

**PENGEMBANGAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI  
PADA MATERI MANAJEMEN KELAS X SMA MUHAMMADIYAH  
PEKALONGAN**

**Eka Ayu Lestari<sup>1)</sup> Triani Ratnawuri<sup>2)</sup>**  
Universitas Muhammadiyah Metro  
Ekaayyu89@gmail.com<sup>1</sup> t.ratnawuri@gmail.com<sup>2</sup>

*Abstract*

Learning media is one of the educational components that is very important for teachers and students in conducting learning activities. Based on interviews with economics teachers and Muhammadiyah Pekalongan high school students, the learning media used are only textbooks or printed books in general without innovation and are less motivating for students in the learning process. So that researchers are interested in developing economic comics in order to attract the attention of students in studying economics and increase student motivation to learn. The aim of this development is to produce a valid and practical economic comic. The model in this study uses the ADDIE model which consists of five stages, namely: Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation. The results of the development of economic comics learning media on economic subjects are known to be the recapitulation of assessment results by media experts with an average score of 91% included in the "very feasible" category and declared valid. The recapitulation results from material experts with an average score of 90% fall into the "very feasible" category and are declared valid. Practicality test by students of class X IPS Muhammadiyah Pekalongan high school got a score of 89.5% and was included in the category of "very practical" so that it was stated practically. Thus it can be concluded that the economic learning media that have been developed are economic comics that are valid and practical for use in learning activities.

**Keywords:** Development, Economic Comics, Learning Media

**PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah tolak ukur kemajuan suatu negeri. Baik tidaknya pendidikan ditinjau dari beberapa faktor dimulai dari pemerintahan yang mendukung penuh sistem pendidikan nasional sebagai bentuk percepatan kemajuan pendidikan di Indonesia, guru sebagai pelaksana dalam proses pembelajaran dan peserta didik yang menjadi objek dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Sehubungan dengan hal ini, Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan yang mendasari kemampuan dan keterampilan peserta didik untuk melanjutkan ke

jenjang yang lebih tinggi. Sehingga peserta didik diharapkan mampu memahami semua materi pelajaran dengan baik. Dalam hal ini peran guru sangat penting untuk merangsang apresiasi dan minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dengan cara meningkatkan profesionalitas dan kreatifitasnya sesuai tuntutan dunia pendidikan yang berkembang pesat. Faktor lain yang mempengaruhi kualitas suatu program pendidikan selain pemerintah, guru dan peserta didik adalah kurikulum, fasilitas atau sarana dan prasarana, pengelolaan sekolah,

kelas serta ketersediaan bahan ajar dan lainnya. Bahan ajar adalah seperangkat sarana atau alat yang berisikan ilmu pengetahuan mengenai materi pelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Karena didalam suatu program pendidikan bahan ajar merupakan salah satu komponen yang penting dalam kemajuan suatu program pendidikan dengan adanya bahan ajar maka akan menjadi pedoman bagi guru dalam melakukan proses pembelajaran secara tertata, runtun dan sesuai dengan indikator yang akan dicapai. Selain itu bahan ajar dapat digunakan bagi peserta didik sebagai pedoman dalam mencari, memahami materi pelajaran dengan baik dan dapat menyimpulkan sendiri apa yang mereka peroleh selama proses pembelajaran.

Khususnya pada mata pelajaran ekonomi, peserta didik akan dibekali pengetahuan terhadap lingkungan sekitar atau masyarakat. Media pembelajaran yang baik untuk digunakan oleh peserta didik adalah, media yang dapat membangun pemikiran peserta didik, serta merangsang peserta didik dalam berpikir mandiri tentang berbagai fenomena dalam lingkup IPS. Sehingga peserta didik dapat memahami isi materi pelajaran dengan baik serta dapat mengaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya buku paket ekonomi yang digunakan di SMA Muhammadiyah Pekalongan saat ini adalah buku paket pada umumnya seperti yang terbit di sekolah-sekolah lain.

Berdasarkan hasil wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik SMA Muhammadiyah Pekalongan, bahwa media pembelajaran yang digunakan memiliki banyak

keterbatasan dan kurang memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran di perlukan pembelajaran yang menarik dan mudah di pahami oleh peserta didik, salah satu alternatif untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menciptakan media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik menjadi lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan Komik guna menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari ekonomi dan menambah motivasi belajar peserta didik, serta menambah pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran ekonomi dengan menambahkan sedikit warna dan percakapan yang menarik yang dapat menambah wawasan serta dapat membuka cara berfikir peserta didik agar lebih universal.

