

ABSTRAK

Intan Rafika Dewi. Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Materi Pelaku Ekonomi di SMK PGRI Wonoasri. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi, UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Pembimbing (I) Novita Erliana Sari, S.Pd., M.Pd (II) Yahya Reka Wirawan, S.Pd., M.Pd

Hasil belajar peserta didik di SMK PGRI Wonoasri pada mata pelajaran ekonomi bisnis pokok bahasan pelaku ekonomi masih tergolong rendah, hal ini dibuktikan 67% 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 sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

Kata kunci : Hasil Belajar, Komik Digital

ABSTRAC

Intan Rafika Dewi. Development of Digital Comic Media to Improve Learning Outcomes in Business Economics Material for Economic Actors at PGRI Wonoasri Vocational School. Thesis. PGRI MADIUN UNIVERSITY Economic Education Study Program. Supervisor (I) Novita Erliana Sari, S.Pd., M.Pd (II) Yahya Reka Wirawan, S.Pd., M.Pd

The learning outcomes of students at Vocational School PGRI Wonoasri in the subject of business economics, the subject of economic actors, are still relatively low, this is proven by 64% of students whose test scores are below the set KKM, namely 74. In the learning process in the classroom, teachers still use conventional media in the form of lecture, with these conditions the researcher developed learning media in the form of digital comics using the *Canva Pro* application. It is hoped that the development of this media will 1) find out the validity of digital comics in economic material to improve business economics learning outcomes; 2) Knowing the practicality of developing digital comic media on economic actors' material to improve business economics learning outcomes; 3) determine the effectiveness of developing digital comics on economics material to improve business economics learning outcomes. *R&D (Research and Development)* research uses the *ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate)* method. Determination of student learning outcomes is obtained using pre-test and post-test. The sample taken in this research used a limited test of 5 office class students and a field test of 9 students in the marketing class. The research results have gone through material validation with the following results: 1. The validity of digital comics is 86% so that digital comics can be used as learning media. 2. The practicality of digital comics in limited tests is 85.67% and in field tests is 86.30% indicating comics very practical to use as learning media 3. The effectiveness of digital comics based on the N-Gain test in limited trials was 84.54% while in field tests it was 82.54%. Based on the research results, it can be concluded that the digital comics developed are suitable for use in Vocational High Schools as a learning medium in the classroom.

Keywords: Learning Outcomes, Digital Comics