

BAB V

PEMBAHASAN

A Kevalidan Komik Digital Berbasis *Canva Pro*

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 ini 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 sudah dilakukan menunjukkan 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) menurut penelitian, komik digital disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa dan memiliki desain yang menarik, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar mereka. Dibuktikan dengan memiliki penilaian yang baik. Alhasil, kehadiran komik digital ini dapat berdampak pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Sebelumnya siswa dihadapkan pada media yang terbilang bervariasi. Namun dengan hadirnya komik digital ini, siswa dapat kembali tenang dan memahami materi dengan menarik dan mudah dipahami. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pendidikan yaitu komik digital sangat cocok untuk pendidikan ekonomi bisnis pada tingkat sekolah menengah khususnya pendidikan bisnis di SMK PGRI Wonoasri.

Penerapan media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran merupakan perkembangan baru bagi siswa SMK PGRI Wonoasri yang belum pernah memanfaatkan komik digital sebagai alat pengajaran. Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran dapat memberikan pembelajaran kepada siswa tidak hanya sebatas bimbingan guru saja, namun memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

B. Kepraktisan Komik Digital Berbasis Canva Pro

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. Penelitian yang telah dilaksanakan presentase pengisian lembar angket respon peserta Sebelumnya siswa dihadapkan pada media yang terbilang bervariasi. Namun dengan hadirnya komik digital ini, siswa dapat kembali tenang dan memahami materi dengan menarik dan mudah

dipahami. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik digital dapat meningkatkan motivasi dan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media pendidikan yaitu komik digital sangat cocok untuk pendidikan ekonomi bisnis pada tingkat sekolah menengah khususnya pendidikan bisnis di SMK PGRI Wonoasri.

Penerapan media pembelajaran komik digital ekonomi bisnis dalam pembelajaran sebagai media pembelajaran merupakan perkembangan baru bagi siswa SMK PGRI Wonoasri yang belum pernah memanfaatkan komik digital sebagai alat pengajaran. Pemanfaatan komik digital sebagai media pembelajaran dapat memberikan pembelajaran kepada siswa tidak hanya sebatas bimbingan guru saja, namun memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

C. Keefektifan Komik Digital Berbasis 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 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 absatrak pada anak

sehingga akan berpengaruh dalam peningkatan hasil belajar peserta didik di SMK PGRI Wonoasri.