



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
SENTAJO RAYA**



OLEH :

**ELIKA AMITA
NIM. 11910623433**

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN
KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1
SENTAJO RAYA**

Skripsi
Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



OLEH :

**ELIKA AMITA
NIM. 11910623433**

UIN SUSKA RIAU

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1447 H/2025 M**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

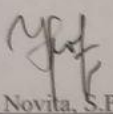
PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya*, yang ditulis oleh Erika Amita NIM. 11910623433, dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang *Munaqasah* Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

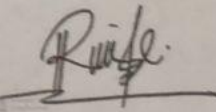
Pekanbaru, 9 Muharram 1447 H
30 Juli 2025 M

Persetujuan

Ketua Jurusan
Pendidikan Ekonomi


Yulia Novita, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196807132014112

Pembimbing



Ristiliana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199002252023212039



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul *Pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA negeri 1 sentajo raya*, yang ditulis oleh Erika Amita NIM. 11910623433 yang telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 22 September 2025, skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada jurusan Pendidikan Ekonomi.

Pekanbaru, 30 Rabiul Awal 1447 H
22 September 2025

Mengesahkan
Sidang Munaqasah

Penguji I

Zetri Rahmat, M.Pd.

Penguji II

Salmiah, M.Pd.E

Penguji III

Darni, SP, MBA

Penguji IV

Naskah, S.Pd., M.pd.E

Dekan

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Amrah Diniaty, M.Pd.Kons.
NIP.197511152003122001



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Erika Amita
 Nim : 11910623433
 Tempat tanggal lahir : Lipat Kain, 7 Juli 2001
 Fakultas : Tarbiyah dan keguruan
 Program studi : Pendidikan Ekonomi
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Menyatakan dengan sebenar-besarnya bahwa :

1. Penulisan skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dan plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 30 Juli 2025
 Yang membuat pertanyaan



[Handwritten signature]

ELIKA AMITA
NIM. 11910623433



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan rasa syukur peneliti ucapkan atas kehadiran Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Penyayang, karena telah diberikan rahmat, hidayah dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Sholawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman Jahiliyah menuju zaman yang penuh cahaya keimanan dan ilmu pengetahuan yang mana syafaatnya sangat dinantikan di kemudian hari.

