

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL MENGGUNAKAN CANVA PADA MATERI ANGGARAN PENDAPATAN DAN BELANJA NEGARA (APBN) MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS XI IPS SMA NEGERI 1 KETAPANG

Sulaiman, Nurmida Catherine, Hartono

Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Email: sulaiman51@admin.sma.belajar.id, nurmida.catherine.s@unipasby.ac.id,
hartono@unipasby.ac.id

Abstrak

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu Komik Digital Menggunakan Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) dalam mengerjakan latihan-latihan pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah model Borg & Gall. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah untuk dipahami, dikembangkan secara sistematis, dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan. Model ini disusun secara terprogram dengan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak. Proses pengembangan melibatkan ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran untuk memberikan tanggapan dan masukan perbaikan. Selain itu guru mata pelajaran ekonomi dan siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang sebagai pengguna Buku Digital ini juga memberikan tanggapan dan masukannya. Penggunaan Pengembangan Komik Digital Menggunakan Canva model Borg & Gall Untuk Mata Pelajaran ekonomi ini efektif dapat meningkatkan interaksi belajar aktif. Hasil penelitian pengembangan ini adalah Produk Komik Digital Menggunakan Canva ini memiliki tingkat kelayakan materi, kelayakan desain pembelajaran, dan kelayakan media pembelajaran. Sedangkan tingkat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dengan kualifikasi sangat layak dan tidak perlu direvisi.

Kata kunci: APBN; Canva; Ekonomi; Komik Digital.

Abstract

The purpose of this development is to produce a Digital Comic Using Canva on the State Budget (APBN) material in doing exercises in Class XI Social Studies Economics Subjects of SMA Negeri 1 Ketapang. The development model used in the development of interactive learning multimedia is the Borg & Gall model. The selection of this model is based on the consideration that this model is easy to understand, developed systematically, and based on the theoretical foundation of the

How to cite:	Sulaiman, Nurmida Catherine, Hartono (2023) Pengembangan Komik Digital Menggunakan Canva pada Materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (Apbn) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Ketapang, (8) 4, http://dx.doi.org/10.36418/syntax-literate.v8i4.11663
E-ISSN:	2548-1398
Published by:	Ridwan Institute

developed learning design. This model is prepared programmatically with systematic activities in an effort to solve learning problems related to learning media that are in accordance with the needs and characteristics of children. The development process involves subject content experts, learning design experts and learning media experts to provide feedback and input on improvements. In addition, teachers of economics subjects and students of Class XI Social Studies of SMA Negeri 1 Ketapang as users of this Digital Book also provided their feedback and input. Using the Borg & Gall model of Canva for economic subjects can effectively increase active learning interaction. The result of this development research is that this Digital Comic Product Using Canva has a level of material feasibility, learning design feasibility, and learning media feasibility. While the level of small group trials and field trials with qualifications is very feasible and does not need to be revised.

Keywords: APBN; Canva; Economics; Digital Comics

Pendahuluan

Tuntutan dalam kurikulum 2013 untuk Sekolah Menengah salah satunya adalah guru diharapkan mampu mengelola siswanya dalam rangka penguasaan kompetensi dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan. Banyaknya kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa menjadi salah satu kendala bagi guru yang menerapkan kurikulum ini, disamping permasalahan penilaian yang masih minim dipahami (Kusumawati, 2022). Pemberian kegiatan latihan soal secara terus menerus menjadi pilihan sebagian besar guru. Hal ini akan memberikan dampak negatif bagi cara berpikir dan keterampilan siswa dalam menganalisis permasalahan dan mencari solusinya. Siswa cenderung akan menjadi pasif dan hanya berorientasi pada pengerjaan soal ujian.

Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan adalah mata pelajaran Ekonomi (Aisyah & Dewi, 2022);(Shazlinda, 2019);(Rahmatullah et al., 2020). Mata pelajaran Ekonomi merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan ekonomi diseluruh dunia. Aktivitas manusia dalam kehidupan sehari-hari tidak terlepas dari penerapan konsep-konsep mata pelajaran Ekonomi. Sebagai ilmu yang universal, mata pelajaran Ekonomi tidak dapat terpisahkan dari berbagai disiplin ilmu yang ada dalam kehidupan manusia. Uraian tersebut sejalan dengan konsep Khotimah (2021);Rahmatullah (2020), bahwa mata pelajaran Ekonomi merupakan aktivitas manusia dimana siswa tidak dipandang sebagai penerima pasif mata pelajaran ekonomi.

Terlepas dari peranannya tersebut, banyak yang memandang mata pelajaran Ekonomi sebagai ilmu yang abstrak, teoritis, dan rumus-rumus yang membingungkan. Objek mata pelajaran Ekonomi yang abstrak menjadi salah satu faktor penyebab kesulitan belajar bagi siswa. Mereka menganggap bahwa apa yang dipelajarinya kurang bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari, sehingga pelajaran Ekonomi di sekolah menjadi kurang menarik bagi siswa.

Sesuai hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang yang dilaksanakan peneliti pada senin, 12 Desember 2022, sekolah tersebut menggunakan kurikulum 2013 (K13) dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKM) untuk mata pelajaran Ekonomi adalah 65. Pembelajaran ekonomi kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang tersebut masih menggunakan metode ceramah. Secara otomatis, hanya siswa yang memiliki kecenderungan untuk aktif saja yang akan maju dan berkembang sedangkan yang lain justru jenuh dan merasa bosan. Siswa yang belum aktif akan menerima begitu saja yang diberikan dalam penjelasan guru. Kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal-soal mata pelajaran Ekonomi masih sangat rendah, bahkan kelihatannya siswa cenderung acuh tak acuh dalam mempelajari mata pelajaran Ekonomi. Mereka beranggapan bahwa apa yang disajikan dalam materi pembelajaran Ekonomi hanya sebatas pada wilayah sekolah saja, tidak ada pengaruh dalam kehidupan sehari-hari. Keabstrakan objek Ekonomi telah menjadi Ekonomi sebagai mata pelajaran yang sulit, karena penyajian materi yang jauh dari realita serta hanya berfokus pada guru. Hal tersebut menjadikan siswa cenderung pasif, kurang termotivasi, dan kurang kreatif.

Akibatnya hasil belajar siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang masih dalam kategori rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulangan tengah semester TA. 2021/2022 yang menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah 65 dari nilai maksimal 100. Adapun dari 30 siswa yang mengikuti ulangan, hanya 10 orang yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75. Rendahnya hasil belajar mata pelajaran Ekonomi siswa tersebut menunjukkan ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan permasalahan (soal) yang dihadapi. Hal ini berarti bahwa pembelajaran yang selama ini dilaksanakan belum mampu untuk memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada setiap materi pelajaran.

Selain melakukan observasi, peneliti juga melakukan wawancara pribadi kepada beberapa siswa mengenai pembelajaran mata pelajaran Ekonomi materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN). Menurut hasil wawancara, permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah keterbatasan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran Ekonomi khususnya pada materi ajar materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN), sehingga cenderung berjalan tidak efektif dan membuat siswa cepat merasa bosan serta tidak termotivasi untuk mempelajari materi ajar tersebut.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di kelas menjadi alternatif mengurangi kebiasaan penggunaan sistem drilling untuk menyampaikan kompetensi yang tertinggal. Materi tentang Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) merupakan materi yang bersifat abstrak karena tidak tampak, namun dampaknya bisa dilihat. Materi jenis ini akan sulit dipahami bagi siswa Sekolah Menengah. Untuk menyelesaikan permasalahan di atas, peneliti membuat media pembelajaran berupa komik digital.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang diterapkan maupun dipergunakan guru (Hidayah et al., 2017);(Junaedi, 2021);(Puspitasari, 2015). Salah satunya adalah media pembelajaran yang bersifat elektronik, dalam hal ini dapat menggunakan komputer sebagai pelengkap media pembelajaran yang lebih interaktif. Agar lebih menyenangkan, maka guru dapat

mengemas materi menjadi sebuah bahan ajar yang menarik, dengan mengaplikasikan teknologi dalam dunia pendidikan, maka dapat diciptakan media pembelajaran berbasis Komik Digital Menggunakan Media Canva.

Komik dalam bahasa Yunani kuno berasal dari kata komikos yang berarti bersuka ria atau bercanda. Dalam susunannya, komik menggambarkan suatu rangkaian cerita menarik, runtut, padat, dan ringkas dengan karakter tokoh seperti kartun, hewan, tumbuhan dan yang lainnya (Ratnasari & Ginanjar, 2019);(Winda et al., 2021). Dengan begitu komik juga dapat digunakan untuk mengembangkan materi pembelajaran sehingga siswa mudah untuk memahami materi ketika belajar dan tercapainya tujuan Pembelajaran. Media komik Digital dapat dibuat dengan semenarik mungkin. Seiring dengan perkembangan jaman, teknologi pun semakin maju. Oleh karena itu kini komik setelah beralih menjadi digital, tidak digambar secara manual. Dengan memanfaatkan teknologi, peneliti dapat membuat media komik secara digital dengan menggunakan aplikasi canva sebagai penunjang dalam pembuatan komik digital. Pada aplikasi canva telah menyediakan berbagai template dan fitur-fitur yang menarik untuk memudahkan pengguna dalam menggunakannya.

Selain bisa membuat komik, aplikasi canva juga bisa membuat seperti presentasi, membuat modul, video pembelajaran, dan masih banyak yang lainnya. Dari media yang telah dibuat namun memiliki tujuan yang sama yaitu dapat digunakan sebagai alat peraga untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan pemahamannya dapat diselaraskan (Ernawati, 2020);(Winarni & Koto, 2021). Salah satu media pembelajaran yang menarik, variatif, dan inovatif merupakan salah satunya ialah mengembangkan media komik digital berbasis canva pada muatan pelajaran ekonomi materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN). Pada beberapa sekolah belum menerapkan media komik digital sebagai media pembelajaran, sehingga peneliti ingin mengembangkan media komik digital berbasis canva agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan minat belajar siswa sehingga suasana pembelajaran menjadi menarik, interaktif, dan menyenangkan. Ketertarikan media pembelajaran pada proses pembelajaran sangat penting bagi siswa.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang serupa dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Andayani (2020) dengan judul “Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi metamorfosis di kelas tinggi. Dapat disimpulkan bahwa kualitas produk komik sebagai media pembelajaran untuk kemampuan berpikir kritis berdasarkan hasil validasi oleh dosen ahli materi dan praktisi. Hasil akhir penilaian kelayakan media komik pada setiap komponen yaitu komponen kelayakan isi, materi dan media dikategorikan dengan ‘Sangat Baik’ oleh ahli dan praktisi, sehingga sangat layak untuk diuji cobakan.

Narestuti (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, menyatakan bahwa media pembelajaran digital komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Ma’arif Ambulu. Berdasarkan penelitian persentase hasil belajar siswa pada

siklus I sebesar 61% dengan kualifikasi cukup meningkat dan siklus II dengan persentase 93% dengan kualifikasi meningkat. Hal tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa meningkat dengan diterapkannya media pembelajaran komik digital.

Berdasarkan dua penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terlihat bahwa dua penelitian tersebut mengarah pada pengembangan produk berupa Komik Digital yang dilakukan di sekolah, belum ada penelitian yang mengembangkan produk berupa Komik Digital Menggunakan Media Canva pada materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) untuk digunakan oleh siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang. Produk yang dikembangkan ini memiliki kelebihan dibandingkan produk yang telah ada, yakni mampu menciptakan kondisi kolaborasi bagi setiap siswa. Kelebihan lain dari produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang dikembangkan adalah mampu menyediakan kondisi yang memudahkan guru dalam memberikan materi kepada setiap siswa. Selain itu, produk yang dikembangkan juga memiliki kelebihan dapat secara fleksibel dan mudah diimplementasikan. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat tema Pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang yang kontennya disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan siswa.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, yaitu kenyataan yang dihadapi adalah kurang adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa di sekolah. Media pembelajaran hanya berupa gambar dan teks saja. Hal ini tentunya kurang menarik bagi siswa dalam menggunakan media pembelajaran tersebut. Kondisi yang diharapkan adalah tersedianya media pembelajaran yang menarik minat siswa yang dapat menjelaskan materi besaran dan satuan secara lebih jelas dan interaktif. Sehingga untuk mengatasi hal tersebut diperlukan Pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang.

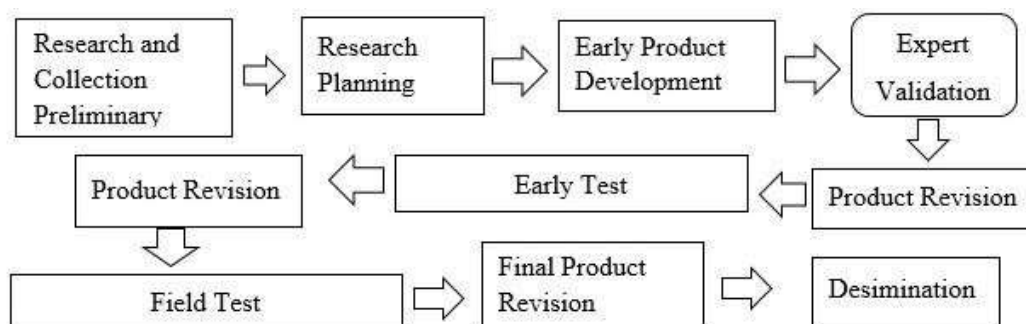
Penelitian ini bertujuan sebagai berikut: (1) Mendeskripsikan tingkat kelayakan Pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang. (2) Mendeskripsikan tingkat kemenarikan setelah dilakukan Pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang untuk siswa. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan mutu pembelajaran melalui Pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Mata Pelajaran Ekonomi.

Metode Penelitian

Model pengembangan yang dipakai dalam pengembangan Komik Digital Menggunakan Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang ini adalah model Borg & Gall dengan beberapa penyesuaian. Model Borg & Gall merupakan salah satu model

rancangan pembelajaran dengan pendekatan sistem dimana pendekatan sistem memandang bahwa pembelajaran adalah suatu himpunan dari bagian-bagian yang saling terhubung yang semuanya bekerja bersama-sama menuju tujuan yang telah ditetapkan. Pendekatan sistem dalam pembelajaran sangat efektif ketika pengembang pembelajaran memfokuskan perhatiannya pada "apa yang harus diketahui oleh pebelajar". Keefektifan pendekatan ini terletak pada kecermatan dalam menganalisis komponen-komponen pembelajaran yang ada dalam sistem.

Oleh karena itu model ini bertujuan untuk memecahkan masalah belajar secara terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis, yang terdiri dari sepuluh tahap, yaitu: a) Penelitian dan Pengumpulan Data, (b) Perencanaan, (c) Pengembangan Produk Awal, (d) Uji coba produk awal/Uji Coba Terbatas, (e) Penyempurnaan Produk Awal, (f) Uji Coba Lapangan Lebih Luas, (g) Penyempurnaan Produk Hasil Uji Lapangan Lebih Luas, (h) Uji Coba Produk Akhir, (i) Revisi atau Penyempurnaan Produk Akhir, (j) Diseminasi dan Implementasi. Berikut gambaran dari Langkah-Langkah Penelitian Model Borg and Gall.



Gambar 1 Langkah-Langkah Penelitian Model Borg and Gall

Pada tahap ini, paling tidak ada 2 hal yang harus dilakukan yaitu studi literatur dan studi lapangan. Pada studi literatur, digunakan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan-landasan teoritis yang memperkuat suatu produk. Melalui studi literatur dikaji pula ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan, kondisi pendukung, dll. Melalui studi literatur diketahui pula langkah-langkah yang paling tepat untuk mengembangkan produk. Studi literatur juga akan memberikan gambaran hasil-hasil penelitian terdahulu yang bisa sebagai bahan perbandingan untuk mengembangkan suatu produk tertentu. Selain studi literatur, perlu juga dilakukan studi lapangan atau dengan kata lain disebut sebagai pengukuran kebutuhan dan penelitian dalam skala kecil. Dalam mengembangkan suatu produk, sebaiknya didasarkan atas pengukuran kebutuhan (need assessment).

Data yang akan diungkap dalam tahap uji coba ini meliputi: (a) Data yang didapat dari Ahli Pembelajaran, Ahli isi mata pelajaran, berupa pernyataan atau tanggapan para ahli terhadap produk hasil pengembangan, dengan demikian datanya berupa data kualitatif. (b) Data yang didapat dari guru mata pelajaran sejawat, berupa pernyataan atau tanggapan terhadap produk hasil pengembangan, dengan demikian datanya berupa data kualitatif. (c) Data yang didapat dari siswa, berupa tanggapan atau persepsi siswa terhadap penggunaan produk yang diujicobakan, sehingga datanya berupa data kualitatif.

Instrumen Pengumpulan Data

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket/Questioner, karena datanya berupa tanggapan/pendapat. Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadi atau hal-hal yang diketahui dalam (Arikunto et al., 2013).

A. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang: ketepatan isi bahan ajar dalam hal ini Komik Digital Menggunakan Canva pembelajaran, ketepatan perancangan Komik Digital Menggunakan Canva pembelajaran dan kemenarikan Komik Digital Menggunakan Canva pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arikunto (2013), bahwa yang dimaksud angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain yang bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Jadi angket sifat pertanyaan yang disusun dalam angket yang tersusun sesuai kondisi dan situasi yang ada di lingkungan sekolah. Sifat pertanyaan pada angket adalah angket tertutup yang sudah disediakan pilihan jawabannya bagi responden sehingga responden tinggal memberikan tanda cek pada kolom jawaban yang dipilih.

Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan analisis data yang dikategorikan sebagai berikut: (a) Data yang diperoleh dari Ahli Desain Pembelajaran, dianalisis dengan analisis deskriptif sesuai dengan hasil yang diperoleh secara langsung dari sumber. (b) Data yang diperoleh dari Ahli isi mata pelajaran, dan dari guru mata pelajaran sejawat dianalisis dengan analisis deskriptif dengan menyajikan data yang diperoleh dari angket dalam bentuk uraian sesuai dengan hasil yang diperoleh secara langsung dari sumber. (c) Data yang diperoleh dari siswa, dianalisis dengan analisis deskriptif dengan menyajikan data yang diperoleh dari angket dalam bentuk uraian sesuai dengan hasil yang diperoleh secara langsung dari sumber. Dari data instrumen penelitian, kemudian dengan melihat bobot tiap tanggapan yang dipilih atas tiap pernyataan, selanjutnya dilakukan perhitungan persentase skor. Rumus perhitungan persentase skor ditulis dengan rumus sebagai berikut (Suharsimi, 2015):

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Setelah persentase didapatkan maka nilai tersebut dirubah dalam pernyataan predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan, ukuran kualitas. Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang diungkapkan dalam distribusi skor dan presentase terhadap kategori skala penilaian yang telah ditentukan. Setelah penyajian dalam bentuk presentase, langkah selanjutnya mendeskripsikan dan mengambil

kesimpulan tentang masing-masing indikator. Skor akhir yang diperoleh kemudian dikonversi lagi menjadi tingkat kelayakan Komik Digital Menggunakan Canva pembelajaran yang dihasilkan secara kualitatif dengan pedoman konversi pada tabel berikut (Arikunto et al., 2013).

Tabel 1
Skala Persentase Menurut Arikunto

Presentase Pencapaian	Skala Nilai	Interprestasi
76 - 100 %	4	Sangat layak
56 - 75 %	3	Layak
41 - 55 %	2	Cukup
0 - 40 %	1	Kurang layak

Hasil dan Pembahasan

A. Tahap Validasi dan Revisi Ahli Materi

a. Validasi Oleh Ahli Materi

Data tinjauan ahli materi pembelajaran diperoleh dari instrument angket untuk memberikan penilaian tanggapan terhadap draf Komik Digital Menggunakan Media Canva yang dikembangkan. Ahli materi pembelajaran yang dimaksud adalah Prayudi Setiawan, S.E., M.E. Latar Belakang Pendidikan Beliau Adalah Magister Dibidang Ekonomi dan Staf Pengajar di Universitas Negeri Surabaya. Kompetensi beliau di bidang Ekonomi tidak perlu diragukan lagi sehingga layak untuk memberikan penilaian pada tanggapan dan komentar untuk menyempurnakan kualitas isi dari pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva ini. Hasil data tinjauan ahli media pembelajaran ini dapat diperhatikan pada table berikut ini:

Tabel 2
Data Hasil Penilaian Aspek Kompetensi Oleh Ahli Materi

No.	Deskripsi	score	Persentase
Isi/Materi			
1	Kecakupan materi dengan kurikulum	5	100%
2	Kecakupan indikator dengan kompetensi	5	100%
3	Membangkitkan Keingintahuan siswa	5	100%
4	Membangkitkan motivasi siswa	5	100%
5	Kemudahan Bahasa	5	100%
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	5	100%
7	Kemutakhiran bahasan	5	100%
8	Kepadatan Materi	5	100%
9	Keruntunan Sajian Materi	4	80%
10	Pengelompokan Materi	5	100%
11	Kecakupan Kompetensi	5	100%
12	Kecakupan Kompetensi Khusus	5	100%
13	Kesesuain Indikator dengan KD	5	100%
14	Kesuaian Strategi Pembelajaran	5	100%
15	Kesesuaian Penggunaan Media Pembelajaran	4	80%
16	Ketepatan Evaluasi dan Tujuan Kompetensi	5	100%
Kemenarikan Materi Sajian			
17	Menimbulkan Daya Tarik	5	100%
18	Kejelasan petunjuk	4	80%
19	Kemenarikan tampilan gambar	5	100%
20	Kemudahan pemahaman	4	80%
Total Score		96	96%

b. Merevisi Media Berdasarkan Masukan dari Ahli Materi

Setelah dilakukan uji coba desain produk oleh ahli materi, ahli materi memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan desain produk media yang dikembangkan. Saran tersebut sebagai berikut. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan penilaian ahli materi, produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk tahap uji coba berikutnya dengan merevisi sesuai saran.

B. Tahap Validasi dan Revisi Ahli Media

a. Validasi Oleh Ahli Media

Data tinjauan ahli media pembelajaran berupa data kualitatif yang berupa angket kepada ahli media Pembelajaran yaitu Dr. Atiqoh, MPd. Latar Belakang Pendidikan Beliau Adalah Doktor Dibidang Pendidikan dan Staf Pengajar Di Sekolah Pascasarjana di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kompetensi beliau di bidang media Pembelajaran tidak perlu diragukan lagi sehingga layak untuk memberikan penilaian pada tanggapan dan komentar untuk menyempurnakan kualitas isi dari pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva ini. Hasil data tinjauan ahli media pembelajaran ini dapat diperhatikan pada table berikut ini:

Tabel 3
Data Hasil Penilaian Aspek Kompetensi Oleh Ahli Media

No.	Deskripsi	score	Persentase
	Tampilan		
1	Kecakupan materi dengan kurikulum	5	100%
2	Kecakupan indicator dengan kompetensi	5	100%
3	Membangkitkan Keingintahuan siswa	5	100%
4	Membangkitkan motivasi siswa	5	100%
5	Kemudahan Bahasa	5	100%
6	Kecocokan materi dengan tingkat kelas	5	100%
7	Kemutakhiran bahasan	5	100%
8	Kejelasan petunjuk	5	100%
9	Keruntunan Sajian Materi	4	80%
10	Kesuaian Strategi Pembelajaran	5	100%
11	Kesesuaian Penggunaan Media Pembelajaran	5	100%
12	Ketepatan Evaluasi dan Tujuan Kompetensi	5	100%
	Kemenarikan		
13	Menimbulkan Daya Tarik	5	100%
14	Kemenarikan tampilan gambar	4	80%
15	Kemudahan pemahaman	5	100%
16	Warna Tampilan Gambar	4	80%
17	Keserasian Tampilan Huruf dan Gambar	5	100%
18	Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa	4	80%
	Total Score	86	96%

b. Merevisi Media Berdasarkan Masukan dari Ahli Media

Setelah dilakukan uji coba desain produk oleh ahli Media, ahli Media memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan desain produk media yang dikembangkan. Saran tersebut sebagai berikut. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan penilaian ahli Media, produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk tahap uji coba berikutnya dengan merevisi sesuai saran.

C. Tahap Validasi dan Revisi Ahli Desain

a. Validasi Oleh Ahli Desain

Data tinjauan ahli desain pembelajaran berupa data kualitatif yang berupa angket kepada ahli desain Pembelajaran yaitu Dr. Hari Karyono, MPd. Latar Belakang Pendidikan Beliau Adalah Doktor Dibidang Pendidikan dan Staf Pengajar Di Sekolah Pascasarjana di Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Kompetensi beliau di bidang desain Pembelajaran tidak perlu diragukan lagi sehingga layak untuk memberikan penilaian pada tanggapan dan komentar untuk menyempurnakan kualitas isi dari pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva ini. Hasil data tinjauan ahli desain pembelajaran ini dapat diperhatikan pada table berikut ini:

Tabel 4
Data Hasil Penilaian Aspek Kompetensi Oleh Ahli Desain

No.	Deskripsi	score	Persentase
Materi Sajian			
1	Disain Cover	4	80%
2	Penyajian dan Tata Letak	5	100%
3	Kemutakhiran Materi	5	100%
4	Membangkitkan Keingintahuan	5	100%
5	Mengembangkan Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>)	4	80%
6	Kemudahan Bahasa yang Digunakan	5	100%
7	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	5	100%
8	Interaktivitas Buku	5	100%
9	Kemutakhiran Daftar Pustaka	5	100%
10	Kesesuaian Indikator Materi Dengan Kurikulum	4	80%
11	Kejelasan dan Keruntutan Sajian Materi	5	100%
12	Kesuaian Strategi Pembelajaran	5	100%
13	Kesesuaian Media Pembelajaran	5	100%
Kemenarikan			
14	Menimbulkan Daya Tarik Sajian	4	80%
15	Jenis Huruf dan Font	5	100%
16	Penggunaan Bahasa Mudah Dipahami	5	100%
17	Menimbulkan Motivasi Belajar Siswa	5	100%
18	Kejelasan Petunjuk	5	100%
Total Score		86	96%

b. Merevisi Media Berdasarkan Masukan dari Ahli Desain

Setelah dilakukan uji coba desain produk oleh ahli Desain, ahli Desain memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan desain produk media yang dikembangkan. Saran tersebut sebagai berikut. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan penilaian ahli Desain, produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk tahap uji coba berikutnya dengan merevisi sesuai saran.

D. Tahap Uji Perorangan dan Revisi

a. Tahap Uji Coba Perorangan

Uji coba perorangan ini dilaksanakan pada siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang dengan jumlah 3 siswa. Pada uji coba perorangan siswa mulai membuka produk Komik Digital Menggunakan Media Canva melalui komputer yang telah disediakan dari sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji coba perorangan ditemukan bahwa siswa terlihat antusias. Hasil uji coba perorangan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5
Data Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

No.	Deskripsi	Score			Jumlah
		R1	R2	R3	
1	Apakah materi mudah dipahami?	5	5	5	15
2	Apakah isi dapat dipahami anda dengan baik?	4	5		14
3	Apakah materi sajian dapat memotivasi anda?	5	5	4	14
4	Apakah materi sesuai dengan keinginan anda?	4	4	5	13
5	Apakah materi yang disajikan sesuai dengan keadaan nyata di lapangan?	4	5	5	14
6	Apakah materi guru diulas tuntas?	5	4	5	14
7	Apakah guru dalam menyajikan materi menyenangkan Anda?	5	5	4	14
8	Apakah guru setiap mengajar memberi petunjuk yang jelas?	5	5	5	15
9	Apakah materi yang disajikan diikuti dengan media gambar?	4	4	5	13
10	Apakah secara keseluruhan isi dapat mendorong anda mudah dalam mengerjakan?	4	4	4	12
Aspek Kemenarikan					0
1	Apakah strategi mengajar guru membuat anda lebih aktif?	5	4	5	14
2	Apakah cara mengajar guru membuat anda dapat termotivasi untuk belajar?	4	5	5	14
3	Apakah saat guru mengajar anda sering melakukan diskusi?	4	5	4	13
4	Apakah anda selalu bertanya saat anda ada yang belum jelas?	5	4	5	14
5	Apakah anda senang saat guru memberi tugas berkelompok?	5	4	5	14
6	Apakah anda selalu mengerjakan tugas dengan senang hati?	5	5	5	15
7	Apakah materi yang dijelaskan guru disertai contoh-contoh yang menyenangkan anda?	4	5	5	14
8	Apakah cara mengajar guru sering memberikan humor dengan anda?	5	4	4	13

9.	Apakah guru selalu memberi tugas pada akhir pelajaran?	5	5	4	14
10.	Apakah sajian guru secara keseluruhan membuat anda puas?	5	5	4	14
Total		92	92	93	92%

b. Merevisi Produk Uji Coba Perorangan

Setelah dilakukan Uji Coba Perorangan dan siswa memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang dikembangkan. Saran tersebut sebagai berikut. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan penilaian para siswa tahap uji coba perorangan produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk tahap uji coba berikutnya dengan merevisi sesuai saran.

E. Tahap Uji Kelompok Kecil dan Revisi

a. Tahap Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba Kelompok Kecil ini dilaksanakan pada siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang dengan jumlah 3 siswa. Pada uji coba perorangan siswa mulai membuka produk Komik Digital Menggunakan Media Canva melalui computer yang telah disediakan dari sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji coba Kelompok Kecil ditemukan bahwa siswa terlihat antusias. Hasil uji coba perorangan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 6
Data Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

Score										
Aspek Isi Materi Pembelajaran										
No.	Deskripsi	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9
1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	2	4	5	4	5	5	4	5	5	4
3	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5
4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4
5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4
6	6	5	4	5	4	5	5	4	5	5
7	7	5	5	5	5	4	5	5	4	5
8	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	9	4	5	4	4	5	4	4	5	4
10	10	4	4	5	5	4	5	4	5	4
Aspek Kemerarikan										
No.	Deskripsi	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9
1	1	5	4	5	4	5	5	4	5	5
2	2	4	5	4	5	5	5	5	5	4
3	3	4	5	4	5	4	4	5	4	4
4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5
5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5
6	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7.	7	4	5	4	5	5	4	5	5	4
8.	8	5	4	5	4	4	5	4	4	5
9.	9	5	5	5	5	4	5	5	4	5
10.	10	5	5	5	5	4	5	5	4	5
Total		92	93	94	93	93	95	93	94	92
Rata-Rata 93,22%										

b. Merevisi Produk Uji Coba Kelompok Kecil

Pengembangan Komik Digital Menggunakan Canva pada Materi Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang

Setelah dilakukan Uji Coba Kelompok Kecil dan siswa memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang dikembangkan. Saran tersebut sebagai berikut. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan penilaian para siswa tahap uji coba Kelompok Kecil produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk tahap uji coba berikutnya dengan merevisi sesuai saran.

F. Tahap Uji Coba Lapangan dan Revisi

a. Tahap Uji Coba Lapangan

Uji coba Lapangan ini dilaksanakan pada siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang dengan jumlah 3 siswa. Pada uji coba Lapangan siswa mulai membuka produk Komik Digital Menggunakan Media Canva melalui komputer yang telah disediakan dari sekolah. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan dan respon awal siswa terhadap produk yang dikembangkan. Hasil uji coba Lapangan ditemukan bahwa siswa terlihat antusias. Hasil uji coba Lapangan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 7
Data Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

Score																						
Aspek Isi Materi Pembelajaran																						
No.	Deskripsi	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21
1	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	2	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
3	3	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4
4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5
5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5
6	6	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5
7	7	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4
8	8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	9	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5
10	10	4	4	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5
Aspek Kemenarikan																						
No.	Deskripsi	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15	R16	R17	R18	R19	R20	R21
1	1	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	2	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
3	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4
4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5
5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	5
6	6	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5
7	7	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4
8	8	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
9	9	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5
10	10	5	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5
Total		92	93	92	94	94	94	91	95	92	94	94	94	90	94	94	94	94	94	92	94	96
		Rata-Rata 93,38%																				

b. Merevisi Produk Uji Coba Lapangan

Setelah dilakukan Uji Coba Lapangan dan siswa memberikan komentar dan saran secara umum untuk perbaikan produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang dikembangkan. Saran tersebut sebagai berikut. Layak untuk digunakan dengan sedikit revisi. Berdasarkan penilaian para siswa tahap uji coba Lapangan produk Komik Digital Menggunakan Media Canva yang telah dikembangkan dapat digunakan untuk tahap uji coba berikutnya dengan merevisi sesuai saran.

c. Uji Coba Teman Sejawat

Tahap selanjutnya setelah direvisi oleh ahli isi Komik Digital Menggunakan Media Canva mata pelajaran, uji coba ahli desain pembelajaran dan uji coba ahli media, dilanjutkan oleh guru mata pelajaran Ekonomi. Data yang dihimpun menggunakan angket yang berisi saran secara langsung dari guru mata pelajaran Ekonomi. Guru yang diminta untuk memberikan penilaian adalah Buk Novi, S.Pd, M.Pd. Beliau guru Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang.

Tabel 8
Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran

No	Indikator	Skor	Persentase
1	Ketepatan ilustrasi yang digunakan dalam cover Komik Digital Menggunakan Media Canva	4	80%
2	Kesesuaian antara materi dengan media yang digunakan	5	100%
3	Kualitas kertas yang digunakan	4	80%
4	Ketepatan ukuran huruf	5	100%
Total		18	90%

Maka perhitungannya adalah presentase= 90% Presentase tingkat pencapaian 90% berada pada kualifikasi sangat layak.

Berdasarkan kriteria di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Data Hasil Penilaian Ahli Isi

Hasil penghitungan presentase tingkat pencapaian Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang adalah sebesar 96%, berada dalam kualifikasi sangat layak/sangat baik. Maka atas dasar hasil penilaian ahli isi mata pelajaran terhadap uraian isi pembelajaran pada Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang dinyatakan dapat diberikan kepada siswa untuk dijadikan acuan dalam proses pembelajaran, namun harus melakukan revisi agar lebih sempurna lagi dalam hal tingkat kesulitan soal, perlu memperhatikan kemampuan siswa.

2. Analisis Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil penghitungan presentase, tingkat pencapaian Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang adalah sebesar 96%, berada dalam kualifikasi sangat baik. Maka atas dasar hasil penilaian ahli desain terhadap Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang dinyatakan sudah sangat layak/sesuai untuk dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Namun harus melakukan revisi.

3. Analisis Hasil Penilaian Ahli Desain

Hasil penghitungan presentase, tingkat Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang adalah sebesar 96%, berada dalam

kualifikasi sangat baik. Maka atas dasar hasil penilaian ahli desain terhadap Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang dinyatakan sudah sangat layak/sesuai untuk dijadikan acuan dalam proses pembelajaran. Namun harus melakukan revisi terutama pada tata warna cover dibuat lebih cerah, ukuran huruf harus standar yaitu dengan menggunakan times new roman 12, tampilan judul pada setiap bab/sub judul jangan monoton harus bervariasi.

4. Analisis Data Hasil Penilaian Uji coba Perorangan

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dianalisis hal-hal sebagai berikut: Komponen-komponen Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang secara umum sudah layak, Hal ini ditunjukkan oleh kualifikasi penilaian uji perorangan (3 siswa) sebagai obyek uji coba bahwa dari aspek: sampul/cover, kata pengantar, daftar isi, gambar, petunjuk/panduan, kerangka isi pembelajaran, tujuan pembelajaran, uraian isi pembelajaran, soal latihan dan daftar pustaka sudah layak (sesuai, jelas, menarik, tepat, mudah). Dari tabel diketahui bahwa rerata persentase Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang adalah sebesar 92% dan menunjukkan bahwa Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang tersebut dalam kualifikasi sangat baik dan sudah memenuhi syarat untuk dipakai oleh siswa.

5. Analisis Data Hasil Penilaian Uji coba Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dianalisis hal-hal sebagai berikut: Komponen-komponen Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang secara umum sudah layak, Hal ini ditunjukkan oleh kualifikasi penilaian uji Kelompok Kecil (9 siswa) sebagai obyek uji coba. Dari tabel diketahui bahwa rerata persentase Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang adalah sebesar 93,22% dan menunjukkan bahwa Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang tersebut dalam kualifikasi sangat baik dan sudah memenuhi syarat untuk dipakai oleh siswa.

6. Analisis Data Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, dapat dianalisis hal-hal sebagai berikut: Komponen-komponen Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI

IPS SMA Negeri 1 Ketapang secara umum sudah layak, Hal ini ditunjukkan oleh kualifikasi penilaian uji perorangan (21 siswa) sebagai obyek uji coba bahwa dari aspek : sampul/cover, kata pengantar, daftar isi, gambar, petunjuk/panduan, kerangka isi pembelajaran, tujuan pembelajaran, uraian isi pembelajaran, soal latihan dan daftar pustaka sudah layak (sesuai, jelas, menarik, tepat, mudah). Dari tabel diketahui bahwa rerata persentase Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang adalah sebesar 93,22% dan menunjukkan bahwa Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang tersebut dalam kualifikasi sangat baik dan sudah memenuhi syarat untuk dipakai oleh siswa.

7. Analisis Data Hasil Penilaian Teman Sejawat

Menurut hasil penilaian guru mata pelajaran melalui data angket yang telah disajikan dalam tabel 4.7, rerata hasil penilaian guru terhadap Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang sebesar 90% menunjukkan Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang sudah memenuhi syarat kelayakan sebagai bahan pembelajaran siswa. Penilai memberi komentar/saran bahwa Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang ini sudah memenuhi syarat untuk pegangan guru, hanya perlu revisi dalam hal penulisan daftar pustaka agar Komik Digital Menggunakan Media Canva Pada Materi Anggaran Pendapatan Dan Belanja Negara (APBN) Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang ini lebih efektif buat siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Mata Pelajaran Ekonomi perlu dimiliki setiap Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Ketapang dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut: (1) Pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Mata Pelajaran Ekonomi dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan guru dan siswa melalui angket kebutuhan yang diberikan oleh pengembang. (2) Hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain pada produk pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Mata Pelajaran Ekonomi dengan kriteria sangat layak untuk dikembangkan. (3) Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Komik Digital Menggunakan Media Canva Mata Pelajaran Ekonomi dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Buku Digital digunakan dalam mengembangkan kemampuan dalam mendesain pembelajaran kreatif, inovatif dan menarik.

BIBLIOGRAFI

- Aisyah, S., & Dewi, R. M. (2022). Pengaruh Literasi Ekonomi dan Literasi Digital Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X-E3 SMA Negeri 3 Sidoarjo di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 10(2), 139–147. <https://doi.org/10.26740/jupe.v10n2.p139-147>
- Andayani, F., Maula, L. H., & Sutisnawati, A. (2020). Pengembangan media komik berbasis digital terhadap kemampuan berpikir kritis siswa pada materi metamorfosis di kelas tinggi. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 308–318. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v3i2.666>
- Arikunto, Suharsimi, & Safruddin. (2013). Evaluasi Program Pendidikan. In *Bumi Aksara*.
- Ernawati, Y. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 7.
- Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan media komik digital akuntansi pada materi menyusun laporan rekonsiliasi bank untuk siswa smk. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 239–250. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80–89.
- Khotimah, K., Irmayanti, E., & Surindra, B. (2021). Pengembangan E-Modul Ekonomi Mata Pelajaran Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Untuk Siswa Kelas X AKL 1 SMKN 2 Kediri. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 7(1), 71–80.
- Kusumawati, E. (2022). Peningkatan Mutu Sekolah Dasar Negeri Melalui Implementasi Total Quality Management. *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(11), 16404–16414.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). *Application of Digital Comic Learning Media to Improve Student Learning Outcomes*. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Puspitasari, N. I. (2015). *Pengembangan media pembelajaran e-learning berbasis Edmodo Blog Education pada mata pelajaran akuntansi kelas XI*. Universitas Negeri Malang.
- Rahmatullah, D., Suryani, E., Fatmawati, F., Merdekawati, A., & Yahya, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi MIPA SMA Negeri 1 Plampang

Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 1(4), 179–186.

Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan komik digital sebagai media edukasi penanggulangan bencana alam. *Naturalistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 481–488. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i1.679>

Shazlinda, N. S. (2019). *Pengaruh Komunikasi Guru Dengan Siswa Terhadap Perilaku Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IIS SMA Negeri 15 Bone*. Ekonomi.

Suharsimi, A. (2015). *Penelitian tindakan kelas*.

Winarni, E. W., & Koto, I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(2), 22–29. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v4i1.14630>

Winda, W. L., Thomas, O., FL, B. C., & Toendan, K. (2021). Pengembangan Media Komik Digital “Bahaya Virus” Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 125–131.

Copyright holder:

Sulaiman, Nurmida Catherine, Hartono (2023)

First publication right:

Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia

This article is licensed under:

