

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ALAT-ALAT PEMBAYARAN INTERNASIONAL  
PADA MATERI PEREKONOMIAN TERBUKA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh  
Gelara Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Alfian Furqon Hakim  
12804241050

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2017

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN ALAT-ALAT PEMBAYARAN INTERNASIONAL  
PADA MATERI PEREKONOMIAN TERBUKA**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**ALFIAN FURQON HAKIM**

**12804241050**

Telah disetujui dan disahkan  
Pada tanggal 28 November 2017

untuk dipersembahkan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi  
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Tejo Nurseto, M.Pd

NIP. 19740324 200112 1 001

## PENGESAHAN




Skripsi yang berjudul:

### PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT-ALAT PEMBAYARAN INTERNASIONAL PADA MATERI PEREKONOMIAN TERBUKA

Oleh:  
ALFIAN FURQON HAKIM  
12804241050

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 20 Desember 2017  
dan dinyatakan telah lulus.

#### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, M.Si	Ketua Penguji		17/01/2018
Tejo Nurseto, M.Pd	Sekretaris		16/01/2018
Kiromim Baroroh, M.Pd	Penguji Utama		16/01/2018

Yogyakarta, 17 Januari 2018

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan

Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Alfian Furqon Hakim

NIM : 12804241050

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul Skripsi : Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran  
Alat alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian  
Terbuka

Menyatakan bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan sepanjang pengetahuan saya tidak berisi materi yang dipublikasikan oleh orang lain, kecuali pada bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan. Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 24 November 2017

Penulis



Alfian Furqon Hakim

NIM. 12804241050



## **MOTTO**

*“You build things because they don't exist”*

*-Ernesti Echevalier-*

*“Beautiful things are entwined more deeply with death than with life”*

*-Kaneki Ken-*

*“All we can do is live while losing things”*

*-Renji Yomo-*

# **PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN ALAT-ALAT PEMBAYARAN INTERNASIONAL PADA MATERI PEREKONOMIAN TERBUKA**

Oleh:

Alfian Furqon Hakim  
12804241050

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran peserta didik dalam memahami alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka, (2) Mengetahui kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi), namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu implementasi. Validasi media dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran ekonomi. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 31 siswa kelas XII IPS MAN 3 Kulon Progo. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik deskriptif kuantitatif.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa media pembelajaran komik digital yang dapat diakses dari *smartphone* maupun komputer secara *online*. Media yang dikembangkan mendapatkan penilaian baik dari para ahli dengan rerata skor kelayakan sebesar 4,42 dalam skala 5 masuk pada kategori sangat layak. Dalam uji usabilitas, peserta didik turut memberikan respon positif dengan rerata skor keseluruhan sebesar 5,69 dalam skala 7 masuk pada kategori layak.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Komik Digital, Alat-alat Pembayaran Internasional.

**DIGITAL COMICS DEVELOPMENT AS LEARNING MEDIA OF  
INTERNATIONAL PAYMENT INSTRUMENTS ON OPEN ECONOMICS  
MATERIAL**

By:  
Alfian Furqon Hakim  
12804241050

**ABSTRACT**

*This study aims to: (1) develop digital comics as learners' learning media in comprehending international payment instruments on open economic material, (2) to know the eligibility of digital comics as learning media of international payment instruments on open economics material.*

*The type of this study is Research and Development (R&D) with ADDIE development model. ADDIE model consists of five stages; analyze, design, develop, implementation, and evaluation, but it was only conducted up to the fourth stages, which was implementation. Media validity was evaluated by subject experts, media experts, and economics teachers. The developed media were given to 31 students of twelfth grade of social study at MAN 3 Kulon Progo. Descriptive quantitative technique was used to analyze the obtained data from the questionnaire.*

*The result of this conducted research and development is digital comics learning media that can be accessed online through smartphone as well as computer. The developed media obtained good appraisal from experts with average feasibility score of 4,22 on a scale of 5. In the usability test, learners also gave a positive response with average overall score of 5,69 on a scale of 7.*

**Keywords:** *Learning Media, Digital Comics, International Payment Instruments.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan tugas akhir skripsi yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka” dengan lancar.

Keberhasilan penelitian dan penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :


1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ekonomi yang telah memberikan pengarahan kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.
3. Tejo Nurseto, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Ekonomi sekaligus dosen pembimbing yang telah membantu banyak hal dalam masa perkuliahan dan penyelesaian tugas akhir skripsi.
4. Kiromim Baroroh, M.Pd, selaku narasumber yang telah memberikan saran dan masukan kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.
5. Bapak/Ibu dosen jurusan Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama ini.
6. Dating Sudrajat selaku petugas administrasi Pendidikan Ekonomi yang telah membantu mengurus administrasi dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, M.Si, Tejo Nurseto, M.Pd dan Tri Agung Nugroho, S.Pd selaku validator yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan media yang dikembangkan pada tugas akhir skripsi ini.
8. Kepala Sekolah MAN 3 Kulon Progo yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis sampai terselesaikannya skripsi ini.



9. Tri Agung Nugroho, S.Pd, selaku guru mata pelajaran ekonomi MAN 3 Kulon Progo yang telah membantu proses pengambilan data.
10. Seluruh Responden kelas XII IPS 1 dan 2 MAN 3 Kulon Progo yang telah bersedia membantu dalam memberikan informasi data dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Sahabat BSCM Ali, Berta, Kabul, Sebo, Tri, Ikhsan, Yoko, Yulhan, Arip, Daniel, Harno, Satrio, Yusron.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pembaca.

Yogyakarta, 24 November 2017  
Penulis



Alfian Furqon Hakim  
NIM. 12804241050

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	8
C. Pembatasan Masalah .....	8
D. Rumusan Masalah .....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Kegunaan Penelitian.....	9
G. Spesifikasi Produk Penelitian.....	10
H. Asumsi Pengembangan .....	10

BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Deskripsi Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
2. Komik Digital .....	18
3. Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital.....	22
4. Komik Digital Sebagai Bentuk <i>M-Learning</i> .....	23
5. Penelitian dan Pengembangan.....	26
6. <i>Computer System Usability Questionnaire</i> J.R Lewis .....	32
7. Perekonomian Terbuka .....	33
B. Penelitian yang Relevan .....	34
C. Kerangka Berpikir.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Jenis Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	41
C. Prosedur Penelitian.....	41
D. Definisi Operasional.....	45
E. Subyek dan Obyek Penelitian .....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	47
G. Instrumen penelitian.....	47
H. Teknik Analisis Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	54
A. Hasil Penelitian .....	54
1. Pelaksanaan Penelitian .....	54

2. Data Hasil Penelitian.....	54
a. Tahap Analisis.....	54
b. Tahap <i>Design</i> .....	58
c. Tahap <i>Develop</i> .....	62
d. Tahap Implementasi .....	71
B. Pembahasan.....	71
C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital.....	80
BAB V PENUTUP.....	86
A. Kesimpulan .....	86
B. Saran.....	86
DAFTAR PUSTAKA .....	89
LAMIRAN .....	92



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Pengguna Internet Dunia .....	2
2. Jumlah Pengguna Internet Berdasar Negara Tahun 2016.....	2
3. Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 2000-2016.....	3
4. Kompetensi Dasar Perekonomian terbuka Kelas XI IPS .....	34
5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	48
6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi.....	48
7. Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru .....	49
8. Angket Uji Lapangan .....	50
9. Ketentuan Pemberian Nilai .....	51
10. Klasifikasi Kelayakan Ahli .....	52
11. Klasifikasi Kelayakan Uji Lapangan .....	53
12. Waktu Pelaksanaan Penelitian .....	54
13. Karakteristik Tokoh Utama.....	60
14. Hasil Uji Ahli Materi Pembayaran Internasional.....	68
15. Hasil Uji Ahli Media.....	69
16. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran terhadap Materi Pembelajaran.....	69
17. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran terhadap Media Pembelajaran .....	70
18. Rangkuman Uji Ahli dan Guru terhadap Media Pembelajaran .....	70
19. Hasil Uji Usabilitas .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Berpikir.....	40
2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran .....	45
3. Tampilan Desain Karakter .....	61
4. Tampilan Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	62
5. Tampilan <i>Manuscript</i> .....	63
6. Proses <i>Recreating Comic</i> .....	64
7. Tampilan Hasil <i>Recreating Comic</i> .....	65
8. Proses Publikasi .....	66
9. Penampakan Media Melalui <i>Website</i> pada PC .....	67
10. Penampakan Media Melalui Aplikasi pada <i>Smartphone</i> .....	67

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian FE UNY .....	93
2. Surat Ijin Penelitian Kementrian Agama Kulon Progo.....	94
3. Surat Keterangan Penelitian.....	95
4. <i>Manuscript</i> .....	96
5. Hasil komik akhir.....	112
6. Kunci Jawaban .....	116
7. Lembar Validasi Ahli Materi .....	118
8. Lembar Validasi Ahli Media .....	121
9. Lembar Validasi Guru Mata Pelajaran .....	124
10. Respon Peserta Didik.....	128

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dengan adanya perubahan paradigma pendidikan dari pengajaran kepada pembelajaran sesuai dengan Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun. 2003 atas perubahan pada Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 baik secara eksplisit maupun implisit semakin mengukuhkan kebutuhan ketrampilan pada pendidik untuk mampu mewujudkan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan jaman dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat menuntut pendidik untuk terus memperbaharui pengetahuan dan keterampilan mereka dalam penyampaian proses pembelajaran. Berdasarkan data dari *internetlivestats* diperkirakan pada Juli 2016 sekitar 46,1% dari populasi dunia telah memiliki akses internet, atau sebesar 3.424.971.237 dari 7.432.663.275 jiwa dapat mengakses internet dari berbagai macam perangkat pada berbagai macam jenis koneksi. Jumlah ini dapat terbilang sangat besar jika dibandingkan pada tahun 2000 yang hanya 6,8% dari 6.126.622.121 total populasi dunia. Indonesia sendiri memberikan kontribusi sebesar 1,6% pada populasi pengguna internet seluruh dunia atau sebesar 20,4% dari total populasi di Indonesia yang berjumlah 260.581.100 juta jiwa pada awal 2016 dan merupakan urutan ke dua belas negara dengan pengguna internet terbesar di dunia.



Tabel 1. Jumlah Pengguna Internet Dunia

Year	Internet Users	Penetration	World	Non-Users	World Pop.
		(% of Pop)	Population	(Internetless)	Change
2016	3,424,971,237	46.1 %	7,432,663,275	4,007,692,038	1.13 %
2015	3,185,996,155	43.4 %	7,349,472,099	4,163,475,944	1.15 %
2014	2,956,385,569	40.7 %	7,265,785,946	4,309,400,377	1.17 %
2013	2,728,428,107	38%	7,181,715,139	4,453,287,032	1.19 %
2012	2,494,736,248	35.1 %	7,097,500,453	4,602,764,205	1.2 %
2011	2,231,957,359	31.8 %	7,013,427,052	4,781,469,693	1.21 %
2010	2,023,202,974	29.2 %	6,929,725,043	4,906,522,069	1.22 %
2009	1,766,403,814	25.8 %	6,846,479,521	5,080,075,707	1.22 %
2008	1,575,067,520	23.3 %	6,763,732,879	5,188,665,359	1.23 %
2007	1,373,226,988	20.6 %	6,681,607,320	5,308,380,332	1.23 %
2006	1,162,916,818	17.6 %	6,600,220,247	5,437,303,429	1.24 %
2005	1,030,101,289	15.8 %	6,519,635,850	5,489,534,561	1.24 %
2004	913,327,771	14.2 %	6,439,842,408	5,526,514,637	1.24 %
2003	781,435,983	12.3 %	6,360,764,684	5,579,328,701	1.25 %
2002	665,065,014	10.6 %	6,282,301,767	5,617,236,753	1.26 %
2001	502,292,245	8.1 %	6,204,310,739	5,702,018,494	1.27 %
2000	414,794,957	6.8 %	6,126,622,121	5,711,827,164	1.28 %

Sumber: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>

Tabel 2. Jumlah Pengguna Internet Berdasar Negara Tahun 2016

#	Country	Internet Users	Penetration	Population	Non-Users
		2016	(% of Pop)	2016	(internetless)
1	China	721,434,547	52.2 %	1,382,323,332	660,888,785
2	India	462,124,989	34.8 %	1,326,801,576	864,676,587
3	U.S.	286,942,362	88.5 %	324,118,787	37,176,425
4	Brazil	139,111,185	66.4 %	209,567,920	70,456,735
5	Japan	115,111,595	91.1 %	126,323,715	11,212,120
6	Russia	102,258,256	71.3 %	143,439,832	41,181,576
7	Nigeria	86,219,965	46.1 %	186,987,563	100,767,598
8	Germany	71,016,605	88%	80,682,351	9,665,746
9	U.K.	60,273,385	92.6 %	65,111,143	4,837,758
10	Mexico	58,016,997	45.1 %	128,632,004	70,615,007
11	France	55,860,330	86.4 %	64,668,129	8,807,799
12	Indonesia	53,236,719	20.4 %	260,581,100	207,344,381
13	Viet Nam	49,063,762	52%	94,444,200	45,380,438
14	Turkey	46,196,720	58%	79,622,062	33,425,342

#	Country	Internet Users	Penetration	Population	Non-Users
		2016	(% of Pop)	2016	(internetless)
15	Philippines	44,478,808	43.5 %	102,250,133	57,771,325

Sumber: <http://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/>

Meski jumlah pengguna internet di Indonesia terbilang cukup besar, namun tidak bisa dipungkiri bahwa angka penetrasi internet di Indonesia masih sangat kecil dibanding dengan negara-negara lain, yaitu sebesar 20,4% dari total penduduk Indonesia pada tahun 2016. Namun, hal ini bukanlah suatu permasalahan yang besar apabila kita hitung lebih lanjut, dengan pertambahan rata-rata penetrasi internet sebesar 1,22% per tahun dan rata-rata pertumbuhan penduduk sebesar 1,32% per tahun maka pada tahun 2082 atau 66 tahun kedepan seluruh penduduk Indonesia dapat memiliki akses internet. Dengan pesatnya perkembangan teknologi dan keterbukaan informasi saat ini dan apabila didukung dengan kebijakan pemerintah untuk memajukan infrastruktur bukanlah tidak mungkin jika seluruh penduduk Indonesia dapat mendapatkan akses internet pada 20 tahun kedepan.

Tabel 3. Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tahun 2000-2016

Year	Internet Users	Penetration	Total	Non-Users	Population
		(% of Pop)	Population	(Internetless)	Change
2016	53.236.719	20,40%	260.581.100	207.344.381	1,17%
2015	50.004.175	19,40%	257.563.815	207,559,640	1,22%
2014	43,613,549	17,10%	254.454.778	210,841,229	1,27%
2013	37,539,480	14,90%	251.268.276	213,728,796	1,30%
2012	36,015,096	14,50%	248.037.853	212,022,757	1,32%
2011	30,062,454	12,30%	244.808.254	214,745,800	1,32%
2010	26,384,153	10,90%	241.613.126	215,228,973	1,32%
2009	16,501,789	6,90%	238.465.165	221,963,376	1,32%
2008	18,634,640	7,90%	235.360.765	216,726,125	1,32%

Year	Internet Users	Penetration	Total	Non-Users	Population
		(% of Pop)	Population	(Internetless)	Change
2007	13,441,333	5,80%	232.296.830	218,855,497	1,32%
2006	10,924,000	4,80%	229.263.980	218,339,980	1,33%
2005	8,149,750	3,60%	226.254.703	218,104,953	1,34%
2004	5,805,622	2,60%	223.268.606	217,462,984	1,34%
2003	5,258,791	2,40%	220.307.809	215,049,018	1,35%
2002	4,638,951	2,10%	217.369.087	212,730,136	1,36%
2001	4,328,883	2%	214.448.301	210,119,418	1,37%
2000	1,957,942	0,90%	211.540.428	209,582,486	1,39%

Sumber: <http://www.internetlivestats.com/internet-users/indonesia/>

Adanya berbagai macam handphone/smartphone dengan harga yang relatif terjangkau semakin memudahkan penduduk untuk dapat mengakses internet. Berdasar Laporan Statistik Telekomunikasi Indonesia tahun 2014 yang diselenggarakan BPS penggunaan internet paling banyak diakses melalui perangkat handphone sebesar 73,73% disusul warnet 25,52%, rumah 18,85%, lainnya 15,30%, kantor 14,22%, dan sekolah 12,45%, di mana 57,85% atau 25.234.799 pengguna internet 2014 adalah penduduk berusia 5-24 tahun yang mana merupakan penduduk dalam usia sekolah. Sedangkan kepemilikan handphone di Indonesia pada tahun 2014 telah mencapai 51,49% dari total penduduk. Angka ini jauh lebih besar daripada kepemilikan komputer yang hanya berjumlah 17,30%.

Ditambah lagi berdasar laporan *eMarketer* menunjukkan pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2015 telah mencapai angka 55 juta dan akan meningkat menjadi 99 juta pada tahun 2019 sedangkan rata-rata pengguna *smartphone* mengunduh 10,7 aplikasi perbulan. Indonesia sendiri telah menjadi pasar *smartphone* ketiga terbesar se Asia-Pasifik

setelah Cina dan India. Dengan begitu tidaklah mengherankan apabila akses internet didominasi oleh penggunaan *handphone*.

Dengan kenyataan mudahnya akses teknologi bagi masyarakat dan besarnya penduduk usia sekolah yang dapat mengakses internet sebenarnya memberikan keuntungan dalam penerapannya pada dunia pendidikan. Selain itu Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 di mana standar proses pembelajaran diarahkan pada keterampilan serta pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran semakin menguatkan alasan pengembangan dan pemanfaatan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan teknologi sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran sebenarnya telah lama diperkenalkan dan dikembangkan sejak tahun 1994. Meskipun demikian, ketika teknologi telah menyatu dalam kehidupan masyarakat luas dan bukan lagi menjadi suatu barang komplementer, penggunaannya sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran kurang dimanfaatkan bahkan kurang diperhatikan.

Sebagai akibat dari hal ini peserta didik menjadi kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dikarenakan apa yang tersaji didepannya tidaklah selaras dengan apa yang dialami dan terjadi di sekitar peserta didik. Mereka lebih menyukai grafis bergerak dengan berbagai macam warna dan interaksi langsung di dalamnya dibandingkan dengan teks hitam yang memenuhi sebagian besar halaman, dan jujur, orang dewasa pun lebih menyukainya. Perbedaan keadaan antara realita dan

lingkungan belajar inilah yang seharusnya menjadi pusat perhatian para pendidik untuk dapat menyelaraskannya.

Intetraksi pembelajaran dalam kelas seringkali terganjal pada faktor komunikasi di mana sangat sedikit pendidik yang dapat bebrbicara langsung ke tujuan yang ingin dicapai meskipun telah melalui media papantulis maupun *powerpoint*. Kendala ketidakefektifan komunikasi ini karena pendidik cenderung menekankan komunikasi verbal dan mengesampingkan pesan/media visual meskipun telah tersedia berbagai media di sekelilingnya yang dapat mendukung penyampaian proses pembelajaran.

Media visual adalah salah satu bagian penting dalam proses pembelajaran dan gambar merupakan media visual yang paling mudah didapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Kekuatan gambar terletak pada kenyataan bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual meskipun hanya menekankan pada kekuatan indra pengelihatannya. Menariknya lagi berdasar artikel yang dimuat pada *mit.edu*, *neuroscientist* dari MIT menemukan bahwa otak manusia dapat memproses keseluruhan gambar yang mata lihat secepat 13 milidetik. Media visual, khususnya gambar dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata dengan biaya yang relatif murah (Yudhi Munadi, 2013). Akan tetapi, karena setiap orang merasa mudah untuk

memperoleh gambar, kita menganggapnya sebagai “hal yang biasa” atau “terlalu biasa” sehingga melupakan manfaatnya.

Fasilitas *wi-fi* sebenarnya sudah ada di MAN 3 Kulon Progo serta sebagian besar peserta didik juga telah memiliki *smartphone* ataupun media digital lain. Namun penggunaannya masih jarang dalam proses pembelajaran, *smartphone* yang dibawa peserta didik juga sekedar digunakan untuk game, sosial media dan hal lain yang tidak berkaitan dengan proses pembelajaran.

Dengan berbagai fakta di atas penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antara unsur visual dan digital melalui media komik. Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.

Oleh karena itu pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dirasa paling cocok karena selain keuntungan penggunaan komik seperti yang disebutkan di atas, pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi bentuk

komik digital ringan karena hanya perlu memproses file gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa pokok masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran.
2. Kurangnya pemanfaatan media visual.
3. Rendahnya minat siswa dalam proses pembelajaran.
4. Siswa belum memanfaatkan *smartphone* secara optimal sebagai sarana belajar.
5. Terdapat sedikit media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

## **C. Pembatasan Masalah**

Untuk membatasi perluasan pembahasan pada penelitian ini, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran peserta didik dalam memahami alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka.
2. Mengetahui tingkat kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran peserta didik dalam memahami alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka?
2. Bagaimana tingkat kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran peserta didik dalam memahami alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran peserta didik dalam memahami alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka.
2. Mengetahui tingkat kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan Teoritis



Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ataupun acuan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital kedepannya.

## 2. Kegunaan Praktis

- a. Mengetahui kelayakan komik digital yang dikembangkan sebagai media pembelajaran.
- b. Media pembelajaran komik digital yang telah lolos uji dapat digunakan secara luas dan dapat terus dikembangkan dalam pembelajaran ekonomi maupun dalam mata pelajaran lainnya.

## **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran komik digital berisi materi pada kompetensi Perekonomian Terbuka.
2. Media pembelajaran komik digital disajikan dalam bentuk digital dan gambar berwarna. Komik ini memuat materi dan soal mengenai alat-alat pembayaran internasional dalam materi perekonomian terbuka.
3. Media pembelajaran komik digital secara khusus ditujukan untuk peserta didik kelas XI IPS Sekolah Menengah Atas dan seluruh masyarakat pada umumnya.
4. Media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk pembelajaran alat-alat pembayaran internasional secara bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh peserta didik.

## **H. Asumsi Pengembangan**

Asumsi pengembangan komik digital sebagai alat bantu peserta didik dalam memahami alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka adalah sebagai berikut:

1. Komik digital merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan didalam kelas maupun secara mandiri oleh peserta didik untuk mempelajari perekonomian terbuka.
2. Validator adalah orang yang ahli dalam bidangnya dan akan menilai kelayakan komik digital sebagai media pembelajaran dari aspek materi, media dan bahasa.
3. Pengguna komik digital sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan pemahamannya mengenai perekonomian terbuka.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian**

Media, bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam katagori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa, dan orang-orang (Smaldino, 2012: 7).