Penelitian ini berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya** yang disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan dan arahan serta dukungan kepada penulis. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang selalu melindungi, memberikan jalan kemudahan, ilmu dan pemahaman serta nikmat-nikmatNya yang tak terduga melalui berbagai jalan.
2. Ibu Prof. Dr. Hj Leny Novianti, MS., SE., AK., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed., Ph.D. selaku Wakil Rektor I. Bapak Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng., selaku Wakil Rektor II. Bapak Dr. Harris Simaremare, M.T., selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Ibu Prof. Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Ibu Dr. Sukma Erni. M.Pd., selaku Wakil Dekan I. Ibu Prof. Dr. Zubaidah Amir, MZ, M.Pd., selaku Wakil Dekan II. Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd.,Kons., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Ibu Yulia Novita, S.Pd.I, M.Par., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dan Ibu Indah Wati, S.Pd., M.Pd.E., selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Islam Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membimbing serta memberikan pengarahan bahkan mempermudah penulis dalam menyelesaikan berkas-berkas persetujuan yang diserahkan selama perkuliahan.
5. Ibu Ristiliana, S.Pd., M.Pd.E Selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu penulis dalam perbaikan-perbaikan skripsi, arahan dan sumbangan pikiran yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam menyelesaikan sripsi ini, dan telah memberikan motivasi kepada penulis selama perkuliahan.
6. Seluruh dosen dan Staff Prodi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan selama peneliti mengikuti perkuliahan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Yang dirindukan yakni sosok ibu tercinta, Almh. Ibu Susilawati S.Pd., yang telah lebih dahulu berpulang. Meski raga tak lagi bersama, kasih sayang dan doa Ibu senantiasa hidup dalam setiap langkah dan keputusan. Semua perjuangan ini saya dedikasikan untuk ibu, yang cintanya tak pernah lekang oleh waktu. Semoga setiap pencapaian ini menjadi doa yang terus mengalir untuk ibu di alam sana.
8. Teristimewa dan paling Istimewa untuk panutan, Ayah Rudi Mulhendri, S.Pd,SD., dan Ibuk Sambung peneliti yaitu Ibuk Muntamah, S.Pd.SD. Terima kasih atas pengorbanan, motivasi, dukungan, do'a dan cinta yang tanpa batas. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Teruntuk Ainur Rahmadhani selaku adik kandung dari penulis. Trimakasih dan maaf kadangkala kaka terlalu keras kepadamu, karena kaka sangat berambisi selama ini untuk menjadi contoh yang baik. Jikapun ada kehidupan selanjutnya penulis akan selalu memilih terlahir sebagai saudara Perempuan, tumbuh lebih baik dari diriku, kamu adalah alasan terbesar penulis menyelesaikan skripsi ini.
10. Teruntuk Abang dan Adik tercinta saya, Rizqun Karim, Zian Fadhillah, dan Septiana Nabila terimakasih sudah menjadi bagian dari proses penyusunan tugas akhir ini.
11. Bapak Drs. Afrizal, selaku Kepala Sekolah di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Sentajo Raya beserta seluruh majelis guru dan staff yang telah memberikan informasi, kerjasama dan bantuan yang sangat diperlukan oleh penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Ibu Masnawati, S. Pd selaku guru mata pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang telah membantu, membimbing, dan memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian terhadap kelas yang penulis teliti.
13. Sahabat terbaik penulis Putri Aulia Syenli, Lestari Tri Anggina A.Md.Keb, Adhe Tasya Hutapea S,Pd dan adik masa kecilku Ana Luthfia Anggraini S.Pd, terimakasih selalu ada saat senang dan sedih, dan tidak pernah bosan dalam memberikan dukungan serta do'a yang diberikan kepada penulis.
14. Kepada teman terbaik saya Dita Septiani S,Pd dan Ega Asruni S,Pd yang selalu mendengarkan keluh kesah saya selama Ppl dan selalu memberikan dukungan kepada saya disaat saya merasa tidak percaya diri selama Ppl selalu mensupport serta meyakinkan saya bahwa saya bisa melalui semua. Terimakasih kepada kakak Dita yang membawakan bekal untuk dita tetapi selalu saya dan Ega makan. Kebaikan kalian akan selalu saya ingat.
15. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Ekonomi angkatan 2019 yang telah banyak memberikan motivasi, kerjasama dan bantuan untuk penulis selama penulis menimba ilmu. Teman-teman kelas Manajemen D 2019, terutama Wiwin Andrika S.Pd, Triyuni Widiarti S.Pd, Melda Rianti S.Pd,. Terima kasih atas dukungan, motivasi dan kenangan selama menempuh Pendidikan di Uin Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Seluruh siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang telah bekerjasama menjadi responden dalam penelitian ini, sukses selalu dan terima kasih atas partisipasinya.
- Buat teman-teman KKN Desa Teberau Panjang, Toar Taluk Kuantan, Kiki, Delvia, Tina, Vina, Yuni, Engla, Linda, Yudis, Rafiq, Irham, Arief, dan bang Beri yang menjadi teman satu transportasi saya. Terimakasih banyak buat kalian telah memberi banyak pengalaman unik dan bermakna, semoga kelak kita berjumpa dalam kehidupan yang lebih baik.
- Buat teman PPL SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru Berkemajuan, Habib, Aulia, Ega, Diva, Dilla, Dita, Diah, Nisa, Maulida, Khairunisak, Hafsah, Hafiza dan Zara. Terimakasih Pelajaran serta pengalaman di masa ppl Bersama yang saling menyebar canda dan tawa, semoga kita selalu Bahagia dimanapun kita berada.
- Semua pihak keluarga besar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun materil dalam rangka penyusunan skripsi ini.
- Last but not least, i wanna thank me, for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for never quitting, i wanna thank me for just being me at all times.