Komik merupakan media pembelajaran yang berisi sekumpulan materi yang diuraikan dengan menggunakan alur cerita yang bertujuan untuk menarik minat baca peserta didik terhadap buku mata pelajaran dan juga memberikan pengetahuan dengan jelas kepada pembaca. Karena Komik ini dapat memberikan manfaat yaitu sarana mencari informasi dasar mengenai berbagai ilmu terutama ekonomi, sarana memeriksa kebenaran informasi dan jendela informasi dunia. Kelebihan Komik ini adalah mudah dipahami dan peserta didik dapat mempelajarinya kembali di rumah, tampilan Komik menarik karena disertai dengan gambar dan alur cerita yang berkaitan dengan isi, penjelasan yang lengkap, di dalamnya dan Komik ini dicetak dengan menggunakan jenis kertas *art paper dan art cartoon*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diperlukan

pengembangkan media pembelajaran ekonomi karena komik ekonomi adalah sebuah buku yang disusun secara ringkas dan jelas disertai dengan gambar yang berkaitan dengan materi dan disusun secara menarik guna menambah motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan menambah pemahaman peserta didik mengenai mata pelajaran ekonomi.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran ekonomi Pada Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan yang valid dan praktis. Pengembangan media pembelajaran ekonomi ini diharapkan menjadi sebuah media pembelajaran tambahan yang bisa digunakan oleh guru dan peserta didik. Selain itu dapat menarik peserta didik agar lebih antusias dalam memahami materi yang terdapat dalam mata pelajaran Ekonomi dan melatify peserta didik untuk belajar secara mandiri.

Media pembelajaran adalah sumber belajar yang berisi materi pelajaran yang akan dikuasai oleh peserta didik, yang disusun secara sistematis, dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Menurut Wati (2016:3) menyatakan bahwa: "Media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara oleh guru dan peserta didik dalam menyampaikan pesan". Sedangkan pendapat yang dikemukakan Zainiyati (2017:63) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah: "Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan ke penerima pesansehingga dapat menarik minat serta kemauan belajar peserta didik sehingga dapat mencapai kegiatan belajar yang efektif".

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran. Dan media pembelajaran mempunyai peran penting dalam penyampaian pesan karena media pembelajaran dapat mengefektifkan dan mengefesiansikan kegiatan pembelajaran demi mencapai tujuan pembelajaran.

Komik dapat digunakan di dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan untuk menyampaikan pesan, selain itu komik dapat merangsang imajinasi peserta didik sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Marwiyah dan Ratnawuri (2018:33) mengungkapkan bahwa komik IPS memiliki manfaat yang cukup baik dalam kegiatan pembelajaran. Komik IPS mudah digunakan, komik IPS mampu menumbuhkan minat siswa untuk belajar, komik IPS membuat siswa menyukai mata pelajaran IPS, dan komik IPS mempermudah siswa memahami materi kegiatan ekonomi.

Menurut Sudjana dan Rivai (2017:64) menyatakan bahwa: "Komik dapat di definisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat jika di hubungkan dengan gambar. Komik di rancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya". Sedangkan Menurut Indiria (Maharsi 2011:3) mendefinisikan komik sebagai *sqquential art*, yaitu; "Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide".

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah cerita yang identik dengan kartun yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Selain itu komik memiliki berapa kelebihan diantaranya yaitu menarik perhatian semua orang dari berbagai usia, dan mudah dipahami. Selain itu Komik merupakan media menyampaikan ide, gagasan bahkan kebebasan berpikir.

## **METODE PENELITIAN**

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model ADDIE yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Research and Development (R&D)*. ADDIE muncul pada tahun 1990-an dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda. Alasan peneliti menggunakan model pengembangan ini, dikarenakan ADDIE memiliki prosedur kerja yang mengacu pada tahapan *Research and Development (R&D)* namun lebih sistematis dan sederhana sehingga mampu menghasilkan produk yang lebih efektif. Menurut Branch (Sugiyono, 2017:38) menyatakan bahwa tahapan ADDIE merupakan perpanjangan dari (*Analysis, Design, Development, Impementation, dan Evaluation*).

