

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GALUH KOMIK
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII TINGKAT SMP NEGERI
DI KOTA BANJARBARU**

TESIS

Oleh :

HENNY NURSITAWATI, S.Pd

2320112320009



**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GALUH KOMIK
TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VIII TINGKAT SMP NEGERI
DI KOTA BANJARBARU**

TESIS

Diajukan kepada

Universitas Lambung Mangkurat

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh

Gelar Magister

Oleh :

HENNY NURSITAWATI

2320112320009

**PROGRAM STUDI MAGISTER
PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

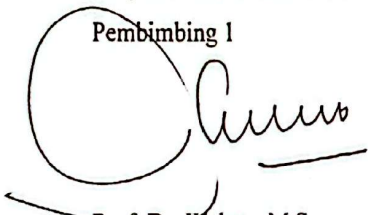
2025

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TESIS

Tesis berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Galuh Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII tingkat SMP Negeri di Kota Banjarbaru" oleh Henny Nursitawati, NIM 2320112320009 ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Banjarmasin, 3 Juli 2025

Pembimbing 1



Prof. Dr. Wahyu, M.S

NIP. 195509101981031005

Pembimbing 2



Dr. Mohammad Zaenal Arifin Anis.,M.Hum.

NIP. 195709221986031002

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS

Tesis ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 8 Juli 2025

Judul Tesis : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Galuh Komik
Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS
Kelas VIII tingkat SMP Negeri di Kota Banjarbaru

Nama : Henny Nursitawati

NIM : 2320112320009

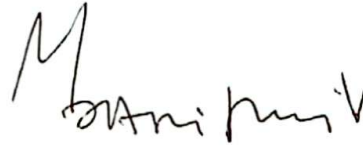
Dewan Penguji

Ketua,

Anggota,



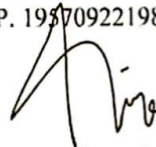
Prof. Dr. Wahyu, M.S
NIP. 195509101987031005



Dr. Mohamad Zaenal Arifin Anis, M.Hum
NIP. 195709221986031002



Dr. Sidharta Adyatma, M.Si
NIP. 19671003 200212 1 001



Dr. Eva Alviawati, S.Pd, M. Si
NIP. 19791127 200801 2 009

Mengetahui



Koordinator Program Studi Magister
Pendidikan IPS

Dr. Syaharuddin, S.Pd., MA
NIP. 197403012002121004



Direktur Pascasarjana

Prof. Dr. Damar Bijatmoko, M.Si
NIP. 196805071993021020

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULISAN

Saya yang nertanda tangan dibawah ini :

Nama : Henny Nursitawati

NIM : 2320112320009

Program Studi : Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Pascasarjana : Universitas Lambung Mangkurat

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini adalah hasil karya sendiri bukan dari pengambilan tulisan dan pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil bajakan atau plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi hokum atas perbuatan ini.

Banjarbaru, 8 Juli 2025



Henny Nursitawati
NIM. 2320112320009

ABSTRAK

Henny Nursitawati, 2025. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Galuh Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII tingkat SMP Negeri di Kota Banjarbaru. Program Pasca Sarjana Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pembimbing 1. Wahyu dan pembimbing 2. Mohamad Zaenal Arifin Anis

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Galuh Komik, Minat Belajar Peserta Didik.

Komik merupakan serangkaian cerita yang didukung oleh gambar-gambar atau lukisan yang berurutan. Secara singkat komik disebut cerita bergambar. Alasan peneliti memilih media komik dikarenakan komik merupakan media yang dapat dinikmati tanpa harus mengartikan bacaan-bacaan yang panjang, cocok untuk semua kalangan mulai dari anak-anak sampai orang dewasa dan seseorang akan lebih tertarik dan mudah menerima informasi yang disajikan dalam bentuk gambar. Agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar peserta didik, guru dapat menarik perhatian peserta didik salah satunya dengan menggunakan media komik, ditambah lagi komik yang dibuat peneliti merupakan komik pembelajaran IPS dengan konten lokal Kalimantan Selatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, sumber data yang digunakan yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh dari hasil wawancara, observasi ke lapangan dan studi dokumen. sumber data sekunder diperoleh dari berbagai referensi baik berupa buku, artikel di jurnal maupun media elektronika.

Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut : 1) Media pembelajaran Galuh Komik secara keseluruhan sudah sangat baik oleh para responden. dinilai sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran. 2) Media Galuh Komik mampu menarik perhatian, menumbuhkan rasa senang, menstimulasi keingintahuan, serta meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. 3) Hasil pengujian hipotesis menunjukkan adanya pengaruh yang sangat signifikan antara penggunaan media ini berarti semakin optimal penggunaan media Galuh Komik, maka semakin tinggi pula minat belajar siswa. 4) Media Galuh Komik sebagai media berbasis kearifan lokal Kalimantan Selatan terbukti tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki nilai edukatif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Hasil penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa media berbasis komik lokal seperti Galuh Komik dapat menjadi alternatif inovatif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Simpulannya : Galuh Komik dapat dijadikan salah satu media alternatif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam IPS dengan konten lokal karena media ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Penggunaan media berbasis budaya lokal seperti Galuh Komik sangat diperlukan agar pembelajaran menjadi lebih kontekstual, meningkatkan minat belajar dan bermakna bagi peserta didik.

ABSTRACT

Henny Nursitawati, 2025. The Influence of Using Galuh Comic as a Learning Medium on Students' Learning Interest in Social Studies Subject among Grade VIII Students at Public Junior High Schools in Banjarbaru City. Graduate Program, Lambung Mangkurat University, Banjarmasin. Supervisors: 1. Wahyu, 2. Mohamad Zaenal Arifin Anis.

Keywords: Learning Media, Galuh Comic, Students' Learning Interest.

A comic is a series of stories supported by sequential pictures or illustrations. In short, a comic is a visual story. The researcher chose comics as a medium because they are easy to enjoy without requiring lengthy reading, making them suitable for all age groups from children to adults. People tend to be more interested in and receptive to information presented in visual form. To create an enjoyable learning experience and enhance students' interest in learning, teachers can engage students' attention by using comics as a medium. Moreover, the comic developed in this study, Galuh Comic, is a Social Studies learning comic that integrates local content from South Kalimantan.

This research employed a quantitative approach. The data sources included both primary and secondary data. Primary data were collected through interviews, field observations, and document studies, while secondary data were obtained from various references, including books, journal articles, and electronic media.

The research findings are as follows: 1) Overall, the Galuh Comic was rated as very good by the respondents and is considered highly appropriate to be used as a teaching aid. The media successfully captured the students' attention, generated a sense of enjoyment, stimulated curiosity, and increased enthusiasm and student engagement in the learning process. 2) The hypothesis testing showed a very significant effect of using the Galuh Comic, indicating that the more optimally this media is used, the higher the students' learning interest will be. 3) As a learning medium based on South Kalimantan's local wisdom, Galuh Comic was not only visually appealing but also educationally valuable and effective in improving contextual and enjoyable learning. 4) This research provided empirical evidence that locally-based comic media such as Galuh Comic can serve as an innovative alternative to increase students' motivation and involvement in the learning process.

Conclusion: Galuh Comic can be considered an effective alternative learning medium, especially for Social Studies with local content, as it has been proven to increase students' learning interest. The use of culturally based learning media, such as Galuh Comic, is necessary to make learning more contextual, engaging, and meaningful for students.

Banjarmasin, July 8, 2025

Approved by:

Head of Language Center



Dr. Hj. Noor Eka Chandra, M.Pd

NIP. 197710232001122003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
UPA BAHASA ULM

Jalan Brigjen H. Hasan Basry Kotak Pos 70123 Banjarmasin
Telepon/Fax.: (0511) 3308140
Email: uptbahasa@ulm.ac.id

SURAT KETERANGAN

NO: 139/UN8.16/BS/2025

Bersama ini kami menerangkan bahwa Abstrak bahasa Inggris dari judul Thesis:
***“The Influence of Using Galuh Comic as a Learning Medium on Students’
Learning Interest in Social Studies Subject among Grade VIII Students at Public
Junior High Schools in Banjarbaru City”*** yang disusun oleh:

Nama Mahasiswa : Henny Nursitawati
Nim : 2320112320009
Jurusan/Fakultas : S2 IPS
Program : Pascasarjana

telah diverifikasi bahasa Inggris yang digunakan sesuai dengan makna dari abstrak asli yang ditulis oleh mahasiswa tersebut di atas. (Abstrak terlampir) Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, July 8, 2025
Kepala.



Dr. Hj. Noor Eka Chandra, M.Pd
NIP. 197710232001122003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikannya tesis “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Galuh Komik terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Tingkat SMP Negeri di Kota Banjarbaru dengan lancar. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang membantu dalam terlaksananya penelitian hingga penyusunan tesis dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Bapak Prof.Dr. Ahmad, S.E., M.Si.
2. Direktur Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin, Bapak Prof. Dr.Ir. Danang Biyatmoko, M.Si .
3. Ketua Program Studi Magister Pendidikan IPS, Bapak Dr. Syaharuddin, S.Pd, M.A
4. Bapak dan Ibu Dosen Pembimbing Pascasarjana Program Magister Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang juga telah banyak memberi ilmu pengetahuan dan wawasan yang tentu sangat berguna di dalam penyelesaian tesis.
5. Kepada Ketua Prodi S1 IPS FKIP ULM Banjarmasin, ibu Dr. Mutiani, S.Pd, M.Pd atas segala dukungan, waktu dan informasi yang diberikan.

6. Ibu Staf Akademik dan Perpustakaan Pascasarjana Magister Pendidikan IPS Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah banyak membantu terkait administrasi akademik dan bahan referensi.
7. Bapak Bahri selaku narasumber pembuatan Galuh Komik dari UPTD Museum Lambung Mangkurat Provinsi Kalimantan Selatan.
8. Arkeolog BRIN KKB Provinsi Kalimantan Selatan, Bapak Bambang Sugiyanto, yang telah banyak memberikan informasi terkait materi Pra Aksara Kalimantan Selatan.
9. Pemerintah Kota Banjarbaru dan Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarbaru yang telah membantu dalam administrasi perizinan penelitian.
10. Kepala UPTD SMP Negeri 2 Banjarbaru ibu Norpiah, SPd, Kepala UPTD SMP Negeri 5 Banjarbaru Bapak Jarot Santosa, S.Pd, Kepala UPTD SMP Negeri 8 Banjarbaru Ibu Hj. Nurul Huda, M.Pd, Kepala UPTD SMP Negeri 11 Banjarbaru Bapak Said Fahmi, S.Pd dan UPTD SMP Negeri 12 Banjarbaru Bapak Fitriansyah, S.Pd yang telah berkenan dan memberikan izin untuk melakukan penelitian kepada peserta didiknya.
11. Rekan-rekan guru IPS di sekolah sasaran yaitu Ibu Hj. Alfianti, S.Sos, Ibu Wahyusatu angkatan perkuliahan pascasarjana Magister Pendidikan IPS yang banyak memberikan Widiyanti, S.Pd., Ibu Anna Farida, S.Pd, Ibu Dwi Setiarini, M.Pd, Bapak Muhammad Dupriansyah, M.Pd, Bapak Edi Purnama, S.Pd yang telah bersedia membantu dalam melakukan pembelajaran di kelas dengan menggunakan Galuh Komik.
12. Tim Validator Ahli untuk penilaian media pembelajaran Galuh Komik, Bapak

Widdi Hermawan, S.Kom, M.Pd, Ibu Dr. Mariatul Kiftiyah, S.Pd, M.Pd, Ibu Rr. Ani Anjarwati, M.Pd dan Ibu Norpiah, S.Pd atas penilaian, saran dan masukan demi perbaikan media pembelajaran Galuh Komik.

13. Kepada Rekan satu angkatan Prodi Pascasarjana Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial Bapak Wahyudi Rakhman, S.Pd, Ibu Lisa Yunita, S.Pd, Bapak Rusdi Maisi, S.Hut, Rusli, S.Pd, Wanda Fariqa, S.Pd dan Dhimas Pratama N.P.S, S.Kom atas dukungan dan kebersamaan selama ini, atas kerjasama dan kekompakan yang selalu menjadi motivasi mengikuti program S2.
14. Kedua orang tua, Bapak Ponidi dan Ibu Ngatiyem terimakasih atas restu dan doa yang tiada henti dipanjatkan untuk penulis, terimakasih juga kepada Bapak Alpianoor selaku suami atas keridhoan dan dukungan untuk penulis, kepada buah hati yang selalu menjadi penyemangat Resya Delpianoor, Rasya Delpianoor (Alm), juga kepada Defian Randi Saputra dan Devina Annisya Putri, saudara-saudaraku beserta seluruh keluarga yang selalu memberikan segala doa dan bentuk dukungan untuk menyelesaikan tesis.
15. Kepada para sahabat Rahmawati, S.Pd, Desy Sukawaty, S.Pd, Nurul Yatul Salmiah, S.Pd, Sinta Diah, S.Pd, Megawati, S.Pd, Mukhisoh Dini, Made Ardika Uudiani, SE, Sari Rafiani, S.Sos, Lady Clara Sihotang, ST, Pipitniaty, SS.,M.Pd, Noorhikmah, S.Pd, Erma Porwati, S.Pd, Nunung Yuniarti, S.Pd, Musyarofah, S.Pd.I, Angelianita Roesadi, S.Pd, Wahyu Desi Hrianti, S.Pd, Nidia Puspitassari, S.Pd, Afifah Rahmani, S.Pd dan kepada rekan guru di SMPN 2 Banjarbaru, terimakasih atas segala dukungan yang diberikan untuk bisa menyelesaikan program S2.

dengan baik.

Kepada semua pihak yang terlibat dan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu dalam penyusunan tesis ini, semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas budi baik, dengan memberikan keberkahan dan kebaikan ganda Amin. Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan, salah khilaf mohon maaf, Terimakasih.

Banjarmasin, 8 Juli 2025



Henny Nursitawati

NIM. 2320112320009

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SIDANG TESIS.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TESIS.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULISAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	12
C. Batasan Masalah.....	16
D. Rumusan Masalah.....	16
E. Tujuan Penelitian.....	16
F. Manfaat Penelitian.....	17
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	20
A. Teori Belajar.....	20
B. Gaya Belajar.....	22

C.	Media Pembelajaran.....	26
D.	Media Komik Pembelajaran.....	33
E.	Minat Belajar.....	43
F.	Pembelajaran Berbasis Konten Lokal.....	47
G.	Masa Pra Aksara di Indonesia.....	52
H.	Masa Pra Aksara di Kalimantan Selatan.....	55
I.	Penelitian Yang Relevan.....	61
J.	Kerangka Berfikir.....	68
K.	Hipotesis Penelitian.....	70
BAB III METODE PENELITIAN.....		71
A.	Rancangan Penelitian.....	71
B.	Populasi dan sampel penelitian.....	72
C.	Variabel Penelitian.....	75
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	76
E.	Instrumen Penelitian.....	77
F.	Teknik Analisis Data.....	88
G.	Pengujian Hipotesis.....	94
H.	Jadwal Kegiatan Penelitian.....	95
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		97
A.	Gambaran Umum Media Pembelajaran Galuh Komik.....	97
B.	Gambaran Minat Belajar Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Galuh Komik.....	118

1. Deskripsi Karakteristik Responden.....	118
2. Uji Prasyarat Statistik.....	123
C. Pengaruh Media Pembelajaran Galuh Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik.....	127
1. Analisis Regresi Linier.....	127
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	132
A. Kesimpulan.....	132
B. Saran.....	134
DAFTAR PUSTAKA.....	136

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 1. Distribusi Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	9
3. 1 Data Populasi Peserta Didik Berdasarkan.....	73
3. 2.Sampel Peserta Didik Berdasarkan perwakilan Kecamatan di Kota Banjarbaru.....	75
3. 3. Alternatif Jawaban Skala Likert.....	77
3. 4. Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Galuh Komik.....	78
3. 5. Kisi-Kisi Instrumen Minat Belajar Peserta Didik.....	80
3. 6. Hasil Uji Validitas Minat Belajar Peserta Didik.....	86
3. 7. Hasil Uji Reliabilitas Galuh Komik dan Minat Belajar.....	87
3. 8. Jadwal Kegiatan Penelitian Pengaruh Media Pembelajaran Galuh Komik dengan Minat Belajar Peserta didik.....	96
4. 1. Tabel Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Galuh Komik.....	109
4. 2. Deskripsi Statistik Variabel Media Pembelajaran Galuh Komik.....	116
4. 3. Hasil Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	119
4. 4. Hasil Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Kelas.....	119
4. 5 Deskripsi Karakteristik Responden Berdasarkan Aspek Geografis.....	120
4. 6. Deskripsi Statistik Variabel Minat Belajar Peserta.....	121
4. 7. Hasil Uji Multikolinieritas.....	127
4. 8. Hasil Uji Regresi Sederhana.....	128
4. 9 Hasil Uji Regresi Sederhana Model Summary.....	129
4. 10. Hasil Uji Hipotesis.....	130

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
4. 1. Foto bersama nara sumber Museum Lambung Mangkurat.....	102
4. 2. Foto bersama pegawai BRIN.....	102
4. 3. Foto bersama nara sumber Museum Lambung Mangkurat.....	103
4. 4. Karakter dalam Galuh.....	104
4. 5. Desain Canva Galuh.....	105
4. 6. Desain Galuh Komik Digital.....	106
4. 7. Produk Galuh Komik.....	107
4. 8. Pra Observasi bersama rekan guru SMPN 11 Banjarbaru Bapak M. Dupriansya, M.Pd dan Edi Purnama, S.PD.....	108
4. 9. Pra Observasi bersama rekan guru SMPN 11 Banjarbaru Ibu Wahyu Widianti, S.Pd dan guru IPS SMPN 12 Banjarbaru Ibu Dwi Setiyarini, M.Pd	108
4. 10. Pra Observasi bersama rekan guru SMPN 5 Banjarbaru Ibu Hj. Alfiati, S.Sos dan guru SMPN 8 Banjarbaru Ibu Anna Faridha, S.Pd.....	108
4. 11. Pelaksanaan Observasi penelitian di SMPN 2 Banjarbaru pembelajaran dilakukan dengan menggunakan komputer.....	109
4. 12. Pelaksanaan Observasi penelitian di SMPN 12 Banjarbaru dengan chromebook.....	109
4. 13. Pelaksanaan Observasi penelitian di SMPN 8 Banjarbaru pembelajaran dilakukan dengan menggunakan chromebook.....	110
4. 14. Pelaksanaan Observasi penelitian di SMPN 11 dan SMPN 5 Banjarbaru pembelajaran dilakukan dengan menggunakan Android.....	110
4. 15. Foto Ahli Media Digital.....	112
4. 16. Foto bersama validator materi.....	113
4. 17. Bersama Validator ahli bahasa.....	114

DAFTAR DIAGRAM

Diagram	Halaman
1. 1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik di 5 Sekolah.....	9
4. 1. Histpgram Hasil Uji Normalitas	124
4. 2. Hasil Uji Linieritas.....	125
4. 3. Hasil Uji Heterokedastisitas dengan Scatter Polt.....	126
4. 4. Pengaruh Galuh Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik.....	129

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Dokumentasi Observasi Penelitian.....	142
2 Foto Validasi Ahli.....	144
3 Foto Sosialisasi Galuh Komik.....	146
4 Sertifikat Bebas Plagiasi.....	148
5 Sertifikat Toefl.....	149
6 Sertifikat LoA Jurnal Ilmiah.....	150
7 Surat Izin Penelitian.....	151
8 Lembar Konsultasi Pembimbing.....	152
9 RPP dengan Galuh Komik.....	161
10 Lembar Validasi Galuh Komik.....	172
11 Hasil Uji Instrumen.....	175
12 Hasil Penelitian.....	195
13 Hasil Perhitungan Skala Likert.....	210
14 Sertifikat Finalisasi Lomba.....	231
15 Berkas Seminar Hasil.....	236
16 Berita Acara Sidang.....	237
17 Output SPSS Uji Instrumen.....	238
18 Output Uji Prasyarat Statistik dan Regresi Linier.....	263
19 Daftar Riwayat Hidup.....	284