Kepada mereka semua penulis ucapkan “*Jazakumullah Khairan Katsiran Wa Jazakumullah Ahsanal Jaza*”. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan lebih dari yang telah diberikan. Jauh daripada itu, peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, sebab kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan untuk perbaikan kedepannya. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.
Aamin Ya Rabal'Aalamin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekanbaru, 30 Juli 2025
Penulis

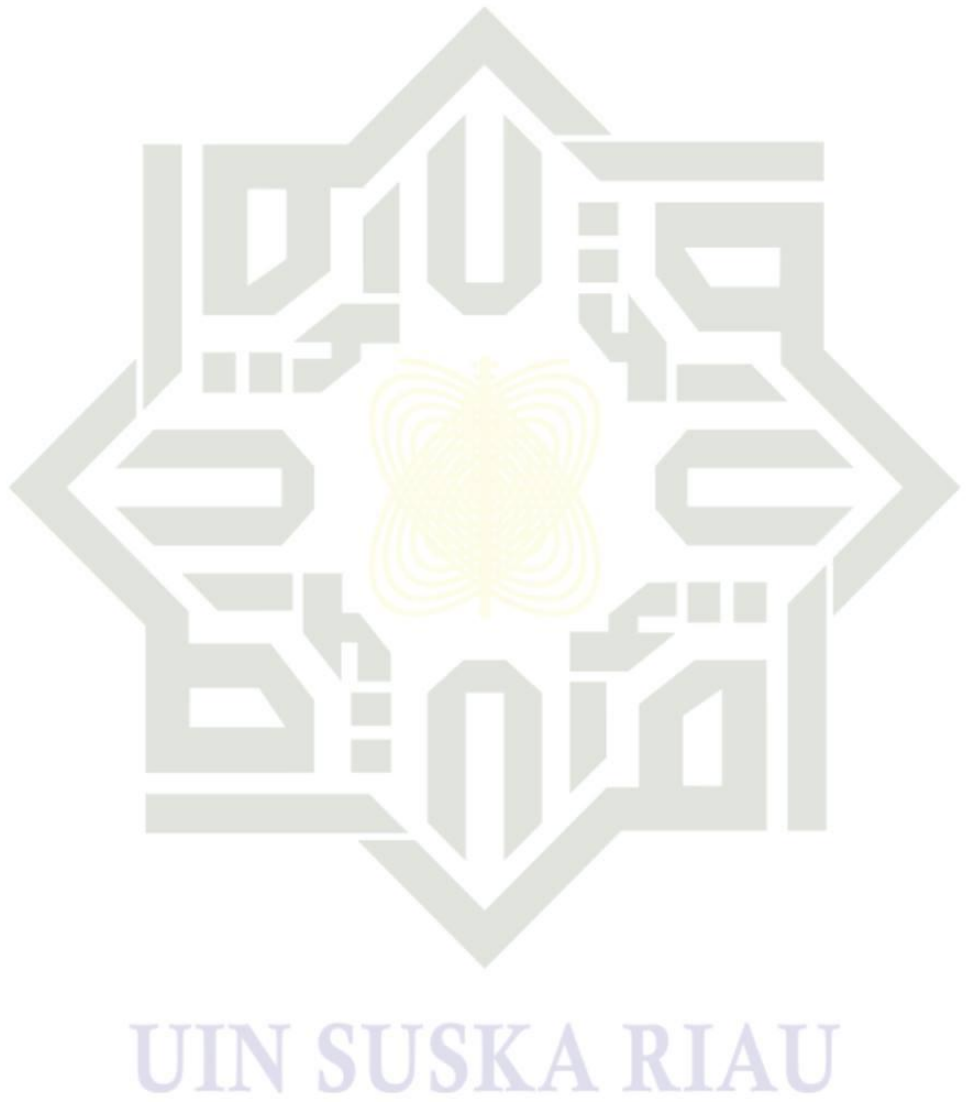
ELIKA AMITA
NIM. 11910623433

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

MOTTO

Kesalahan terbesar seseorang adalah menganggap bahwa masih ada hari esok”
“Skripsi bukan tentang siapa yang pintar,tapi siapa yang kuat mental”





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN



Allahmdulilahi Rabbil Alamin

Ya Allah... Ya Allah...

Syukur Alhamdulillah yang tidak terputuskan hamba ucapkan
Kepadamu Ya Allah...

Yang telah memberikan rahmat, karunia dan hidayahnya yang tak terhingga
kepada hamba

Shalawat Beriring Salam Teruntuk Baginda Rasulullah SAW pemimpin yang
sempurna yang diakhir hayatnya mencintai umatnya.

Ya Allah Ya Rabbi

Terimakasih engkau telah memberikan orang tua yang luar biasa, yang tak pernah
lupa menyambut nama putri-putrinya dalam setiap doanya agar anaknya senantiasa
diberikan kemudahan dan kelancaran dalam setiap urusan

Karya kecilku ini ku persembahkan kepada

Ayah Dan Ibuku Tercinta

Terimakasih Karena telah menjaga, mendidik dan membesarkanku

Selalu menyayangi meski sikapku sering membuat kecewa

Semoga kelak aku bias membuat kalian bangga di dunia maupun di akhirat

Untuk Kedua orang tuaku, semoga aku menjadi sebab engkau kedalam

Surganya Allah karena hal yang paling kuimpikan adalah kita bisa bersama-sama

Berada Di Syurga-Nya

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Enika Amita, (2025) : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan yang signifikan pada hasil belajar di kelas yang menggunakan media pembelajaran komik digital dengan hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran lain di SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan *Quasi-eksperimen* dan desain yang digunakan adalah bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sentajo Raya, sedangkan objek dari penelitian adalah pengaruh media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran ekonomi. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 responden, metode sampel adalah *purposive sampling*. Instrumen pengumpulan data terdiri dari observasi, tes, dan dokumentasi. Pada uji normalitas kelas eksperimen nilai sig $0,069 > 0,05$ dan kelas kontrol memiliki sig $= 0,079 > 0,05$ sehingga penyebaran data bersifat normal, pada uji homogenitas tingkat sig $= 0,781 > 0,05$ sehingga kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang sama atau bersifat homogen. Pada uji hipotesis Jika harga t_0 (hitung) $= 5,726$ dibandingkan t-tabel dengan $df = 62$ yaitu t-tabel 1.671, maka diperoleh $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ dengan signifikan 5%. Maka terdapat perbedaan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perhitungan dengan rumus *effetc size* terdapat pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri Sentajo Raya.

Kata kunci : Media Komik digital, Hasil Belajar.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Elika Amita (2025): The Effect of Using Digital Comic Learning Media toward Student Learning Achievement at the Tenth Grade of State Senior High School in Sentajo Raya

This research aimed at finding out a significant difference in learning achievement between students taught by using digital comic learning media and those who were taught by using other learning at State Senior High School 1 Sentajo Raya. It was quantitative research with quasi-experimental approach and nonequivalent control group design. The subjects in this research were the tenth-grade students at State Senior High School 1 Sentajo Raya. The object was the effect of digital comic learning media toward student learning achievement on Economics subject. The samples in this research were 64 respondents, and purposive sampling method was used. The instruments of collecting data were observation, test, and documentation. In the normality test, the experimental group showed that the score of sig. 0.069 was higher than 0.05, and the control group showed that the score of sig. 0.079 was higher than 0.05, and it indicated normal distribution of the data. In the homogeneity test, the score of sig. was 0.781 higher than 0.05, and it indicated that the experimental and control groups had the same variance, or they were homogeneous. In the hypothesis test, if the score of t_{observed} 5.726 was compared to t_{table} 1.671 with df 62, the score of t_{observed} was higher than t_{table} at 5% significant level. Therefore, there was a difference between the experimental and control groups. Based on the calculation with the effect size formula, there was an effect of digital comic media toward student learning achievement at the tenth grade of State Senior High School in Sentajo Raya.

Keywords: *Digital Comic Media, Learning Achievement*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ملخص

إليكا أميتا، (٢٠٢٥): تأثير استخدام وسيلة تعلم القصص المصورة الرقمية على نتائج تعلم تلاميذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية
سنتاجو رايا