### **1. Analysis (Analisis)**

*Analysis* merupakan proses mengidentifikasi masalah pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Dalam penelitian ini langkah analisis merupakan tahap pengumpulan data dan menganalisis media pembelajaran yang beredar di sekolah. Hal ini bertujuan untuk mengetahui peran bahan pembelajaran sudah optimal atau belum. Kemudian untuk Menganalisis karakteristik peserta didik SMA kelas X yang akan digunakan sebagai tempat uji coba produk yang dikembangkan.

Komik juga untuk informasi pendidikan, baik cerita maupun desainnya dirancang khusus untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan. Inti pesan harus dapat diterima dengan jelas dan alur ceritanya juga harus menarik bagi pembacanya.

Hal ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peserta didik belajar dan sikap peserta didik saat mengikuti pembelajaran, terkait permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran yang kemudian diidentifikasi pemecah masalahnya melalui analisis kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang ditemukan. Permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru.

### **2. Design (Desain)**

*Design* merupakan pembuatan rancangan media pembelajaran yang akan di kembangkan. Dalam penelitian ini desain merupakan tahap pertama yang perlu di lakukan sebelum membuat produk seperti pembuatan rancangan komik, kemudian menentukan materi yang akan di gunakan, kemudian di lanjutkan dengan pembuatan alur ceritapercakapan yang menyangkut tentang materi, kemudian menentukan tokoh dan perannya masing masing dalam komik pembelajaran tersebut. Desain sendiri disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan karakteristik pembelajaran Ekonomi agar mudah dipahami oleh peserta didik

### **3. Development (Pengembangan)**

*Development* adalah tahap pembuatan komik sesuai dengan rancangan pada tahap desain. Dalam tahap desain telah di susun kerangka

konseptual mengenai langkah langkah pembuatan komik. Dan pada tahap pengembangan ini langkah langkah tersebut di realisasikan menjadi sebuah produk yang siap diimplementasikan. Peneliti membuat komik sesuai dengan rancangan yang sudah di buat pada tahap desain.

Beberapa langkah yang dilakukan antarlain pembuatan naskah, menentukan materi yang akan di gunakan untuk pembuatan produk seperti, materi manajemen dan aspek pendukung (Teks dan Gambar), pembuatan desain komik ekonomi menggunakan *corel draw*. Selanjutnya media pembelajaran yang telah dihasilkan tersebut divalidasi oleh para ahli yaitu, ahli media, dan ahli materi untuk diberikan komentar dan saran mengenai produk yang telah dihasilkan dan agar dapat dilakukan perbaiki atau revisi terhadap produk tersebut. sehingga pada tahap pengembangan ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa komik yang layak untuk diuji cobakan. Tahap *development* adalah tahap pembuatan bahan ajar sesuai dengan rancangan bahan ajar pada tahap desain.

#### **4. Implementation (uji coba produk)**

*Implementation* merupakan langkah nyata untuk menerapkan komik ekonomi sebagai media pembelajaran. Media yang sudah divalidasi oleh para ahli tersebut kemudian di uji cobakan kepada peserta didik dalam kelompok terbatas yaitu hanya pada kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan Komik yang telah di kembangkan tersebut. kemudian setelah itu peserta didik diminta untuk memberikan respon atau menilai komik tersebut menggunakan angket yang telah disiapkan oleh peneliti.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

*Evaluasi* merupakan suatu langkah pengumpulan data dengan tujuan untuk memperbaiki media pembelajaran berupa komik ekonomi sebagai media pembelajar yang telah dihasilkan tersebut. tahap evaluasi ini dimulai dari pengenalan komik sebagai media pembelajaran, kemudian diteruskan dengan penjelasan materi yang ada didalam komik tersebut, dan pada tahap akhir pembelajaran peserta didik diminta untuk memberikan responnya melalui angket yang sudah di bagikan oleh peneliti. Angket tersebut bertujuan untuk mengukur dan menilai kelayakan media pembelajaran yang sudah dikembangkan tersebut. kemudian revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dipenuhi oleh media pembelajaran tersebut.

Jenis data yang di kumpulkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah

##### **a. Data Kualitatif**

Data kualitatif di peroleh dari hasil komentar atau saran dari angket untuk perbaikan produk. Angket penilaian oleh ahli di gunakan untuk mengetahui kevalidan produk sedangkan respon peserta didik di gunakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

##### **b. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif di peroleh dari hasil penskoran dari angket yang berupa deskripsi presentase kevalidan oleh para ahli dan kelayakan oleh peserta didik.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah dengan metode observasi dan wawancara. Kegiatan observasi merupakan kegiatan pengamatan pada hal-hal yang berhubungan dengan obyek/ subyek yang di teliti. Kegiatan wawancara yaitu teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada subjek untuk mengetahui berbagai permasalahan yang ada dilapangan.

Setelah data didapatkan makalangkah selanjutnya yaitu menabulasi data tersebut dengan tujuan untuk mengelompokkan data atau menghitung data yang telah diisioleh para ahli dan peserta didik sesuai dengan tujuan dari pengembangan yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran ekonomi yang valid dan praktis. dengan menggunakan rumus:

$$AP = \frac{\bar{X}_i}{Sit} \times 100\%$$

Dimana:

AP= Angka Presentase yang dicari

$\bar{X}_i$ = Skor rata-rata (mean) setiap variabel

Sit = skor ideal setiap variabel

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:158)

**Tabel 1.** Kriteria Presentase Angket.

No.	Interval	Kriteria
1.	81% ≤ ≤ 100%	Sangat layak
2.	61% ≤ ≤ 80%	Layak
3.	41% ≤ ≤ 60%	Cukup layak
4.	21% ≤ ≤ 40%	Tidak layak
5.	0% ≤ ≤ 20%	Sangat tidak layak

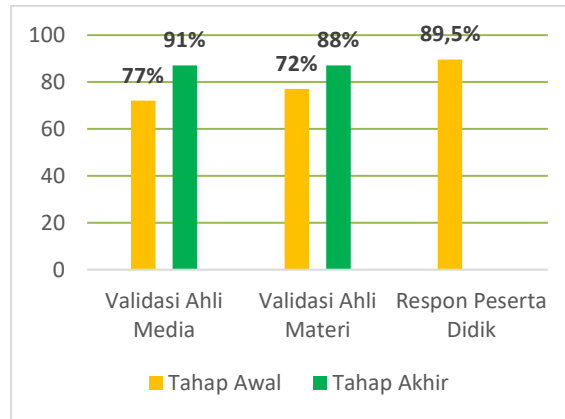
(Sumber: Riduwan dan Akdon,2013)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran komik ekonomi ini melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah dibuat oleh peneliti dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan aspek atau indikator penilaian yang ada. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli.

Ahli tersebut terdiri dari 2 ahli desain untuk menguji tampilan desain

komik ekonomi dan 1 ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Kemudian ensiklopedia ekonomi diujicobakan pada kelompok kecil yaitu peserta didik kelas X IPS 1 SMA Muhammadiyah Pekalongan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berupa komik ekonomi. Hasil data yang diperoleh dari validasi para ahli dan uji coba peserta didik dapat disajikan pada gambar berikut:



**Gambar 1.** Grafik Persentase Penilaian Validasi Oleh Ahli Desain, Ahli Materi dan Peserta Didik.

Hasil analisis data dan revisi produk yang telah dilakukan didapatkan hasil akhir berupa bahan ajar ekonomi berbasis ensiklopedia ekonomi yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Produk valid didapat dari hasil angket ahli desain dan ahli materi. Validasi desain dilakukan oleh 2 orang ahli yaitu Bapak Supriyo, M.Pd dan Bapak Wakijo, M.Pd dengan 10 aspek yang dinilai dan hasil persentase pada tahap 1 adalah 77% dan tahap 2 atau tahap akhir 91%. Validasi materi dilakukan oleh 1 orang ahli yaitu Bapak

Iswadi, S.P dengan 10 aspek yang dinilai dan hasil persentase rata-rata pada tahap 1 72% dan tahap 2 atau tahap akhir 90%. Sedangkan presentase kepraktisan produk didapat dari angket peserta didik yaitu 89,5%. Hasil analisis pengujian ahli desain, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut ini sebagian tampilan draf komik ekonomi yang dihasilkan:



**Gambar 2.** Tampilan Cover Depan Komik Ekonomi



Gambar 3. Tampilan judul materi Ekonomi

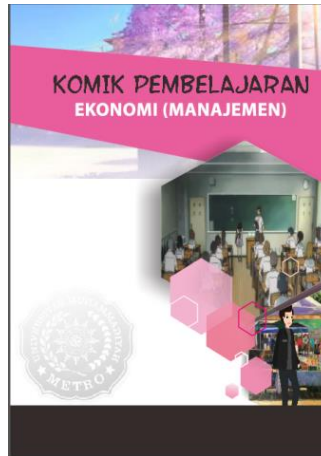


Gambar 4. Halaman tokoh komik



Gambar 5. Tampilan Isi Komik Ekonomi.





**Gambar 6.** Tampilan Cover Belakang Komik

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah komik ekonomi yang valid dan praktis. Untuk menghasilkan komik ini melalui beberapa tahap pengujian yang melibatkan 3 orang ahli yaitu 2 ahli desain untuk menguji tampilan desain komik ekonomi dan 1 ahli materi untuk menguji mengenai penyajian materi. Hasil pengujian dari ahli desain dan ahli materi kemudian diolah dan dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diterima dari ahli tersebut. Setelah perbaikan dilakukan pengujian kembali, media pembelajarannya dinyatakan layak atau valid untuk diujicobakan ke peserta didik.

Ujicoba produk dilakukan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan. Ujicoba produk ini dilakukan kepada 10 orang peserta didik sebagai kelompok kecil yang diberi angket berisi pernyataan dan peserta didik diminta untuk mengisi angket tersebut. Hasil rekapitulasi angket tersebut menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap ensiklopedia ekonomi ini sangat baik dan dapat membantu dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik. Komik ekonomi yang dikembangkan oleh peneliti ini

memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan komik ekonomi
  - a. Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik;
  - b. Menggunakan gambar-gambar yang dapat menjelaskan kata-kata dari cerita komik;
  - c. Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik.
  - d. Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.
2. Kelemahan komik ekonomi
  - a. Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna.
  - b. Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan membaca teks.
  - c. Lukisan, cerita dan bahasa komik bermutu rendah.

- d. Komik menghambat anak untuk melakukan permainan lainnya.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak dan praktis. Hal ini dapat diketahui dari hasil persentase validasi desain tahap kedua atau akhir yaitu 91% dengan kriteria sangat layak. Validasi materi tahap akhir 90% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan kepraktisan produk didapat dari angket peserta didik adalah 89,5% dengan kriteria sangat praktis. Hasil analisis pengujian ahli desain, ahli materi dan hasil rekapitulasi respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran dalam pengembangan komik ekonomi diarahkan ke 3 sisi, yaitu sebagai berikut:

### **1. Saran Kemanfaatan Produk**

- a. Bagi peserta didik

Media pembelajaran komik ekonomi ini disarankan untuk dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam membantu memahami materi manajemen, pada mata pelajaran ekonomi khususnya dikelas X IPS SMA Muhammadiyah Pekalongan. Karena media ini tergolong media yang sangat praktis dan bisa langsung dapat dipergunakan tanpa harus menggunakan alat-alat lain untuk mengoperasikannya.

- b. Bagi Guru

Komik ekonomi ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam memilih media pembelajaran, tetapi guru disarankan untuk menambahkan penjelasan guna membantu

peserta didik lebih memahami materi. Dengan menambahkan penjelasan oleh guru maka peserta didik akan dapat lebih mengerti dan lebih paham atas materi yang disajikan.

- c. Bagi peneliti

Pengembangan media komik ekonomi dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran.

### **2. Saran Diseminasi Produk Sebagai Media Pembelajaran**

Komik ekonomi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada materi manajemen. Penyebaran produk ini juga dapat dilakukan guna mendapatkan berbagai masukan, dan akan menghasilkan produk yang lebih baik lagi dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik. Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk agar memperhatikan kembali tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan.

### **3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Pengembangan komik ekonomi ini masih terbatas pada mata pelajaran ekonomi materi manajemen saja, oleh karena itu diperlukan pengembangan komik ekonomi lebih lanjut agar tidak hanya pada materi manajemen saja namun juga pada materi lain pada mata pelajaran ekonomi atau bahkan mata pelajaran lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akdon, dan Riduwan. 2013. *Rumus dan Data Dalam Analisis Statistika*. Bandung: Afabeta.

Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.

Marwiyah, dan Ratnawuri, Triani. 2018. *Pengembangan Komik IPS Tema Kegiatan Ekonomi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas VII*. Jurnal Promosi Vol 6 No 1 (2018).

Sudjana, Nana, dan Rivai, Ahmad. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Percetakan Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2017. *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Wati, Rima Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Bandung: Kata Pena.

Zainiyati, Salamah, Husniyatus. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana