

Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi Di Smk PGRI Wonoasri **(Pengembangan Aplikasi Canva Pro)**

Intan Rafika Dewi¹, Novita Erliana Sari², Yahya Reka Wirawan³
^{1,2,3}Universitas PGRI Madiun

e-mail: ¹intan_2002107012@mhs.unipma.ac.id, ²novitaerliana@unipma.ac.id, ³yahyareka@unipma.ac.id.

Abstrak

Hasil belajar peserta didik di SMK PGRI Wonoasri pada mata pelajaran ekonomi bisnis pokok bahasan pelaku ekonomi masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan 64% peserta didik yang nilai ujian dibawah KKM yang ditetapkan yaitu 74. Dalam proses pembelajaran di dalam kelas guru masih menggunakan media konvensional berupa ceramah, dengan kondisi tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital menggunakan aplikasi *canva pro*. Pengembangan media tersebut di harapkan dapat 1) Mengetahui kevalidan komik digital pada materi pelaku ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis; 2) Mengetahui kepraktisan pengembangan media komik digital pada materi pelaku ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis; 3) mengetahui keefektifan pengembangan komik digital pada materi pelaku ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis. Penelitian *R&D (Research and Development)* menggunakan metode ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Penentuan hasil belajar peserta didik didapatkan menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan uji terbatas sebanyak 5 peserta didik kelas perkantoran dan menggunakan uji lapangan sebanyak 9 peserta didik dikelas pemasaran. Hasil penelitian sudah melalui validasi materi dengan hasil sebagai berikut: 1. Kevalidan komik digital sebesar 86% sehingga komik digital dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran 2. Kepraktisan komik digital pada uji terbatas sebesar 85,67% dan uji lapangan sebesar 86,30% menandakan komik sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran 3. Keefektifan komik digital berdasarkan uji N-Gain pada uji coba terbatas sebesar 84,54% sedangkan pada uji lapangan sebesar 82,54%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik digital yang dikembangkan layak digunakan di Sekolah Menengah Kejuruan.

Kata kunci: Hasil Belajar, Komik Digital

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan yang penting dalam kehidupan manusia yang tidak dapat dilakukan secara langsung, melainkan butuh proses untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri. Menurut UU No. 20 pasal 3 Tahun 2003 tujuan pendidikan yaitu untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab. kegiatan belajar dalam proses pendidikan merupakan kegiatan yang paling pokok, artinya tercapai atau tidaknya tujuan pendidikan sangat tergantung pada proses belajar itu sendiri. (Sari et al., 2023) menyatakan bahwa pembelajaran pada abad 21 adalah pembelajaran yang memfokuskan pola berpikir kritis, berkomunikasi, berkolaborasi, dan kreatifitas, di mana empat keterampilan tersebut disingkat menjadi 4C, critical thinking, communication, collaboration, dan creativity. Tercapainya tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat dilihat dari keberhasilan pada proses belajar dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang dicapai siswa secara akademis melalui ujian dan tugas, keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung perolehan hasil belajar tersebut (Dhaki, 2020). Hasil belajar siswa setiap pelajaran berbeda salah satunya adalah hasil belajar dari pelajaran ekonomi bisnis. Ilmu ekonomi sendiri adalah suatu studi tentang bagaimana individu dan masyarakat menentukan pilihan penggunaan sumber daya yang langka yang telah disediakan oleh alam dan generasi sebelumnya (Tarigan & Siagian, 2015). Pentingnya belajar ekonomi adalah untuk memprediksi tindakan manusia kedepannya, yang kemudian bisa digunakan untuk perencanaan bisnis, kebijakan sumber daya manusia, penentuan harga, hingga kebijakan pemasaran. Di dalam ekonomi terdapat pembelajaran ekonomi bisnis yang didalamnya membahas mengenai pemenuhan kebutuhan hidup dengan sebuah produk dan jasa yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat juga dapat memberikan kesejahteraan bagi para pemilik faktor produksi dan masyarakat.

Di dalam pembelajaran ekonomi bisnis yang sudah dipelajari peneliti memfokuskan pada materi pelaku ekonomi di SMK PGRI Wonoasri. Pelaku ekonomi adalah pihak yang terlibat dalam kegiatan ekonomi seperti produsen, distributor, dan konsumen (Suhada dkk., 2022). Salah satu bidang keilmuan yang penting dalam bidang kehidupan adalah ekonomi karena merupakan bidang kajian yang mempelajari tentang aktivitas manusia dalam memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas dan selalu berkembang. Tujuan diajarkannya materi pelaku ekonomi dalam mata pelajaran ekonomi bisnis di SMK adalah untuk membekali siswa agar mampu memahami konsep transaksi jual beli sebagai pedoman dalam berperilaku secara ekonomi, sehingga siswa mampu memecahkan permasalahan dan peristiwa yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataan yang ada hasil belajar ekonomi bisnis mengenai materi pelaku ekonomi pada siswa SMK PGRI Wonoasri masih rendah. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK PGRI Wonoasri pada mata pelajaran Ekonomi Bisnis, banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mempelajari materi pelaku ekonomi dikarenakan kurang bervariasi media pembelajaran yang telah diberikan oleh guru.

Hal tersebut ditandai dengan masih rendahnya nilai dalam pembelajaran ini yang menandakan hasil belajar belum maksimal.

Media pembelajaran yang kurang bervariasi karena hanya menggunakan media papan tulis dan powerpoint, hal ini membuat siswa kurang tertarik dalam mempelajari pembelajaran ekonomi bisnis sehingga pembelajaran dalam kelas kurang maksimal. Media dalam perspektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik (Arsyad A, 2015). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran ekonomi bisnis adalah media komik. Komik adalah salah satu jenis kartun yang untuk menghibur pembacanya menampilkan karakter dan menceritakan sebuah kisah melalui rangkaian gambar yang saling terkait erat satu sama lain (Fetra Bonita Sari, Risda Amini, 2020). Fenomena yang ada di SMK PGRI Wonoasri adalah kurangnya media pembelajaran dan kurang bervariasi dalam penyampaian materi yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran ekonomi bisnis. Menurut survey yang telah dilakukan di kelas XI Pemasaran hasil belajar siswa sebanyak 9 orang masih tergolong rendah dengan hasil 67% nilai siswa dibawah KKM. Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang mampu membantu siswa dan dapat menggantikan menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Saat ini komik tidak hanya disajikan dalam bentuk fisik (buku cetak) namun komik juga tersedia dalam bentuk digital, sehingga biasa disebut komik digital.

Komik digital akhir akhir ini banyak dikembangkan mengikuti perkembangan zaman. Kelebihan komik digital adalah mampu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak (Pinatih & Putra, 2021). Sebelum komik dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, komik harus dikembangkan secara benar apakah karakteristik komik tersebut sudah sesuai dengan kebutuhan dari siswa tersebut dan bagaimana karakteristik siswa tersebut.

Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam klasifikasi penelitian dan pengembangan (*research and development/R&D*), yaitu penelitian yang berorientasi untuk mengembangkan dan menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. Menurut Rabiah (2018) penelitian dan pengembangan (*research and development-R&D*) berasal dari dua kata yaitu penelitian (*research*) dan pengembangan (*development*). Fase ini merupakan gabungan dua kata yang memiliki tujuan aktivitas. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evalate). Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dengan komik digital berbasis *canva pro* ini menggunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan sekunder, untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif terkait penggunaan media komik digital dalam pembelajaran ekonomi bisnis dengan terfokus pada materi pelaku ekonomi di kelas XI SMK PGRI Wonoasri. Data primer diperoleh melalui observasi langsung terhadap pelaksanaan pembelajaran, serta melalui wawancara dengan guru mata pelajaran pemasaran dan peserta didik yang terlibat. Sementara untuk data sekunder didapatkan melalui secara tidak langsung dari berbagai sumber tertulis, seperti buku,

dokumen, dan jurnal yang berkaitan dengan media pembelajaran komik digital dalam mata pelajaran pemasaran ekonomi bisnis.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa komik digital pada materi pelaku ekonomi bagi siswa XI pemasaran Sekolah Menengah Kejuruan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti mendapatkan informasi yang dibutuhkan terkait penelitian. Penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran komik digital yang telah dikembangkan dan telah melalui validasi dari kedua ahli yang diuji cobakan di SMK PGRI Wonoasri pada siswa kelas XI pemasaran yang berjumlah 9 orang siswa.

Komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* telah dinyatakan valid ditinjau dari validitas gabungan dari masing-masing hasil validasi komik digital, angket respon peserta didik, soal *pre-test* dan soal *post-test*. Pada penelitian yang telah dilaksanakan komik digital ekonomi bisnis mendapatkan presentase kevalidan sebesar 86%. Angket respon peserta didik memperoleh presentase kevalidan 86,67%. Soal *pre-test* memperoleh presentase kevalidan sebesar 87% serta soal *post-test* memperoleh presentase kevalidan sebesar 86%. Dari hasil-hasil kevalidan tersebut menjelaskan bahawa presentase kevalidan yang diperoleh masing-masing yaitu komik digital, angket respon peserta didik, soal *pre-test* dan soal *post-test* memiliki kriteria sangat valid.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* memiliki manfaat sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman serta hasil belajar ekonomi bisnis materi pelaku ekonomi pada peserta didik di SMK PGRI Wonoasri. Sejalan dengan penelitian senjaya dkk (2021) uji yang menunjukkan bahwa media komik digital sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa dan memiliki desain yang menarik, sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Dibuktikan dengan memiliki persentase baik. Jadi dengan adanya komik digital ini dapat berpengaruh terhadap pemahaman dan hasil belajar siswa yang semula pembelajaran dikemas dengan media yang kurang bervariasi namun dengan adanya komik digital siswa dapat kembali bersemangat serta dapat memahami materi dengan perasaan yang menyenangkan serta mudah dipahami.

Kepraktisan pengembangan media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* diperoleh melalui pengisian angket respon peserta didik di SMK PGRI Wonoasri terhadap komik digital yang dikembangkan. Pada penelitian yang telah dilaksanakan presentase pengisian lembar angket respon peserta didik pada uji coba terbatas sebesar 85,67%. Sedangkan, pada uji lapangan diperoleh presentase sebesar 86,30%. Hasil presentase pada kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan dari masing-masing uji coba tersebut telah mencapai lebih dari 75,01%. media pembelajaran yang dikembangkan pada uji coba terbatas dan uji lapangan masuk ke dalam kategori sangat praktis atau dapat dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di SMK PGRI Wonoasri.

Menurut guru pelajaran ekonomi bisnis media pembelajaran berupa komik digital yang dikembangkan sebagai media penunjang pembelajaran didalam kelas ini sangat baikdigunakan dalam pembelajaran dikarenakan selain memberikan pengalaman

belajar baru bagi peserta didik juga dapat memanfaatkan teknologi yang ada. Peserta didik dalam kelas sangat tertarik dengan media pembelajaran komik digital yang dibuat dalam aplikasi *canva pro*.

Keefektifan pengembangan media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis diperoleh melalui perhitungan *N-Gain* pada hasil pengerjaan lembar soal *pre-test* dan hasil pengerjaan lembar soal *post-test* oleh peserta didik SMK PGRI Wonoasri. Pada penelitian yang telah dilaksanakan presentase *N-Gain* pada uji coba terbatas sebesar 84,54%. Sedangkan, pada uji lapangan diperoleh presentase sebesar 82,54%. Hasil presentase pada keefektifan perangkat pembelajaran yang dikembangkan dari masing-masing uji coba tersebut telah mencapai lebih dari 70,01%.

Keefektifan media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis juga dapat dilihat pada peningkatan kemampuan berfikir abstrak pada anak sehingga akan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK PGRI Wonoasri. Peningkatan berpikir abstrak ditinjau dari hasil pengerjaan soal *pre-test* dan peningkatan pengerjaan soal *post-test* peserta didik. Karena setiap butir soal *pre-test* dan *post-test* sudah dikembangkan berdasarkan indikator berpikir abstrak. Sejalan dengan penelitian sri ayu (2021) Komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka dikembangkan dengan model ADDIE telah berhasil dikembangkan dan dipublikasikan sehingga dapat digunakan secara luas.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik ekonomi bisnis berbasis *canva pro* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pelaku ekonomi yang dilaksanakan telah memberikan hasil bahwa komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* layak untuk digunakan dan diterapkan serta dapat membantu proses kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang diperoleh secara rinci adalah sebagai berikut.

1. Kevalidan komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* materi pelaku ekonomi adalah valid. Pada penelitian yang telah dilaksanakan komik digital memperoleh presentase kevalidan sebesar 86%. Angket respon peserta didik memperoleh presentase kevalidan 86,67%. Lembar soal *pre-test* memperoleh presentase kevalidan sebesar 87% serta lembar soal *post-test* memperoleh presentase kevalidan sebesar 86%
2. Kepraktisan komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* materi pelaku ekonomi bisnis termasuk dalam kategori sangat praktis ditinjau dari hasil angket respon peserta didik di SMK PGRI Wonoasri yang menunjukkan 85,67% pada uji terbatas dan 86,30% pada uji lapangan.
3. Keefektifan komik digital ekonomi bisnis berbasis *canva pro* materi pelaku ekonomi adalah efektif dalam kategori sangat efektif berdasarkan perhitungan *N-Gain* pada hasil pengerjaan lembar soal *pre-test* dan *post-test* oleh peserta didik SMK PGRI Wonoasri. Pada penelitian yang telah dilaksanakan presentase *N-Gain* pada uji coba terbatas sebesar 84,54%. sedangkan, pada uji lapangan diperoleh presentase sebesar 82,54%. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas SMK PGRI Wonoasri.

Daftar Pustaka

- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Dhaki, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 468–470. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Fetra Bonita Sari, Risda Amini, M. (2020). Validitas Penggunaan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Berbasis Model Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1095–1104. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (23rd ed.). Alfabeta.
- Suhada, D. I., Rahmadani, D., Ramber, M., Fattah, M. A., Hasibuan, P. F., Siagian, S., & Wulandari, S. (2022). Efektivitas Para Pelaku Ekonomi Dalam Menunjang Pertumbuhan Ekonomi Indonesia. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(10), 3201–3208.
- Pinatih, S. A. C., & Putra, D. K. N. S. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 115–121.
- Sari, N. E., Wirawan, Y. R., Krisyulinda, R., Maruti, E. S., & Sholeh, B. (2023). Penerapan Project Based Learning dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Prakarya dan Kewirausahaan. *Journal on Education*, 5(2), 4130-4135.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>