يهدف هذا البحث إلى معرفة الفرق الدال إحصائيًا في نتائج التعلم بين الصف الذي استخدمت فيه وسيلة تعلم القصص المصورة الرقمية والصف الذي استخدمت فيه وسيلة تعليمية أخرى في المدرسة الثانوية الحكومية ١ سنتاجو رايا. يُعد هذا البحث من نوع البحوث الكمية باستخدام النهج شبه التجريبي، مع اعتماد تصميم المجموعة الضابطة غير المكافئة. تشمل مجتمع البحث في تلاميذ الصف العاشر، وكان موضوع البحث هو تأثير وسيلة القصص المصورة الرقمية على نتائج التعلم في مادة الاقتصاد. بلغ عدد العينة ٦٤ تلميذًا، وتم اختيارهم بطريقة العينة الهادفة. شملت أدوات جمع البيانات: الملاحظة، والاختبار، والتوثيق. في اختبار التوزيع الطبيعي، بلغت قيمة الدلالة في الصف التجريبي ٠,٠٠٦٩ أكبر من ٠,٠٠٥. وفي الصف الضابط ٠,٠٠٧٩ أكبر من ٠,٠٠٥، ما يدل على أن البيانات تتوزع توزيعًا طبيعيًا. أما في اختبار التجانس، فبلغت قيمة الدلالة ٠,٠٧٨١ أكبر من ٠,٠٠٥، مما يعني أن تباين المجموعتين متماثل. في اختبار الفرضية، بلغت قيمة ت المحسوبة ٥,٧٢٦، وهي أكبر من قيمة ت الجدولية ١,٦٧١ عند درجة حرية ٦٢ ومستوى دلالة ٥٪، مما يدل على وجود فرق بين الصف التجريبي والضابط. وباستخدام معادلة حجم التأثير، تبين أن وسيلة القصص المصورة الرقمية لها تأثير واضح على نتائج تعلم تلاميذ الصف العاشر في المدرسة الثانوية الحكومية سنتاجو رايا.

الكلمات المفتاحية: وسيلة القصص المصورة الرقمية، نتائج التعلم



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
ملخص	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Penegasan Istilah	5
C. Permasalahan	6
1. Identifikasi Masalah	6
2. Batasan Masalah	7
3. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kerangka Teoritis	10
1. Pengertian Media Komik Digital	10
2. Pengertian Hasil Belajar	18
B. Penelitian Relavan	31
C. Konsep Operasional	35
D. Asumsi Penelitian	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis Penelitian	38



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Pendekatan Penelitian	39
C. Waktu Dan Tempat	39
D. Subjek Dan Objek Penelitian	39
E. Populasi Dan Sampel Penelitian	41
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Uji Instrumen Penelitian	48
H. Tahap Perencanaan	51
I. Validitas Media pembelajaran	51
BAB IV HASIL PENELITIAN	60
A. Deskripsi Sekolah	60
1. Sejarah sekolah SMA Negeri 1 Sentajo Raya	60
2. Profil SMA Negeri 1 Sentajo Raya.....	61
3. Visi dan Misi SMA Negeri 1 Sentajo Raya	62
B. Hasil Penelitian	62
1. Data observasi	62
2. Hasil Post test	69
3. Uji Normalitas	71
C. Pembahasan.....	75
BAB V PENUTUP	78
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel. I.1	Nilai Hasil Ulangan Siswa Kelas X	2
Tabel III.1	<i>Nonequivalent Control Group Design</i>	38
Tabel III.2	Jumlah siswa kelas X	40
Tabel III.3	Rata Rata Hasil Pretest	40
Tabel III.4	Sampel Penelitian	41
Tabel III.5	Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian	43
Tabel III.6	Kriteria Uji Reabilitas	45
Tabel III.7	Hasil Uji Reabilitas Reliability Statistics	45
Tabel III.8	Kriteria Daya Pembeda Soal	46
Tabel III.9	Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal	47
Tabel III.10	Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal	47
Tabel III.11	Penilaian aspek kelayakan isi validator ahli materi	52
Tabel III.12	Penilaian aspek kelayakan penyajian validator ahli materi	53
Tabel III.13	Penilaian aspek kelayakan bahasa validator ahli materi	54
Tabel III.14	Penilaian aspek keakuratan materi validator ahli materi...	55
Tabel III.15	Penilaian aspek desain cover validator ahli media	55
Tabel III.16	Penilaian aspek visual validator ahli media	56
Tabel III.17	Penilaian aspek grafis validator ahli media	57
Tabel III.18	Rekap skor rata-rata penilaian ketujuh aspek kelayakan media pembelajaran komik validasi	58
Tabel IV.1	Lembar Observasi Penerapan Media Komik Digital Pertemuan Pertama.....	62
Tabel.IV. 2	Lembar Observasi Penerapan Media Komik Digital Pertemuan Kedua	64
Tabel.IV. 3	Lembar Observasi Penerapan Media Komik Digital Pertemuan Ketiga	65
Tabel. IV. 4	Rekapitulasi Lembar Observasi Penerapan Media Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Sentajo Raya	67