Kata pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu "*Instruction*". *Instruction* diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis (Asyhar, 2012: 6). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar (Rusman, 2012: 60).

Dari definisi terpisah antara media dan pembelajaran, para ahli mencoba mendefinisikan media pembelajaran secara tepat. Menurut Gagne (1970) media pembelajaran diartikan sebagai berbagai komponen pada lingkungan belajar yang membantu pembelajar untuk belajar. Briggs (1977) mendefinisikan media sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar. Menurut Gerlach & Ely (1971), media pembelajaran memiliki cakupan yang luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang

membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras tersebut (Asyhar, 2012: 8).

Dari berbagai definisi di atas dapat kita simpulkan media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara dalam proses komunikasi antara peserta didik, guru dan bahan ajar sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan memungkinkan peserta didik untuk melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

#### b. Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi melahirkan berbagai macam media pembelajaran, namun secara mendasar media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis (Asyhar, 2012: 44-45), yaitu:

##### 1) Media visual

Merupakan jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera pengelihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan pengelihatan.

## 2) Media Audio

Merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan kemampuan indera pendengaran.

## 3) Media Audio-Visual

Merupakan jenis media pembelajaran yang melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu proses kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

## 4) Multimedia

Merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

### c. Prinsip Pemilihan Media

Sebelum menentukan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, setidaknya terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan. Terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Kriteria umum tersebut antara lain adalah sebagai berikut (Susilana, 2008: 70-74):

1) Kesesuaian dengan tujuan

Pemilihan media berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) dapat dianalisis media yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik.

2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran

Pemilihan materi dan sejauh mana materi akan diberikan dapat membantu untuk mempertimbangkan media yang sesuai untuk penyampaian materi.

3) Kesesuaian dengan karakteristik pendidik atau peserta didik

Media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Pemilihan media harus melihat kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indra yang dimiliki. Selain pertimbangan tersebut perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal siswa, budaya maupun kebiasaannya. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.

4) Kesesuaian dengan teori

Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu

media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata. Melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Peserta didik belajar dipengaruhi oleh gaya belajar mereka. Terdapat tiga tipe gaya belajar siswa yaitu: tipe visual (penglihatan), auditorial (suara) dan kinestetik (praktek). Pemilihan media harus dapat menyesuaikan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik.

6) Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung dan waktu yang tersedia

Pemilihan media harus disesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas yang tersedia dan alokasi waktu yang diberikan.

Selain kelima kriteria umum diatas terdapat pula kriteria khusus dalam pemilihan media pembelajaran. Kriteria tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

1) *Access*

Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang diperlukan tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik.

2) *Cost*

Pertimbangan biaya pembuatan media dengan tersedianya anggaran perlu diperhatikan. Media yang efektif tidak selalu mahal, jika pendidik kreatif dan menguasai materi pelajaran, pendidik dapat memanfaatkan obyek-obyek sekitar untuk dijadikan sebagai media dengan biaya yang murah namun efektif.

3) *Technology*

Mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran dengan ketersediaan teknologi yang ada.

4) *Interactivity*

Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas. Setiap kegiatan pembelajaran yang dikembangkan memerlukan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

5) *Organization*

Pertimbangan yang juga tidak kalah penting adalah dukungan organisasi baik dari sekolah maupun yayasan sebagai tempat pelaksanaan pembelajaran. Dan perlu dipertimbangkan pula dalam



pengorganisasian pengembangan suatu media pembelajaran sampai pada penyampaian kepada peserta didik.

6) *Novelty*

Kebaruan dari media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan.

Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan menarik bagi peserta didik.

2. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Berdasar maestro komik Will Einser dalam McCloud (2008) komik diartikan sebagai seni berturutan. Meski demikian pengertian tersebut belum menjelaskan arti kata komik dan masih terbilang samar yang akan menimbulkan multi interpretasi. Nana Sudjana (2013) mendefinisikan komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sedangkan menurut McCloud komik diartikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam turutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya (McCloud, 2008: 9). Dari beberapa pengertian tersebut komik dapat diartikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca

tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya.

Studi mengenai komik sendiri masih terbatas meskipun penggunaannya telah dipakai sejak zaman Mesir kuno sekitar 32 abad yang lalu dan di Indonesia sendiri terdapat relief yang dapat kita klasifikasikan sebagai bentuk komik.

Media digital adalah setiap media yang dikodekan ke dalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Media digital dapat dibuat, dilihat, didistribusikan, dimodifikasi dan dipelihara pada perangkat elektronik digital. Perkembangan media digital dan pengaruhnya yang luas terhadap masyarakat mengarah kepada awal era baru ke masyarakat tanpa kertas, dimana semua media diproduksi dan dikonsumsi di komputer.

Berdasarkan berbagai penjelasan di atas komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan ke dalam format yang dapat dibaca oleh mesin.

**b. Komik sebagai Media Pembelajaran Visual**

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa

verbal) dalam bentuk tulisan. Dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan ke dalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi nonverbal-visual sebagai pengganti bahasa visual.

Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna dan tekstur (Azhar Arsyad, 1997 dalam Yudhi Munadi, 2013).

#### 1) Garis

Adalah kumpulan dari titik-titik. Terdapat beberapa jenis garis diantaranya garis lurus horizontal, garis lurus vertikal, garis lengkung, garis lingkaran, dan garis zig-zag.

#### 2) Bentuk

Adalah sebuah konsep simbol yang dibangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.

#### 3) Warna

Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.

#### 4) Tekstur

Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.

Simbol pesan visual untuk pembelajaran hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan, keterpaduan dan penekanan, yaitu:

### 1) Kesederhanaan

Secara umum, kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dipahami. Teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi (misalnya antara 15 sampai dengan 20 kata). Kata-kata harus memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu beragam dalam satu tampilan atau serangkaian tampilan visual. Kalimat-kalimatnya juga harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

### 2) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur yang terpenting.

### 3) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen tersebut harus saling terkait dan

menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal yang dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai beragam keuntungan. Komik bersifat sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.

### 3. Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital

Berdasarkan teori tentang media pembelajaran dan komik yang telah dipaparkan di atas, maka penilaian media pembelajaran komik digital didasarkan pada hal-hal berikut :

#### a. Aspek Materi

- 1) Kejelasan materi pembelajaran
- 2) Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran
- 3) Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran
- 4) Ketepatan penggunaan istilah ekonomi
- 5) Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran

#### b. Aspek Visual

- 1) Ketepatan ukuran

- 2) Ketepatan penataan gambar
- 3) Kemenarikan gambar
- 4) Kesederhanaan media pembelajaran
- c. Aspek Keterpaduan
  - 1) Keterpaduan aspek visual
  - 2) Kesesuaian gambar atau ilustrasi
  - 3) Kejelasan alur cerita
- d. Aspek Bahasa
  - 1) Kesederhanaan bahasa
  - 2) Kesesuaian bahasa yang digunakan oleh tokoh dalam komik
  - 3) Penggunaan bahasa yang komunikatif
  - 4) Ketepatan dalam penggunaan istilah
- 4. Komik digital sebagai bentuk *M-Learning*

Revolusi teknologi informasi dan komunikasi pada tahun 1980-an telah membawa perubahan dalam corak pembelajaran dari pembelajaran jarak jauh (*d-Learning*) kepada pembelajaran elektronik (*e-Learning*) yang juga menandakan bermulanya era penggunaan komputer pribadi (Saedah, Masalah Pendidikan Jilid 27: 129). Dalam perkembangan yang lebih terkini, penciptaan teknologi tanpa kabel (*wireless*) memberi ruang kepada penggunaan teknologi *mobile* dalam pendidikan. Dengan demikian, corak pembelajaran berbasis *mobile* atau yang lebih dikenal sebagai *m-Learning* mulai diperkenalkan dan berkembang hingga saat ini.

*Mobile Learning (m-Learning)* adalah pengembangan dari *e-Learning*. Istilah *mobile learning* mengacu kepada perangkat IT genggam dan bergerak dapat berupa PDA (*Personal Digital Assistant*), telepon seluler, laptop, tablet PC, dan sebagainya. *Mobile learning* dapat memudahkan pengguna untuk mengakses konten pembelajaran di mana saja dan kapan saja, tanpa harus mengunjungi suatu tempat tertentu pada waktu tertentu. *Mobile learning* berhubungan dengan mobilitas belajar, dalam arti pelajar semestinya mampu terlibat dalam kegiatan pendidikan tanpa harus melakukan di sebuah lokasi fisik tertentu. (Panji Wisnu Wirawan, 2011: 22-23)

Sedangkan menurut Jhon Traxler dalam *International Review of Research in Open and Distance Learning* dikatakan bahwa masih terlalu dini untuk mendeskripsikan atau menganalisis secara spesifik *mobile learning* untuk pembelajaran jarak jauh dikarenakan bidang ini masih terbilang baru dan penggunaannya masih relatif jarang.

Terdapat beberapa kriteria umum dalam *mobile learning* diantaranya adalah (Kukulska-Hulme dalam John Traxler, 2007):

a. Teknologi berbasis *mobile learning*

Beberapa inovasi teknologi spesifik ditempatkan dalam suasana akademik untuk menunjukkan kelayakan teknis dan kemungkinan pedagogik.

b. Miniatur tapi portable *e-Learning*

*Mobile, wireless*, dan teknologi genggam yang digunakan untuk melakukan simulasi pendekatan dan solusi yang sudah digunakan dalam *e-Learning* konvensional.

c. Koneksi pembelajaran di kelas

Teknologi yang sama digunakan dalam pengaturan ruang kelas untuk mendukung pembelajaran kolaboratif.

d. Informal, pribadi, pengkondisian mobile learning

Teknologi yang sama yang ditingkatkan dengan fungsi tambahan, misalnya kesadaran-lokasi atau *video-capture*, dan disebarkan untuk memberikan pengalaman pendidikan.

e. Pelatihan *mobile*/dukungan kinerja

Teknologi yang digunakan untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi pekerja *mobile* dengan memberikan informasi dan dukungan tepat waktu dan dalam konteks untuk prioritas mendesak mereka

f. Terpencil/pedesaan/pengembangan *mobile learning*

Teknologi yang digunakan untuk mengatasi tantangan lingkungan dan infrastruktur untuk memberikan dan mendukung pendidikan di mana *e-Learning* konvensional gagal.

Komik digital yang dikembangkan dikatakan sebagai media pembelajaran m-learning dikarenakan media ditujukan untuk penggunaan pada perangkat *smartphone* maupun *PC* yang dapat diakses baik melalui aplikasi ataupun *website*. Disamping itu juga tidak menutup kemungkinan



media pembelajaran yang dikembangkan dapat diakses melalui perangkat lainnya.

## 5. Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*)

### a. Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan untuk bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Hampir semua produk teknologi dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun metode penelitian pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu sosial (Sugiyono, 2013).

Soenarto dkk (2013) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam pendidikan lebih dikenal dengan sebutan *educational research and development* yaitu suatu proses dalam mengembangkan produk pendidikan. Pada penelitian dan pengembangan pendidikan, produk yang dihasilkan dapat berupa:

- 1) Materi pembelajaran
- 2) Perangkat pembelajaran
- 3) Media pembelajaran
- 4) Instrumen evaluasi dan asesmen pembelajaran
- 5) Model pembelajaran

## b. Model Penelitian dan Pengembangan

### 1) Model Borg and Gall

Robert Heinich (1979) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan pendidikan dengan model Borg and Gall adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan. Berikut merupakan tahapan dalam pengembangan dengan model Borg and Gall:

#### a) Penelitian dan pengumpulan data (*Research and Data Gathering*)

Peneliti mengkaji literatur tentang materi, observasi kelas, dan menyusun tujuan-tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan.

#### b) Perencanaan (*Planning*)

Pendefinisian tujuan yang akan dicapai, menentukan rangkaian materi, dan menguji cobakan instrumen dalam tahap kecil.

#### c) Pengembangan Media Tahap Awal (*Developing Preliminary Form of Product*)

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan petunjuk dan model pembelajaran, buku pegangan, dan instrumen untuk mengevaluasi.

d) Uji Coba Kelompok Kecil (*Preliminary Field Test*)

Melakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas dapat dilakukan pada 6 – 12 orang. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi kesalahan yang dapat terjadi selama penerapan.

e) Revisi Media Awal (*Main Product Revision*)

Setelah uji coba rancangan model pertama, peneliti akan memperoleh kritik dan saran yang digunakan untuk merevisi media.

f) Uji Coba Awal (*Main Field Test*)

Pengujian produk di lapangan, disarankan mengambil 30 – 100 responden. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif untuk dievaluasi.

g) Revisi Media (*Operational Product Revision*)

Revisi media dilakukan kembali setelah melakukan uji coba awal. Hal ini dilakukan terutama apabila ada kendala-kendala baru yang belum terpikirkan pada saat perancangan.

h) Uji Coba Subjek Penelitian (*Operational Field Test*)

Setelah dua kali pengujian, implementasi media dapat dilakukan di lingkup yang lebih luas. Implementasi disarankan untuk dilakukan terhadap 40 – 200 orang responden dan pengumpulan data dilakukan dengan berbagai instrumen yang diperlukan.

i) Revisi Akhir (*Final Product Revision*)

Sebelum media disebarkan, perlu dilakukan revisi terakhir untuk memperbaiki hal-hal yang masih kurang baik hasilnya pada saat implementasi media.

j) Penyebaran dan Distribusi (*Dissemination and Distribution*)

Tahap terakhir dari model ini adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal ilmiah.

2) Model 4D

Rochmad (2012) menyatakan bahwa model *Four-D* dipandang sebagai model untuk pengembangan instruksional yang dikembangkan oleh Thiagarajan dan Semmel (1974). Model *FourD* meliputi empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

a) *Define* (definisi)

Terdapat beberapa fase dalam tahap definisi, yaitu: analisis kebutuhan atau analisis awal-akhir (*front-end analysis*), analisis pembelajar atau siswa (*learner analysis*), analisis tugas (*task analysis*), analisis konsep (*concept analysis*), dan membuat tujuan instruksional khusus (*specifying instructional objectives*). Tujuan dari kegiatan tahap ini adalah untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengajaran (*instructional*).

Melalui analisis ini maka dapat ditentukan tujuan dan kendala untuk materi pengajaran.

b) *Design* (desain)

Kegiatan pada tahap ini dapat dilakukan setelah menentukan sekumpulan tujuan perilaku (*behavior objectives*) untuk perangkat pembelajaran yang telah ditentukan. Fase yang terdapat pada tahap ini adalah mengkonstruksi tes beracuan-kriteria (*constructing criterion referenced test*), pemilihan media (*media selection*), dan desain awal (*initial design*). Tujuan dari kegiatan pada tahap ini adalah mendesain prototype bahan ajar (*instructional material*). Pemilihan format dan media untuk bahan dan produksi versi awal mendasari aspek utama pada tahap desain.

c) *Develop* (pengembangan)

Tujuan dari kegiatan pada tahap ini adalah memodifikasi prototype bahan ajar. Fase yang terdapat pada tahap pengembangan adalah penilaian ahli (*expert appraisal*) dan uji pengembangan (*development testing*). Umpan baik diperoleh melalui evaluasi formatif dan digunakan untuk merevisi bahan ajar.

d) *Disseminate* (penyebaran)

Fase yang terdapat pada tahap ini adalah pengujian validitas (*validating testing*) dan pengemasan (*packaging*). Tahap ini

dilakukan apabila uji pengembangan menunjukkan hasil yang konsisten dan hasil penilaian ahli merekomendasikan komentar positif.

### 3) Model ADDIE

ADDIE merupakan akronim dari *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implement*, dan *Evaluate*. Model ADDIE digunakan untuk membangun pembelajaran aktif di dalam kelas. Menciptakan produk dengan menggunakan model ADDIE adalah salah model yang paling efektif untuk digunakan. Hal ini karena model ADDIE memberikan kerangka petunjuk pada situasi yang kompleks yang sesuai untuk pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar lainnya. Model ADDIE terdiri dari empat tahap, yaitu:

#### a) *Analyze* (analisis)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di lapangan yang menunjukkan adanya kesenjangan dari harapan dan kenyataan.

#### b) *Design* (desain)

Peneliti melakukan verifikasi keinginan yang diharapkan dan menentukan metode penilaian yang akan digunakan.

#### c) *Develop* (pengembangan)

Peneliti menghasilkan dan memvalidasi media atau model yang dibuat.

d) *Implement* (implementasi)

Peneliti mempersiapkan pembelajaran yang akan dilakukan dan mengikutsertakan siswa untuk menggunakan media atau model yang dibuat.

e) *Evaluate* (evaluasi)

Peneliti mengukur kualitas produk dari proses pembelajaran pada saat sebelum implementasi dan setelah implementasi.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE sebagai dasar untuk pengembangan media, namun hanya dilaksanakan hingga tahap keempat, yaitu implementasi dan pengembangan media pembelajaran komik digital.

6. *Computer System Usability Questionnaire* J.R Lewis

*Computer System Usability Questionnaire (CSUQ)* adalah salah satu dari empat jenis kuisisioner dalam *IBM Computer Usability Satisfaction Questionnaires: Psychometric Evaluation and Instructions for Use* yang berfokus pada penerapan metode psikometri untuk pengembangan dan evaluasi kuesioner yang mengukur kepuasan pengguna dengan kegunaan sistem. Tujuan utama dari penelitiannya adalah untuk membahas karakteristik psikometri dari empat kuesioner IBM kepuasan ukuran pengguna dengan kegunaan sistem komputer serta menyediakan kuisisioner dengan petunjuk pelaksanaan dan penilaian, sehingga praktisi dapat

menggunakan kuesioner ini dengan kepercayaan diri untuk membantu mengukur kepuasan pengguna pada kegunaan dari sistem komputer.

CSUQ merupakan pengembangan dari *Post-Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) yang berisikan 19 pertanyaan dan menyediakan jawaban dengan skala 7. Kuesioner tersebut terdiri dari 3 faktor utama, yaitu *System Usefulness* (SYSUSE), *Information Quality* (INFOQUAL), dan *Interface Quality* (INTERQUAL). SYSUSE merupakan faktor kegunaan aplikasi dan mencakup item pertanyaan dari 1 hingga 8. INFOQUAL merupakan faktor kualitas informasi dan mencakup item pertanyaan dari 9 hingga 15. INTERQUAL merupakan faktor kualitas antar muka aplikasi dan mencakup item pertanyaan dari 16 hingga 19.

Penggunaan CSUQ menunjukkan kegunaan potensial dari kuesioner di kelompok pengguna yang berbeda serta pengaturan penelitian yang berbeda (baik laboratorium atau non-laboratorium) dan sesuai dengan situasi pengujian lapangan.

## 7. Perekonomian Terbuka

Memahami perekonomian terbuka adalah salah satu standar kompetensi yang harus dikuasai bagi peserta didik kelas XI IPS pada semester dua. Materi ini dipilih berdasarkan pertimbangan yang didasarkan pada lamanya waktu pembuatan prototipe dan kondisi atau keadaan akademik peserta didik saat prototipe siap diuji ke pengguna akhir.

Pada perekonomian terbuka, aktivitas ekonomi suatu negara berhubungan dengan aktivitas ekonomi negara lain. Hubungan aktivitas



ekonomi suatu negara dengan negara lain akan membentuk sistem ekonomi yang lebih besar, yaitu sistem ekonomi internasional. Pada saat mempelajari ekonomi internasional, beberapa topik perlu mendapat perhatian, antara lain, perdagangan internasional, pembayaran internasional neraca pembayaran, dan kerjasama ekonomi internasional.

Dalam mempelajari perekonomian terbuka terdapat beberapa kompetensi dasar yang harus dicapai. Adapun penjelasan kompetensi dasar tersebut dapat dijelaskan secara singkat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Kompetensi Dasar Perekonomian terbuka Kelas XI IPS

Semester	Standar Kompetensi/Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu (JP)
2	<b>4. Memahami Perekonomian terbuka</b>	
	4.1 Mengidentifikasi manfaat, keuntungan dan faktor-faktor pendorong perdagangan internasional	6
	4.2 Mengidentifikasi kurs tukar valuta asing dan neraca pembayaran	8
	4.3 Menjelaskan konsep tarif, kuota, larangan ekspor, larangan impor, subsidi	4
	4.4 Menjelaskan pengertian devisa, fungsi sumber-sumber devisa dan tujuan penggunaannya	2
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>

## B. Penelitian yang Relevan

1. Jeng, Wu, Huang, Tan and Yang (2010) dalam jurnal yang berjudul “*The Add-on Impact of Mobile Applications in Learning Strategies: A Review Study*”. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa teknologi *mobile* (*wireless*) membawa dampak *m-learning* pada strategi pembelajaran pedagogis tradisional serta membantu pengembangan “*situated classroom*”

yang merupakan lingkungan konteks pengetahuan tambahan yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Banyak penyedia *m-learning* yang menekankan mobilitas dan kecanggihan teknologi akan tetapi isu yang lebih penting adalah mewujudkan penggunaan *m-learning* yang disesuaikan dengan strategi pembelajaran yang digunakan. Teknologi *mobile* bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran peserta didik dan bukan sebaliknya. Penerapan penggunaan perangkat *mobile* yang layak harus dikembangkan dalam kombinasi penggunaan teknologi *mobile* yang sesuai dan peningkatan pendidikan yang mendasar. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, menggabungkan portofolio pembelajaran pribadi dengan perilaku belajar fisik akan membawa isu baru di bidang *mobile learning*.

2. John Traxler (2007) dalam jurnal yang berjudul "*Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning*". Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa secara keseluruhan *m-learning* merupakan bidang yang relatif baru dan penggunaannya juga relatif jarang sehingga masih terlalu dini untuk menggambarkan atau menganalisa secara spesifik *m-learning* serta penggunaannya untuk pembelajaran jarak jauh. Meski demikian, komunitas *m-learning* mungkin memerlukan otoritas dan kredibilitas dari beberapa dasar konseptual yang mana akan menjadi titik awal untuk metodologi evaluasi yang didasarkan pada atribut unik *m-learning*. Kedepannya, sinergi antara pembelajaran bergerak dan pembelajaran jarak jauh, memiliki potensi yang sangat besar.

3. Saedah Siraj (2004) dalam jurnal yang berjudul “Pembelajaran Mobile dalam Kurikulum Masa Depan”. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa, melihat perkembangan teknologi begitu pesat, *m-learning* mempunyai masa depan yang amat cerah. Munculnya pendekatan pedagogis baru yang mempromosikan pengalaman belajar berpusat pada siswa menggunakan teknologi berbasis pada *m-learning* akan menawarkan kesempatan, kenyamanan, keuntungan dan lingkungan dinamis yang memungkinkan siswa untuk berhasil dalam jenjang pendidikan mereka. *M-learning* adalah pola belajar yang lebih menarik dan efektif bagi remaja yang menyukai tantangan dalam serta mereka yang ingin belajar sambil bekerja sebagai peserta kursus kejuruan dan teknis. *M-learning* jika diimplementasikan akan membantu orang dari segala level meningkatkan kualitas hidup di era teknologi modern.
4. Habibie Bagus Sambada (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016”. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4-D dengan tahapan *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil dari penelitian tersebut berdasar ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,15 yang termasuk dalam kategori sangat layak, begitu pula ahli media diperoleh rata-rata skor 4,81. Pada praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh rata-rata skor

4,82 kategori sangat layak. Penilaian siswa kelas XI Akuntansi 1 dan XI Akuntansi 2 diperoleh rata-rata 0,90 dan 0,93 dan termasuk dalam kategori sangat layak.

5. Sariyatul Ilyana (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Edukasi -Impian Moni- Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian pengembangan dilakukan dengan menggunakan model 4-D yang terdiri dari tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan praktisi, skor rata-rata aspek materi adalah sebesar 4,26 (Sangat Layak), aspek media sebesar 3,56 (Layak), dan aspek bahasa sebesar 3,89 (Layak). Berdasarkan respon siswa pada uji pengembangan menunjukkan bahwa rata-rata aspek materi sebesar 4,10 (Layak), aspek media sebesar 3,89 (Layak), dan aspek bahasa sebesar 4,25 (Sangat Layak), serta peningkatan pemahaman siswa diperoleh nilai gain sebesar 0,37. Berdasarkan kriteria nilai Gain menurut Hake peningkatan pemahaman siswa mengenai kompetensi anggaran pribadi dengan menggunakan media ini tergolong Sedang.
6. Uji Siti Barokah (2014) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI”. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan model 4-D. Uji validasi dilakukan oleh ahli media,

ahli materi, dan guru akuntansi SMA, dan siswa kelas XI. Hasil dari penelitian ini adalah kualitas media pembelajaran yang telah dikembangkan dikategorikan sangat layak dengan skor rata-rata 4,25 oleh ahli media, 4,52 oleh ahli materi, dan 4,21 oleh guru.

Perbedaan mendasar dari penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya adalah media pembelajaran komik digital yang dikembangkan secara umum ditujukan pada penggunaan perangkat *smartphone* dan dalam lingkup online melalui bantuan aplikasi dan *website* web toon yang disediakan oleh line. Pemilihan perangkat *smartphone* dikarenakan penggunaannya sangat lekat dalam kehidupan masyarakat terutama anak muda. Sedangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya media pembelajaran komik digital lebih ditujukan pada penggunaan *personal computer* yang penggunaannya diharuskan untuk menyalin dan menginstall file asli. Perbedaan lainnya adalah media pembelajaran komik digital yang dikembangkan tetap dapat diakses menggunakan *PC* melalui *website*.

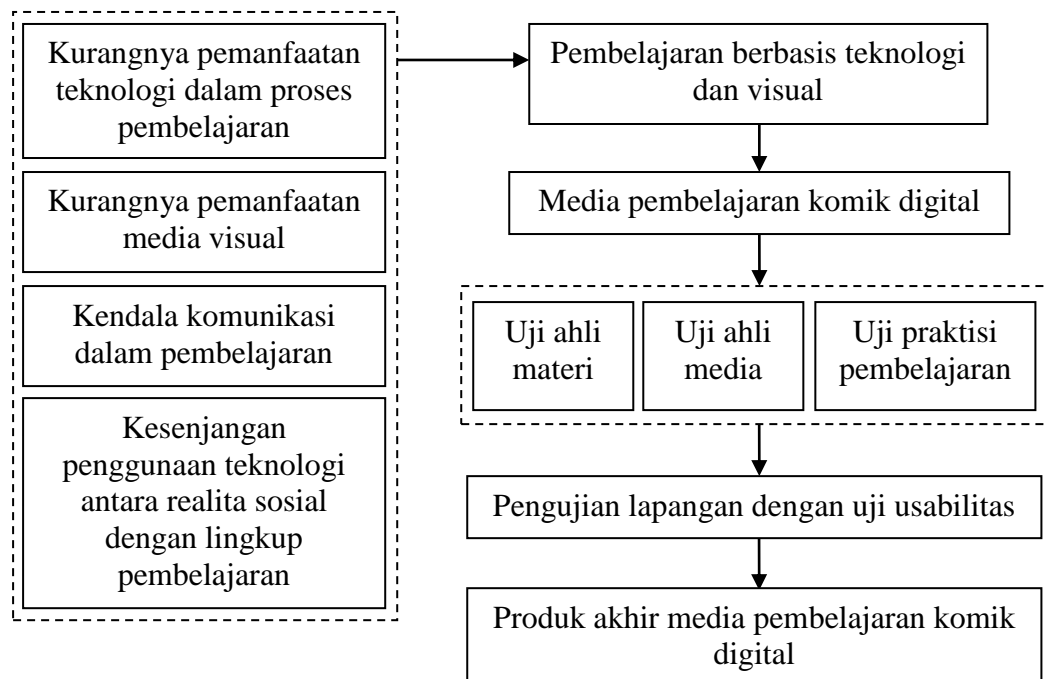
### **C. Kerangka Berpikir**

Penggunaan teknologi sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran sebenarnya telah lama diperkenalkan dan dikembangkan sejak tahun 1994. Meskipun demikian, ketika teknologi telah menyatu dalam kehidupan masyarakat luas dan bukan lagi menjadi suatu barang komplementer, penggunaannya sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran kurang dimanfaatkan bahkan kurang diperhatikan.

Kesenjangan penggunaan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan realita sosial menjadi salah satu penyebab kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu interaksi pembelajaran seringkali terganjal pada faktor komunikasi dimana sedikit pendidik yang dapat menyampaikan langsung ke tujuan yang ingin dicapai meskipun telah menggunakan berbagai alat bantu.

Di sisi lain media visual terutama gambar seringkali dikesampingkan karena terlihat kekanak-kanakan dan terlalu biasa sehingga melupakan manfaatnya meskipun mudah didapatkan. Pengembangan media pembelajaran komik digital memadukan antara unsur teknologi dan visual dengan memanfaatkan fakta bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual. Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis.

Pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Ditambah lagi bentuk komik digital ringan karena hanya perlu memproses file gambar yang berukuran tidak terlalu besar sehingga lebih mudah untuk diakses daripada media digital lain meskipun dalam koneksi yang tidak stabil sekalipun. Media pembelajaran komik digital ini dibuat dan dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian dalam Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development* -R&D-). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013: 297). Secara umum penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tahapan utama yaitu pengembangan dan pengujian.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Proses pengembangan akan dilakukan di rumah sedangkan proses pengujian terbatas akan dilakukan di MAN 3 Kulon Progo. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu tiga bulan antara bulan Juni 2017 - September 2017.

##### **C. Prosedur Penelitian**

Penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan (*Research and Development* -R&D-). Prosedur penelitian dan pengembangan terdiri dari dua tahap, yaitu pengembangan media dan pengujian media.

Metode yang digunakan untuk pengembangan dan pengujian media pembelajaran menggunakan model *ADDIE*. Dalam *ADDIE* terdapat lima tahap pengembangan, namun hanya akan dilaksanakan hingga tahap keempat,



yaitu implementasi dan pengembangan media pembelajaran komik digital.

Adapun alur penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

#### 1. *Analyze* (analisis)

Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi masalah dan solusi yang tepat.

Media pembelajaran baru memerlukan analisis untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran diterapkan. Hal yang dilakukan pada tahap analisis yaitu:

- a. Analisis kebutuhan yang meliputi permasalahan dan karakteristik siswa serta perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang dibutuhkan.
- b. Analisis kompetensi dan instruksional yang meliputi analisis terhadap Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar apa yang akan dimuat dalam media ini kemudian dijabarkan ke dalam indikator pembelajaran yang memungkinkan untuk disajikan dalam bentuk komik digital.

#### 2. *Design* (desain)

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan produk yang meliputi:

##### a. Perancangan Plot

Setelah mendapatkan ide yang jelas dalam pembuatan komik hal berikutnya yang harus dilakukan adalah membuat sinopsis atau plot.

Perancangan plot dilakukan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa cerita dari media pembelajaran komik digital yang akan dibuat sehingga menjadi sebuah cerita yang menarik, utuh dan

terstruktur. Beberapa hal yang harus diperhatikan saat pembuatan plot adalah: siapa pemeran utama, tema apa yang diusung, dan kemana arah cerita akan dibawa.

b. Desain Karakter

Pembuatan desain karakter meliputi tampilan fisik, kepribadian dan detail-detail lain yang diperlukan.

c. Pembuatan Skenario

Pembuatan skenario (*screenplay*) atau naskah cerita diperlukan untuk mempermudah langkah pembuatan media berikutnya. Yang dilakukan dalam tahap ini antara lain menjelaskan apa yang sedang dilakukan karakter, dimana mereka berada dan sebagainya.

3. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap pengembangan peneliti merealisasikan desain yang telah dibuat.

Untuk membuat komik digital terdapat beberapa tahapan yang dilalui:

a. *Panel Layout (Storyboard)*

*Panel layout* adalah tahap pembuatan panel, sketsa awal, dan dialog yang lebih dikenal dengan nama *storyboard*.

b. *Manuscript and Recreating Comic*

Pada tahap ini dimulai gambar kasar dan pemindahan *manuscript* kedalam bentuk digital menggunakan *software Clip Paint Studio*. Semua hal yang berkaitan dengan pewarnaan, pemberian *background*, *typesetting*, dan sebagainya dilakukan pada tahap ini.

c. *Bookbinding*

Dalam proses *bookbinding* sebagian dari halaman dipotong untuk mendapatkan ukuran yang sesuai sehingga siap untuk dipublish.

Setelah media pembelajaran komik digital selesai dibuat, tahapan yang tidak kalah penting adalah proses validasi. Proses validasi dibagi menjadi dua tahapan utama, yaitu:

a. Validasi 1

Media awal divalidasi oleh satu ahli media (dosen) dan satu ahli materi (dosen). Saran, komentar, dan masukan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi 1 terhadap media yang dikembangkan.

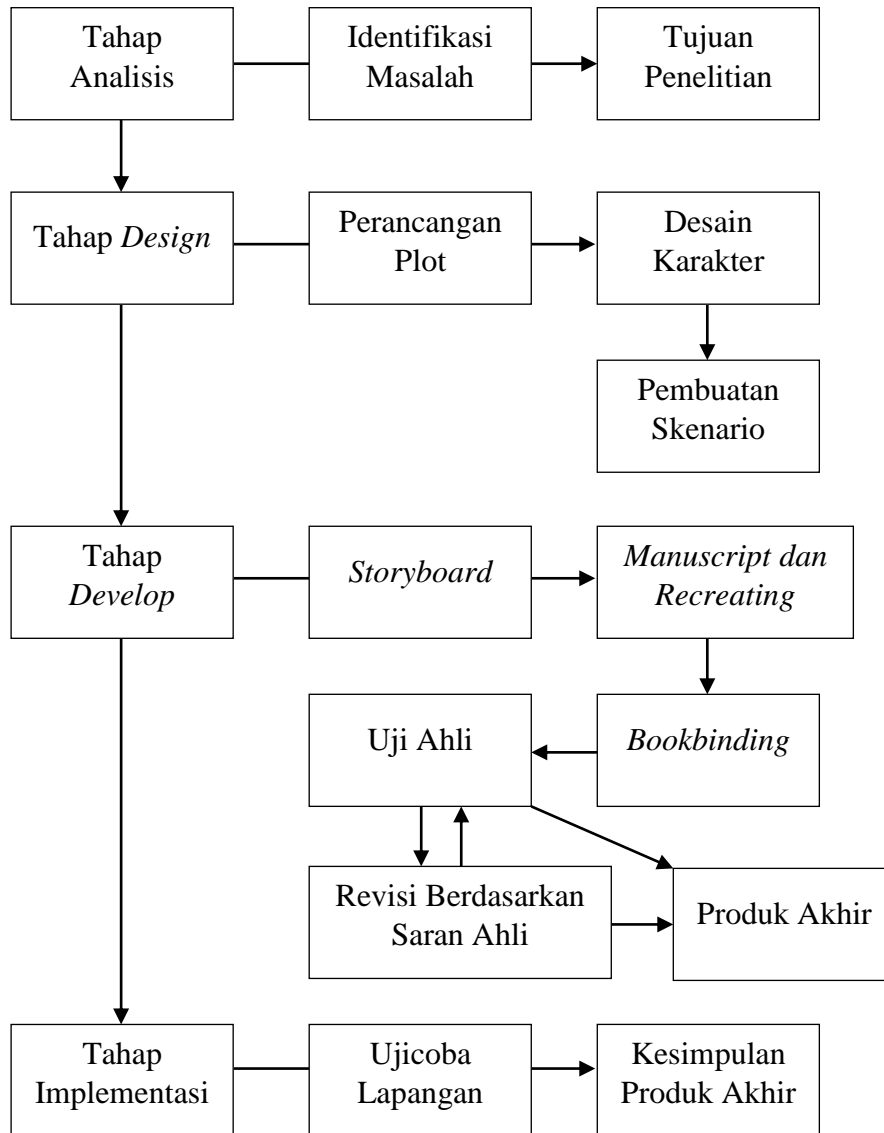
b. Validasi 2

Media divalidasi oleh praktisi pembelajaran Ekonomi yaitu guru Ekonomi MAN 3 Kulon Progo menggunakan instrumen yang telah disusun.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap implementasi dilakukan ujicoba lapangan yang dimaksudkan untuk menguji sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan konteks tertentu. Pengujian ini disebut juga sebagai uji *usability* (kegunaan) dalam ISO/IEC 25010:2011.

Prosedur penelitian tersebut dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



Gambar 2. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

#### D. Definisi Operasional

Definisi operasional komik digital sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik yang dapat dibuka pada perangkat smartphone maupun komputer. Media ini diharapkan dapat

menjembatani komunikasi antara peserta didik dan pendidik agar lebih efektif dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam memperlancar proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara mandiri.

Untuk dapat mengembangkan komik digital sebagai media pembelajaran yang baik terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya adalah aspek materi dan aspek media. Aspek materi terdiri dari kejelasan materi, kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran, ketepatan penggunaan istilah ekonomi, serta kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran. Sedangkan dalam aspek media berfokus pada penampilan dan tata letak yang tertampil pada media dimana terdiri dari ketepatan ukuran, ketepatan penataan gambar, kemenarikan gambar, kesederhanaan media, keterpaduan aspek visual, kesesuaian ilustrasi, serta kejelasan alur cerita.

#### **E. Subyek dan Obyek Penelitian**

Subyek penelitian adalah 30 siswa XII IPS MAN 3 Kulon Progo yang aktif menggunakan smartphone. Jumlah ini didasarkan pada kriteria minimal uji *usability*, dimana jumlah responden untuk pengujian dengan menggunakan metode kuesioner pada penelitian aspek *usability* membutuhkan jumlah pengguna setidaknya 30 orang (Nielsen, 1993: 224).

Obyek penelitian adalah Komik Digital yang digunakan sebagai media pembelajaran Ekonomi pada kompetensi Alat-alat Pembayaran Internasional.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuisioner. Angket digunakan untuk menilai kualitas media berdasarkan ahli materi, ahli media, guru dan peserta didik.

## **G. Instrumen Penelitian**

Terdapat beberapa instrumen yang dibutuhkan dalam penelitian ini, mulai dari proses pengembangan media hingga proses analisis media pembelajaran. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian antara lain adalah:

### *1. Clip Studio Paint (CSP)*

*Clip Studio Paint* adalah *software* aplikasi untuk *mac OS* dan *Microsoft Windows* digunakan untuk pembuatan komik digital dan manga. *Tool set Clip Studio Paint* difokuskan dan dioptimalkan untuk digunakan dalam pembuatan komik dan manga. *CSP* memiliki alat untuk membuat *panel layout*, garis perspektif, membuat sketsa, inking, menerapkan *tone* dan tekstur, mewarnai, membuat balon dialog dan *caption*, serta mendukung pembuatan seni *bitmap* dan vektor.

### *2. Angket Validasi Ahli*

Angket validasi ahli berisi seperangkat pertanyaan/ Pernyataan yang digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari para ahli materi dan media. Adapun tujuan penggunaan angket dalam tahap ini adalah untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan ditinjau dari aspek

relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi/latihan soal, bahasa, kesesuaian media, dan tampilan visual. Berikut merupakan kisi-kisi yang digunakan oleh peneliti pada angket validasi ahli:

a. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Visual	a. Ketepatan ukuran	3
		b. Ketepatan penataan gambar	3
		c. Kemenarikan gambar	3
		d. Kesederhanaan media pembelajaran	3
2	Keterpaduan	e. Keterpaduan aspek visual	4
		f. Kesesuaian gambar atau ilustrasi	2
		g. Kejelasan alur cerita	1
Jumlah			19

b. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	3
		b. Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran	3
		d. Ketepatan penggunaan istilah ekonomi	1
		e. Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran	2
2	Kebahasaan	f. Kekomunikatifan bahasa	1
		g. Ketepatan penggunaan istilah	1
		h. Kesesuaian bahasa yang digunakan	2
		i. Kesederhanaan bahasa	3
Jumlah			18

c. Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru

Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Untuk Guru

No	Aspek	Indikator	No. Butir
1	Materi	a. Kejelasan materi pembelajaran	3
		b. Kesesuaian komik edukasi dengan tujuan pembelajaran	2
		c. Kesesuaian komik edukasi dengan materi pembelajaran	3
		d. Ketepatan penggunaan istilah ekonomi	1
		e. Kemenarikan komik edukasi sebagai media pembelajaran	2
2	Kebahasaan	f. Kekomunikatifan bahasa	1
		g. Ketepatan penggunaan istilah	1
		h. Kesesuaian bahasa yang digunakan	2
		i. Kesederhanaan bahasa	3
3	Visual	j. Ketepatan ukuran	3
		k. Ketepatan penataan gambar	3
		l. Kemenarikan gambar	3
		m. Kesederhanaan media pembelajaran	3
4	Keterpaduan	n. Keterpaduan aspek visual	4
		o. Kesesuaian gambar atau ilustrasi	2
		p. Kejelasan alur cerita	1
Jumlah			37

3. Angket Ujicoba Lapangan

Dalam ujicoba lapangan untuk mengukur kegunaan dari media yang telah dikembangkan menggunakan angket yang didasarkan dari *Computer System Usability Questionnaire* J.R Lewis dengan perubahan pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Pertanyaan 1 sampai 8 mengindikasikan *usefulness* (daya guna media) sedangkan pertanyaan 9 sampai 15 mengindikasikan *quality* (kualitas media). Data yang diperoleh berbentuk data interval dan diberikan skor penilaian dari 1 hingga 7. Kuisioner secara lengkap adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Angket Uji Lapangan



No.	Pertanyaan	Skor Penilaian						
1	Secara keseluruhan, saya puas dengan kemudahan dalam menggunakan media ini.	1	2	3	4	5	6	7
2	Media ini mudah dipahami	1	2	3	4	5	6	7
3	Saya dapat belajar secara efektif dengan menggunakan media ini.	1	2	3	4	5	6	7
4	Saya dapat belajar dengan cepat menggunakan media ini.	1	2	3	4	5	6	7
5	Saya bisa efisien belajar dengan menggunakan media ini.	1	2	3	4	5	6	7
6	Saya merasa nyaman menggunakan media ini.	1	2	3	4	5	6	7
7	Media ini mudah dipelajari	1	2	3	4	5	6	7
8	Saya percaya saya lebih produktif dengan menggunakan media ini	1	2	3	4	5	6	7
9	Informasi yang disediakan dalam media ini jelas.	1	2	3	4	5	6	7
10	Informasi yang diberikan oleh media mudah dimengerti.	1	2	3	4	5	6	7
11	Informasi ini efektif dalam membantu saya belajar.	1	2	3	4	5	6	7
12	Tata letak informasi yang terdapat di media terlihat jelas.	1	2	3	4	5	6	7
13	Tampilan dari media ini menarik.	1	2	3	4	5	6	7
14	Saya merasa nyaman menggunakan media pembelajaran semacam ini.	1	2	3	4	5	6	7
15	Secara keseluruhan, saya puas dengan media ini.	1	2	3	4	5	6	7

Sumber: Lewis, J.R.: IBM Computer Usability Satisfaction Questionnaires: Psychometric Evaluation and Instructions for Use. International Journal of Human-Computer Interaction 7(1), 57-78. 2016:Hal.34-39

## H. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Adapun analisis data yang dilakukan dalam pengembangan media adalah sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Deskriptif

Data kualitatif berupa saran atau masukan yang diberikan oleh ahli media, ahli materi dan siswa. Data-data tersebut dianalisis secara deskriptif dan digunakan untuk pertimbangan dan perbaikan dalam pengembangan media.

## 2. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data kuantitatif penilaian kualitas produk diperoleh dari angket validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media serta dari angket usability yang diberikan kepada siswa. Penilaian kualitas produk pada akhirnya dijabarkan secara kualitatif, sehingga data kuantitatif tersebut kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

### a. Validasi ahli media, ahli materi dan guru

Pemberian penilaian berdasarkan skala likert, alternatif pemberian jawaban yang diberikan adalah:

Tabel 9. Ketentuan Pemberian Nilai

Kategori	Nilai
SS (Sangat Setuju)	5
S (Setuju)	4
N (Netral)	3
TS (Tidak Setuju)	2
STS (Sangat Tidak Setuju)	1

Sumber: Widoyoko, 2015: 236

Setelah semua data terkumpul, kemudian dihitung rata-rata skor melalui rumus:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai

$N$  = Jumlah subjek

Rata-rata penilaian yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi katagori kelayakan produk didasarkan pada tabel klasifikasi Widoyoko sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai kualitas media. Widoyoko (2015: 123) menjelaskan jika tabel klasifikasi disusun berdasarkan skor tertinggi, skor terendah, jumlah kelas, dan jarak interval sehingga perhitungan konversi dapat dilihat sebagai berikut:

Skor tertinggi (ideal) = 5

Skor terndah = 1

Jumlah kelas/klasifikasi = 5

Jarak interval =  $(5-1)/5 = 0,8$

Berdasar hitungan di atas maka diperoleh tabel klasifikasi dengan jarak interval 0,8 yang ditabulasikan pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Klasifikasi Kelayakan Ahli

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
>4,20 s/d 5,00	Sangat Layak
>3,40 s/d 4,20	Layak
>2,60 s/d 3,40	Kurang Layak
>1,80 s/d 2,60	Tidak Layak
1,00 s/d 1,80	Sangat Tidak Layak

b. Ujicoba lapangan terbatas terhadap peserta didik

Ujicoba lapangan menggunakan kuisioner usabilitas J.R Lewis yang terdiri dari 19 pertanyaan dan menyediakan jawaban dengan skala 7,

dengan ketentuan “Sangat setuju” untuk 7, “Sangat tidak setuju” untuk 1 dan poin “Tidak berlaku” (N/A) diluar skala.

Setelah data terkumpul, kemudian dihitung rata-rata skor keseluruhan. Rata-rata penilaian yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi katagori kelayakan sehingga dapat diperoleh kesimpulan mengenai kualitas media. Cara penghitungan konversi sama seperti sebelumnya dan dapat dilihat dibawah ini:

Skor tertinggi (ideal) = 7

Skor terendah = 1

Jumlah kelas/klasifikasi = 5

Jarak interval =  $(7-1)/5 = 1,2$

Berdasar hitungan di atas maka diperoleh tabel klasifikasi dengan jarak interval 1,2 yang ditabulasikan pada tabel berikut ini:

Tabel 11. Klasifikasi Kelayakan Uji Lapangan

Rentang Skor Rerata	Klasifikasi
>5,80 s/d 7,00	Sangat Layak
>4,60 s/d 5,80	Layak
>3,40 s/d 4,60	Kurang Layak
>2,20 s/d 3,40	Tidak Layak
1,00 s/d 2,20	Sangat Tidak Layak

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran dilaksanakan selama 4 bulan terhitung dari bulan Juni 2017 hingga September 2017. Prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

Tabel 12. Waktu Pelaksanaan Penelitian

Tahap	Pelaksanaan
1. <i>Analyze</i> a. Analisis kebutuhan b. Analisis kompetensi dan instruksional	Mei 2017
2. <i>Design</i> a. Perancangan plot b. Desain karakter c. Pembuatan skenario	Juni 2017 – Juli 2017
3. <i>Develop</i> a. <i>Panel layout (Storyboard)</i> b. <i>Manuscript and recreating comic</i> c. <i>Bookbinding</i> d. Validasi 1 e. Validasi 2	Agustus 2017 – 14 September 2017
4. <i>Implementation</i> a. Uji lapangan (uji kegunaan/ <i>usability</i> )	19 September 2017

##### 2. Data Hasil Penelitian

###### a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan serta analisis kompetensi dan instruksional. Berikut penjabaran dari masing-masing tahap analisis.

## 1) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik siswa serta perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan.

### a) Permasalahan dan karakteristik siswa

Dengan pesatnya perkembangan teknologi mudahnya akses internet dan harga produk teknologi yang semakin terjangkau membawa perubahan yang signifikan terhadap kehidupan sosial masyarakat terutama pada generasi muda. Disisi lain, meskipun ketika teknologi telah menyatu dalam kehidupan masyarakat luas dan bukan lagi menjadi suatu barang komplementer, penggunaanya sebagai salah satu media dalam proses pembelajaran kurang dimanfaatkan bahkan kurang diperhatikan.

Kesenjangan penggunaan teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan realita sosial menjadi salah satu penyebab kurang antusiasnya peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu interaksi pembelajaran seringkali terganjal pada faktor komunikasi dimana sedikit pendidik yang dapat menyampaikan langsung ke tujuan yang ingin dicapai meskipun telah menggunakan berbagai alat bantu.

Disisi lain media visual terutama gambar seringkali dikesampingkan karena terlihat kekanak-kanakan dan terlalu

biasa sehingga melupakan manfaatnya meskipun mudah didapatkan. Pengembangan media pembelajaran komik digital memadukan antara unsur teknologi dan visual dengan memanfaatkan fakta bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual.

Berdasar penuturan dari Bapak Tri Agung Nugroho, S.Pd selaku guru mata pelajaran ekonomi MAN 3 Kulon Progo ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *smartphone* serta terdapat fasilitas *wi-fi* untuk keperluan akses internet warga sekolah. Kendati demikian, dengan ketersediaan teknologi dan fasilitas, penggunaannya dalam proses pembelajaran kurang diperhatikan dan terkesan diabaikan. Oleh karena itu pengemasan media pembelajaran dalam bentuk digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi. Pada akhirnya media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran mandiri maupun sebagai alat bantu pembelajaran di dalam kelas.

b) Perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan media komik digital adalah *Clip Studio Paint EX (32-bit)* v.1.6.2 dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

(1) *Intel processors compatible with SSE2 or an AMD CPU*

- (2) *GPUs compatible with OpenGL 2.1*
- (3) *2GB memory or more is required, 8GB or more is recommended*
- (4) *At least 3GB of storage space*

Sedangkan spesifikasi perangkat yang digunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah:

- (1) *Intel(R) Core(TM) i3-2330M CPU @ 2.20GHz 2,20GHz*
- (2) *4,00 GB RAM*
- (3) *GPU NVIDIA GeForce GT 540M*
- (4) *HDD 1 TB*

Adapun software tambahan yang dibutuhkan dalam pengembangan ini adalah *Adobe Photoshop CC 2014* dengan spesifikasi minimal:

- (1) *Intel® Core 2 or AMD Athlon® 64 processor; 2 GHz or faster processor*
- (2) *Microsoft Windows 7 with Service Pack 1, Windows 8.1, or Windows 10*
- (3) *2 GB or more of RAM (8 GB recommended)*
- (4) *2.6 GB or more of available hard-disk space for 32-bit installation*
- (5) *1024 x 768 display (1280x800 recommended) with 16-bit color and 512 MB or more of dedicated VRAM; 2 GB is recommended\**



(6) *OpenGL 2.0-capable system*

2) Analisis kompetensi dan instruksional

Analisis kompetensi dan instruksional berkaitan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dimuat dalam media. Dalam pembelajaran ekonomi MAN 3 Kulon Progo menerapkan kurikulum 2006 (KTSP). Materi pembayaran internasional yang terdapat dalam media sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) memahami perekonomian terbuka dan Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan pengertian devisa, fungsi sumber-sumber devisa dan tujuan penggunaannya. Kompetensi Dasar tersebut dijabarkan dalam 5 indikator yaitu:

- a) Disiplin, mandiri, dan rasa ingin tahu dalam mendeskripsikan pengertian dan fungsi devisa
- b) Jujur, kreatif, komunikatif, dan tanggung jawab dalam mendeskripsikan sumber dan alokasi defisa suatu negara
- c) Mendeskripsikan pengertian dan fungsi devisa
- d) Mendeskripsikan sumber dan alokasi defisa suatu negara
- e) Mengidentifikasi alat-alat pembayaran internasional

b. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap perancangan produk (media) yang akan dibuat yang meliputi perancangan plot, desain karakter, dan pembuatan skenario.

### 1) Perancangan Plot

Perancangan plot dilakukan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa cerita dari media pembelajaran komik digital yang akan dibuat sehingga menjadi sebuah cerita yang menarik, utuh dan terstruktur. Adapun plot yang akan digunakan sebagai dasar acuan adalah sebagai berikut:

#### a) Pemeran Utama

Cerita akan berlangsung di sekitar empat orang remaja sekolah menengah atas yang bernama Rina, Sinta, Galih, dan Bagas yang memiliki karakteristik dan kepribadian unik mereka masing-masing.

#### b) Tema

Tema yang diusung dalam media ini adalah pendidikan dan slice of life.

#### c) Arah Cerita

Arah cerita akan difokuskan pada kehidupan sekolah dan sehari-hari dari masing-masing tokoh utama.

#### d) Deskripsi Plot

Galih, Rina, Sinta, dan Bagas kini telah masuk pada paruh tahun kedua mereka di sekolah menengah atas. Dengan semakin dekat pada tahun ketiga, mereka harus segera memantapkan pilihan karir yang kelak akan mereka tempuh.

Disisi lain mereka tetap harus menjaga nilai agar tidak sampai tinggal kelas sembari menjalani kehidupan sehari-hari mereka sebagai seorang pelajar.

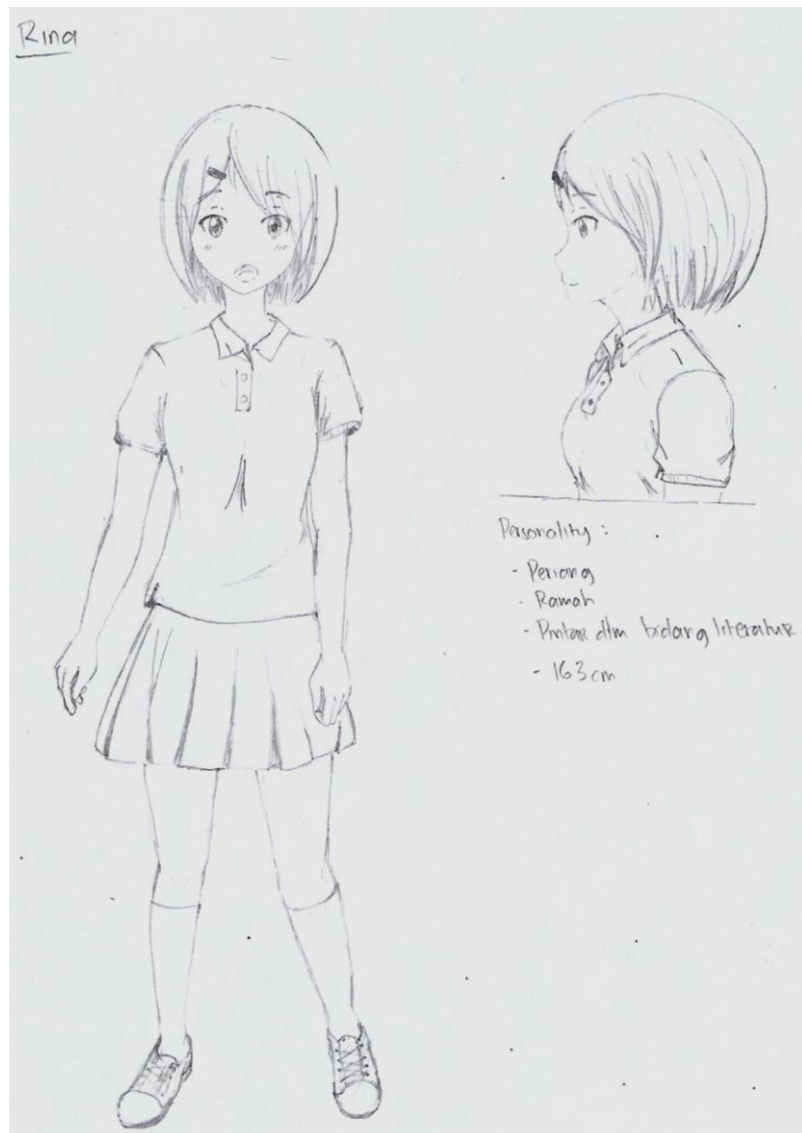
## 2) Desain Karakter

Pembuatan tampilan fisik, kepribadian dan detail-detail lain yang diperlukan dari karakter didasarkan dan disesuaikan dengan informasi dari perancangan plot. Detail mengenai kepribadian dan karakteristik empat tokoh utama dalam cerita dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 13. Karakteristik Tokoh Utama

Tokoh	Karakteristik dan Kepribadian
Rina	Tinggi badan 160 cm. Ramah dan periang. Tetangga dan teman masa kecil Galih. Menonjol dalam bidang sastra.
Sinta	Tinggi badan 158 cm. Kalem, agak pendiam dan pemalu namun ramah. Teman dekat Rina sejak SMP. Tertarik dan memiliki bakat dalam bidang ekonomi.
Galih	Tinggi badan 165 cm. Terlihat sinis dan pendiam namun sebenarnya ramah dan bisa diandalkan. Teman dan tetangga Rina sejak kecil. Mempunyai kelebihan dalam mata pelajaran eksak.
Bagas	Tinggi badan 170 cm. Berbakat dalam olah raga. Orang sering salah sangka Bagas anak badung karena wajah, tinggi badan dan kebiasaannya tidur di kelas. Teman dekat Galih sejak kelas X.

Berdasar karakteristik dari masing-masing tokoh dibuatlah tampilan fisik yang sesuai dan detail-detail lain yang diperlukan dalam gambar kasar.



Gambar 3. Tampilan Desain Karakter

### 3) Pembuatan Skenario

Setelah menyelesaikan plot dan desain karakter dilanjutkan dengan pembuatan skenario (*screenplay*) atau naskah cerita. Adapun skenario yang disusun dalam media pembelajaran komik digital ini disederhanakan dan menjadi satu dengan proses *panel layout*.

c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan dimulailah tahap panel layout (*storyboard*), *manuscript and recreating comic* serta *bookbinding* untuk merealisasikan desain yang telah dibuat.

### 1) *Panel Layout (Storybaord)*

Pembuatan *storyboard* dilakukan diatas kertas HVS A4 yang dimulai dengan membuat panel, sketsa awal dan dialog.



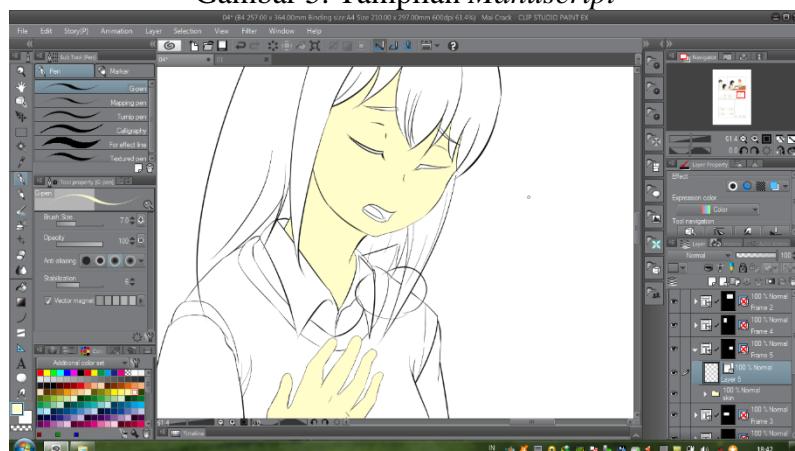
Gambar 4. Tampilan Pembuatan *Storyboard*

## 2) *Manuscript and Recreating Comic*

Pada tahap ini dimulai gambar kasar dan pemindahan *manuscript* kedalam bentuk digital dengan cara scanning. Hasil scanning selanjutnya diolah menggunakan *software Clip Paint Studio* untuk dibuat ulang, tahapan ini disebut *recreating comic*. Semua hal yang berkaitan dengan pewarnaan, pemberian *background*, *typesetting*, dan sebagainya dilakukan pada tahap ini.

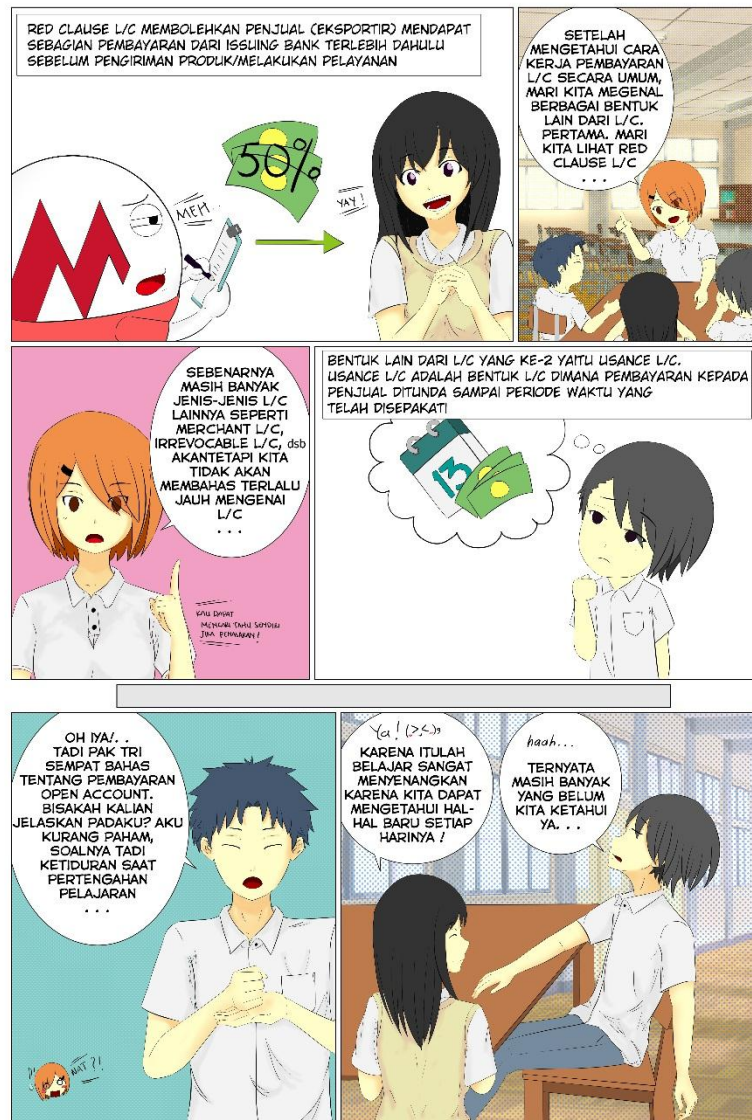


Gambar 5. Tampilan *Manuscript*



Gambar 6. Proses *Recreating Comic*

Hasil dari *recreating comic* berupa bentuk digital yang telah disempurnakan dari komik dengan resolusi 4961 x 7016 *pixel*.



Gambar 7. Tampilan Hasil *Recreating Comic*

Setelah proses *recreating comic* selesai maka pengembangan media siap dilanjutkan pada proses *bookbinding*.

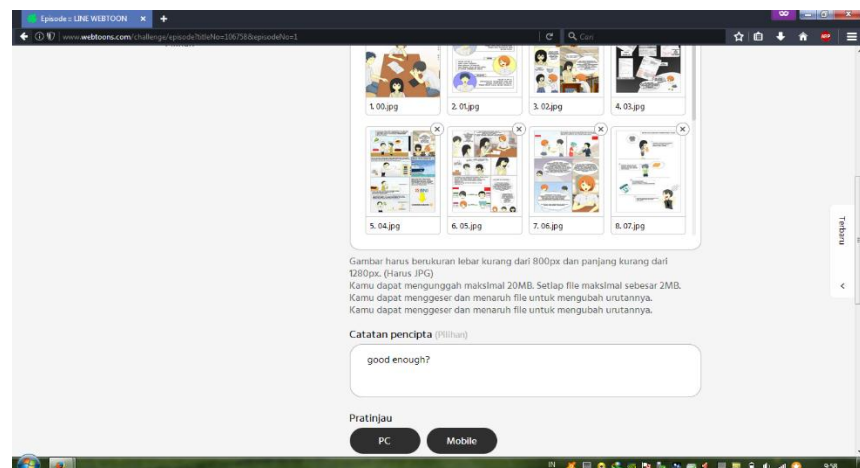
### 3) *Bookbinding*



Dalam proses *bookbinding* sebagian dari halaman dipotong untuk mendapatkan ukuran yang sesuai sehingga siap untuk *dipublish*. Pemotongan halaman dilakukan saat pengkonversian dari file format .clip menjadi file .jpg beresolusi 4961 x 7016 *pixel* seperti yang dapat dilihat pada gambar 5.

Selanjutnya file kemudian disesuaikan dengan persyaratan penyedia layanan penerbitan komik digital agar dapat dipublikasikan. Adapun persyaratan tersebut antara lain :

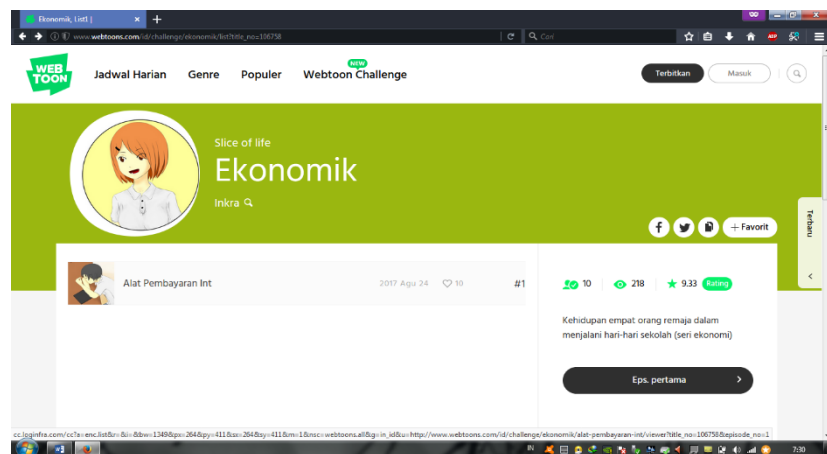
- a) Format gambar .jpg dengan ukuran lebar dan panjang kurang dari 800 x 1280 *pixel*.
- b) Setiap chapter maksimal 20MB dengan file masing masing sebesar 2MB.



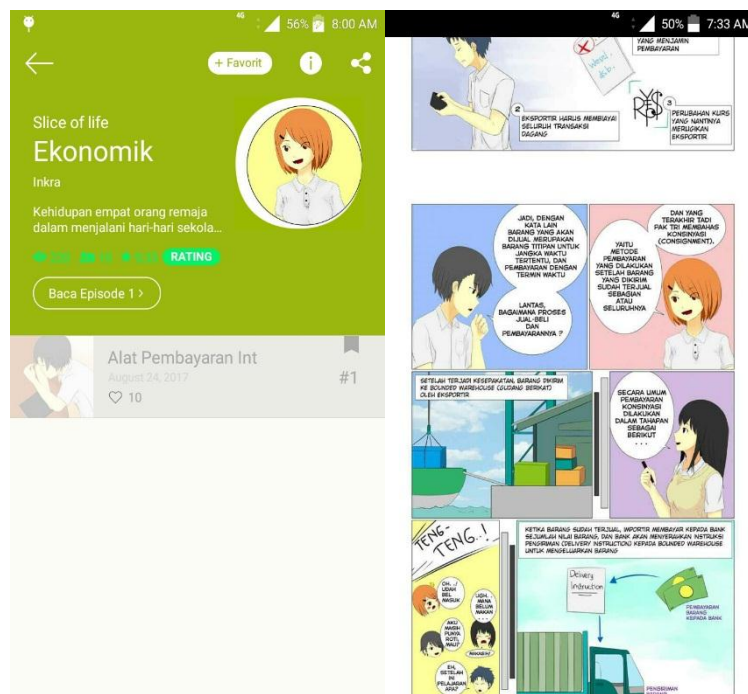
Gambar 8. Proses Publikasi

Setelah proses publikasi selesai media pembelajaran komik digital dapat diakses melalui aplikasi webtoon yang dapat diunduh melalui playstore, melalui website dengan tatuan

[http://www.webtoons.com/id/challenge/ekonomik/list?title\\_no=106758](http://www.webtoons.com/id/challenge/ekonomik/list?title_no=106758) ataupun melalui kotak pencarian di bagian kanan atas website. Hasil akhir dari proses publikasi pada masing-masing perangkat dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 9. Penampakan media melalui website pada PC



Gambar 10. Penampakan media melalui aplikasi pada *smartphone*

Setelah media selesai dipublikasi tahap selanjtnya yang tidak kalah penting adalah proses validasi media. Proses validasi dibagi menjadi dua tahap.

#### 1) Validasi 1

Pada validasi tahap 1 media dinilai oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari materi yang dibuat dan kelayakan dari media yang dikembangkan. Masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar perbaikan media.

##### a) Penilaian ahli materi

Materi pembayaran internasional dari media yang dibuat dinilai oleh Bapak Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri M.Si sebagai ahli materi. Berikut ini hasil penilaian terhadap materi yang telah dibuat:

Tabel 14. Hasil Uji Ahli Materi Pembayaran Internasional

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Materi	4,36
2	Kebahasaan	4,14
Rerata Skor		4,28

Pada aspek bahasa mendapat rerata skor 4,36 dimana dalam tabel konversi dikategorikan sangat layak. Sedangkan dalam dalam aspek kebahasaan skor rerata 4,14 yang termasuk dalam katagori layak. Secara keseluruhan skor rerata semua aspek sebesar 4,28 dan dikategorikan sangat layak. Berdasarkan hasil

uji ahli materi tidak perlu dilakukan revisi sehingga dapat dilanjutkan ketahap validasi media.

b) Penilaian ahli media

Media pembelajaran komik digital dinilai oleh Bapak Tejo Nurseto, M.Pd sebagai ahli materi. Berikut ini hasil penilaian terhadap media yang telah dibuat:

Tabel 15. Hasil Uji Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Visual	4,42
2	Keterpaduan	4,14
Rerata Skor		4,32

Pada tabel hasil penilaian ahli media mendapatkan rerata skor sebesar 4,32 dimana dalam tabel konversi dikategorikan sebagai sangat layak. Selanjutnya penelitian dapat dilanjutkan pada penilaian oleh guru mata pelajaran dalam validasi 2 setelah dilakukan perbaikan pada ukuran gambar dan tampilan perintah membaca.

2) Validasi 2

Validasi tahap 2 dilakukan oleh Bapak Tri Agung Nugroho, S.Pd selaku praktisi pembelajaran ekonomi di MAN 3 Kulon Progo. Penilaian yang dilakukan oleh guru meliputi penilaian pada materi

dan media pembelajaran. Berikut ini hasil penilaian guru mata pelajaran ekonomi terhadap media pembelajaran komik digital:

Tabel 16. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran terhadap Materi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Materi	4,73
2	Kebahasaan	4,43
Rerata Skor		4,61

Pada tabel menunjukkan nilai rerata skor dari penilaian materi pembelajaran sebesar 4,61. Berdasarkan tabel konversi nilai, maka materi pembelajaran termasuk dalam katagori sangat layak.

Tabel 17. Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian
1	Visual	4,42
2	Keterpaduan	4,57
Rerata Skor		4,47

Pada tabel menunjukkan nilai rerata skor dari penilaian media pembelajaran sebesar 4,47 dimana dalam tabel konversi nilai termasuk dalam katagori sangat layak. Selain itu guru mata pelajaran juga menginginkan bentuk fisik media sebagai salah satu alternatif pembelajaran ketika tidak ada koneksi internet.

Berikut merupakan rangkuman keseluruhan aspek yang dinilai pada validasi 1 dan 2:

Tabel 18. Rangkuman Uji Ahli dan Guru terhadap Media Pembelajaran Komik Digital

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Guru	Rerata	Katagori
1	Materi	4,36	-	4,73	4,55	Sangat Layak
2	Kebahasaan	4,14	-	4,43	4,29	Sangat

No	Aspek	Ahli Materi	Ahli Media	Guru	Rerata	Katagori
						Layak
3	Visual	-	4,42	4,42	4,42	Sangat Layak
4	Keterpaduan	-	4,14	4,57	4,36	Sangat Layak
Rerata keseluruhan					4,42	Sangat Layak

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi atau penerapan dilakukan dengan melakukan uji kegunaan (*usability*) di lapangan kepada 31 peserta didik kelas XII IPS MAN 3 Kulon Progo. Jumlah ini didasarkan pada kriteria minimum uji usabilitas metode kuisisioner dengan pengguna setidaknya 30 orang (Nielsen, 1993: 224). Berikut merupakan hasil uji usabilitas terhadap media pembelajaran komik digital:

Tabel 19. Hasil Uji Usabilitas

No	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Keterangan
1	Kegunaan media	5,59	Layak
2	Kualitas media	5,80	Layak
Rerata keseluruhan		5,69	Layak

Pada tabel hasil uji usabilitas menunjukkan rerata keseluruhan sebesar 5,69. Berdasarkan tabel konversi nilai media pembelajaran komik digital termasuk dalam katagori layak.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan media pembelajaran komik digital

Prosedur penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE sebagai dasar untuk pengembangan media yang terdiri dari lima tahap yaitu; 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Penelitian ini dibatasi hanya pada tahap implementasi untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan.

Pada tahap analisis, dilaksanakan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi dan instruksional. Dari tahap analisis diketahui bahwa perkembangan teknologi yang pesat kurang diiringi pemanfaatannya dalam lingkup pembelajaran serta media visual sering dikesampingkan disamping manfaat dan ketersediaannya. Berdasar wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi MAN 3 Kulon Progo ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki *smartphone* serta terdapat fasilitas *wi-fi* untuk keperluan akses internet warga sekolah. Kendati demikian, dengan ketersediaan teknologi dan fasilitas, penggunaannya dalam proses pembelajaran kurang diperhatikan dan terkesan diabaikan. *Wi-fi* sekolah sekedar menjadi fasilitas yang tersedia, sedangkan *smartphone* yang setiap hari dibawa oleh peserta didik digunakan sebatas sebagai perangkat komunikasi, bermain game, memutar musik, dan fungsi-fungsi lainnya diluar proses pembelajaran. Keadaan ini pada akhirnya menjadi salah satu penyebab kurang antusiasnya peserta didik dalam proses pembelajaran yang pada dasarnya telah sangat akrab dengan perkembangan teknologi. Pengembangan media pembelajaran komik digital pada materi perekonomian terbuka memadukan antara

unsur teknologi dan visual dengan memanfaatkan kedekatan peserta didik dengan perkembangan teknologi dan fakta bahwa sebagian besar orang pada dasarnya merupakan pemikir visual.

Tahap kedua adalah tahap *design* yang merupakan tahap perancangan awal dalam pengembangan media pembelajaran komik digital. Tahap *design* terdiri dari perancangan plot, desain katakter, dan pembuatan skenario. Secara umum tahapan ini bertujuan untuk mempermudah pengilustrasian pada tahap pengembangan.

Setelah perancangan awal selesai maka dilanjutkan pada tahap *develop*. Pada tahap ini dimulai pembuatan komik dan bentuk digitalnya yang terdiri dari pembuatan *panel layout*, *manuscript and recreating comic*, serta *bookbinding*. Ketika media selesai dipublikasi selanjutnya dilakukan validasi media tahap 1 dan 2. Pada validasi media tahap 1 media dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi meliputi aspek materi dan aspek kebahasaan sedangkan pada ahli media aspek yang dinilai adalah aspek visual dan aspek keterpaduan. Pada validasi media tahap 2 media dinilai oleh guru mata pelajaran ekonomi. Terdapat empat aspek yang dinilai oleh guru yaitu aspek materi, kebahasaan, visual dan keterpaduan.

Setelah tahap *develop* selesai maka media dilanjutkan pada tahap akhir yaitu implementasi. Pada tahap implementasi dilakukan uji coba lapangan dengan melakukan uji *usability* pada 31 peserta didik (pengguna) guna menguji sejauh mana suatu produk atau sistem dapat



digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan konteks tertentu.

2. Kelayakan media pembelajaran komik digital berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran ekonomi

Kelayakan media pembelajaran komik digital diketahui melalui tahap validasi media 1 dan 2 oleh para ahli. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan guru pembelajaran ekonomi. Aspek kelayakan komik digital yang dinilai meliputi aspek materi, kebahasaan, visual dan keterpaduan. Berikut penjelasan selengkapnya:

- a. Ahli Materi

Penilaian ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari materi alat-alat pembayaran internasional pada media yang dibuat. Terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek materi dan aspek kebahasaan. Berikut ini hasil analisis yang telah dilakukan:

- 1) Aspek Materi

Terdapat sebelas pertanyaan dalam penilaian aspek materi. Dari sebelas pertanyaan tersebut diperoleh rata-rata skor sebesar 4,36 yang dalam tabel konversi masuk kedalam katagori sangat layak. Terdapat 5 butir pertanyaan yang memperoleh skor 5, 5 butir pertanyaan memperoleh skor 4 dan 1 butir pertanyaan memperoleh skor 3. Sehingga aspek materi dalam media komik digital dapat dikatakan layak.

- 2) Aspek Kebahasaan

Kelayakan pada aspek kebahasaan dinilai dari 7 pernyataan. Rata-rata skor yang diperoleh aspek kebahasaan sebesar 4,14 yang dalam tabel konversi masuk kedalam katagori layak. Terdapat 2 butir pertanyaan yang memperoleh skor 5, 4 butir pertanyaan memperoleh skor 4 dan sisanya memperoleh skor 3. Sehingga aspek bahasa dalam media komik digital dapat dikatakan layak.

Dari hasil analisis ahli materi diperoleh rerata aspek sebesar 4,28. Berdasarkan tabel konversi skor termasuk kedalam kategori sangat layak. Dengan demikian materi alat pembayaran internasional dalam media pembelajaran komik digital yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dilanjutkan pada penilaian ahli media.

b. Ahli Media

Penilaian oleh ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan tampilan dan kualitas media pembelajaran komik digital yang dikembangkan. Terdapat dua aspek penilaian yaitu aspek visual dan aspek keterpaduan. Berikut ini hasil analisis penilaian oleh ahli media:

1) Aspek Visual

Terdapat duabelas butir pertanyaan dalam aspek visual. Tujuh dari keseluruhan butir pertanyaan memperoleh nilai 4 dan lima sisanya mendapat nilai 5 dimana dalam indikator kemenarikan gambar memperoleh nilai tertinggi pada 3 pertanyaan yang ada. Dari keseluruhan nilai diperoleh rata-rata skor sebesar 4,42 yang

termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat dikatakan segi visual dari media yang dikembangkan layak.

## 2) Aspek Keterpaduan

Dari tujuh butir pertanyaan dalam aspek keterpaduan enam diantaranya mendapat nilai 4 sedangkan sisanya mendapat nilai 5. Sehingga aspek keterpaduan mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,14 yang dalam tabel konversi masuk ke dalam kategori layak. Sehingga dapat dikatakan unsur keterpaduan konten dari media yang dikembangkan layak.

Pada kedua aspek tersebut diperoleh rerata keseluruhan sebesar 4,32 yang dalam tabel konversi masuk ke dalam kategori sangat layak. Sehingga tampilan dan kualitas media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat dikatakan layak untuk digunakan. Selain itu dari penilaian yang dilakukan oleh ahli media juga diperoleh beberapa saran perbaikan terkait dengan warna huruf dalam instruksi membaca yang diberikan dan ukuran resolusi gambar. Oleh karena itu selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap masalah tersebut sebelum media dilanjutkan pada penilaian guru mata pelajaran.

## c. Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Penilaian oleh guru mata pelajaran ekonomi diperlukan karena nantinya diharapkan guru akan menggunakan media pembelajaran komik digital. Ada empat aspek yang dinilai oleh guru mata pelajaran ekonomi yaitu aspek materi, aspek kebahasaan, aspek visual dan

aspek keterpaduan. Berikut ini hasil analisis penilaian oleh guru mata pelajaran ekonomi:

1) Aspek Materi

Terdapat sebelas pertanyaan dalam penilaian aspek materi. Dari sebelas pertanyaan tersebut diperoleh rata-rata skor sebesar 4,73 yang dalam tabel konversi masuk kedalam katagori sangat layak. Terdapat 8 butir pertanyaan yang memperoleh skor 5 dan sisanya memperoleh skor 4 dimana dalam indikator kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, ketepatan penggunaan istilah, dan kemenarikan sebagai media pembelajaran mendapatkan poin tertinggi. Materi yang disajikan dalam media telah sesuai dengan silabus yang digunakan sehingga aspek materi dalam media komik digital dapat dikatakan layak digunakan.

2) Aspek Kebahasaan

Kelayakan pada aspek kebahasaan dinilai dari 7 pernyataan. Dari hasil analisis pada aspek tersebut diperoleh rata-rata skor sebesar 4,43 yang dalam tabel konversi masuk kedalam katagori sangat layak. Terdapat 3 butir pertanyaan yang memperoleh skor maksimal dimana indikator kesesuaian bahasa yang terdiri dari 2 pertanyaan menjadi salah satunya, sedangkan 4 butir lainnya mendapat skor 4. Sehingga aspek bahasa dalam media komik digital dapat dikatakan layak.

3) Aspek Visual

Terdapat duabelas butir pertanyaan dalam aspek visual. Tujuh dari keseluruhan butir pertanyaan memperoleh nilai 5 dimana dalam indikator kemenarikan gambar memperoleh nilai tertinggi pada 3 pertanyaan yang ada. Dari keseluruhan nilai diperoleh rata-rata skor sebesar 4,42 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Sehingga dapat dikatakan segi visual dari media yang dikembangkan layak.

#### 4) Aspek Keterpaduan

Dari tujuh butir pertanyaan dalam aspek keterpaduan empat diantaranya mendapat skor 5 sedangkan sisanya mendapat nilai 4. Berdasar nilai diatas aspek keterpaduan mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,57 yang dalam tabel konversi masuk kedalam katagori layak. Sehingga dapat dikatakan unsur keterpaduan konten dari media yang dikembangkan layak.

Dari keempat aspek tersebut diperoleh rerata aspek sebesar 4,54. Nilai tersebut dalam tabel konversi masuk kedalam kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran komik digital dinyatakan layak dan dapat dilanjutkan untuk ujicoba lapangan.

### 3. Kelayakan media pembelajaran komik digital berdasarkan uji kegunaan dalam ujicoba lapangan

Ujicoba lapangan ditujukan kepada 31 peserta didik MAN 3 Kulon Progo selaku pengguna utama dari media pembelajaran ini. Jumlah ini didasarkan pada kriteria minimum uji usabilitas metode kuisisioner dengan

pengguna setidaknya 30 orang (Nielsen, 1993: 224). Tahap ini dilakukan setelah melewati tahap uji kelayakan dari para ahli dan guru mata pelajaran. Uji kegunaan (*usability*) dimaksudkan untuk menguji sejauh mana suatu produk atau sistem dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam penggunaan konteks tertentu. Angket yang digunakan didasarkan dari *Computer System Usability Questionnaire* J.R Lewis dengan perubahan pertanyaan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan. Dalam mengukur kegunaan media terhadap pengguna terdapat dua aspek yang dinilai yaitu *usefulness* (daya guna media) dan *quality* (kualitas media). Berikut ini hasil dari uji kegunaan yang telah dilakukan:

a. *Usefulness* (daya guna media)

*Usefulness* (daya guna media) diukur pada pertanyaan 1 sampai 8. Dari hasil penilaian oleh 31 peserta didik diperoleh nilai rerata skor sebesar 5,59 dimana dalam tabel konversi masuk dalam kategori layak. Dari delapan pertanyaan nilai rata-rata butir pernyataan tertinggi diperoleh dari kemudahan pemahaman media dengan rerata sebesar 5,87. Sedangkan nilai rerata butir pertanyaan terendah diperoleh dari produktifitas penggunaan media yaitu sebesar 5,39 yang masuk dalam kategori layak.

b. *Quality* (kualitas media)

*Quality* (kualitas media) diukur pada pertanyaan 9 sampai 15. Dari hasil penilaian oleh 31 peserta didik diperoleh nilai rerata skor

sebesar 5,80 dimana dalam tabel konversi masuk dalam kategori layak. Dari tujuh pertanyaan nilai rata-rata butir pernyataan tertinggi diperoleh dari kejelasan penyediaan informasi oleh media dengan rerata sebesar 5,97. Sedangkan nilai rerata butir pertanyaan terendah diperoleh dari kemudahan pemahaman informasi media yaitu sebesar 5,42 dimana masuk dalam kategori layak.

Secara keseluruhan respon peserta didik memberikan respon positif terhadap semua aspek pada media pembelajaran komik digital. Hal tersebut terlihat dari rerata keseluruhan dari aspek yang dinilai oleh peserta didik yaitu sebesar 5,69. Berdasarkan pada tabel konversi, nilai tersebut masuk dalam kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan jika media pembelajaran komik digital yang dikembangkan layak untuk digunakan.

### **C. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital**

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital yang layak untuk digunakan baik di dalam maupun di luar kelas. Komik digital yang dikembangkan berjudul “Ekonomik”. Materi yang disajikan dalam komik adalah alat-alat pembayaran internasional dengan soal latihan di akhir *chapter* dan telah sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) memahami perekonomian terbuka dan Kompetensi Dasar (KD) menjelaskan pengertian devisa, fungsi sumber-sumber devisa dan tujuan penggunaannya. Media dapat diakses

melalui aplikasi webtoon yang dapat diunduh melalui *playstore* ataupun melalui *website* dengan alamat <http://www.webtoons.com>.

Dari hasil uji kelayakan ahli, media pembelajaran komik digital memperoleh hasil rerata keseluruhan aspek sebesar 4,42 yang masuk kedalam kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat dikatakan media pembelajaran komik digital layak dan siap untuk dilakukan ujicoba lapangan.

Pada ujicoba lapangan diperoleh rerata skor keseluruhan uji usabilitas sebesar 5,69. Berdasarkan pada tabel konversi, nilai tersebut masuk dalam kategori layak. Sehingga dapat disimpulkan jika media pembelajaran komik digital yang dikembangkan layak untuk digunakan pada cakupan yang lebih luas.

Penelitian ini menunjukkan bahwa m-learning dapat diimplementasikan sebagai strategi pembelajaran untuk menghidupkan dan meningkatkan minat peserta didik di dalam proses pembelajaran. Hal ini tercermin dari berbagai respon positif dari peserta didik saat ujicoba lapangan.

Respon salah satu peserta didik kelas XII IPS 1, 19 September 2017

Media pembelajaran seperti ini sangatlah baik diterapkan karena dengan media yang menarik, siswa menjadi tertarik untuk membaca dan dalam memahami pelajaran menjadi lebih mudah daripada menggunakan buku yang di dalamnya hanya terdapat tulisan saja.

Respon salah satu peserta didik kelas XII IPS 2, 19 September 2017

Media ini cukup menarik, karena dengan belajar seperti ini, belajar menjadi lebih asik dan tidak membosankan. Materi yang diaplikasikan dengan gambar-gambar juga menambah minat untuk belajar.



Di sisi lain penggunaan komik digital sebagai *m-learning* dapat memaksimalkan kegunaan smartphone yang telah dimiliki peserta didik. Peserta didik yang pada dasarnya telah lekat dengan teknologi dapat dengan mudah menguasai *m-learning*. Temuan ini diperkuat pada saat uji coba lapangan, dimana sebagian besar peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran komik digital dalam satu kali penjelasan.

Media pembelajaran komik digital juga memiliki kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lain. Sesuai dengan konsep *m-learning*, media komik digital yang dikembangkan dapat diakses dimanapun dan kapanpun, dari smartphone maupun komputer, baik melalui aplikasi ataupun website.

Karena sifatnya yang mobile komik digital juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas maupun mandiri. Mobilitas ini mempermudah bagi peserta didik untuk memperoleh kualitas pendidikan yang lebih baik. Oleh karena itu akan sangat membantu peserta didik yang karena suatu keadaan tertentu memiliki mobilitas yang tinggi. Pernyataan ini sejalan dengan Jeng, Wu, et al. (2010), dan Saedah (2004).

Penggunaan media pembelajaran komik digital yang diperlukan hanya ketrampilan menggunakan internet, dan meskipun dalam koneksi yang tidak stabil media tetap dapat diakses. Sehingga penggunaannya dapat mencakup wilayah yang lebih luas selama terdapat jaringan internet.

Pemeliharaan media pembelajaran komik digital juga sederhana dan fleksibel. Dikatakan sederhana karena sistem dan lingkungan untuk media

telah disediakan oleh *line webtoon* secara gratis sehingga yang perlu menjadi pokok perhatian hanyalah pembuatan konten media dan proses *upload*. Oleh karena itu media pembelajaran komik digital dapat terus dikembangkan dalam berbagai materi maupun bidang pelajaran lainnya.

Selain kelebihan yang telah disebutkan, media pembelajaran komik digital juga masih memiliki beberapa kekurangan. Diketahui, saat ujicoba lapangan masih ada satu dari 31 responden memberikan respon negatif yang merasa kurang nyaman dalam menggunakan media pembelajaran komik digital. Berikut merupakan respon dari satu peserta didik tersebut.

Media ini kurang baik buat saya, kurang menarik, tidak asik, membuyarkan mata. ... Mungkin bagi anak yang suka komik dan suka membaca akan mengasikkan. Lebih baik dengan penjelasan langsung dengan buku pelajaran biasa. Mungkin lebih efektif, karena siswa lebih paham dengan penjelasan langsung dan materi berada di buku.

Mengingat sekolah yang dijadikan lokasi ujicoba merupakan sekolah pinggiran. Media pembelajaran komik digital ataupun bentuk media pembelajaran elektronik lain dirasa kurang cocok pada daerah pinggiran yang masih belum akrab terhadap teknologi meskipun telah terdapat fasilitas yang memadai.

Dari pernyataan yang disampaikan responden dapat diketahui bahwa peserta didik tersebut merupakan siswa dengan tipe gaya belajar *auditorial*.

Berdasarkan temuan ini memberikan sebuah pendapat baru bahwa peserta didik dengan tipe gaya belajar tertentu tidak akan bertahan lama dan/atau tidak tertarik dengan tipe gaya belajar lain. Meskipun demikian, temuan ini masih kurang memadai dan belum bisa dibuktikan kebenarannya karena hanya berdasar satu responden bertipe *auditorial*. Sehingga masih diperlukan pengkajian secara mendalam ataupun penelitian yang berkaitan dengan korelasi antara tipe gaya belajar.

Kekurangan lainnya dari media pembelajaran komik digital ini adalah media tidak dapat digunakan tanpa adanya koneksi internet kecuali jika memiliki file asli serta media komik digital tidak dapat digunakan oleh pengguna tuna netra. Tetapi, dengan seiring perkembangan teknologi kedepannya halangan seperti ini dapat diatasi.

Secara garis besar dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik digital yang telah dilakukan didapati bahwa *m-learning* sudah bukan lagi merupakan hal baru. Temuan ini berkebalikan dengan apa yang disampaikan oleh Traxler (2007) yang mengatakan *m-learning* belum banyak digunakan. Karena saat penelitian dan pengembangan berlangsung, telah banyak *m-learning* informal yang beredar di tengah masyarakat walaupun penggunaannya dalam proses pembelajaran formal masih jarang.

Di lain pihak literatur yang menjelaskan secara detail *m-learning* dan penerapannya dalam pembelajaran serta bentuk evaluasi yang digunakan juga masih sedikit. Sehingga meskipun banyak penyedia layanan *m-learning* dalam lingkup informal, tetapi tanpa adanya standar kelayakan *m-learning*,

kurikulum, metode, dan evaluasi pembelajaran yang pasti, pada akhirnya apa yang telah kita kuasai melalui *m-learning* informal tidak diakui dalam dunia kerja ketika hanya mengandalkan *m-learning* informal.

Kedepannya *m-learning* mempunyai potensi yang besar untuk dikembangkan dan mampu membantu masyarakat untuk memperoleh pendidikan yang lebih baik. Oleh karena itu pemberian standar kelayakan akan bagaimana seharusnya *m-learning* dikembangkan dan dikelola serta penyediaan sarana prasarana yang mendukung sangat diperlukan. Pandangan ini apabila dikomparasikan dengan beberapa jurnal yang dijadikan sebagai rujukan dapat dikatakan bahwa penelitian ini memperkuat kesimpulan akhir dari penelitian-penelitian terdahulu.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. 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.
2. Dalam penelitian dan pengembangan komik digital dilakukan penilaian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran. Aspek yang dinilai antara lain aspek materi, kebahasaan, visual dan keterpaduan. Dari hasil penilaian para ahli diperoleh rerata keseluruhan sebesar 4,42 yang masuk dalam kategori sangat layak. Sedangkan pada uji usabilitas saat ujicoba lapangan pada 31 peserta didik diperoleh rerata keseluruhan aspek sebesar 5,69 yang masuk dalam kategori layak. Sehingga komik digital sebagai media pembelajaran alat-alat pembayaran internasional pada materi perekonomian terbuka dapat dikatakan layak untuk digunakan.

#### **B. Saran**

Untuk meningkatkan dan mengembangkan hasil penelitian ada beberapa saran yang dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Peningkatan penyediaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang pembelajaran berbasis teknologi informasi diperlukan.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dengan adanya media pembelajaran yang fleksibel dan sesuai dengan perkembangan jaman.

3. Bagi guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan setidaknya mengetahui informasi perkembangan teknologi yang sangat lekat dengan peserta didik.

4. Bagi umum

Mengingat bentuk komik digital sebagai salah satu media visual gambar yang mudah didapat serta murah dalam pembuatannya karena hanya memerlukan alat tulis dan ketrampilan menggunakan komputer. Diharapkan baik pendidik, seniman, peneliti, maupun masyarakat umum untuk dapat meningkatkan keberadaannya pada masyarakat luas sebagai salah satu media pembelajaran yang patut untuk diperhitungkan penggunaannya dalam dunia pendidikan.

5. Bagi penelitian selanjutnya

a. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan komik digital yang lebih menarik, tidak hanya satu *chapter* dan dalam cakupan materi yang lebih luas.

- b. Penelitian dan pengembangan komik digital selanjutnya diharapkan dapat memberikan wadah tersendiri bagi komik bertemakan edukasi baik berupa website maupun aplikasi sehingga tidak tercampur dengan komik ber-*genre* lain.
- c. Penelitian dan pengembangan selanjutnya pada media pembelajaran komik digital diharapkan juga melaksanakan uji keefektifan guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Badan Pusat Statistik. (2015). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2014*. [Versi elektronik]. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Barokah, U.S. (2014). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- British Standards Institution. (2013). *BS ISO/IEC 25010:2011, Systems and software engineering — Systems and software Quality Requirements and Evaluation (SQuaRE) — System and software quality models*.
- How Southeast Asia Uses Smartphones. (17 Februari 2016). *eMarketer*. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2016, dari <http://www.emarketer.com/Article/How-Southeast-Asia-Uses-Smartphones/1013595>.
- Ilyana, Sariyatul. (2016). Pengembangan Komik Edukasi “Impian Moni” Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Kompetensi Anggaran Pribadi untuk Siswa Sekolah Dasar. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indonesia Internet Users. *Internet Live Stats*. Diambil pada tanggal 22 Juni 2016, dari <http://www.internetlivestats.com/internet-users/indonesia/>.
- Indonesia is the 3rd-Largest Smartphone Market in the Asia Pacific. (30 April 2016). *Indonesia Investments*. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2016, dari <http://www.indonesia-investments.com/id/news/todays-headlines/indonesia-is-the-3rd-largest-smartphone-market-in-the-asia-pacific/item6777>.
- Internet Users. *Internet Live Stats*. Diambil pada tanggal 22 Juni 2016, dari <http://www.internetlivestats.com/internet-users/>.
- Internet Users by Country (2016). *Internet Live Stats*. Diambil pada tanggal 22 Juni 2016, dari <http://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/>.
- Jeng, Y.-L., Wu, T.-T., Huang, Y.-M., et al. (2010). The Add-on Impact of Mobile Applications in Learning Strategies: A Review Study. [Versi elektronik]. *Educational Technology & Society*, 13 (3), 3–11.
- Lewis, J.R. (2016). Lewis, J.R.: IBM Computer Usability Satisfaction Questionnaires: Psychometric Evaluation and Instructions for Use. [Versi elektronik]. *International Journal of Human-Computer Interaction* 7 (1), 57-78.



- McCloud, Scott. (2008). *Memahami Komik*. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Munadhi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi (GPPress Group).
- Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nielsen, Jakob. (1993). *Usability Engineering*. London : Academic Press, Inc.
- Panel layout techniques. *Japan Manga School*. Diambil pada tanggal 4 Juli 2017, dari <http://www.japanmangaschool.com/how-to-make-manga/tutorial-course3.html>.
- Process of inking, whiteout, paneling and dialogue boxes. *Japan Manga School*. Diambil pada tanggal 4 Juli 2017, dari <http://www.japanmangaschool.com/how-to-make-manga/tutorial-course1.html>.
- Rahmayani, Indah. (2 Oktober 2015). Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia. *Kementrian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia*. Diambil pada tanggal 10 Agustus 2016, dari [https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media).
- Rusman., Kurniawan, Deni., Riyana, Cepi. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sambada, H.B. (2016). Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Akuntansi Persediaan di Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 2 Purworejo Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Siraj, Saedah. (2004). Pembelajaran Mobile dalam Kurikulum Masa Depan. [Versi elektronik]. *Masalah Pendidikan* 27, 129-139.
- Smaldino, Sharon, E., Lowther., Deborah, L., Russell, James, D. (2012). *Instructional Technology and Media for Learning*. Jakarta: Fajar Interpratama Offset.
- Steps to creating a manuscript and recreating the manga. *Japan Manga School*. Diambil pada tanggal 4 Juli 2017, dari <http://www.japanmangaschool.com/how-to-make-manga/tutorial-course2.html>.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Rudi., Riyana, Cepi. (2008). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.

- Trafton, Anne. (16 Januari 2014). In the Blink of an Eye. *MIT News Office*.  
Diambil pada tanggal 2 Januari 2018, dari <http://news.mit.edu/2014/in-the-blink-of-an-eye-0116>.
- Traxler, John. (2007). Defining, Discussing, and Evaluating Mobile Learning.  
[Versi elektronik]. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 8 (2), 1-12.
- Widoyoko, S. Eko. (2015). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wirawan, P.W. (2011). Pengembangan Kemampuan E-Learning Berbasis Web ke dalam M-Learning. [Versi elektronik]. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 2 (4), 21-26.

# LAMPIRAN



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS EKONOMI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902  
Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id

Nomor : 1648/UN34.18/LT/2017

12 September 2017

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Ijin Penelitian**

**Yth . MAN 3 Kulon Progo**

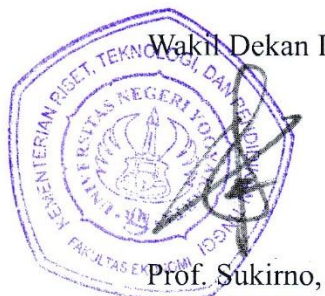
**Jl. Sentolo-Muntilan, Km. 28, Pantog Wetan, Banjaroyo, Kalibawang, Kulon Peogo,  
Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Alfian Furqon Hakim
NIM	: 12804241050
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi - S1
Judul Tugas Akhir	: Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka
Tujuan	: Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi
Waktu Penelitian	: Senin - Jumat, 18 - 22 September 2017

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan I

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.  
NIP. 196904141994031002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KULON PROGO**

Jalan Bhayangkara Wates 55611

Telpon: (0274) 773086 – 773087 Faksimile: 773037

**SURAT IZIN**  
**NOMOR 2409/Kk.12.05/2/ 09/2017**

Berdasar surat dari Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor: 1649/UN34.18/LT/2017, tanggal 12 September 2017, perihal Permohonan Ijin Penelitian, maka Kepala Kantor Kementerian Agama Kabupaten Kulon Progo memberikan izin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini untuk mencari data di MAN 3 Kulon Progo dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi.

Nama : Alfian Furqon Hakim  
NIM : 12804241050  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi- S1  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran  
Alat-alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian  
Terbuka  
Waktu Penelitian : Senin-Jum'at, 18-22 September 2017

Demikian izin ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wates, 19 September 2017

Kepala Kantor Kementerian Agama,



Murudin

**Tembusan:**

- ✓ 1. Kepala MAN 3 Kulon Progo
- 2. Mahasiswa yang bersangkutan





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KULON PROGO**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 KULON PROGO**

Pantog Wetan, Banjaroya, Kalibawang, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta  
Telepon: 08112652899 Web: [man1kalibawang.com](http://man1kalibawang.com)

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 406 /Ma.12.03/PP.00.06/09/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. H. Mardi Santosa  
NIP : 19641110 199403 1 004  
Jabatan : Kepala Madrasah Aliyah Negeri 3 Kulon Progo

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : **ALFIAN FURQON HAKIM**  
NIM : 12804241050  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi S-1  
Universitas Negeri Yogyakarta

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian berupa pengumpulan data di MAN 3 Kulon Progo pada tanggal 18-22 September 2017 untuk penyusunan tugas akhir/skripsi dengan judul "*Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka*".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kalibawang, 23 September 2017  
Kepala Madrasah

  
Mardi Santosa



Rina



Personality :

- Periang
- Ramah
- Pintar dlm bidang literatur.
- 163 cm



Sinta



Personality:

- Calm, pemalu
- Polos, mudah di kasihi
- Excel in math<sup>di koroni</sup> but jelek dlm ilmu sosial
- Caring
- 158 cm

Galin

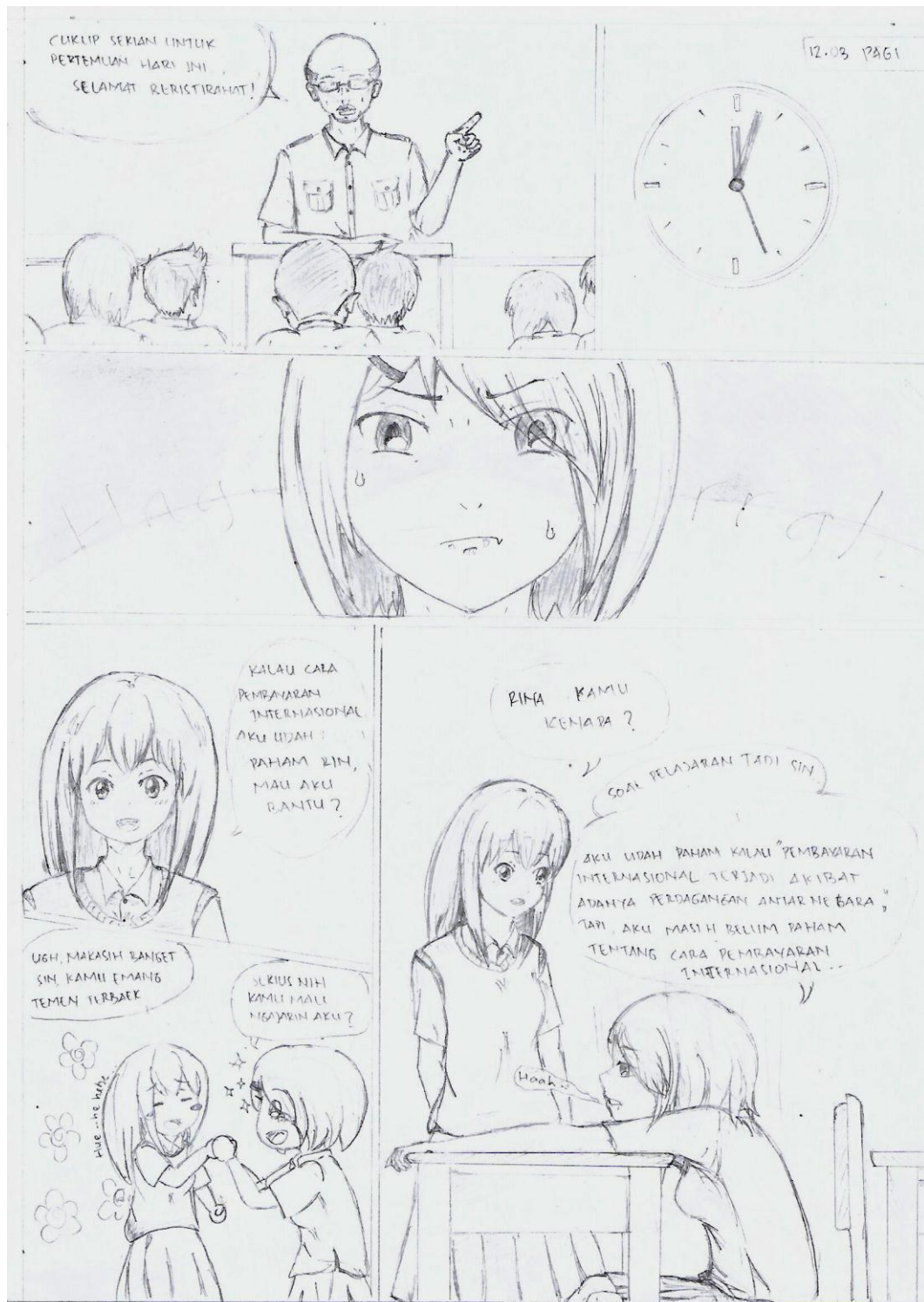


- 168cm
- Pendiam
- Ramah jika sudah berteman
- Negatif thinking
- Excels at social's subjects  
(sociology, sejarah)

Bagas



- 175 cm
- Friendly
- Sering disalah sangka sbg delinquent
- Good at sports



WESSEL ADALAH SURAT PERINTAH PEMBAYARAN DARI PENABIK WESSEL KEPADA ORANG LAIN UNTUK MEMBAYAR SEJUMLAH UANG KEPADA PEMILIK WESSEL PADA TANGGAL YANG SUDAH DITENTUKAN (SATU TEMPO)

BAIKLAH, KETIKA SAMA KITA MULAI DATU BILL OF EXCHANGE MAU YANG LEBIH DI KENAL SEBAGAI WESSEL

INSERT GAMBAR WESSEL

INSERT GAMBAR WESSEL

DALAM SURAT WESSEL TERDAPAT BEBERAPA DOKUMEN LAIN, DIANTARANYA ADALAH :

INSTRUMENT + PACKING LIST (DAFTAR BARANG)

BILL OF LADING (KOTAKSI/ SURAT MUATAN)



SURAT KETERANGAN BARANG

CERTIFICATE OF ORIGIN (SURAT KETERANGAN ASAL BARANG)

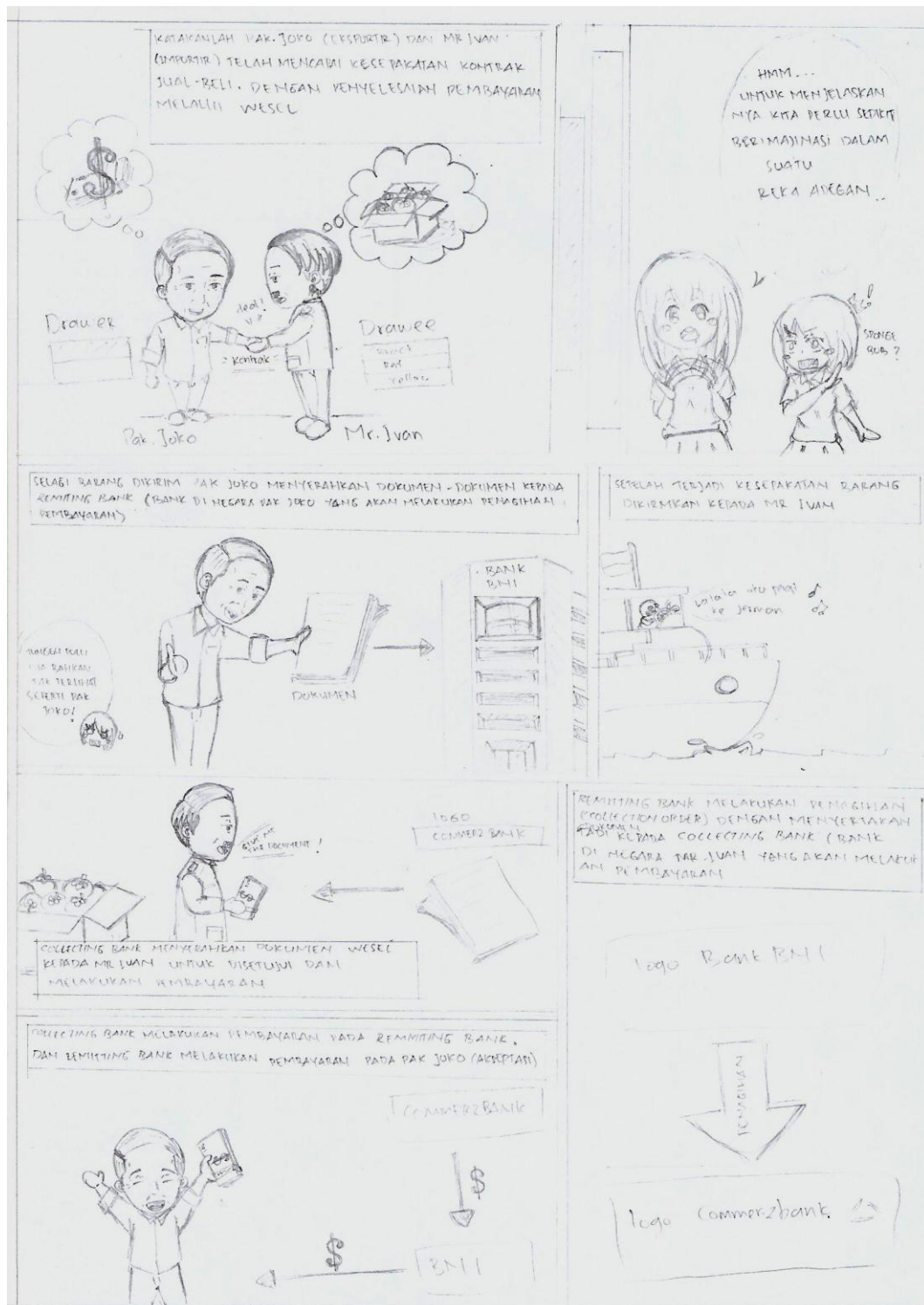
SURAT ASURANSI

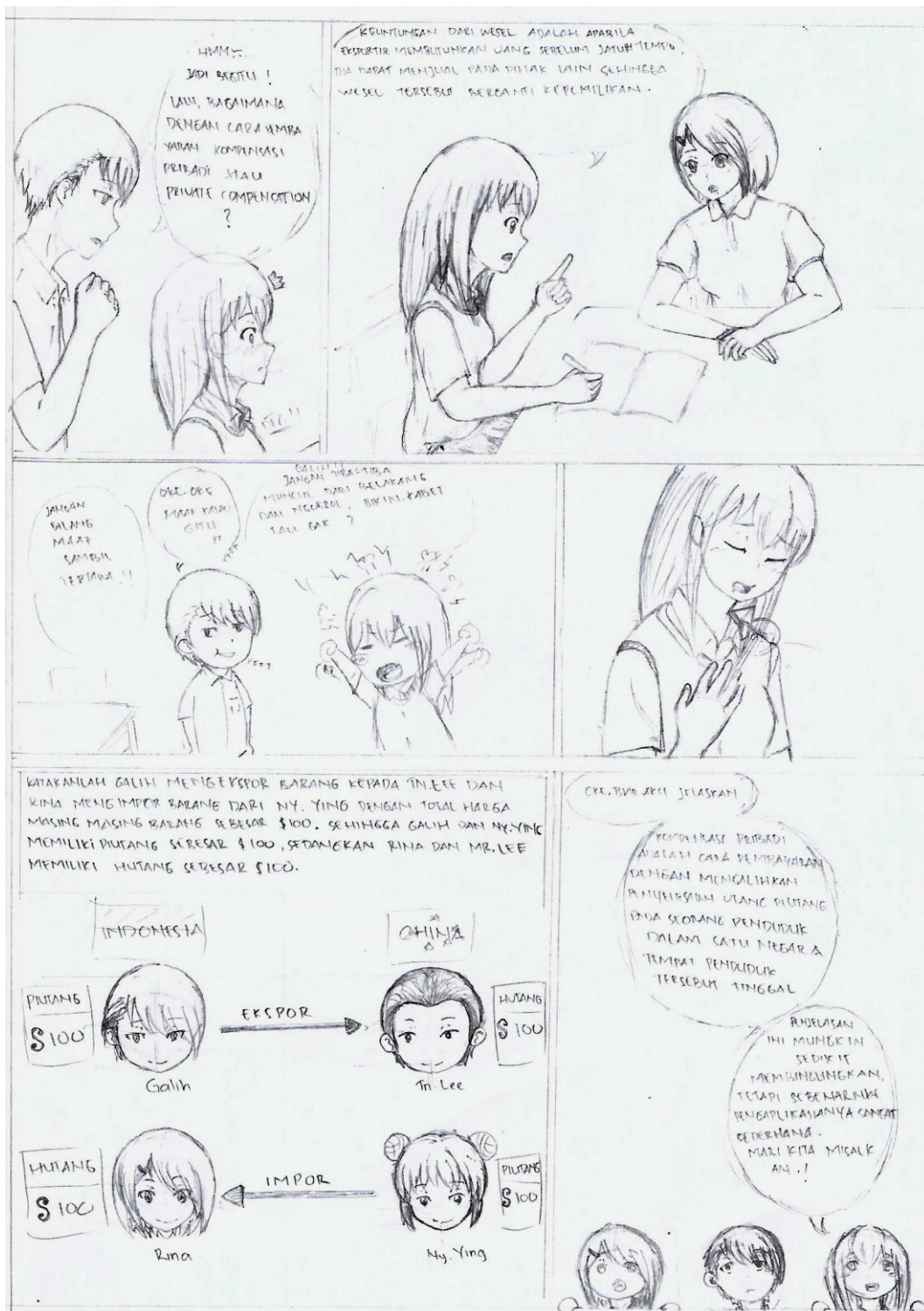
HAH... TERNYATA TERDAPAT BANYAK DOKUMEN YANG HARUS DI LAMPIRKAN.

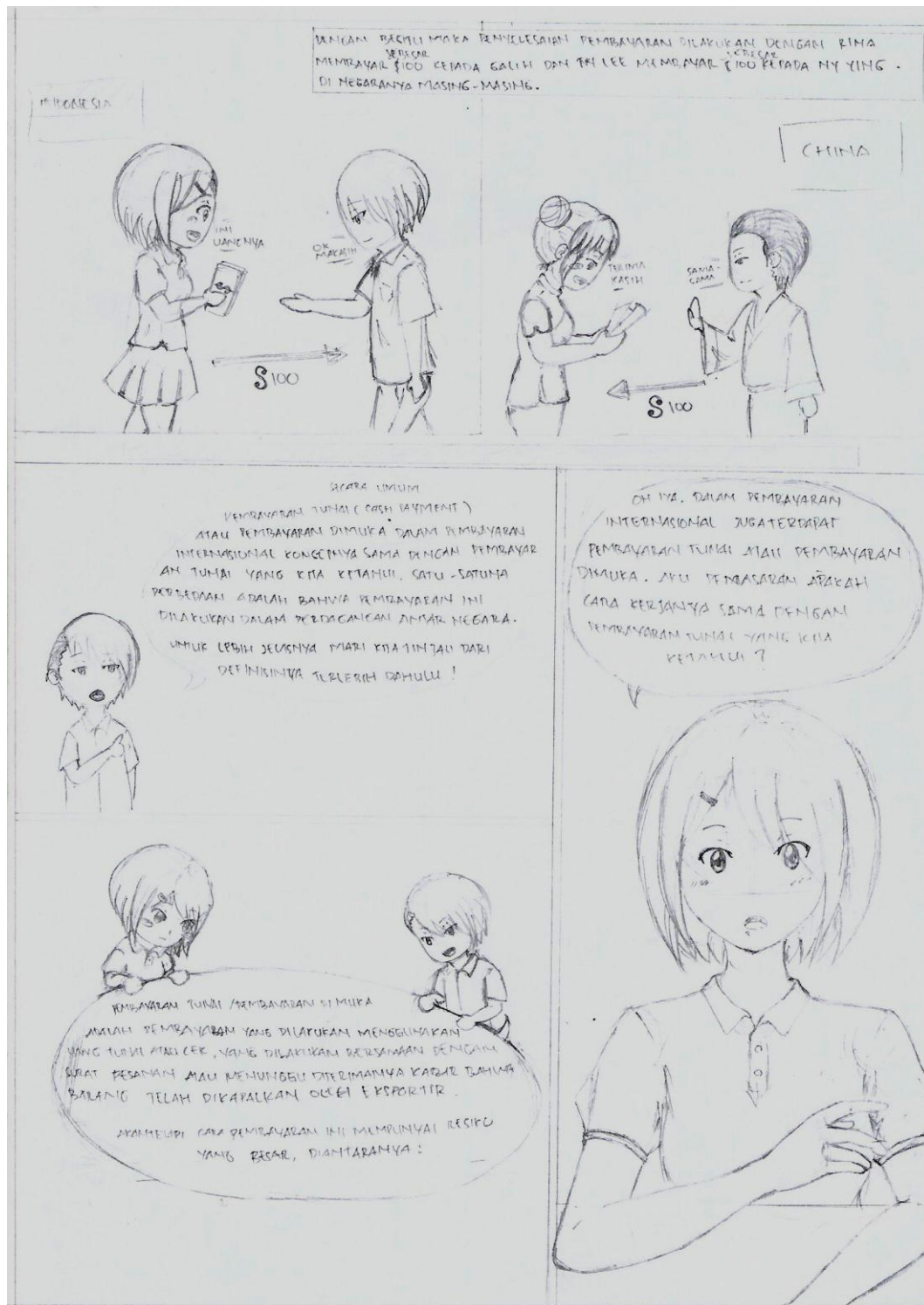
KAU TAHU SIN?... SETELAH MENGETAHUI SEMUA INI AKU JADI MAKIN PENASARAN, BAGAIMANAKAH CARA KERJA PERUSAHAAN MELALUI WESSEL INI YA?











# RESIKO / KELEMAHAN PEMBAYARAN TUNAI . . . .



① TERDAPAT KEMUNGKINAN BARANG YANG DIPESAN TIDAK SESUAI DENGAN YANG DITERIMA

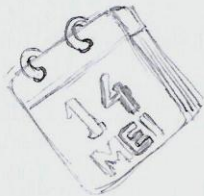
PER BESAR  
TEKS

② MESKIPUN BARANG BELUM DITERIMA, IMPORTIR HARUS MENANGELING BIAYA BARANG YANG DIPESAN



PER BESAR  
GAMBAR

③ ADA KEMUNGKINAN KETERLAMBATAN BARANG MAUPUN KETIDAKJUJURAN EKSPEDITER

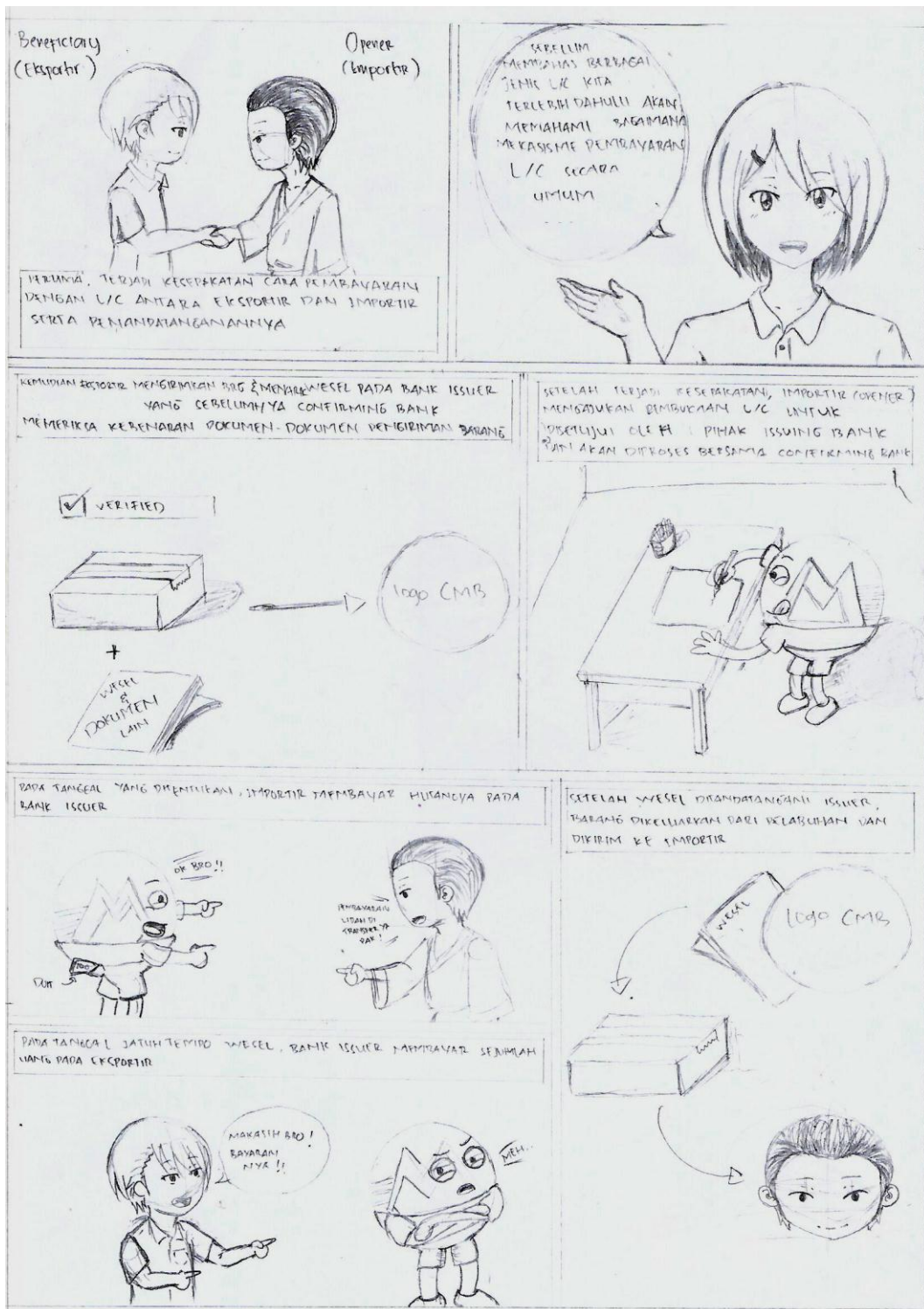


④ KEADAAN PENGESKOR (BENEFITIAS) TIDAK SEPENUHNYA DIKETAHUI PENGIMPOR



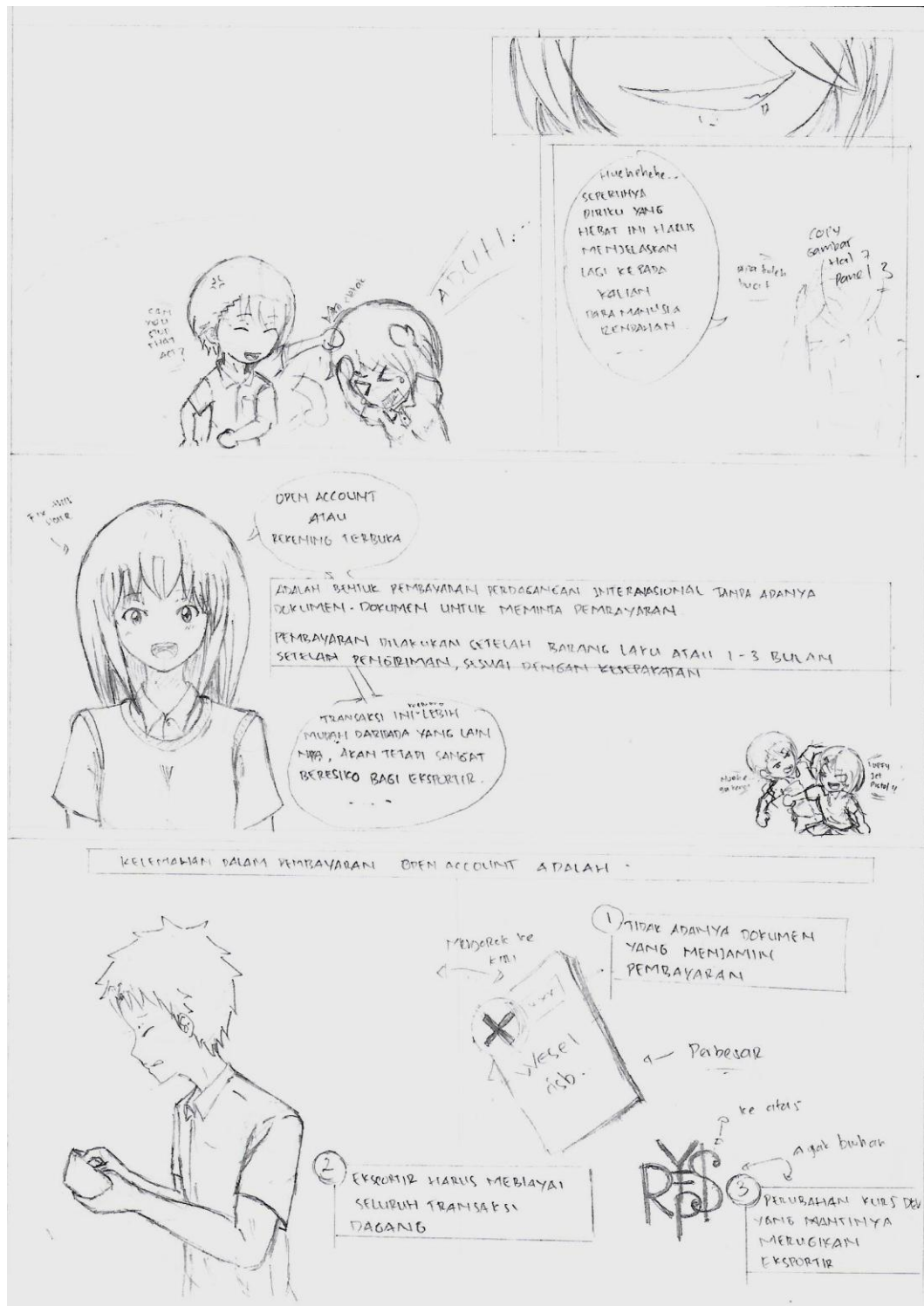
HU WA WA TATA  
TATA HATINIA

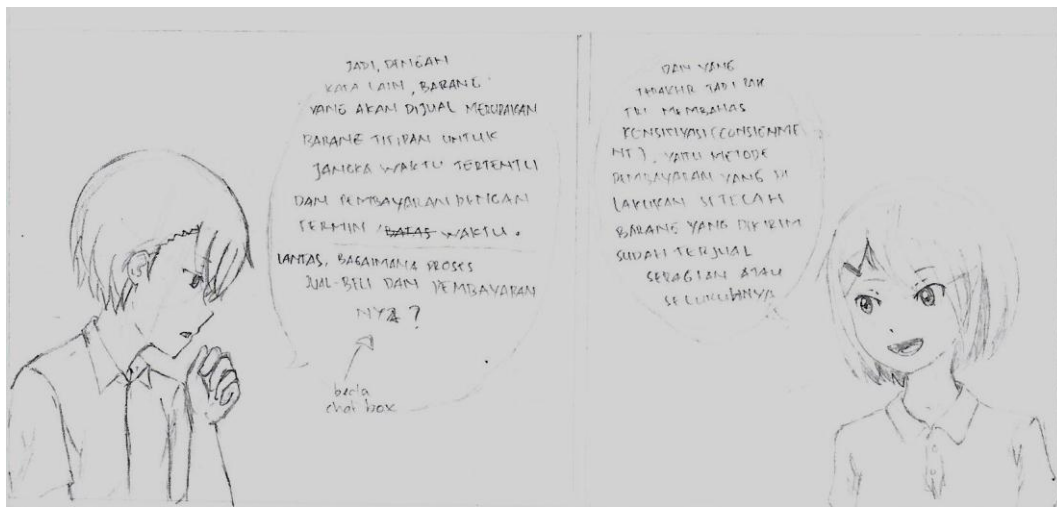




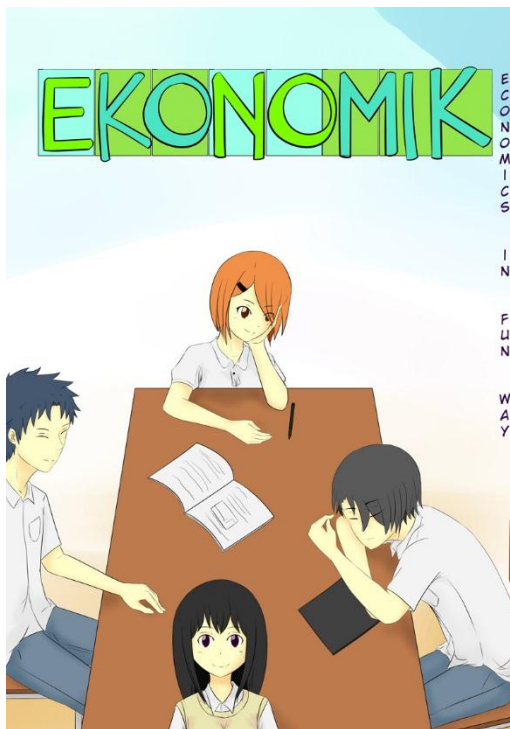












### PERKENALAN KARAKTER

**SINTA**

KELAS XI IPS 2.  
SINTA ADALAH TEMAN DEKAT  
RINA SEJAK SMP.  
MEKSI AGAK PENDIAM DIA ADALAH  
SOSOK YANG RAMAH.

**GALIH**

KELAS XI IPS 2.  
MEKI TERLIHAT SINIS TAPI IA ADALAH  
TEMAN YANG BISA DIANDALKAN.  
TEMAN DAN TETANGGA RINA  
SEJAK KECIL.

**RINA**

KELAS XI IPS 2.  
ANAK YANG PERIANG.  
RINA ADALAH TETANGGA  
DAN TEMAN GALIH SEJAK KECIL.  
IA DUDUK DISEBELAH SINTA.

**BAGAS**

KELAS XI IPS 3.  
ANGGOTA INTI TIM BASKET SMA DAN  
SERING KETIDURAN DI KELAS.  
TEMAN DEKAT GALIH SEJAK KELAS X.






\*KHUSUS UNTUK CHAPTER INI BACA DARI KANAN KE KIRI

CUKUP SEDIKIT  
UNTUK MARI INI,  
SELAMAT BERISTIRAHAT. .!

12.05 PM

Hng rrrh

OH, KALAU CARA  
PEMBAYARAN  
INTERNASIONAL  
AKU UDHA  
PAHAM,  
MAU AKU  
BANTU ?

UDH, MAKA  
BANDIT  
SEN, KAMU EMANG  
TEREN TERBANT ?

SEBELUM NIH,  
KAMU BAJU  
NGAJAREN  
AKU ?

RIN, KAMU KENAPA?  
KOK LESU AMAT. .

PELAJARAN TADI SEN,

AKU UDHA NGERTI  
"PEMBAYARAN INTERNASIONAL  
TERJADI"  
KARENA ADA PERDASANGAN  
ANTAR NEGARA". TADI,  
AKU MAKSIH BELUM PAHAM  
CARA PEMBAYARANNYA  
...

WESEL ITU SURAT PERINTAH PEMBAYARAN DARI  
PENARIK WESEL KE ORANG LAIN UNTUK MEMBAYAR  
SEJUMAH UANG PADA TANGGAL  
YANG SUDAH DITENTUKAN LUTUH TEMPO

BAIKLAH,  
PERTANYA KITA  
MULAI DARI  
"BILL OF  
EXCHANGE"  
ATAU  
"WESEL"

DALAM SURAT WESEL JUGA ADA DOKUMEN LAIN, DIANTARANYA :

FAKTUR  
PACKING LIST

BILL OF LADING  
(OKONOSEMEN / SURAT  
MUKATAND)

CERTIFICATE  
OF  
ORIGIN  
(SURAT  
KETERANGAN  
ASAL BARANG)

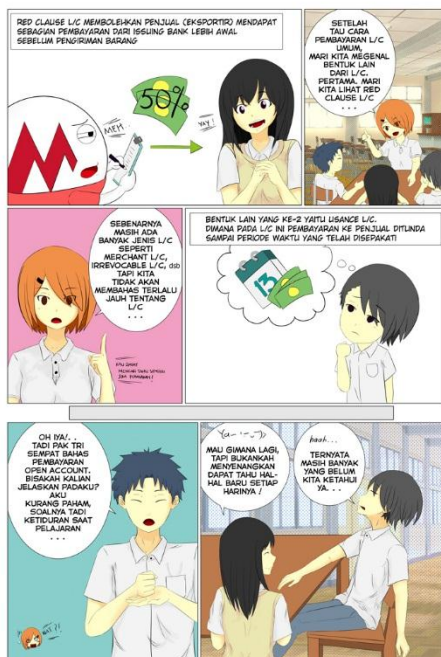
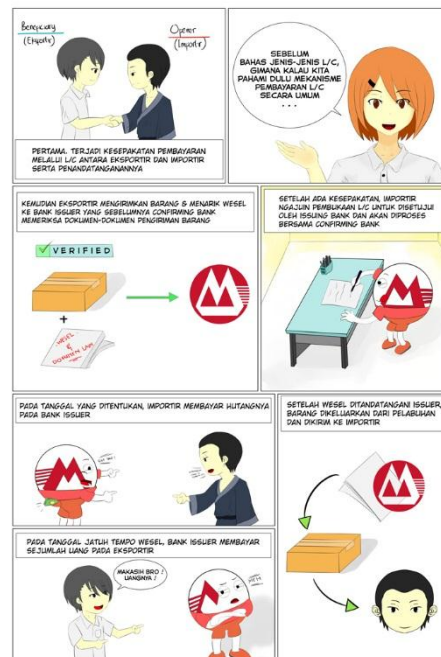
SURAT ASURANSI

WAH.. TERINTATA  
BANYAK..JUGA  
DOKUMEN YANG  
DILAMPIRKAN

KALU TAHU ? .  
SETELAH TAHU SEMUA  
INI AKU MAKIN PENASARAN,  
GIMANA YA CARA KERJA  
PEMBAYARAN WESEL ?









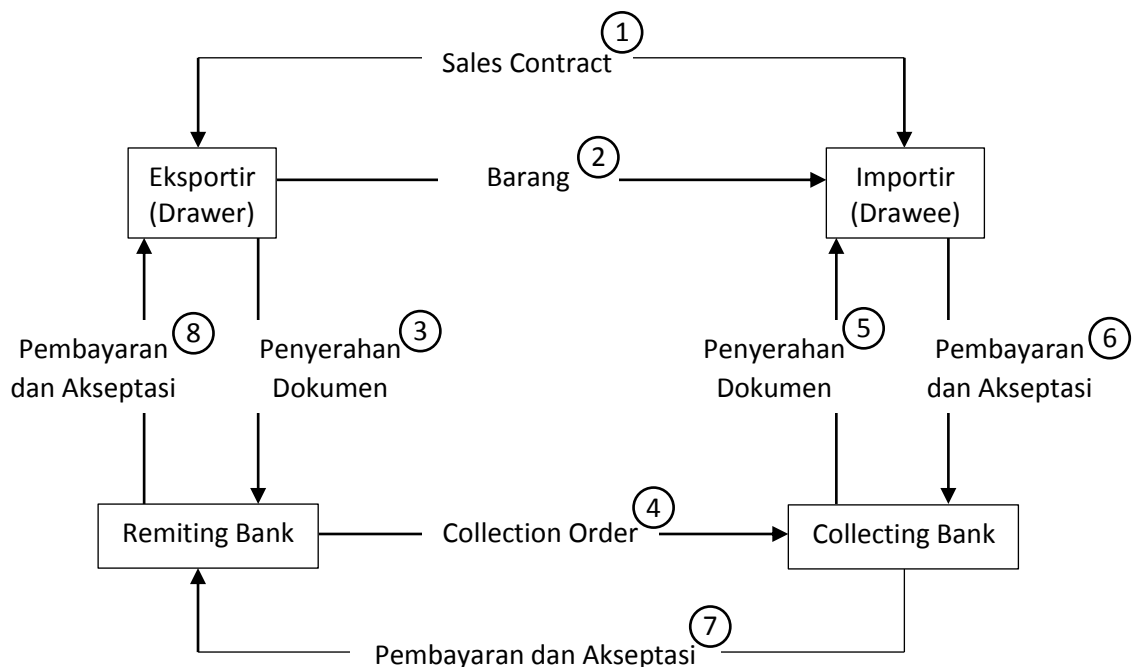
SETELAH MEMPELAJARI MACAM PEMBAYARAN INTERNASIONAL.

UNTUK MENGETAHUI SEBERAPA JALUH PEMAHAMAN KAMI MENGENAI MATERI INI KALIAN DAPAT MENCoba Mengerjakan SOAL BERIKUT INI !

1. SEBUTKAN MACAM-MACAM PEMBAYARAN INTERNASIONAL !
2. APA YANG DIMAKSUD DENGAN WESEL ?
3. JELASKAN ALIR PEMBAYARAN WESEL !
4. SEBUTKAN MACAM-MACAM JENIS L/C !
5. SIAPA SAJAKAH PIHAK YANG TERLIBAT DALAM TRANSAKSI L/C ?
6. APA SAJAKAH KELEMAHAN DARI PEMBAYARAN OPEN ACCOUNT ?
7. JELASKAN APA YANG DIMAKSUD RED CLAUSE L/C !
8. APA YANG DIMAKSUD DENGAN PEMBAYARAN KOMPENSASI PRIBADI ?
9. APA SAJAKAH KELEMAHAN PEMBAYARAN TUNAI ?

## KUNCI JAWABAN

1. Macam-macam pembayaran internasional :
  - a. Surat Wesel Dagang (*Commercial Bill of Exchange* atau *Commercial draft* atau *Trade Bill*)
  - b. Kompensasi Pribadi (*Private Compensation*)
  - c. Pembayaran Tunai (*Cash Payment*) atau Pembayaran di Muka
  - d. *Letter of Credit* (L/C)
  - e. Pembayaran Kemudian atau Rekening Terbuka (*Open Account*)
  - f. Konsinyasi (*Consignment*)
2. Wesel adalah surat perintah pembayaran dari seseorang (penarik wesel) yang ditujukan kepada orang lain (yang kena tarik) untuk membayar sejumlah uang tertentu (nilai nominal wesel) kepada seseorang yang ditunjuk dalam surat wesel (pemegang wesel) pada tanggal yang sudah ditentukan (hari jatuh tempo).
3. Alur pembayaran wesel :



4. Macam-macam jenis L/C :
  - a. L/C biasa
  - b. Merchant L/C

- c. Industrial L/C
  - d. Red Clause L/C
  - e. Usance L/C
5. Pihak yang terlibat dalam transaksi L/C :
    - a. *Opener* (importir), adalah pihak yang mengajukan permintaan pembukaan L/C kepada bank.
    - b. *Issuer (issuing bank)*, adalah bank di negara importir yang mengeluarkan L/C atas permintaan importir.
    - c. *Beneficiary* (eksportir), adalah pihak yang menerima pembukaan L/C oleh importir.
  6. Kelemahan pembayaran open account :
    - a. Tidak digunakannya dokumen yang menjamin pembayaran.
    - b. Eksportir harus membiayai seluruh transaksi dagang.
    - c. Adanya perubahan kurs devisa, yang nantinya akan merugikan eksportir.
  7. *Red Clause L/C* adalah jenis L/C yang mencantumkan instruksi kepada *issuing bank* untuk melaksanakan pembayaran sebagian dari jumlah L/C kepada eksportir sebelum mengapalkan barang-barang ekspor.
  8. Kompensasi pribadi adalah cara pembayaran dengan mengalihkan penyelesaian utang piutang pada seorang penduduk dalam satu negara tempat penduduk tersebut tinggal.
  9. Kelemahan pembayaran tunai :
    - a. Meskipun barang belum diterima, importir harus menanggung biaya barang yang dipesan.
    - b. Terdapat kemungkinan barang yang dipesan tidak sesuai dengan barang yang diterima.
    - c. Ada kemungkinan terjadi keterlambatan datangnya barang maupun ketidakjujuran pihak eksportir.
    - d. Keadaan pengekspor (bonafiditas) tidak sepenuhnya diketahui pengimpor.

**LEMBAR VALIDASI**  
**UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran  
Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi  
Perekonomian Terbuka

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Alfian Furqon Hakim

Ahli Materi : Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, M.Si.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

### A. Penilaian Materi

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK MATERI						
1	Materi dalam komik edukasi mudah dipahami	✓				
2	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan cara sederhana	✓				
3	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan jelas	✓				
4	Isi komik edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
5	Komik edukasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran			✓		
6	Materi dalam komik edukasi sesuai dengan kemampuan peserta didik		✓			
7	Isi komik edukasi sesuai dengan materi pembelajaran		✓			
8	Komik edukasi mampu mendukung pembelajaran		✓			
9	Istilah ekonomi digunakan dengan tepat pada komik edukasi		✓			
10	Komik edukasi menarik untuk dibaca	✓				
11	Komik edukasi mampu mendorong minat membaca	✓				
ASPEK BAHASA						
12	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi mudah dipahami		✓			
13	Kalimat dalam komik edukasi ringkas tetapi padat		✓			
14	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan			✓		
15	Bahasa yang digunakan komunikatif		✓			
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam cerita		✓			
17	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah	✓				
18	Ketepatan penulisan tanda baca	✓				



## B. Kebenaran Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan dalam media dan/atau materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a), selanjutnya mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

## C. Komentar dan Saran

- 2. Lengkap. dan lebih di detailkan
- tambahkan contoh. nyatanya

## D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 12 September 2017

Ahli Materi



Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, M.Si.  
NIP. 197510282005011002

**LEMBAR VALIDASI**  
**UNTUK AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran  
Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi  
Perekonomian Terbuka

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XI

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Alfian Furqon Hakim

Ahli Media : Tejo Nurseto, M.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.



### A. Penilaian Media

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
KETEPATAN UKURAN						
1	Pemilihan ukuran komik edukasi tepat	✓				
2	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran komik edukasi	✓				
3	Pemilihan ukuran huruf tepat		✓			
KETEPATAN PENATAAN GAMBAR						
4	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata		✓			
5	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk memahami isi komik edukasi		✓			
6	Ketepatan penempatan balon percakapan		✓			
KEMENARIKAN GAMBAR						
7	Ilustrasi gambar menarik untuk pembaca	✓				
8	Karakter tokoh menarik untuk pembaca	✓				
9	Gambar memiliki warna yang menarik	✓				
KESEDERHANAAN MEDIA PEMBELAJARAN						
10	Tidak terlalu banyak teks di dalam gambar (berlebihan)		✓			
11	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan pembaca		✓			
12	Gambar tidak terlalu ramai		✓			
KETERPADUAN ASPEK VISUAL						
13	Ketepatan tata letak (layout) komik edukasi		✓			
14	Gaya huruf mudah terbaca		✓			
15	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan	✓				
16	Keterpaduan pemilihan warna yang tepat		✓			
KESESUAIAN GAMBAR ATAU ILUSTRASI						
17	Desain karakter sesuai dengan kepribadian yang diberikan		✓			
18	Gambar dengan tepat mengilustrasikan cerita		✓			
KEJELASAN ALUR CERITA						
19	Alur cerita komik edukasi disampaikan secara jelas		✓			

## B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan dalam media dan/atau materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a), selanjutnya mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)
	Perintah <del>man</del> cara membuat kopile kurang jelas	Perintah membuat di edit lagi agar media dipahami

## C. Komentar dan Saran

---

---

---


## D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 11 September 2017

Ahli Media

  
Tejo Pursejo, M.Pd  
NIP. 19740329 200112 1001

**LEMBAR VALIDASI**  
**UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN (GURU)**

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran  
Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi  
Perekonomian Terbuka

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Alfian Furqon Hakim

Guru : Tri Agung Nugroho, S.Pd.

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Ekonomi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang tersedia.

Keterangan :

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

N = Netral

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan Saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terima kasih.

## A. Penilaian Media

No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
ASPEK MATERI						
1	Materi dalam komik edukasi mudah dipahami	✓				
2	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan cara sederhana		✓			
3	Materi dalam komik edukasi disampaikan dengan jelas		✓			
4	Isi komik edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
5	Komik edukasi sesuai dengan kompetensi pembelajaran	✓				
6	Materi dalam komik edukasi sesuai dengan kemampuan peserta didik		✓			
7	Isi komik edukasi sesuai dengan materi pembelajaran	✓				
8	Komik edukasi mampu mendukung pembelajaran	✓				
9	Istilah ekonomi digunakan dengan tepat pada komik edukasi	✓				
10	Komik edukasi menarik untuk dibaca	✓				
11	Komik edukasi mampu mendorong minat membaca	✓				
ASPEK BAHASA						
12	Bahasa yang digunakan dalam komik edukasi mudah dipahami	✓				
13	Kalimat dalam komik edukasi ringkas tetapi padat		✓			
14	Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan	✓				
15	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓				
16	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakter tokoh yang ada dalam cerita		✓			
17	Ketepatan penulisan ejaan dan istilah		✓			
18	Ketepatan penulisan tanda baca		✓			
ASPEK MEDIA						
19	Pemilihan ukuran komik edukasi tepat			✓		
20	Ukuran gambar proporsional dengan ukuran komik edukasi			✓		
21	Pemilihan ukuran huruf tepat		✓			
22	Penataan gambar tidak bertentangan dengan gerakan mata		✓			
23	Penataan gambar memudahkan pembaca untuk					



No	Pertanyaan	Penilaian				
		SS	S	N	TS	STS
	memahami isi komik edukasi	✓				
24	Ketepatan penempatan balon percakapan	✓				
25	Ilustrasi gambar menarik untuk pembaca	✓				
26	Karakter tokoh menarik untuk pembaca	✓				
27	Gambar memiliki warna yang menarik	✓				
28	Tidak terlalu banyak teks di dalam gambar (berlebihan)		✓			
29	Tidak ada hiasan-hiasan yang membingungkan pembaca	✓				
30	Gambar tidak terlalu ramai	✓				
31	Ketepatan tata letak (layout) komik edukasi		✓			
32	Gaya huruf mudah terbaca		✓			
33	Huruf tidak terlalu beragam dalam satu tampilan		✓			
34	Keterpaduan pemilihan warna yang tepat	✓				
35	Desain karakter sesuai dengan kepribadian yang diberikan	✓				
36	Gambar dengan tepat mengilustrasikan cerita	✓				
37	Alur cerita komik edukasi disampaikan secara jelas	✓				

## B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan dalam media dan/atau materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a), selanjutnya mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b).

No	Jenis Kesalahan (a)	Saran Perbaikan (b)

## C. Komentar dan Saran

- # Materi sudah sesuai dengan silabus, Media Bagus.
- # Diusahakan ada print out supaya siswa mudah memahami

## D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Belum layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 14 September 2017

Guru Ekonomi



Tri Agung Nugroho, S.Pd.

NIP. 19760611 201412 1002

## Respon Peserta Didik MAN 3 Kulon Progo Terhadap Media Pembelajaran Komik Digital

### Peserta didik kelas XII IPS 1

No	Nama	Komentar	Saran
1	Tri Handayani	Media pembelajaran seperti ini sangatlah baik diterapkan karena dengan media yang menarik, siswa menjadi tertarik untuk membaca dan dalam memahami pelajaran menjadi lebih mudah daripada menggunakan buku yang di dalamnya hanya terdapat tulisan saja.	Secara keseluruhan media ini sangat bagus dan menarik. Hanya saja pada beberapa <i>part</i> penggunaan bahasanya lebih diperhatikan. Kedepannya semoga dapat dikembangkan komik-komik pembelajaran agar siswa dapat mudah memahami materi
2	Khanif Nur A	Secara keseluruhan saya merasa puas dengan menggunakan media ini, karena saya bisa belajar dengan cara membaca komik digital, membacanya pun tidak membosankan.	Lebih banyak lagi mata pelajaran yang akan dibuat menggunakan media ini.
3	Tyan Pratama P	Mungkin untuk cerita di dalam komik ini dapat ditambah dengan cerita yang menarik, bukan hanya langsung menuju ke materi ekonomi. Karena saya merasa jika ceritanya ditambah dengan cerita yang menarik (soal remaja/cinta, misal) para pelajar akan lebih suka membacanya.	Untuk kak Alfian seharusnya memberi pengarahannya kepada kami tentang komik digital ini (bagian-bagiannya) dan ikut berperan ketika kami membacanya agar kami lebih komunikatif.
4	M Mirza M	Lebih ditingkatkan lagi dari segi pemadatan materinya. Cukup menarik menyajikan suatu materi dalam bentuk kartun sehingga bisa lebih dipahami siswa.	Lebih ditambahkan lagi materinya. Lebih ditambah karakter komiknya. Lanjutkan, mas! Saya suka metode pembelajaran seperti ini.
5	Saiful Hanif	Sebaiknya di cerita tersebut diperjelas dalam pembahasan materinya.	Sebaiknya dikasih unsur-unsur humor biar tidak terfokus pada materi dan siswa-siswi tidak akan merasa jenuh dalam membaca <i>webtoon</i> tersebut.

No	Nama	Komentar	Saran
6	Rismawati Veliani	Cukup menarik, karena materi yang dibuat menggunakan kartun (dalam bentuk komik) sehingga mempermudah dalam belajar.	Sebaiknya materi lebih diperjelas lagi dan ditambah lagi menjadi lebih banyak.
7	Asmini	Lebih ditingkatkan lagi dari pemadatan materinya. Cukup menarik, menjadikan suatu materi dalam bentuk kartun sehingga lebih mudah dipahami.	Sebaiknya presentsi materi juga.
8	Isma Istyaningsih	Cukup menarik dalam pembelajaran materinya dijadikan komik dan mudah dipahami.	Sebaiknya tidak hanya disuruh membaca saja, tapi juga mempresentasikan materi yang ada.
9	Daryanti	Lebih ditingkatkan lagi dari pemadatan materinya. Cukup menarik, menjadikan suatu materi dalam bentuk kartun sehingga lebih mudah dipahami.	Sebaiknya ditambah lagi materinya.
10	Dwi Ariyanti	Saya dapat mempelajari media ini dengan baik dan mudah dipahami. Informasi dari media ini dapat dimengerti secara jelas.	Harus dilengkapi lagi biar lebih jelas dan puas.
11	Nikmat Khoromah	Belajar dengan media ini sangat membantu saya belajar lebih singkat dan mencakup pemahaman yang lebih jelas.	Baik sekali.
12	Tiwi Susanti	Tampilan dalam media ini sangat menarik, namun saya kurang memahami tentang apa yang diceritakan, mungkin karena saya yang kurang paham dengan bahasa asing.	Urutan komik sedikit membingungkan.
13	Ramdani	Sebaiknya dalam pembahasan tersebut lebih diperjelas lagi.	Sebaiknya lebih banyak lagi materi yang ditampilkan.
14	Siti Suryana	Menurut saya dengan komik tersebut lebih membantu saya secara efektif.	-
15	Rita Devi Amalia	Pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran ini sangat membantu siswa dalam	Secara keseluruhan komik ini menarik dan bagus. Akan lebih menarik jika ditambah variasi yang



No	Nama	Komentar	Saran
		memahami materi, dan dapat mengurangi rasa jenuh dalam mempelajari buku yang tebal. Komik ini dapat menjadi alternatif kami dalam belajar.	bermacam-macam.

### Peserta didik kelas XII IPS 2

No	Nama	Komentar	Saran
1	Isnaini Rakhmatun	Ekonomik ini cukup menarik. Seandainya jika seluruh bab dalam pelajaran Ekonomi dibuat komik seperti ini mungkin para siswa akan lebih tertarik dan antusias sehingga kegiatan belajar menjadi hal yang tidak membosankan.	Menurut saya, sebaiknya bab-bab dalam mapel Ekonomi yang dirasa sulit untuk dipahami dibuat media pembelajaran seperti ini agar siswa tidak bosan dan jenuh. Karena dengan media ini. Siswa akan lebih tertarik untuk membacanya sehingga kegiatan belajar lebih efektif.
2	Sawitri	Media ini cukup menarik, karena dengan belajar seperti ini, belajar menjadi lebih asyik dan tidak membosankan. Materi yang diaplikasikan dengan gambar-gambar juga menambah minat untuk belajar.	Media ini cukup baik, tapi menurut saya akan lebih baik jika pemberian informasinya lebih banyak. Dibuat contoh atau semisal bukan hanya teori-teori dengan banyak kata-kata yang sulit dipahami.
3	Taufik Nurhidayat	Sangat membantu saya dalam pelajaran Ekonomi, sehingga dapat mempermudah cara pembelajaran dan mudah untuk mengingat materi, sehingga setelah membacanya insyaallah dapat meningkatkan nilai mapel ekonomi.	Saya rasa penjelasan lebih ke inti dan diterangkan dengan jelas dan singkat. Sehingga pembaca mudah menerima poin-poin tersebut.
4	Arif Nurwanto	Ya, susah cukup bagus dan menarik, tetapi penulisannya masih ada yang salah ketik. Menarik dan seru.	Tulisan diperjelas supaya lebih jelas dibaca dan dijadikan buku supaya enak.
5	Angga Ditya P	Ya dengan media ini saya dapat sedikit memahami	Media ini sudah bagus akan tetapi saya agak sulit

No	Nama	Komentar	Saran
		tentang perdagangan internasional dan wesel.	memahami teks-teks/alur cerita yang terdapat di dalam percakapan ini.
6	M Husuf A	Sebenarnya sudah cukup bagus, namun ada beberapa tulisan yang mungkin harus diperbesar. "teruslah berkarya untuk generasi penerus bangsa"	Sebaiknya dijilid dalam 1 buku.
7	Rahayu	Media ini kurang baik buat saya, kurang menarik, tidak asik, membuyarkan mata, jujur tidak suka, membuat murid malas-malasan. Mungkin bagi anak yang suka komik dan suka membaca akan mengasikkan.	Lebih baik dengan penjelasan langsung dengan buku pelajaran biasa. Mungkin lebih efektif, karena siswa lebih paham dengan penjelasan langsung dan materi berada di buku.
8	Aisyiyah Melin	Saya sedikit kesulitan untuk memahami, karena saya memang kurang paham tentang ilmu ekonomi. Tetapi media ini sangat efektif untuk pembelajaran.	Media ini sangatlah efektif tapi kalau bisa diberi penjelasan sekaligus praktek.
9	Umi Sani K	Pembelajaran menggunakan komik digital ini, memang lebih efektif tapi juga bisa menjadi kurang efektif jika sedang tidak mempunyai kuota ;'( (contohnya saya)	Komiknya sudah bagus, mudah dipahami, bahasa yang digunakan jelas. Bisa dikembangkan agar lebih baik lagi!!
10	Novita Apriliana P	Pembelajaran menggunakan komik digital seperti ini mudah dipahami dan efektif.	Komiknya sangat menarik namun bahasa yang digunakan sulit untuk dipahami.
11	Siti Fitrianingsih	Media pembelajaran ini memang sangat baik. Cukup jelas tapi seharusnya letak membacanya dari kiri ke kanan.	Menurut saya saya lebih jelas apabila disertai penjelasan-penjelasan yang detail dan tata letak dari kiri ke kanan.
12	Sri Wahyuni P H	Media pembelajaran seperti ini sangat menyenangkan, tetapi menurut saya media ini membuat saya agak sedikit <i>loading</i> dalam memahaminya.	Bila sistem pembelajarannya menggunakan media seperti ini memang bagus, tapi kalau bisa ditambah dengan penjelasan-penjelasan materi yang disampaikan agar lebih paham.
13	M Hariman Nauli	Sudah sangat bagus dan mudah dimengerti, hanya	Tulisannya harap diperbesar dan ditambah

No	Nama	Komentar	Saran
		ditambah lagi episode-episodenya. <i>Keep up the good work.</i>	rumus-rumusnya.
14	Indri Surani	Saya sedikit sulit untuk memahami karena hanya membaca saja dan sebenarnya informasi tentang alat pembayaran internasional sudah sangat baik tergantung individu memahaminya. <i>Good job!!</i>	Teori tersebut membantu dalam menambah pengetahuan saya namun, alangkah baik teori+praktek. Wkwk (y) Karena kalau cuma baca bisa jadi pikiran masih kemana-mana :D
15	Eka Ayu Rikhana	Dengan adanya komik ini akan mempermudah untuk belajar. Komik ini sangat bagus dan menginspirasi sekali.	Tata letak informasinya kurang jelas, jadi saya sarankan untuk lebih memperjelas (kiri ke kanan)
16	Putri Anika Wati	Dengan komik ini mungkin saya lebih bisa memahami lagi tentang ekonomi. Komik ini sangat bagus dan sangat menarik. Bagus untuk dikembangkan, bagus untuk dibaca, bermanfaat, khususnya bagi seorang pelajar.	Saranku komik ini dikembangkan lebih luas lagi ^_^ . Dibuat lebih menarik lagi, pokoknya dibikin yang <i>awesome</i> biar yang baca tentang ekonomi ini makin paham.