

## **Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic pada Materi Kebijakan Moneter dan Fiskal di Kelas XI IPS 1 MAN 1 Mojokerto**

**Anis Setyaningsih**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email: [anissetyaningsih16080554048@mhs.unesa.ac.id](mailto:anissetyaningsih16080554048@mhs.unesa.ac.id)

**Norida Canda Sakti**

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya

email: [noridacanda@unesa.ac.id](mailto:noridacanda@unesa.ac.id)

### **Abstrak**

Latar belakang yang mendasari penelitian disisi merupakan lemahnya pemahaman peserta didik pada mapel ekonomi yang menyebabkan hasil belajar belum mencapai ketuntasan klasikal. Tujuan penelitian pengembangan ini guna mendeskripsikan (1) kelayakan media pembelajaran *E-Comic*, (2) respon peserta didik terhadap *E-Comic*, dan (3) hasil belajar peserta didik sesudah difungsikannya *E-Comic*. Penelitian ini menggunakan model 4D yang dibatasi hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (*develop*). Hasil dari penelitian ini adalah sebuah produk media pembelajaran berupa *E-Comic* pada materi kebijakan moneter dan fiskal dalam bentuk *link* dan *file* berformat FBR dengan bantuan *software flipbuilder*. Validasi *E-Comic* ini memperoleh hasil 98,3% oleh pakar materi, 82,2% oleh pakar media, dan 87,5% oleh pakar grafis serta respon peserta didik diperoleh presentase sebesar 99%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media tersebut sangat layak dan menimbulkan respon positif dari peserta didik. Pengukuran peningkatan hasil belajar menggunakan *Gain Score* memperoleh hasil kelas eksperimen lebih tinggi yaitu 0,5 sedangkan di kelas kontrol senilai 0,4 dan ketuntasan klasikal di kelas eksperimen terjadi peningkatan dari 15% menjadi 90% sehingga ketuntasan klasikal dapat tercapai dan kelas kontrol juga terjadi peningkatan dari 20% menjadi 60% akan tetapi belum mencapai ketuntasan klasikal.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *E-Comic*, Hasil Belajar

### **Abstract**

The background that underlies this study is the lack of understanding of students in economic learning that causes learning outcomes have not yet reached classical completeness. The purpose of this development research is to describe (1) the feasibility of E-Comic learning media, (2) students' responses to E-Comic, and (3) student learning outcomes after the implementation of E-Comic. This study uses the 4D model which is limited to the third stage, the development stage. The results of this study are a learning media product in the form of E-Comic monetary and fiscal policy material in the form of links and files in FBR format with the help of flipbuilder software. This E-Comic validation obtained 98.3% results from material experts, 82.2% from media experts, and 87.5% from graphic experts and student responses obtained by 99%, so it can be concluded that the media was very feasible and raises positive responses from students. Measurement of improvement in learning outcomes using Gain Score obtained higher experimental class results that is 0.5 while in the control class of 0.4 and classical completeness in the experimental class increased from 15% to 90% so that classical completeness can be achieved and the control class also increased from 20% to 60% but has not yet reached classical completeness.

**Keywords:** Learning Media, E-Comic, Learning Outcomes

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan di suatu negara dijadikan sebuah cerminan keadaan bangsa tersebut, semakin baik kualitas pendidikannya semakin baik juga tatanan dan kualitas bangsanya. Menurut Fatturahman et al., (2012) pendidikan merupakan jasa pemberian guru berupa ilmu pengetahuan untuk peserta didik dengan tujuan untuk membentuk pendewasaan sehingga dapat membantu mereka melaksanakan tugas dalam kehidupannya dengan

mandiri, jasa tersebut berupa pengajaran dan perkindungan. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila mampu menghasilkan generasi bangsa yang berkompeten, bukan terbatas pada aspek pengetahuan juga keahlian melainkan dalam hal moralnya sesuai tujuan, fungsi, dan dasar pendidikan di Indonesia yakni berfungsi membangun kemampuan dan mencipta budi pekerti serta generasi bangsa yang bermartabat agar dapat meningkatkan kualitas pada diri peserta didik sehingga menjadikan manusia yang mempunyai iman dan takwa

terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak terpuji, sehat, memiliki ilmu, tanggap, memiliki kreativitas, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan memiliki tanggung jawab. Dalam sebuah sistem pendidikan, diperlukan adanya kurikulum sebagai wadah yang digunakan untuk menentukan arah dan keberhasilan pendidikan.

Menurut Harorld B. Alberty (Fadlillah, 2014) kurikulum merupakan semua acuan yang diterapkan pada kegiatan belajar mengajar di kelas yang diterapkan pada peserta didik dan sekolah tersebut yang bertanggung jawab dan menaungunya. Kurikulum saat ini yang dipakai di Indonesia yaitu kurikulum 2013 (K13) edisi revisi menggantikan kurikulum 2006 (KTSP) sehingga menggantikan kegiatan belajar mengajar dari teacher centered menjadi student centered. Menurut Winkel (Siregar et al., 2015) kurikulum pembelajaran merupakan pedoman pendidikan yang dirumuskan guna membantu berlangsungnya kegiatan pembelajaran, dengan memperkirakan tindakan yang mungkin terjadi dan dialami oleh peserta didik. Dengan begitu media diterapkan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas mesti disesuaikan pada perkembangan kurikulum dengan tujuan agar tercapai proses pembelajaran yang baik.

Media pembelajaran menurut Djamarah et al., (2014) identik dengan sumber belajar yang dimanfaatkan peserta didik dalam menambah informasi dan wawasan sehingga mampu meningkatkan pengetahuan. Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi semakin modern yang dimanfaatkan dalam proses pembuatan atau penggunaan media pembelajaran dan disesuaikan pada seberapa mampu dan daya kreativitas guru dalam memanfaatkan dan menerapkan media pembelajaran tersebut dengan cara dikembangkan, sehingga terdapat media pembelajaran berbasis cetak dan berbasis elektronik. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis elektronik untuk membantu mempermudah peserta didik mempelajari materi sehingga meningkatkan pemahaman mereka dan ketuntasan hasil belajarnya dapat tercapai. Sesuai pendapat dari Sadiman (2014) bahwa penggunaan media yang sesuai dan bervariasi yang diterapkan pada peserta didik mampu mengubah sikap pasif berubah semakin aktif dan dapat menimbulkan pemahaman materi pada saat belajar sehingga hasil belajarnya lebih baik.

Atas dasar hasil Tanya jawab dari guru mata pelajaran ekonomi di kelas XI IPS 1 oleh peneliti, didapatkan informasi apabila dalam pelaksanaannya kegiatan belajar mengajar di kelas tersebut guru menerapkan media pembelajaran berupa papan tulis, LCD proyektor, PPT, dan LKPD yang menyesuaikan dengan model pembelajaran yang digunakan. Tetapi tidak semua

kelas terdapat LCD proyektor karena hanya disediakan beberapa oleh sekolah dan penggunaan media tersebut harus bergantian dengan kelas lain. Sedangkan sumber belajar yang tersedia di kelas terbatas pada LKPD sekaligus menjadi media pembelajarannya. Dengan keterbatasan penjelasan materi pada LKPD menyebabkan mereka kurang memahami materi pembelajaran dan hasil belajarnya masih belum sampai pada ketuntasan klasikal dengan kriteria ketuntasan minimal yaitu sebesar 76. Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara pada sebagian peserta didik yang mengungkapkan apabila mereka menyadari hasil belajarnya masih belum tuntas karena mereka belum memahami dengan baik materi yang diajarkan yang disebabkan materi dalam LKPD kurang lengkap dan kurang menarik. Media pembelajaran harapan peserta didik memiliki gambar menarik atau berupa tayangan video. Selain itu, hasil belajarnya mereka masih belum optimal disebabkan jadwal mata pelajaran ekonomi selalu dilaksanakan saat jam terakhir menyebabkan penurunan semangat dalam mengikuti pembelajaran ekonomi. Sehingga, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang dapat menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan lebih jelas, baik dan mudah dipahami serta melengkapi materi yang masih belum lengkap dari LKPD. Pada saat peneliti melakukan observasi mayoritas dari 33 peserta didik di kelas tersebut memiliki Smartphone ada yang berbasis android dan IOS.

Sesuai dengan masalah diatas peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut yaitu *E-Comic*, menurut Syarah., et al (2018) *E-Comic* atau komik berbasis electronic yakni media pembelajaran yang ditampilkan dengan wujud panel-panel dan kotak percakapan dengan menggabungkan gambaran atau foto yang ditata menjadi komik menggembarakan dengan jenis multimedia yang memiliki basis computer dibuat menggunakan aplikasi *comic life* dan berwujud buku elektronik. Menurut Rokhmani (2016) *E-Comic* memiliki kelebihan (1) dapat diterapkan guna membantu guru pada kegiatan belajar mengajar di kelas, (2) menjelaskan informasi yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga media *E-Comic* membantu menjelaskan materi secara lebih nyata, dan (3) bahasa mudah dimengerti dan cocok sesuai karakteristik murid SMA.

Menurut Sadiman (2014) media pembelajaran adalah apa saja yang dapat dimanfaatkan guna menyampaikan sebuah pesan dari penyampai kepada penerima yang mampu menstimulus pikiran, minat, dan tindakan peserta didik sampai dengan kegiatan pembelajaran terlaksana. Sehingga media pembelajaran adalah alat yang bisa menyajikan sebuah pesan berupa materi dari guru yang diberikan kepada peserta didiknya

guna meningkatkan hasil belajar berupa peningkatan pemahaman dengan baik sehingga dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran.

E-Comic menurut Rahardjo (Rasiman et al., 2014) “E-Comic merupakan sebuah transformasi teknologi dari komik yang pada awalnya berbentuk cetakan atau buku menjadi bentuk digital dengan format elektronik”. Sehingga Media E-Comic adalah merupakan komik berbentuk digital yang bukan hanya menyajikan alur cerita bergambar, akan tetapi dapat dikombinasikan dengan animasi, *game*, film, dan aplikasi lain.

Menurut Nasution (2012) hasil belajar merupakan apa yang diperoleh, dikuasai, dan dilaksanakan oleh peserta didik sebagai wujud dari hasil pelajaran yang mereka dapatkan. Menurut Suprijono (2019) hasil belajar meliputi gambaran perbuatan, pengertian yang diperoleh, sikap dan sifat, apresiasi berupa nilai, dan keterampilan pada diri peserta didik. Sehingga hasilnya belajar adalah output yang didapatkan peserta didik sesudah melaksanakan proses belajarnya yang tersusun dari aspek yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Media pembelajaran *E-Comic* didukung dan sesuai dengan teori konstruktivisme yang menyatakan apabila tujuan pembelajaran memfokuskan pada penguasaan pemahaman, dan menuntut aktivitas kreatif-produktif dalam konteks nyata sesuai dengan media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan oleh peneliti melalui penyampaian materi dengan alur cerita ringkas menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan dihubungkan dengan kehidupan nyata. Dalam teori konstruktivisme terdapat teori konstruktivis sosial Vygotsky yang menyatakan bahwa bahasa memainkan peranan kuat dalam membentuk pemikiran, teori ini diimplementasikan pada *E-Comic* dengan penggunaan bahasa sederhana dapat mempermudah pemahaman karena cocok dengan karakter murid SMA.

Diharapkan dengan adanya penelitian pengembangan dengan tujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media, respon peserta didik, dan peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya *E-Comic* ini di kelas X! IPS 1 MAN 1 Mojokerto dapat memberikan manfaat positif pada semua pihak.

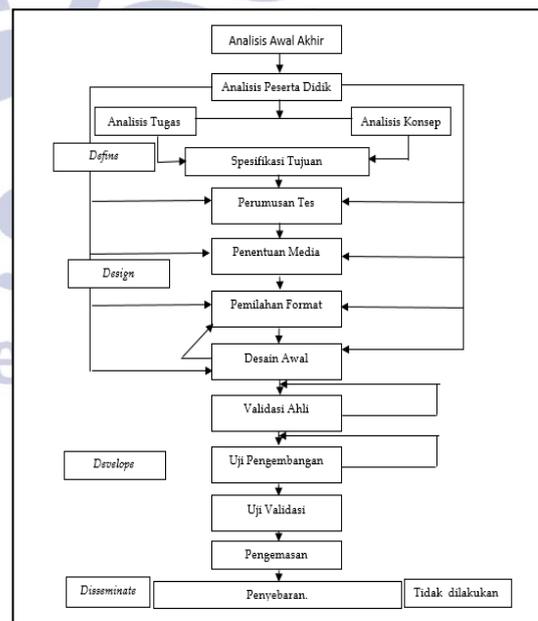
**METODE**

Mengenai jenis penelitian peneliti memutuskan menerapkan jenis penelitian dan pengembangan atau penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2016) metode R&D tergolong metode penelitian dengan tujuan menciptakan sebuah produk , dan dilaksanakan uji kelayakan produk yang telah dihasilkan tersebut. Salah satu produk dari penelitian jenis R&D dapat diimplementasikan pada bidang pendidikan sebagai media pembelajaran yaitu E-Comic atau komik

berbasis digital. Model pengembangan yang dipakai adalah 4-D merupakan saran dari Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (Trianto, 2007) yang terdapat empat tahap pengembangan yakni “Define, Design, Develop, dan Disseminate” atau lebih dikenal dengan sebutan 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran. Karena keterbatasan waktu, pelaksanaannya tidak sampai pada tahapan penyebaran (*disseminate*).

Prosedur penelitian terbagi menjadi 4 tahap, yang paling awal adalah tahap pendefinisian (*define*) yang tersusun atas 5 analisis yakni (1) analisis ujung depan, (2) peserta didik, (3) tugas, (4) konsep, dan (5) perumusan tujuan pembelajaran. Kedua adalah tahap perancangan (*design*) yang terdiri dari 3 langkah yakni (1) penyusunan tes acuan patokan, (2) pemilihan media disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan format. Ketiga adalah tahap pengembangan (*develop*) yang terdiri dari beberapa langkah yakni (1) telaah dan validasi perangkat oleh ahli, (2) uji coba terbatas dan lapangan pada produk, (3) revisi. Keempat adalah tahap penyebaran (*disseminate*)) menyebarkan media sehingga produk dapat dimanfaatkan di area lainnya, contohnya dilaksanakan pada lebih banyak kelas bahkan lebih banyak sekolah. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini tidak dilaksanakan samai dengan tahap penyebaran (*disseminate*).

Berikut ialah langkah penelitian dan pengembangan model 4D Thiagarajan:



**Gambar 1. Model Pengembangan 4D telah disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel**  
 Sumber : Trianto (2007)

Pengembangan media pembelajaran pada penelitian menerapkan desain uji coba *Pretest-Posttes*

*Control Group*. Menurut Sugiyono (2018) gambaran desain Pretes-Posttes Control Group seperti dibawah:

Tabel 1. Desain Uji Coba

Kelompok	<i>Pretest</i>	Treatment	<i>Post Test</i>
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Sumber : Sugiyono (2018)

Keterangan :

O1 dan O2 : Nilai Pretest dan Posttest di kelas eksperimen

O3 dan O4 : Nilai Pretest dan Posttest di kelas kontrol

X : Treatment yang diberikan (penggunaan media pembelajaran E-Comic)

- : Pembelajaran konvensional

Jenis desain Pretes-Posttes Control Group dilaksanakan dengan memilih dua kelompok secara random setelah itu diberikan tes awal berupa pretest agar mengerti kemampuan dasarnya kelompok eksperimen dan kontrol. Kemudian di kelas eksperimen diterapkan perlakuan pemberian treatment dengan mengimplementasikan media pembelajaran E-Comic sedangkan di kelas kontrol tetap menerapkan kegiatan belajar mengajarnya secara konvensional kemudian dibandingkan.

Peneliti telah memilih subjek uji coba pada peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 1 Mojokerto sebanyak 20 peserta didik dari 33 jumlah keseluruhan pada kelas tersebut yang sudah sesuai dengan pendapat dari Sadiman (2014: 184) mengungkapkan bahwa peneliti harus memilih 10-20 peserta didik guna dilakukan uji coba penerapan media dan diakui bisa mewakili target, karena apabila kurang dari 10 belum bisa menggambarkan populasi targetnya.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan (1) pedoman wawancara, (2) lembar angket telaah dan validasi tiga ahli serta respon dari peserta didik, (3) lembar pretest dan posttest. Teknik dalam menganalisis data pada penelitian yang diperoleh adalah petama lembar penelaan semua pakar menggunakan cara deskriptif kualitatif, lembar validasi semua pakar menerapkan skala *likert*, analisis respon peserta didik menerapkan skala *Guttman*, dan analisis hasil belajar menggunakan kategori *gain* skor.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil yang diperoleh atas dasar penelitian pengembangan yang terdiri dari tiga tahapan yakni tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari analisis ujung depan yang diketahui bahwa di kelas XI IPS 1 pemahaman materi pembelajaran masih lemah sehingga hasil belajarnya

belum tuntas, analisis peserta didik guna memahami karakter dari murid juga untuk penetapan tema warna dan jenis gambar pada media *E-Comic* sesuai dengan preferensi peserta didik sebagai subjek penelitian, analisis tugas berisi mengenai penugasan yang ditugaskan pada peserta didik dengan adanya media *E-Comic* ini, analisis konsep berisi pemilihan materi yang akan dijelaskan dalam bentuk percakapan antar tokoh yang dilengkapi ilustrasi beserta infografisnya yang memperjelas materi yang disampaikan dan dikemas dalam bentuk *E-Comic* supaya peserta didik dapat mempelajari dan dapat memperkuat pemahaman materi tersebut, dan analisis penentuan dari rumusan tujuan pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan disusun atas dasar KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi di materi kebijakan moneter dan fiskal.

Tahapan kedua adalah perancangan (*design*) yaitu mempersiapkan prototipe atau merancang konsep media pembelajaran bagaimana pembuatannya sesuai dengan kebutuhan. Tahapan disini dijelaskan bagaimana peneliti mendesain media pembelajaran yang dijadikan sebuah jawaban atas masalah yang telah dijelaskan pada tahap pendefinisian (*define*). Materi yang disampaikan dalam bentuk teks narasi dan bergambar, dialog antar tokoh, cerita dengan ilustrasi gambar, dihubungkan dalam kehidupan sehari-hari dan dikemas secara singkat dengan tokoh ayah Shareef, bunda Shalima, Shandi putra, dan Shamira putri dari kedua orang tua tersebut, sesuai materi yang kemudian diajarkan kedalam bentuk *E-Comic* dengan tema warna pop pastel disertai dengan video berupa berita yang dijadikan sebagai stimulus dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap yang ketiga adalah pengembangan (*develop*) yaitu setelah dirancang dan disusun media pembelajaran *E-Comic* dilaksanakan telaah oleh pakar materi, media, dan grafis dengan hasil dari telaah digunakan untuk patokan perbaikan media, setelah dilaksanakan perbaikan atau revisi media pembelajaran *E-Comic* divalidasi oleh semua ahli untuk mengetahui kelayakan media. Yang terakhir di tahapan ini media setelah divalidasi diuji cobakan kepada peserta didik guna mendeskripsikan seperti apa respon peserta didik pada media dan hasilnya belajar peserta didik yang didapatkan dari *pretest* sebelum diterapkannya media pembelajaran *E-Comic* dan *posttest* setelah diterapkannya media *E-Comic* ini.

### Pembahasan

#### Kelayakan media pembelajaran E-Comic

Berdasarkan data dari validasi ahli materi diperoleh hasil variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan total presentase 95%, instruksional 100%, dan teknik 100% sehingga semua tergolong pada kriteria

sangat layak. Sehingga diperoleh presentase rata-rata dari semua variabel yaitu sebesar 98%. Penelitian yang mendukungnya adalah Adeliyanti et al., (2018) perolehan presentase validasi pakar materi sejumlah 95,3% pada kategori sangat layak.

Atas dasar validasi pakar media diperoleh hasil variabel kualitas isi dan tujuan mendapatkan total presentase 80% dan instruksional 80% dengan kategori layak, dan kualitas teknik mendapatkan total presentase sebesar 86,7% dengan kategori sangat layak. Sehingga rata-rata presentase yang didapatkan dari semua variabel yaitu sebesar 82,2%.. Hal ini juga didukung oleh penelitian Adeliyanti et al., (2018) validasi media memperoleh presentase 89% dengan kategori sangat layak.

Diperoleh tingkat kelayakan grafis pada media pembelajaran *E-Comic* mata pelajaran ekonomi dapat diukur berdasarkan variabel kualitas teknik memperoleh presentase 87,5% hal ini didukung oleh penelitian Lubis (2018) yang menyatakan kelayakan pada grafis memperoleh presentase 100% atau sangat layak.

#### **Respon dari peserta didik pada media pembelajaran E-Comic**

Respon peserta didik di kelas XI IPS 1 Man 1 Mojokerto memperoleh hasil jawaban “iya” sebanyak 198 dan jawaban “tidak” sebanyak 2 dari total 200 jawaban dengan 10 item pertanyaan. Sesuai atas dasar hasil angket respon dari peserta didik diatas didapatkan rata-rata perhitungan respon di kelas eksperimen memperoleh presentase 99% sehingga respon peserta didik terhadap media pembelajaran *E-Comic* dinyatakan sangat baik dan menunjukkan respon positif dari peserta didik. Penelitian pendukung mengenai respon ini adalah penelitian Kanti et al., (2018) didapatkan presentase senilai 87% yang masuk pada kriteria sangat baik.

#### **Hasil Belajar peserta didik**

Atas dasar hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah diberikan ke peserta didik maka akan diketahui hasil belajarnya. Karena menggunakan desain uji coba *Pretest-Posttest Control Group* hasil belajar terdiri dari dua kelas yakni kelas XI IPS 1 yang menjadi kelas eksperimen dan XI IPS 2 yang menjadi kelas kontrol dengan hasil, pertama *pretest* kelas eksperimen secara rata-rata lebih rendah yaitu 64,75 sedangkan kelas kontrol yaitu 65,5, kedua *posttest* kelas eksperimen secara rata-rata lebih naik yaitu 83,25 sedangkan kelas kontrol yaitu 79,5, ketiga pada hasil belajar *pretest* ketuntasan klasikal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol belum tercapai, yaitu kelas eksperimen sebesar 15% dan kelas kontrol 20%, keempat hasil belajar *posttest* ketuntasan klasikal di kelas eksperimen sudah tercapai yaitu senilai 90% dan di kelas kontrol tetap belum tercapai yaitu sebesar 60%, kelima di kelas eksperimen dan kelas kontrol hasil

belajarnya sama-sama meningkat karena diperoleh *Gain Score* > 0,3, dan keenam peningkatan hasil belajar menggunakan rumus *Gain Score* di kelas eksperimen lebih besar yaitu 0,5 sedangkan di kelas kontrol sebesar 0,4.

Dari hasil tersebut pada kelas eksperimen diketahui bahwa hasil belajar secara rata-rata meningkat dari 64,75 menjadi 83,25, ketuntasan klasikal tercapai sebesar 90% dan peningkatan hasil belajar tercapai karena >0,3 yaitu sebesar 0,5 dengan menggunakan rumus *Gain Score*. Hal tersebut sesuai dengan penelitian dari Kanti et al., (2018) penambahan hasil belajar dari 76,80 meningkat jadi 84,70 dan penelitian Ntobuo et al., (2018) dengan perolehan hasil belajar siswa memberikan 86,75% dari data ketuntasan klasikal, hal ini didukung oleh penelitian dari

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Dari penelitian pengembangan ini diperoleh kesimpulan (1) validasi dari ahli materi, media, dan grafis pada media pembelajaran *E-Comic* diperoleh hasil sebesar 98% sehingga sangat layak diterapkan, (2) angket respon dari peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 1 Mojokerto terhadap media pembelajaran *E-Comic* diperoleh hasil sebesar 99% sehingga memperoleh respon dengan kategori sangat baik, dan (3) media pembelajaran *E-Comic* berdasarkan perhitungan menggunakan *Gain Score* mampu mendorong peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI IPS 1 MAN 1 Mojokerto sehingga ketuntasan klasikal dapat tercapai dan efektif untuk digunakan.

### **Saran**

Berdasarkan simpulan diatas dapat dijabarkan saran guna penelitian setelah ini adalah (1) validasi media untuk selanjutnya disarankan dilaksanakan lebih banyak validator salah satunya ahli bahasa sehingga kualitas bahasa lebih baik. (2) guna mengukur respon peserta didik pada media *E-Comic* tersebut, bukan terbatas pada angket respon peserta didik, akan tetapi juga berdasarkan lembar observasi penggunaan media pembelajaran *E-Comic* oleh peserta didik dari observer., dan (3) pada penelitian selanjutnya guna mendeskripsikan efektifitas kemampuan meningkatkan hasil belajar dengan adanya media pembelajaran *E-Comic* dilaksanakan uji t untuk mengetahui signifikansi yang lebih akurat..

## **DAFTAR PUSTAKA**

Adeliyanti, S., Suharto, & Hobri. (2018). Pengembangan E-Comic Matematika Berbasis Teknologi Sebagai Suplemen Pembelajaran Pada Aplikasi Fungsi Kuadrat. *Kadikma*, 9(April), 124–129.

- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2014). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fadlillah, M. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fatturahman, Ahmadi, I. K., Amri, S., & Setyono, H. A. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Min Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Nasution. (2012). *Kurikulum & Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246–251. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>
- Rasiman, & Rahmawati, N. D. (2014). Pengembangan Media E-Comic berbasis Flip Book Maker dengan Pendekatan Scientific Learning pada siswa kelas VII SMP N 5 Semarang. *Prosiding Mathematics and Sciences Forum*, 1.
- Rokhmani, L. (2016). JPE-Volume 9, Nomor 1, 2016. *Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran; Ekonomi Kelas X Di Sman 7 Malang*, 9, 31–40.
- Sadiman, A. S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siregar, E., & Nara, H. (2015). *Teori dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2019). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syarah, E. S., Yetti, & Fridani. (2018). Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Anak Usia Dini. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 12(2), 231–240. <https://doi.org/10.21009/jpud.122.04>
- Trianto. (2007). *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka.