUR MISTIK DALAM WEBTOON "SARIMIN" KARYA NAGA TERBANG. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 6(1), 19-41.
- Yaumi, M. (2017). *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013*. Jakarta : Kencana.
- Yogiyatno, W., & Sofyan, H. (2013). Pengembangan multimedia interaktif kompetensi dasar mengoperasikan software basis data untuk SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3).
- Yonkie, A., & Ujianto, A. N. (2017). Unsur-unsur grafis dalam komik web. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 2(2), 123-134.