

Pengembangan Komik Digital Ekonomi Interaktif Berbasis Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MAN 3

Fatimah Tuzuhro*

Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Medan, Sumatera Utara

Correspondence: fatimahtuzuro96@yahoo.com

Received: 1 November 2024 | Revised: 15 November 2024 | Accepted: 3 Desember, 2024

Keywords:

Character Values;
Digital Comics;
Learning Outcomes

Abstract

The presence of the Independent Curriculum is one of a number of efforts to maximize the quality of education in Indonesia that is in accordance with the urgency of the times through character education, therefore facilities are needed in the form of teaching materials packaged with character values. This research study aims to develop teaching materials assisted by comic media based on character values to help improve learning outcomes. The researcher used the 4D development model, (Define, Design, Develop, Disseminate). The instrument sheets used were (1) material expert validation sheet, (2) media expert validation sheet (3) learning design expert validation sheet, (4) student initial needs sheet. The results of the study showed that interactive digital economic comic teaching materials based on character values obtained results for material experts of 92% with the category "very feasible", media experts 89% category "very feasible", learning design experts 94% category "very feasible". Then the comic teaching material product was also validated by economics teachers with a score of 94.6% in the very feasible category, and the response from students after using economic comic teaching materials received a score of 90% in the "very feasible" category.

Kata Kunci:

Nilai Karakter;
Komik Digital; Hasil Belajar.

Abstract

Kehadiran Kurikulum Merdeka menjadi satu diantara sejumlah upaya guna memaksimalkan mutu pendidikan di Indonesia yang sesuai urgensi zaman melalui pendidikan karakter, oleh karena itu dibutuhkan fasilitas berupa bahan ajar yang dikemas dengan nilai karakter. Kajian penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan media komik berbasis nilai karakter untuk membantu meningkatkan hasil belajar.. Peneliti menggunakan model pengembangan 4D, (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Lembar instrumen yang digunakan (1) lembar validasi ahli materi, (2) lembar validasi ahli media (3) lembar validasi ahli desain pembelajaran,(4) lembar kebutuhan awal siswa. Hasil dalam penelitian menunjukkan bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter mendapatkan hasil untuk ahli materi sebesar 92% dengan kategori “sangat layak”, ahli media 89% kategori “sangat layak”, ahli desain pembelajaran 94% kategori “sangat layak”. Kemudian produk bahan ajar komik juga divalidasi oleh guru ekonomi dengan skor 94,6% kategori sangat layak, serta respon dari peserta didik setelah menggunakan bahan ajar komik ekonomi mendapat skor 90% kategori “sangat layak”.

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi memberikan pengaruh besar dikalangan praktisi pendidikan. Salah satu pengaruh dari perkembangan teknologi informasi adalah kemajuan dalam melakukan inovasi pembelajaran akan semakin luas. Terkini teknologi yang semakin modern maka akan semakin membantu proses kegiatan pembelajaran. Untuk membantu dalam mengembangkan materi guru diharapkan mampu menerapkan atau mengintegrasikan IPTEK dalam pengembangan bahan ajarnya (Fakhrudin dkk., 2019)

Bahan ajar yang umum saat ini masih bersifat klasik, sehingga belum terwujudnya lingkungan yang membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir mereka sendiri (Lesmono dkk.,2021). Bahan ajar yang masih banyak digunakan adalah buku cetak dan Lks. Oleh karena sumber daya diinternet berupa fasilitas penyampaian materi pembelajaran sangat banyak, maka guru dituntut untuk meningkatkan kompetensinya tidak hanya kompetensi akademik berupa hard skill, namun juga keterampilan, sikap perilaku (soft skill) yang menunjang pelaksanaan tugas dan aktivitasnya sebagai individu dan pendidik (Kristiawan dkk, 2018). Menurut (Khulsum et al.,2018) Bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia Pendidikan karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar

Pembelajaran berbasis digital tidak hanya bermanfaat pada peserta didik, tetapi juga pada pendidik. Dengan adanya media digital dapat membantu para pendidik untuk berinovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah,efektif dan efisien, serta memiliki daya tarik kepada peserta didik. Hal senada juga diungkapkan oleh (Rohani, 2019). Pembelajaran media digital akan menumbuhkan daya tarik peserta didik untuk lebih spesifik memahami materi pembelajaran. Juga dapat dijadikan sarana mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya.

Salah satu bentuk dari perbaikan sistem pendidikan adalah dengan adanya perubahan kurikulum. Kurikulum Merdeka menjadi satu diantara sejumlah upaya yang berperan menambah kualitas pendidikan .sesuai urgensi zaman melalui pendidikan karakter. Profil pelajar Pancasila adalah cara memperbaiki mutu pendidikan melalui perbaikan karakter siswa (Susilowati., 2022). Kurikulum merdeka berfungsi sebagai pelengkap dalam proses perbaikan karakter siswa. Di era kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini, pendidikan nilai dan karakter hal yang harus diutamakan. agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi serta evolusi pemikiran manusia (Faiz et al., 2022).

Pembelajaran ekonomi sering dianggap cukup sulit dan menimbulkan rasa bosan oleh sebagian siswa. Materi ekonomi yang abstrak dapat membuat siswa sulit untuk mengerti konsep-konsep dasar ekonomi. Jika tidak diberikan solusi tentunya berdampak pada hasil belajar siswa dikelas. Hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor seperti minat, motivasi, perhatian belajar dan kesiapan belajar, metode guru mengajar, ruang kelas (fasilitas), dan teman bergaul). Hal ini sejalan dengan pendapat (Hapnita dkk. , 2018) bahwa idealnya hasil belajar dipengaruhi oleh faktor dalam dan faktor luar lingkungan siswa. Agar hasil belajar dapat ditingkatkan, inovasi dari sumber belajar yang dipergunakan perlu diupayakan. Sumber belajar tersebut bisa diperoleh dari bahan ajar yang didukung oleh media pembelajaran berbasis digital. Media yang bisa diakses oleh peserta didik dimana saja. sehingga mampu menarik perhatian siswa saat belajar. Inovasi bahan ajar yang dibuat guru dapat membantu siswa kegiatan dalam pembelajaran, mendorong motivasi, serta meningkatkan hasil belajar siswa. (Suprihatin and Manik, 2020).

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan bahan ajar dan pengamatan peneliti dilapangan dengan beberapa guru dan peserta didik di sekolah MAN 3 .peneliti menemukan beberapa kendala yang terjadi dalam proses pembelajaran menjadi penyebab menurunnya hasil belajar peserta didik. keterbatasan buku paket dari sekolah dan belum sepenuhnya sesuai dengan standar kurikulum. terkini (kurikulum merdeka), alat bantu ajar berupa media ataupun infokus masih sangat minim, dalam kegiatan penyampaian materi metode ceramah dan mencatat masih banyak digunakan oleh kalangan guru. adapun sebagian kecil guru menggunakan modul berupa PDF yang dikirim melalui WA grup. Sebelumnya disekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka yang mana pada penerapannya harus mengembangkan nilarakter yang tertuang dalam profil pancasila bukan hanya dalam kegiatan ekstrakurikuler tetapi kegaitan intrakurikuler (dalam proses pembelajaran) dikelas. (Cahyani dkk., 2023) juga menjelaskan dalam penelitiannya yaitu Profil pelajar pancasila dalam penerapan kurikulum merdeka mempunyai faktor yang bisa memaksimalkan hasil belajar peserta didik sehingga memberikan beberapa kemudahan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta ada hubungan pengaruh positif antara profil Pancasila dan hasil belajar mereka.

Melihat adanya keterbatasan dalam proses pembelajaran dan cepatnya pengetahuan peserta didik tentang perkembangan dalam inovasi kurikulum, peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar berbantuan media komik sebagai upaya dalam peningkatan hasil belajar. Bahan ajar interaktif yang dikembangkan mencantumkan nilai karakter sesuai dengan muatan kurikulum merdeka. Bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter disajikan dalam mini website “ linktree” yang didalamnya memuat materi ekonomi, video pembelajaran relevan, games pembelajaran, kumpulan bank soal yang memberikan akses dimana saja. Pemilihan bahan ajar komik adalah untuk menarik siswa untuk rajin membaca dan melihat materi sampai selesai, apabila materi telah terserap hasil belajar akan sesuai harapan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Fahrnisa dkk., 2024) dengan judul Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi yang menjelaskan bahwa Penggunaan media komik digital mampu memperbaiki hasil belajar dan membuat siswa lebih tertarik untuk belajar selanjutnya, (Dewi dkk.,2024) dengan judul “pengembangan komik digital ekonomi bisnis”, menjelaskan bahwa penggunaan komik ekonomi digital dapat membantu proses kegiatan pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Platform linktree memberikan kemudahan akses yang sederhana bisa diintegrasikan sebagai media pembelajaran berbasis website (Isromia, 2021). Media pembelajaran Linktree juga salah satu dari jenis media dengan model LMS (Learning Management System) yang mendukung kegiatan pembelajaran jarak jauh daring (Sakti et al.,2021). Dengan menggunakan platform Linktree, guru dan siswa serta praktisi pendidikan dapat memanfaatkan dan mengintegrasikan konsep pembelajaran baru dan melakukan inovasi ke dalam berbagai jenis konten dan dikreasikan dengan berbagai platform lain melalui koneksi jaringan, seperti teks, suara, dan tayangan video. (Pertwi, 2020).

Sebagai penunjang peneliti mencantumkan beberapa penelitian terkait pembelajaran menggunakan komik dengan mengintegrasikan nilai karakter. Penelitian yang dilakukan Mahmudah, dkk (2023) yang berjudul pengembangan media komik pada profil siswa pancasila

untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik Profil Pelajar Pancasila valid dinyatakan sangat praktis digunakan untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa. Selanjutnya Penelitian yang dilakukan Novelita, dkk (2023) yang berjudul *Development of Android-based Comic Learning Media for Grade VII Science Subject in Junior High School*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis Android telah divalidasi oleh ahli media, materi, dan bahasa, dan penilaian tersebut sangat akurat dalam semua aspeknya. Umpan balik dari guru dan siswa sangat baik tentang media. Pada tes keefektifan, siswa memperoleh nilai posttest rata-rata 82,08 dan persentase pencapaian 83,33%, dengan nilai gain rata-rata 0,63. Fokus dalam penelitian ini adalah mengembangkan media komik berbantuan mini website linktree yang dikemas dengan nilai karakter kreatif, bernalar kritis, kreatif.

Adapun tujuan dilakukan pengembangan penelitian ini untuk melihat layak dan efektif komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter ketika dimanfaatkan sebagai bahan ajar di sekolah dalam rangka membantu meningkatkan hasil belajar.

METODE

Jenis penelitian menggunakan penelitian (R&D). Menurut Sugiyono (2017), R&D merupakan model penelitian yang dipakai dalam mengembangkan produk dan menguji seberapa efektif dan layak produk tersebut. Dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*).

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Langkah pertama yaitu identifikasi bertujuan untuk mencari akar penyebab masalah yang dihadapi oleh peserta didik. dapat diperoleh melalui observasi. Kemudian memperoleh informasi lalu menentukan apa yang diperlukan untuk membuat bahan ajar interaktif. Adapun tahapan analisis ini meliputi : (1) melakukan analisis kebutuhan terhadap siswa dan tentang ketersediaan bahan ajar tambahan berupa komik di sekolah. (2) menentukan cakupan materi yang akan dimasukkan kedalam bahan ajar komik. Dalam hal ini peneliti memilih materi sistem pembayaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Hasil dari tahap analisis dilanjutkan pada tahap perancangan yang merupakan langkah awal dalam proses pembuatan bahan ajar komik. bertujuan untuk mendesain bahan ajar yang akan dibuat. (1) Membuat *storyboard* berisi materi sistem pembayaran yang dibuat dalam bentuk alur cerita. *Storyboard* yang telah dibuat akan dijadikan panduan dalam pembuatan komik digital. (2) membuat instrumen validasi serta angket respon siswa dan guru. Instrumen validasi akan digunakan pada saat melakukan validasi bahan ajar komik digital, sedangkan instrumen angket respon digunakan pada tahap implementasi dengan melakukan uji coba terbatas

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Selanjutnya, bahan ajar ekonomi komik berbasis karakter akan diperiksa atau divalidasi oleh para ahli, yang terdiri dari beberapa dosen ahli media., materi dan desain serta guru mata pelajaran ekonomi kemudian melakukan revisi dari saran yang diberikan. Setelah bahan ajar dinilai layak oleh validator. Bahan ajar Komik digital interaktif yang telah dikembangkan selanjutnya dilakukan uji coba perorangan Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar komik yang dikembangkan.

d. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Selanjutnya ini merupakan langkah akhir dari proses pengembangan bahan ajar komik ekonomi. dilakukan penyebaran terbatas bahan ajar komik di sekolah MAN 3 .

Teknik pengambilan sample Memakai teknik *purposive sampling* , dengan pengambilan

sample seluruh siswa didalam kelas yang berjumlah 30 orang. Skala likert digunakan untuk menentukan hasil data dari ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, serta guru ekonomi dievaluasi.

HASIL PENELITIAN

Tahap Pendefinisian (*Define*)

Proses awal yang dilakukan dalam tahap *define* adalah membuat analisis kebutuhan melalui angket pada 2 guru dan 15 orang siswa mata pelajaran ekonomi. Langkah selanjutnya dilakukan analisa media pembelajaran apa yang cocok terhadap materi. Sehingga dipilihlah bahan ajar komik digital interaktif berbasis nilai karakter. hasil analisis kebutuhan dapat disimpulkan bahwa seluruh guru ekonomi belum mengenal bahan ajar berbantuan media komik diperjelas oleh peserta didik bahwa disekolah masih sebagian kecil guru yang menggunakan bahan ajar berbasis digital dan hanya dalam bentuk PDF yang dikirim melalui WA. Keterbatasan jumlah buku paket yang tersedia dan belum mendukung kurikulum. Oleh karena itu bahan ajar komik ekonomi digital dibutuhkan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar.

Tahap Perancangan (*Design*)

Langkah Selanjutnya dilakukan pembuatan rancangan bahan ajar komik digital. Beberapa langkah yang dilakukan adalah 1) membuat Naskah komik, 2) membuat akun canva 3) melakukan pemilihan panel, 4) melakukan pemilihan karakter, 5) melakukan design agar tampilan komik terlihat menarik.

Development (Pengembangan)

Setelah tahap perancangan awal. Produk jadi berupa bahan ajar komik yang siap diuji lapangan. Bahan ajar komik ekonomi dibuat menggunakan aplikasi canva kemudian dikembangkan kembali kedalam mini website yaitu berbantuan aplikasi linktree . produk yang dikembangkan diberi nama ‘KOPIKO’ adalah komik pintar ekonomi berbasis nilai karakter. Selanjutnya mendapat hasil kelayakan dari validator dan praktisi pembelajaran dari beberapa aspek seperti :

Tabel : 1
Aspek Ahli Materi

No	Aspek	Persentase
1	kelayakan isi	97%
2	Materi	90%
3	Bahasa	88%
	Penyajian self	
4	Evaluation	93%
	Rata-rata	92%
	Kategori	sangat layak

Sumber : Lembar data validasi ahli materi

Berdasarkan tabel 4.3 tersebut, penilaian dari ahli materi dapat dikategorikan bahwa bahan ajar komik ekonomi digital interaktif sangat layak dengan persentase 92%. Dengan aspek kelayakan sebesar 97%, materi 90 %, bahasa 88%, penyajian 92%. Hal ini berarti bahan ajar komik ekonomi berbasis karakter layak diuji cobakan kelapangan dengan catatan revisi.

Tabel :2
Penilaian Indikator Ahli Media

No	Aspek	Persentase
1	Tampilan	87%
2	fungsi	92%
Rata-rata		89.%
Kategori		Sangat layak

Sumber : olah data ahli media pembelajaran

Berdasarkan tabel 2 penilaian ahli media pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik ekonomi digital berbantuan media layak diuji coba lapangan dengan rata-rata 89%. Dari aspek tampilan 87%, aspek fungsi 92%.

Tabel : 3
Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek	Persentase
1	Kelayakan isi	100
2	Penyajian	92
3	Kegrafikan	92
Rata-rata		94%
Kategori		Sangat layak

Sumber : olah data indikator desain pembelajaran

Berdasarkan tabel 4.8 hasil penilaian ahli desain pembelajaran bahan ajar komik ekonomi mendapat nilai aspek kelayakan sebesar 100%, aspek penyajian 92%, aspek kegrafikan 92% dengan rata-rata 94%. Hal ini berarti bahan ajar komik ekonomi digital interaktif layak di uji coba lapangan.

Tahap Penyebaran (Disseminate)

Media bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter yang sudah dinyatakan layak, maka akan dimanfaatkan sebagai bahan ajar disekolah . bahan ajar ini disebarkan secara terbatas kepada peserta didik kelas X MAN 3 Langkat. Ppenyebaran ini dilakukan dengan mengirimkan link bahan ajar melalui perangkat sejenisnya. Adapun penyebaran bahan ajar komik dapat diakses pada link mini website link tree dan juga pada aplikasinya. Berikut hasil respon peserta didik setelah menggunakan bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter

Tabel : 4
Data Uji Praktis

No	Aspek	Total (%)	kriteria
1	Kebermanfaatan	91%	Sangat praktis
2	Kemudahan	90%	Sangat praktis
3	Interaktif	89%	Sangat praktis
Rata-rata		90%	Sangat praktis

Sumber : olah data uji praktis

Tabel : 5
Data Interpretasi Skor

Persentase	Kategori
0-20	Tidak praktis
21-40	Kurang praktis
40-60	Cukup praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat praktis

Sumber : (Maharani & fernandes 2022)

Agar dapat dilihat apakah ada perbedaan signifikan antara hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter dan tidak menggunakan bahan ajar komik berbasis nilai karakter. data diolah dengan SPSS menggunakan Uji t. Dengan taraf signifikan :

Ho : $\mu_1 = \mu_2$ (tidak terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok kelas kontrol dengan kelas eksperimen)

Ha : $\mu_1 \neq \mu_2$ (terdapat perbedaan rata-rata antara kelompok kelas kontrol dengan kelas eksperimen)

Tabel : 6
Uji T

		Independent Samples Test						
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil belajar	Equal variances assumed	2,348	0,131	-11,33	59	0	-15,177	1,34
	Equal variances not assumed			-11,289	55,595	0	-15,177	1,344

Sumber : olah data SPSS

Dari tabel tersebut diketahui bahwa P-Value (Sig.2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Karena nilai sig.2-tailed kurang dari 0,05 maka dapat disimpulkan Ho ditolak sedangkan Ha diterima. Dapat diambil keputusan ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum menggunakan bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter dengan sesudah menggunakan bahan ajar komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter. Kesimpulannya adalah bahan ajar komik ekonomi digital interaktif yang dikembangkan efektif digunakan untuk pembelajaran.

PEMBAHASAN

Komik adalah bahan ajar yang bagus dapat membantu siswa memahami apa yang diajarkan. dengan nuansa cerita yang dinarasikan oleh karakter gambar. Selain itu, Wibowo et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran komik dianggap menarik karena terdiri dari alur yang bersambung dan dapat menarik perhatian. Mereka juga menyatakan bahwa

banyak gambar digunakan sebagai pengganti teks, sehingga memungkinkan siswa untuk mengatasi rasa bosan mereka saat membaca. Dalam penelitian yang berjudul Kelayakan Media Komik Berbasis Karakter Pada Sub materi Pelestarian Lingkungan Kelas X SMA, Sari dkk., (2023) menegaskan kembali temuan. Dalam komik berbasis karakter, subnilai religius, rasa ingin tahu, disiplin, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan dibentuk pada peserta didik. Komik ini menerima nilai rata-rata validitas 0,90, dan dianggap sebagai media pembelajaran yang layak.

Karena formatnya yang visual dan naratif, komik digital memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pendidikan karena membantu siswa memahami konsep-konsep yang rumit dengan cara yang lebih menyenangkan. Pada penelitian ini, bahan ajar komik berbasis nilai karakter memiliki kelebihan karena didesain menggunakan mini website *linktree*, yang membuat aksesnya lebih mudah. Tampilannya juga didesain dengan baik untuk memenuhi kebutuhan fitur gambar, video, dll. sesuai dengan persyaratan pendidikan. Menurut Dewi et al. (2019), tujuan pembelajaran ekonomi adalah untuk memberikan siswa lebih dari sekedar pengetahuan tentang materi pelajaran. Mereka juga ingin belajar tentang masalah, mendefinisikan konsep, dan memahami konsep ekonomi. Pendidikan ekonomi sangat penting untuk diberikan kepada siswa agar mereka dapat menjadi individu yang mandiri, rasional, dan peduli terhadap sesama.

pembelajaran berbasis karakter harus diterapkan di kelas karena nilai karakter juga membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Wulandari dkk. (2019), hasil belajar adalah kemampuan atau keterampilan tertentu yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan mencakup keterampilan psikomotor, kognitif, dan afektif (Mustakim, 2020).

KESIMPULAN

Hasil dari tahapan Penelitian menunjukkan bahwa komik ekonomi digital interaktif berbasis nilai karakter yang disebut "Kopiko" (Komik Pintar Ekonomi). Hasil validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, dan guru ekonomi. Penilaian validator juga menunjukkan bahwa bahan ajar interaktif yang dibuat memiliki saran dan masukan. Selanjutnya, bahan ajar diubah sesuai dengan saran dan masukan tersebut. Hasilnya menunjukkan bahwa bahan ajar berbantuan media dikategorikan sangat layak; bahan ajar interaktif yang dikembangkan juga diuji dalam kelompok kecil, kelompok sedang, dan kelompok lapangan, dan hasilnya dikategorikan sangat baik. Selain itu, pada hasil tes pre dan post test, hasil belajar siswa menggunakan bahan ajar komik ekonomi yang dikembangkan juga mengalami kenaikan signifikan sebesar 15%..

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyani, I. N., Mulyana, D., & Cahyono, C. (2023). Hubungan Karakter Profil Pelajar Pancasila dengan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. *Lucerna: Jurnal Riset Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(2), 53–63. <https://doi.org/10.56393/lucerna.v3i2.1718>
- Dewi, A. S., Sitompul, H., & Napitupulu, E. (2019). Pengembangan E Modul Pembelajaran Ekonomi Sma. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i2.12592>
- Fahrunis, L., Sumaryati, S., & Nurhaini, L. (2024). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi Di Smk X. *Jurnal Pengembangan Pendidikan Akuntansi dan Keuangan (JPPAK)*, 3(2), 97.

<https://doi.org/10.20961/jppak.v3i2.84584>

- Mahmudah, E. A., & Fajriyah, K. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Kelas 5 Sd N Gayamsari 02 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 233-247
- Maharani, R., Fernandes, A., & Pujiarti, R. 2016. Comparison of Tengkawang Fat Processing and Its Effect on Tengkawang Fat Quality from Sahan and Nanga Yen Villages, West Kalimantan, Indonesia. *AIP Conference Proceedings*. 1744, 020051, 1-5.
- Mustakim. 2020. Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education* Vol. 2, No. 1.
- Novelita, W., Yeni, F., Jasrial, & Hakim, R. (2023). Development of Android-based Comic Learning Media for Grade VII Science Subject in Junior High School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3334–3341. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.6686>
- Sari, D. P., Ningsih, K., & Wahyuni, E. S. (2023). KELAYAKAN MEDIA KOMIK BERBASIS KARAKTER PADA SUBMATERI PELESTARIAN LINGKUNGAN KELAS X SMA. *EduNaturalia: Jurnal Biologi dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 13. <https://doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i1.59562>
- Suprihatin, S., & Manik, Y. M. (2020). Guru Menginovasi Bahan Ajar Sebagai Langkah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 8(1). <https://doi.org/10.24127/Pro.V8i1.2868>
- Pertiwi, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Information And Communication Technology (Ict) Dengan Menggunakan Link. Tree Pada Materi Statistika Kelas X Smk Imelda Medan TP 2020-2021 (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan).
- Wulandari, D. A., Wibawanto, H., Suryanto, A., & Murnomo, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning berbasis Android pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(5), 577. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201965994>
- Wibowo, Agus. 2013. Manajemen pendidikan karakter di sekolah. Yogyakarta. Pustaka pelajar
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(6). DOI:10.31004/basicedu.v5i6.1600.
- Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Alfabeta
- Thiagarajan, Semmel & Semmel. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana: Indiana University Bloomington