e-ISSN 2442-9449 Vol.9. No.1 (2021) 83-95
p-ISSN 2337-4721

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *ANDROID* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATERI KEBIJAKAN MONETER DAN KEBIJAKAN FISKAL KELAS XI SMA PARAMARTA 1 SEPUTIH BANYAK

Nurul Khotimah[1)] Triani Ratnawuri[2)]
Universitas Muhammadiyah Metro
khotimahnurul1211@gmail.com[1)], triatnawuri@gmail.com[2)]

Abstract

Instructional media playing an important role in the communication process between teachers and students optimally established. However, it has not fully met the needs of students in the learning process. In the development of science and technology and the existence of the 4.0 industrial revolution, it increasingly encourages various offorts to take advantage of technology, this can encourage the implementation of learning to be more varied oan innovative. The purpose of this development is to produce an Android-based E-comic media as instructional media on monetary and fiscal policy instructional material of xi grade of Paramarta 1 Senior High School, which is valid and practical. This research was conducted using R&D (Research and Development) or development research with the 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate). The process for developing E-comics begins with a validation stage by two media experts and one material experts. The e-comic was also tested in small groups to see the responses of Xl graders at Paramarta 1 Senior High School of Seputih Banyak. The results of the study show an increase, this is indicated by the results of the validation of the instructional media experts with a percentage of 91.2% with very strong criteria, the results of assessments by material experts with a rate of 91.4% with very strong criteria, and the results of online testing with small groups, ten from thirty students with a percentage of 88% included in the Very Strong standards. Based on the percentage obtained, e-comic is declared valid and practical to be used as instructional media.

Keywords: *Android, E-comics, Instructional Media, Technology*

PENDAHULUAN

Perkembangan revolusi industri 4.0 telah memudahkan manusia untuk melakukan aktivitas pekerjaanya. Dimana sebagian besar semua aktivitas sekarang ini menggunakan teknologi, matematika, dan sains, internet, pembelajaran humanis. Revolusi industri 4.0 merupakan campuran dari domain digital, fisik, biologi dan berbasis *Cyber Physical System.* Perkembangan teknologi digital di era Industri 4.0 saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dibidang pendidikan.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan sumber belajarnya. Dalam kegiatan

pembelajaran, sumber belajar dan media yang digunakan untuk menunjang proses belajar tidak terbatas hanya pada media-media konvensional yang sudah sangat populer dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara guru dengan peserta didik terjalin secara optimal.

Kenyataannya dalam proses pembelajaran ekonomi masih banyak kekurangan, di antaranya adalah hanya terfokus pada media pembelajaran yang ada, tanpa adanya inovasi bagaimana cara untuk menarik minat belajar peserta didik yang dalam proses pembelajaran pembelajar. Perkembangan teknologi yang semakin canggih ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menarik minat belajar peserta didik untuk lebih bersemangat dalam belajar, sementara dalam penerapannya masih sangat kurang. Padahal banyak sekali cara yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi, dan antusias peserta didik untuk belajar. Salah satu alternatifnya dengan memberikan media pembelajaran yang dapat dibawa kemaja saja oleh peserta didik, sehingga memberikan kesempatan kepada pesrta didik untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru dan mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS di SMA Paramarta 1 Seputih Banyak menunjukkan bahwa kurangnya bahan ajar dan model dalam proses pembelajaran.

Adanya kegemaran peserta didik dalam membaca buku bergambar dan harapan baik dari guru dan peserta didik terhadap pengembangan media pembelajaran. Serta adanya perkembangan teknologi digital di era industri 4.0 yang saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dibidang pendidikan. Berdasarkan kendala dan solusi yang ada, peneliti ingin membuat media pembelajran yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja, pengembangan itu berupa media pembelajaran *E-comic* Berbasis *Android*.

Sudjana dan Rivai dalam (Lestari dan Ratnawuri, 2020:27) komik dapat dgunkan di dunia pendidikan karena komik dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan untuk menyaipaikan pesan, selain itu komik dapat merangsang imajinasi peserta didik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami materi yang disampaikan.

E-comic adalah komik elektronik yang merupakan versi elektronik dari komik merupakan sebuah komik digital. Jika komik pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka *E-comic* berisikan teks dan gambar berwujud digital. Teks dan gambar yang disajikan memudahkan untuk dipahami sehingga materi atau informasi yang disampaikan mudah dipahami.

Pengunaan *gadget* atau *smartphone* saat ini telah membawa perubahan dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk bidang pendidikan. Karena adanya efektivitas, efisiensi dan daya tarik tersendiri yang ditawarkan oleh *smartphone*. Oleh karena itu media

pembelajaan *E-comic* ini memiliki kelebihan yang bisa dibawa kemana-mana dan bisa dipelajari materinya dimanapun. Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Android* Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah".

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *E-comic* Berbasis *Android* Sebagai Media l Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah yang valid dan praktis.

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadian sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Yaumi (2018: 7-8) mengemukakan bahwa : Media pembelajaran merupakan semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatanyang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, serta antara pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

Komik merupakan media yang unik, Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Menurut Scott Mc Cloud (Mediawati 2011: 63) dalam bukunya "*Understanding comics*, "dijelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Gambar yang sederhana di tambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang.

E-comic merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan *E-comic*. Sudjana dan Rivai (Kurniawan. dkk, 2017:3) Dalam berbagai hal *E-comic* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *E-comic* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata sedangkan untuk sebutan E-comic atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital.

Android merupakan sebuah sistem operasi untuk *Smart phone* dan tablet. Sistem operasi dapat diilustrasikan sebagai jembatan antara piranti (*device*) dan penggunaannya, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan *devicenya* dan menjalankan aplikasi-aplikasi yang tersedia pada *device*. Menurut Anggraeni & Kustijono (2013: 13) *Android* merupakan sistem operasi yang paling diminati di masyarakat karena memiliki

kelebihan seperti sifat open source yang memberikan kebebasan para pengembang untuk menciptakan aplikasi *Android* secara sederhana bisa diartikan sebagai sebuah s*oftware* yang digunakan pada perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi kunci yang dirilis oleh Google.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan *Research and Development*, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan yang akan dipakai penulis dalam mengembangkan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* adalah model 4-D, yang merupakan salah satu model pengembangan dari metode *Reseacrh and Development (R&D)*. Model 4-D merupakan singkatan dari (Define, Design, Develop, and Disseminate), Model ini dipilih karena modelnya sistematis dan sangat mudah untuk dipelajari sehingga sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan.

1. **Tahap Pendefinisian (*Define*)**

   Tujuan pada tahap ini adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan perangkatnya. Tahap ini meliputi 5 langkah pokok yaitu:

   a. Analisis ujung depan
   b. Analisis Peserta didik
   c. Analisis Tugas
   d. Analisis Konsep
   e. Analisis Tujuan

2. **Tahap Perancangan *(Design)***

   Tahap perancangan bertujuan untuk merancang media *E-comic* berbasis *android* yang dikembangkan. Langkah langkahnya adalah sebagai berikut:

   a. Penyusunan tes acuan patokan, langkah ini merupakan penghubung antara tahap *define* dan *design.*
   b. Pemilihan pengembangan media *E-comic* berbasis *android* yang sesuai tujuan, untuk mempermudah peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan pengembangan medeia pembelajaran yang sesuai berdasarkan analisis kebutuhan di SMA Paramarta 1 Seputih Banyak yaitu media *E-comic* berbasis *android*.
   c. Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media *E-comic* berbasis *android* yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dan kurikulum 2013 yang digunakan. digunakan.

   Adapun hasil dari tahap perancangan (Design) ini adalah rancangan berupa menentukan materi yang akan di gunakan, animasi yang dipilih, alur cerita dan materi yang telah diringkas agar lebih mudah dipahami peserta didik, yang nantinya di jadikan media *E-comic* berbasis *android.*

3. **Tahap Pengembangan (*Develop*)**

   Tahap ini dilakukan untuk menghasilkan perangkat

pembelajaran yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari para ahli, dan telah dinyatakan valid berdasarkan para ahli, serta praktis berdasakan respon peserta didik. Tahap ini meliputi:

a. Validasi ahli
   Media *E-comic* berbasis *android* yang telah dibuat kemudian akan dinilai oleh para ahli media da ahli materi sehingga dapat diketahui apakah media *E-comic* berbasis *android* tersebut layak diterapkan atau tidak.
b. Uji coba produk
   Uji coba produk pada kelompok kecil dilakukan terhadap peserta didik yang merupakan subjek penelitian, hasil pada tahap ini berupa respon dari peserta didik.

4. Tahap penyebaran (*Disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan media yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas, dimana tujuan pada tahap ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan secara mendalam, karena keterbatasan waktu. Penelitian pada tahap ini menyebarluaskan media *E-Comic* berbasis *ANDROID* melalui *play store.*

Subjek coba dalam penelitian ini yaitu dosen, guru dan peserta didik SMA Paramarta 1 Seputih Banyak. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berfungsi sebagai alat bantu pengambilan data. Angket ini nantinya akan diisi oleh 1 guru mata pelajaran sebagai ahli materi, 2 ahli media yang teridiri dari dosen dan guru matapelajaran dan peserta didik. Dalam perhitungan angket ini, menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{\Sigma\, skor\ yang\ diberikan\ validator}{\Sigma\, skor\ maksimal}\ x\ 100\% \qquad \ldots\ldots\ldots\ldots\ldots 1$$

(Sumber: Riduwan dan Akdon, 2013:18)

Setelah dihitung menggunakan rumus tersebut kemudian hasil dari perhitungan tersebut ditafsirkan kedalam kriteria berikut:

Tabel 1. Kriteria Persentase Angket

No	Interval rata–rata penilaian ahli	Kriteria
1.	81 %≤ skor ≤ 100%	Sangat Kuat
2.	61%≤ skor ≤ 80%	Kuat
3.	41%≤ skor ≤ 60%	Cukup
4.	21%≤ skor ≤ 40%	Lemah
5.	0% ≤ skor ≤ 20%	Sangat Lemah

Sumber: Penafsiran persentase angket (Riduwan dan Akdon, 2013:18)

Berdasarkan kriteria persentase angket tersebut, indikator keberhasilan dan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* dinyatakan layak digunakan jika persentase diperoleh dari setiap penilaian oleh responden berada pada rentang 81% ≤ skor ≤ 100% dan 61% ≤ skor ≤ 80% dengan kategori atau kriteria yang "sangat kuat" dan "kuat".

Rentang tersebut juga merupakan indikator bahwa media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang telah dikembangkan tingkat kelayakanya dapat direspon dengan "sangat kuat" dan "kuat" oleh peserta didik Jika didapatkan hasil penelitian dengan rentang dibawah angka tersebut maka dapat dinyatakan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang dikembangkan oleh peneliti belum layak dan memerlukan tahap perbaikan kembali.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* melalui dua tahap yaitu, tahap validasi dan tahap ujicoba produk. Tahap validasi dilakukan oleh 3 orang ahli, 2 orang sebagai ahli media yaitu Bapak Agil Lepiyanto, M.Pd. merupakan dosen Universitas Muhammmadiyah Metro dan Bapak Fahrul Efendi, S.Kom. dan 1 ahli materi yaitu guru mata pelajaran ekonomi SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Bapak Drs. Sisriyanto yang nantinya masing-masing validator akan mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti.

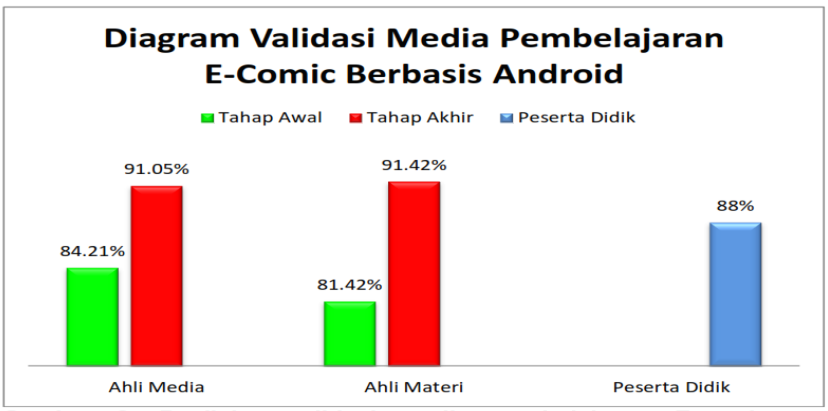
Berdasarkan analisis data media pembelajaran *E-comic* berbasis *android*, didapatkan hasil akhir validasi yang dilakukan oleh ahli media pembelajaran yang menilai kelayakan media kamus ekonomi dan akuntansi menunjukkan presentase sebesar 84,21% dengan kriteria sangat kuat pada tahap awal. Kemudian peneliti melakukan

perbaikan produk sesuai dengan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh peningkatan presentase nilai produk menjadi 91,05% dengan kriteria sangat kuat pada tahap akhir yang dinyatakan sangat valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 6,84 %.

Validasi oleh ahli materi yang menilai kelayakan materi dalam media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang telah dikembangkan menunjukkan presentase penilaian sebesar 81,42% dengan kriteria kuat pada tahap awal,yang kemudian diperbaiki berdasarkan saran dan masukan ahli sehingga memperoleh presentase penilaian sebesar 91,42% dengan kriteria kuat pada tahap akhir yang dinyatakan valid dari sini diketahui peningkatan tahap awal ke tahap akhir sebesar 10%.

Data hasil validasi oleh ahli tersebut menurut tabel analisis Riduwan dan Akdon (2013: 18) masuk dalam kriteria sangat kuat atau sangat valid. Kriteria tersebut menandakan bahwa media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang telah dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian pada hasil kepraktisan oleh respon peserta didik memperoleh presentase sebesar 88% dengan kriteria sangat kuat.

Hasil akhir media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* oleh ahli media, ahli materi dan peserta didik yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Penilaian validasi media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* oleh ahli media, ahli materi, dan respon peserta didik.

Media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang dikembangkan telah melalui beberapa tahapan. Tahap pertama yaitu validasi oleh ahli media dan ahli materi.Tahap kedua adalah uji coba kelompok kecil untuk mengetahui kepraktisan *E-comic* berbasis *android*. Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan terdapat saran yang

diberikan oleh ahli media dan ahli materi.Saran dari ahli media dan ahli materi didapat dari angket yang

telah diisi oleh ahli. Saran yang diberikan merupakan saran yang membangun agar media yang dikembangkan lebih baik lagi. Berdasarkan saran dan masukan dari para ahli, dilakukan perbaikan sebagai berikut:

1. **Hanya ada tombol home pada setiap materi**

sebelum revisi

Pada masing masing episode hanya terdapat tombol home

Sesudah revisi

Pada masing masing episode sudah terdapat tombol back untuk membuka menu materi yang tersedia

Gambar 3. Tampilan setiap episode

2. Warna *header and footer* tidak sama

sebelum revisi

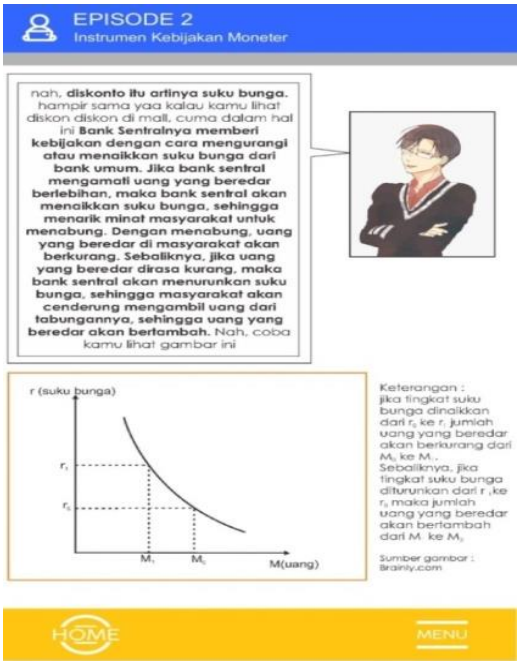
Warna header and footer tidak sama sehingga terlalu banyak warna

sesudah revisi

Warna header and footer sudah disamakan

Gambar 4. Tampilan *header and footer*

3. Penulisan keterangan rumus



sebelum revisi

Penulisan keterangan rumus kurang jelas

sesudahrevisi

Penulisan keterang sudah ditebalkan sehingga jelas saat dibaca

Gambar 5. Tampilan keterangan rumus

Smartphone yang digunakan menggunakan sistem operasi *android*. Sistem operasi a*ndroid* dipilih karena sistem ini adalah sistem yang paling banyak digunakan daripada sistem operasi yang lain. Penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan *smartphone* sangat mudah dan dapat digunakan secara mandiri oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena sifatnya *portable*.

E-comic adalah kepanjangan dari *Electronic Comic* yang berarti versi elektronik dari sebuah komik

yang biasanya dalam bentuk cetak. *E-comic* berbasis *android* merupakan salah satu pemanfaatan teknologi yang menggunakan smartphone dalam proses pembelajaran. *E-comic* berbasis *android* merupakan media pembelajaran yang berisikan materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas Xl semester ganjil yang disesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.

Alamat keberadaan produk media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* dipublikasi melalui *playstore* pada link: https://drive.google.com/file/d/1zrFQiqDvymYwizI4k2qDKHloI-be12r/view. Tujuan dari publikasi ini yaitu untuk menyebarluaskan produk yang dikembangkan agar dapat digunakan oleh khalayak ramai.

SIMPULAN

Media pembelajaran kamus ekonomi dan akuntansi ini telah mengalami beberapa tahapan yaitu tahap validasi dan tahap uji coba produk. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yaitu 3 ahli media dan 1 ahli materi. Produk diuji cobakan kepada peserta didik, uji coba produk dilakukan pada peserta didik kelas Xl IPS SMA Paramarta 1 Seputih Banyak yang berjumlah 30 orang, angket kepraktisan produk diisi oleh 10 peserta didik sebagai sampel. Uji coba dilakukan secara *online* dengan cara memberikan angket berupa *google form*.

Berdasarkan pengujian oleh ahli dan peserta didik didapatkan hasil analisis data diperoleh dari tampilan media sebesar 91,05% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Kemudian dari penyajian materi sebesar 91,42% sehingga dinyatakan Sangat Kuat atau Valid. Selanjutnya hasil dari rekapitulasi data respon peserta didik sebesar 88% dan dinyatakan sangat praktis.

Setelah melalui beberapa tahapan maka dapat diketahui kelebihan dan kekurangan *E-comic* berbasis *android* Kelebihan dan kekurangannya antara lain sebagai berikut:

1. Kelebihan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android*
   a. Mempermudah guru dalam menyampaikan materi.
   b. Media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* dapat menarik minat belajar peserta didik.
   c. Mudah dalam memahami materi karena ringkas.
   d. *E-comic* berbasis *android* dapat menarik minat baca komik peserta didik, karena *E-comic* dikemas dalam bentuk aplikasi dalam *smartphone*, sehingga membaca komik bisa dimanapun dan kapanpun..
   2. Kekurangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android*
   a. Media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* membutuhkan ruang

penyimpanan yang cukup di *handphone* sebesar 40 MB.

b. Harus membutuhkan akses internet untuk men-*download* E-comic sebelum digunakan.
c. Materi terbatas pada kebijakan moneter dan kebijakan fiskal.

Produk yang dihasilkan masih terdapat kekurangan yang perlu diperbaiki lagi tujuannya untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

SARAN

1. Pemanfaatan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka terdapat saran kepada pengguna maupun pembaca sebagai berikut:

a. Bagi guru, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
b. Bagi peserta didik, media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang membantu menambah pengetahuan umum/social.
c. Bagi peneliti, media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu sumber referensi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran ini diharapkan dapat digunakan bagi seluruh peserta didik di SMA Paramarta 1 Seputih Banyak maupun sekolah-sekolah lainnya. Peneliti menyarankan ketika akan mengembangkan suatu produk untuk memperhatikan kembali tahapan-tahapan yang harus dilakukan dalam penelitian pengembangan.

2. Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* tidak hanya dikembangkan untuk kelas Xl saja tetapi dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Oleh sebab itu diperlukan pengembangan media pembelajaran *E-comic* berbasis *android* yang lebih lanjut lagi dengan menerima saran dan masukan dari beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. 2013. *Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya Dengan Aplikasi Flash Berbasis Android*. *Jurnal Penelitian Fisika dan Aplikasinya (JPFA)*. Vol 3, No 1, Juni 2013. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpfa/article/view/192.

Diakses pada 5 Februari 2020.

Kurniawan, dkk. 2017. *Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII*. STAIN Kediri. Vol. 1 No. 1 hlm 3. https://jurnal.iainkediri.ac.id/index.php/edudeena/article/view/442 Diakses 12 Februari 2020.

Lestari dan Ratnawuri, 2020. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Pada Mareti Manajemen Kelas X SMA Muhammadiyah Pekalongan.* Vol. 8, No. 1, 2020.

Mediawati, Elis. 2011. *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa.* Jurnal Penelitian Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Vol. 12 No.1 hlm 63. Diakses 11 Februari 2020.

Riduwan dan Akdon. 2013. *Rumusan Dan Data Dalam Analisis Statistika.* Bandung. Alfabeta.

Yaumi, Muhammad. 2018. *Media Dan Teknologi Pembelajaran. Jakarta:* Kencana