

Analisis Penggunaan Komik WEB Sebagai Media Berbagi Informasi

Jimmy Pratama

Universitas Internasional Batam

Jimmypratama@uib.ac.id

ABSTRAK. Komik WEB adalah media populer untuk menyampaikan informasi kepada generasi milenial. Tujuan penelitian ini adalah untuk menentukan penggunaan komik WEB dalam berbagi informasi, khususnya tentang pendidikan seks bagi remaja. Penelitian ini membutuhkan data berupa responden dari siswa SMA. Instrumen penelitian yang akan dibagikan kepada mahasiswa terkait dengan motif pencarian informasi, motif hiburan dan motif pemeliharaan hubungan, niat penggunaan berkelanjutan dan niat berbagi informasi. Data yang telah terkumpul akan diuji dengan menggunakan aplikasi SPSS 23. Hasil pengujian data menunjukkan bahwa dependen pada niat penggunaan berkelanjutan (PBK=-1,412) memiliki motif pencarian informasi (MPI=-0,125), motif pemeliharaan hubungan (MPH= 0,245) dan motif hiburan (MHN=0,636) memiliki hubungan yang signifikan. hubungan. Dengan demikian, motif pencarian informasi (MPI=-0,128), motif mempertahankan hubungan (MPH=0,249) dan motif hiburan (MHN=0,644), juga menunjukkan adanya hubungan yang signifikan. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa siswa lebih mengutamakan motif hiburan dan motif pemeliharaan hubungan dibandingkan dengan media pencarian informasi pada penggunaan berkelanjutan dan pada niat untuk berbagi informasi

Kata Kunci: Komik WEB, Media, Berbagi Informasi, Seks, Edukasi

ABSTRACT. WEB comics are a popular media for conveying information to millennials. The objective for study is to decide the use of WEB comics in sharing of information, especially about sex education for teenagers. This research requires data in the form of respondents from high school students. The research instruments that will be distributed to students will be related to information seeking motive, entertainment motive and relationship maintenance motive, continuance usage intentions and information sharing intentions. The data that has been collected will be tested using the SPSS 23 application. The results of testing the data show that the dependent on continuance usage intentions (PBK=-1.412) has information seeking motive (MPI=-0.125), relationship maintenance motive (MPH= 0.245) and entertainment motive (MHN=0.636) has a significant relationship. That said, information seeking motive (MPI=-0.128), relationship maintenance motive (MPH=0.249) and entertainment motive (MHN=0.644), also showing that there is a significant relationship. That way, the conclusion that can be drawn is that students prioritize entertainment motives and relationship maintenance motive compared to information seeking media on sustainable use and on the intention to share information.

Keywords: WEB Comics, Media, Information Sharing, Sex, Education

PENDAHULUAN

Saat ini komik merupakan media yang populer di kalangan remaja dan tersedia dalam bentuk fisik, buku maupun digital, atau webcomics. Komik digital bersifat interaktif dan dapat diakses oleh masyarakat luas melalui halaman website tertentu karena terhubung dengan internet. Komik dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi, termasuk informasi tentang pendidikan seks, meskipun hal ini masih dianggap tabu di Indonesia. Komik yang didominasi oleh gambar tentunya memudahkan penyampaian informasi kepada pembacanya dan memberikan hiburan bagi pembacanya [1]. Sedangkan menurut [2], tampilan visual yang menarik tentunya memudahkan pembaca untuk memahami dalam memperoleh informasi, dan hal ini tentunya dapat efektif dalam proses pembelajaran dan perilaku siswa dan siswi sekolah dasar. Menurut [3], dengan kemudahan mengakses komik saat ini yang dapat diakses oleh siapa saja, di mana saja, dan kapan saja, serta sifatnya yang cepat tanggap dengan pembaca dan bersifat dua arah, komik dipandang sebagai media promosi interaktif jika dibandingkan dengan media promosi lainnya. Riset yang dilakukan oleh [4] juga menyampaikan bahwa media promosi yang saat ini dapat dengan mudah diterima oleh calon wisatawan adalah menggunakan internet. Jika sebelumnya hanya menggunakan koran lokal, kini mereka menggunakan website sehingga media informasi dapat menjangkau wisatawan hingga mancanegara.

Komik WEB yang sangat populer di kalangan remaja dapat dijadikan sebagai media untuk berbagi informasi khususnya informasi tentang sex education, di Indonesia sex education masih sulit diterima karena masih banyak yang beranggapan bahwa topik sex education adalah sesuatu yang lebih baik. dipelajari sendiri. padahal konteksnya mendidik. Apalagi pendidikan tentang seks disampaikan kepada anak-anak dan remaja, mayoritas pandangan masyarakat Indonesia tentang seks tidak layak untuk dibicarakan dan masih konservatif. "Di Indonesia, seks masih dianggap tabu, tidak cocok untuk anak-anak. Itu najis, kotor, tidak pantas, bukan ranah anak-anak," kata psikolog anak Tika Bisono saat dihubungi VICE Indonesia. "Penghalang terbesar adalah mereka (orang tua) yang tidak mengerti bagaimana menyampaikan seksualitas" [5]. Penelitian yang

dilakukan oleh Durex Indonesia menunjukkan bahwa penerapan pendidikan seksual pada generasi muda diperkenalkan pada rentang usia 14-18 tahun. Padahal pendidikan seks harus dilakukan sejak dini agar individu memiliki pemikiran dan pandangan yang benar tentang seksualitas dan kesehatan seksual, serta mencegah masalah sosial yang berkaitan dengan seks [6]. Meskipun demikian, pendidikan seks memiliki tujuan yang penting, yaitu membentuk individu yang memiliki kematangan emosi dan keterampilan dalam mengenali dan bertanggung jawab atas kesejahteraan dan kesehatan seksual dirinya dan orang-orang di sekitarnya. Hal ini akan menjamin berkembangnya pengetahuan tentang masalah seksual yang sehat dan dapat dilindungi. Dengan demikian, anak akan memahami masalah seksualitas dan reproduksi dengan benar dan mencegah munculnya masalah sosial terkait seks.

Menurut [7] penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Hemat Energi”. penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital bertema hemat energi yang dibuat melalui Cartoon Story Maker berhasil meningkatkan efektivitas proses pembelajaran materi yang dimaksud.

Penelitian yang dilakukan oleh [8] berjudul “Pemanfaatan Media Komik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah”, mengungkapkan bahwa penelitian ini memanfaatkan komik dan menunjukkan bahwa penggunaannya dapat memaksimalkan hasil belajar.

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMK PGRI 1 Palembang Tahun Pelajaran 2019/2020” oleh [9], bertujuan untuk menunjukkan pengaruh media pembelajaran melalui komik terhadap hasil belajar siswa pada SMK PGRI 1 Palembang jurusan akuntansi tahun ajaran 2019/2020. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan yang signifikan antara penggunaan komik sebagai media pembelajaran dengan hasil belajar siswa.

Menurut [10] dengan judul penelitian “Penggunaan Meme Sebagai Media Berbagi Informasi”, Penelitian ini dimaksudkan untuk mengkaji penggunaan meme sebagai sarana perpaduan berbagi informasi dan hiburan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunitas online mengutamakan motif hiburan dan pencarian informasi dalam penggunaan berkelanjutan dan juga mengutamakan motif pencarian informasi dan pemeliharaan hubungan saat bertukar informasi.

Sementara itu, [11] penelitian yang berjudul “Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika”, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tanggapan terhadap keefektifan media komik sebagai media pembelajaran Matematika pada siswa SMA. siswa memberikan respon positif.

Berdasarkan data penelitian sebelumnya di atas [7]–[11], belum ada penelitian tentang pemanfaatan komik WEB sebagai media berbagi informasi, khususnya informasi tentang pendidikan seks bagi remaja di kota Batam. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menganalisis apa saja faktor-faktor dalam menggunakan komik WEB sebagai media berbagi informasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, dimana data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur dan dianalisis secara statistik untuk menghasilkan kesimpulan berdasarkan pandangan positivistik dan data konkrit [12]. Responden utama adalah siswa SMA di kota Batam yang berjumlah 25.437 siswa yang sedikit informasi tentang komik dan media informasi menggunakan media sosial. Berikut jumlah siswa SMA di Kota Batam tahun 2019-2020 menurut Badan Pusat Statistik Kota Batam.

Kecamatan	Jumlah Murid Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Status Sekolah					
	Regenerasi		Siswa		Jumlah	
	2019	2020	2019	2020	2019	2020
Bekaspadang	762	769	0	-	762	769
Bulang	179	196	0	-	179	196
Galang	560	619	0	-	560	619
Sungai Besar	1.195	1.303	0	-	1.195	1.303
Sagulung	4.217	4.538	458	475	4.675	5.013
Hongsa	1.296	1.406	313	376	1.609	1.782
Batam Kota	2.241	2.542	2.530	2.573	4.771	5.115
Bekupang	2.861	3.319	77	152	2.938	3.471
Batu Aji	416	792	374	760	990	1.552
Lubuk Baja	647	664	1.375	1.439	2.022	2.103
Batu Ampar	917	917	22	22	939	939
Bonglong	2.354	2.512	87	63	2.441	2.575
KOTA BATAM	17.645	19.577	5.436	5.860	23.081	25.437

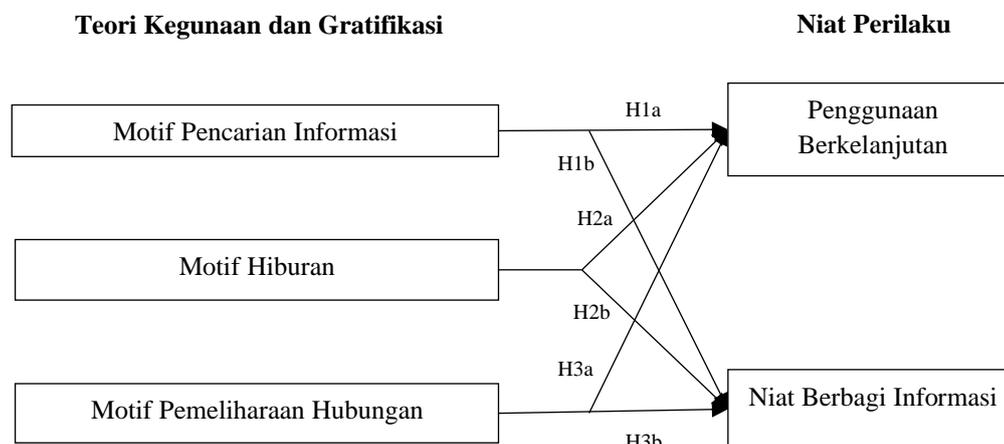
Sumber : Badan Pusat Statistik Kota Batam

Gambar 1. Jumlah Murid Sekolah Menengah Atas (SMA) menurut Status Sekolah 2019-2020

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling yaitu pengambilan sampel secara acak dari populasi tanpa memperhatikan strata [13]. Penelitian ini menggunakan

rumus Slovin dan sample error rate yang dapat diterima sebesar 5% (0,05). Jumlah sampel yang diperoleh adalah 394,37 namun untuk mengantisipasi data kuesioner yang tidak kembali atau tidak valid maka peneliti membulatkan jumlah sampel menjadi 400 responden. Skala pengukuran skor menggunakan skala Likert yaitu poin 1 yang artinya sangat tidak setuju, sampai dengan poin 5 yang artinya sangat setuju, dimana semua data akan dianalisis dengan menggunakan SPSS 23.

Penelitian yang digunakan memodifikasi model dari penelitian [14] dengan 2 variabel dependen dan 3 variabel independen. Adapun analisis penelitian ini menggunakan analisis regresi berganda. Berikut model penelitian pada penelitian ini pada Gambar 2:



Gambar 2. Model Penelitian dan Hipotesis

Berdasarkan model penelitian di atas, dapat disimpulkan hipotesis sebagai berikut:

H1: Motif mencari informasi berpengaruh positif terhadap (a) kelanjutan penggunaan komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja sebagai media informasi dan (b) niat untuk berbagi informasi di antara pengguna komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja

H2: Motif hiburan berdampak positif terhadap (a) kelanjutan penggunaan komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja sebagai media informasi dan (b) niat untuk berbagi informasi di antara pengguna komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja.

H3: Motif mempertahankan hubungan berdampak positif terhadap (a) kelanjutan penggunaan komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja sebagai media informasi dan (b) niat untuk berbagi informasi di antara pengguna komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Untuk mengetahui reliabilitas atau keberlakuan instrumen penelitian yang peneliti gunakan untuk menilai dan mengumpulkan data penelitian dari responden, perlu dilakukan uji validitas [15]. Untuk mengetahui validitas penelitian ini dapat dilihat pada nilai R dengan nilai 0,6 atau lebih [16]. Hasil uji validitas ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel		R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
Motif Pencarian Informasi (MPI)	MPI1	0,892	0,6	Valid
	MPI2	0,808	0,6	Valid
	MPI3	0,936	0,6	Valid
	MPI4	0,936	0,6	Valid
Motif Hiburan (MHN)	MHN1	0,881	0,6	Valid
	MHN2	0,844	0,6	Valid
	MHN3	0,961	0,6	Valid
	MHN4	0,907	0,6	Valid
	MHN5	0,696	0,6	Valid
	MPH1	0,784	0,6	Valid
	MPH2	0,715	0,6	Valid

Motif Pemeliharaan Hubungan (MPH)	MPH3	0,892	0,6	Valid
	MPH4	0,808	0,6	Valid
Penggunaan Berkelanjutan (PBK)	PBK1	0,910	0,6	Valid
	PBK2	0,958	0,6	Valid
	PBK3	0,907	0,6	Valid
Niat Berbagi Informasi (NBI)	NBI1	0,944	0,6	Valid
	NBI2	0,961	0,6	Valid
	NBI3	0,907	0,6	Valid

Semua instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini telah disetujui atau teruji kevalidannya sebagaimana dapat dilihat pada tabel di atas. Nilai R untuk, Motif Mencari Informasi, Motif Hiburan, Motif Pemeliharaan Hubungan, Niat Penggunaan Berkelanjutan dan Niat Berbagi Informasi lebih dari 0,6.

Hasil Uji Reliabilitas

Ketika item kuesioner dikatakan valid, maka akan dilanjutkan dengan uji reliabilitas. Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran diulang. Setiap pertanyaan kuesioner yang merupakan bagian dari variabel penelitian dapat diuji reliabilitasnya sekaligus. Kuesioner dikatakan reliabel jika nilai Cronbach Alpha sama atau lebih besar dari 0,6. [16]. Hasil pengujian ini dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Jumlah Item	Nilai Minimum	Kesimpulan
Motif Pencarian Informasi (MPI)	0,868	4	0,60	Reliabel
Motif Hiburan (MHN)	0,829	5	0,60	Reliabel
Motif Pemeliharaan Hubungan (MPH)	0,767	4	0,60	Reliabel
Penggunaan Berkelanjutan (PBK)	0,833	3	0,60	Reliabel
Niat Berbagi Informasi (NBI)	0,844	3	0,60	Reliabel

Dari data yang terlihat pada tabel di atas, semua variabel yang memiliki nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0,6. Ini berarti bahwa semua variabel dapat diandalkan.

Hasil Uji Hipotesis

Tabel 3. Hasil Uji F

Model	R	R ²	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson	F	Sig.
1	0,952	0,907	0,906	0,56793	1,916	1287,67	0,000
2	0,956	0,914	0,914	0,55107	1,857	1407,95	0,000

Catatan : Model 1 (Penggunaan Berkelanjutan (PBK)), Model 2 (Niat Berbagi Informasi (NBI))

Nilai Durbin Watson untuk 400 responden dan 3 variabel independen adalah 1,8459 untuk nilai dU dan 1,8258 untuk nilai dL. Jika nilai Durbin Watson lebih besar dari nilai dU, hal ini menunjukkan tidak adanya asosiasi otomatis antar variabel bebas. Koefisien determinasi (R²) dengan skor model 1 sebesar 0,907 dan model 2 sebesar 0,914. Temuan menunjukkan bahwa kedua model cukup memperhitungkan sekitar 90% dari keseluruhan variabilitas dan bahwa model tersebut sesuai dengan data dengan cukup baik.

Uji-F harus dilakukan untuk memastikan dampak dari variabel independen yaitu Motif Pemeliharaan Hubungan, Motif Hiburan dan Motif Mencari Informasi pada kedua model. Model mana yang dapat digunakan dapat dilihat pada data tabel 3 dimana model 1 dan model 2 memiliki nilai Sig. nilai 0,000. Dapat disimpulkan bahwa variabel yang diuji berpengaruh signifikan jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,005.

Tabel 4. Hasil Uji t

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.	
	B	Std. Error	Beta	t		
1	(Constant)	-1.412	.261		-5.406	.000
	MPI	-.215	.021	-.276	-10.035	.000
	MHN	.636	.021	.917	30.056	.000
	MPH	.245	.034	.261	7.119	.000
2	(Constant)	-1.594	.253		-6.289	.000
	MPI	-.218	.021	-.276	-10.454	.000
	MHN	.644	.021	.920	31.408	.000
	MPH	.249	.033	.262	7.441	.000

Catatan : Model 1 (Penggunaan Berkelanjutan (PBK)), Model 2 (Niat Berbagi Informasi (NBI))

Uji-t berguna untuk mengetahui sejauh mana masing-masing variabel bebas yang berkorelasi dengan variabel terikat secara tunggal. Nilai signifikansi akan menentukan diterima atau tidaknya hipotesis. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05 maka hipotesis ditolak dan sebaliknya [15]. Analisis akan dilakukan dengan menggunakan SPSS 23. Berdasarkan hasil tersebut, dinyatakan bahwa hasil pengujian dapat digambarkan sebagai berikut:

H1a: Motif pencarian informasi mendapat nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dapat ditentukan bahwa motif pencarian informasi berdampak positif terhadap penggunaan lanjutan komik WEB tentang pendidikan seks remaja sebagai media informasi.

H1b: Motif pencarian informasi mendapat nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dapat ditentukan motif pencarian informasi berpengaruh positif terhadap niat berbagi informasi di kalangan pengguna komik WEB mengenai pendidikan seks pada remaja.

H2a: Motif hiburan mendapat nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat ditentukan bahwa motif hiburan berdampak positif terhadap penggunaan lanjutan komik WEB tentang pendidikan seks remaja sebagai media informasi.

H2b: Motif hiburan mendapat nilai signifikan $0,000 < 0,05$, dapat ditentukan bahwa motif hiburan berdampak positif terhadap niat berbagi informasi di kalangan pengguna komik WEB mengenai pendidikan seks pada remaja.

H3a: Motif pemeliharaan hubungan mendapat nilai signifikan $0,000 < 0,05$ maka dapat ditentukan bahwa motif menjaga hubungan memiliki dampak positif terhadap kelanjutan penggunaan komik WEB tentang pendidikan seks bagi remaja sebagai media informasi.

H3b: Motif pemeliharaan hubungan mendapat nilai signifikan $0,000 < 0,05$, maka dapat ditentukan bahwa motif menjaga hubungan memiliki dampak positif terhadap niat berbagi informasi di kalangan pengguna komik WEB tentang pendidikan seks bagi remaja.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini dengan 19 pertanyaan dan disebarakan melalui kuisioner online dengan responden yang diuji yaitu sebanyak 400 data penggunaan komik WEB sebagai media berbagi informasi. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa motif pencarian informasi, motif hiburan, dan motif pemeliharaan hubungan berpengaruh signifikan terhadap kelanjutan penggunaan komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja sebagai media informasi dan niat untuk berbagi informasi di antara pengguna komik WEB tentang pendidikan seks untuk remaja. Dari analisis ditemukan bahwa motif hiburan memiliki pengaruh paling besar terhadap kelanjutan penggunaan komik WEB dan niat berbagi informasi ($H2a=0,636$) dan ($H2b=0,644$). Kajian ini menunjukkan bahwa komik WEB dapat mengurangi kebosanan, dan dapat digunakan sebagai media untuk menghabiskan waktu luang, sebagai media hiburan, lucu, dan santai saat menggunakan komik WEB.

Motif pemeliharaan hubungan terhadap kelanjutan penggunaan komik WEB terkait pendidikan seks remaja dan niat berbagi informasi juga merupakan faktor pendukung penting sebagai media berbagi informasi, khususnya pendidikan seks remaja ($H3a=0,245$) dan ($H3b=0,249$). Apalagi dengan kemajuan teknologi saat ini, komik WEB dapat diakses dimana saja, sehingga sesama pelajar dapat bertukar informasi dan berkomunikasi dengan mudah dengan teman sebayanya serta tetap berhubungan dengan orang yang dikenalnya.

Sedangkan motif pencarian informasi merupakan faktor yang tidak kalah penting terhadap kelanjutan penggunaan komik WEB terkait pendidikan seks bagi remaja dan niat berbagi informasi khususnya pendidikan seks bagi remaja ($H1a=-0.215$) dan ($H1b=-0,218$). Karena, komik WEB dapat digunakan siswa untuk mendapatkan informasi yang bermanfaat, informasi yang bermanfaat dan untuk mengetahui informasi yang diminati siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] E. Suyati, T., Yulianti, P. D., & Rakhmawati, "Validasi Komik Asertif Organ Reproduksi Seri ' Bagian Tubuh ' (Prevensi Kekerasan Seksual pada Anak Usia Dini)," pp. 6(2), 190–199, 2020.
- [2] T. Indrayani and N. Namira, "Efektivitas Komik Edukasi terhadap Upaya Pencegahan Kekerasan pada Anak Sekolah Dasar Negeri Penggilingan 09 Pagi Jakarta Timur Tahun 2019," *Maj. Sainstekes*, vol. 7, no. 1, pp. 51–57, 2020, doi: 10.33476/ms.v7i1.1429.
- [3] M. Iqbal and R. Y. Alamin, "Perancangan Komik Fotografis Berbasis Website sebagai Media Promosi Pariwisata Kabupaten Banyuwangi," *J. Sains dan Seni ITS*, vol. 8, no. 1, 2019, doi: 10.12962/j23373520.v8i1.37762.
- [4] A. Khairan and S. Lutfi, "Pembuatan Website Portal Ekonomi Dan Wisata (Ekowisata) Di Pulau Maitara Kota Tidore Kepulauan," *JIKO (Jurnal Inform. dan Komputer)*, vol. 3, no. 1, pp. 13–18, 2020, doi: 10.33387/jiko.v3i1.1655.
- [5] A. T. Wargadiredja, "Pendapat Orang-Orang Agar Pendidikan Seks di Indonesia Tak Kaku Lagi," *Vice.com*, 2017. [Online]. Available: <https://www.vice.com/id/article/qkmd5p/pendapat-orang-orang-agar-pendidikan-seks-di-indonesia-tak-kaku-lagi>.
- [6] A. Putri, "Riset: 84 Persen Remaja Indonesia Belum Mendapatkan Pendidikan Seks," *Health Detik.Com*, 2019. .
- [7] M. A. Riwanto and M. P. Wulandari, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *J. PANCAR*, vol. 2, no. 1, pp. 14–18, 2018.
- [8] S. Suparmi, "Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA di Sekolah," *J. Nat. Sci. Integr.*, vol. 1, no. 1, pp. 62–68, 2018, doi: 10.24014/jnsi.v1i1.5196.
- [9] L. Irawan, E. Yulaini, and J. Januardi, "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi Di Smk Pgr 1 Palembang Tahun Pelajaran 2019/2020," *J. Neraca J. Pendidik. dan Ilmu Ekon. Akunt.*, vol. 3, no. 1, pp. 99–107, 2019, doi: 10.31851/neraca.v3i1.3385.
- [10] T. Wibowo and E. Elvin, "Usage Of Meme As Information Sharing Media," *J. Ilm. BETRIK Besemah Teknol. Inf. dan Komput.*, vol. 11, no. 3, pp. 165–171, 2020.
- [11] A. Putra and I. F. Milenia, "Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika," *Mathema J. Pendidik. Mat.*, vol. 3, no. 1, p. 30, 2021, doi: 10.33365/jm.v3i1.951.
- [12] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- [13] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- [14] K. Hur, T. T. Kim, O. M. Karatepe, and G. Lee, "An exploration of the factors influencing social media continuance usage and information sharing intentions among Korean travellers," *Tour. Manag.*, vol. 63, pp. 170–178, 2017, doi: 10.1016/j.tourman.2017.06.013.
- [15] I. Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25 Edisi 9*. Semarang: Universitas Diponegoro, 2018.
- [16] R. E. Hair Jr, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, *Multivariate Data Analysis*, 7th ed. Upper Saddle River: Pearson Prentice Hall, 2010.