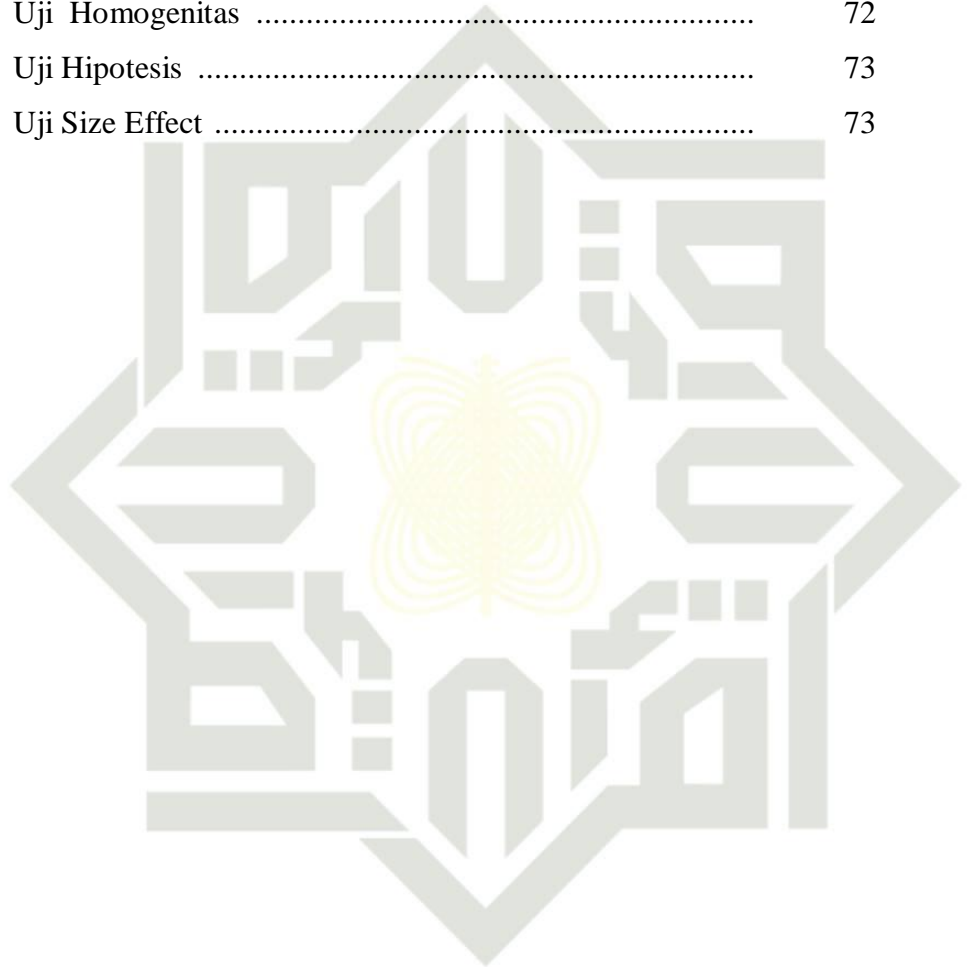
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel V.5	Nilai Uh (Ulangan Harian) Sebelum Penerapan Media Komik Digital Dikelas Eksperimen (X3)	68
Tabel V.6	Nilai Uh (Ulangan Harian) Setelah Penerapan Media Komik Digital Dikelas Eksperimen (X3)	70
Tabel. IV. 7	Uji Normalitas	71
Tabel. IV. 8	Uji Homogenitas	72
Tabel. IV. 9	Uji Hipotesis	73
Tabel . IV.10	Uji Size Effect	73



UIN SUSKA RIAU

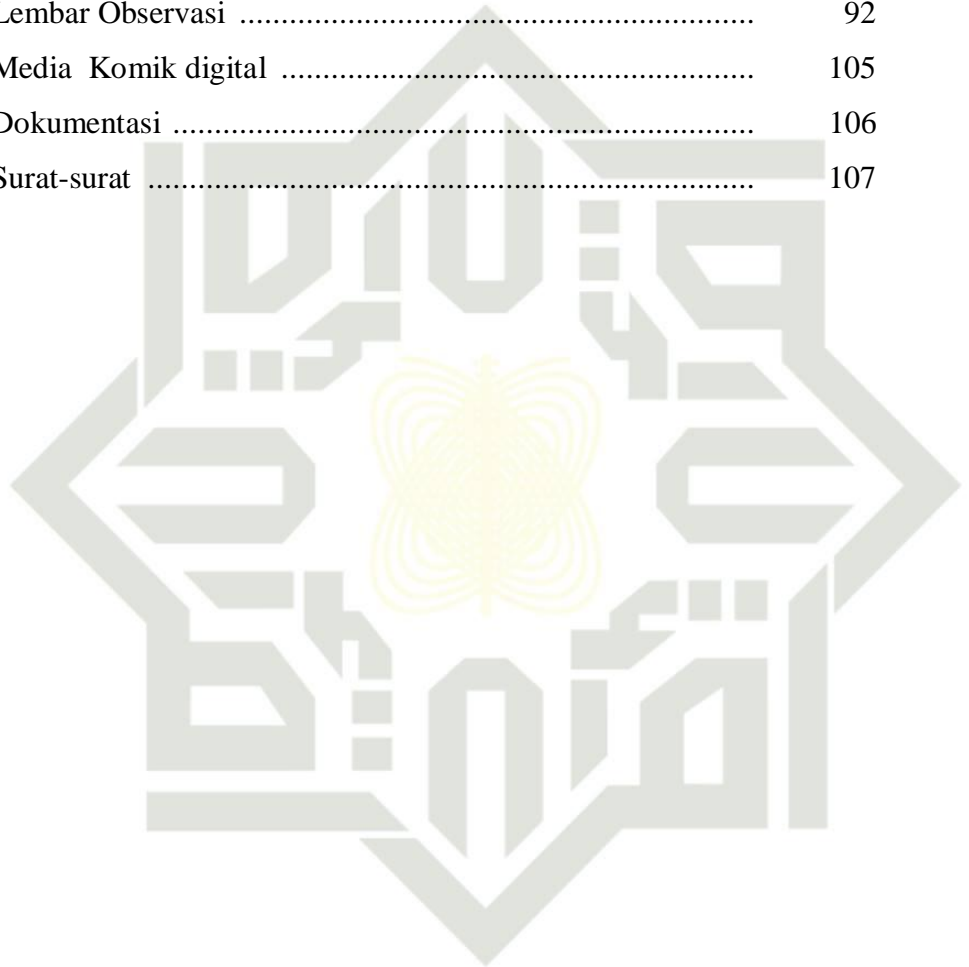


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Soal Post-Test	82
Lampiran 2	Data Mentah	86
Lampiran 3	Hasil Validitas	88
Lampiran 4	Lembar Observasi	92
Lampiran 5	Media Komik digital	105
Lampiran 6	Dokumentasi	106
Lampiran 7	Surat-surat	107



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, maka diperlukan perubahan yang bersifat positif dalam pendidikan di Indonesia. Salah satunya adalah dengan mengadakan kegiatan pembelajaran positif, yaitu pembelajaran yang bermutu dan berkualitas. Hal ini akan mengakibatkan kegiatan pembelajaran akan lebih mengesankan dan bermakna bagi siswa. Apabila semua itu terwujud, maka tidak dapat dipungkiri tujuan pembelajaran dan hasil belajar dapat dicapai dengan maksimal.

Penting hasil belajar menurut Rusman dalam Aisyah dkk, mengemukakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Adapun menurut Mulyasa, mengatakan hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Lebih lanjut Menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.¹

Dalam ajaran islam banyak ayat Al-Qur'an yang memerintahkan memiliki ilmu yang bermanfaat dalam arti ilmu yang diamalkan oleh pemilik ilmu dan diajarkan kepada orang lain untuk diamalkan, antara lain surah Al-Mujadalah ayat 11 :

¹ Aisyah dkk, *Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 15 Palembang*. Hal 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

وَإِذَا قِيلَ اٰنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعُ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتَوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۚ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌۭ

Artinya: "Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan".²

Arti Surah diatas menjelaskan tentang keutamaan seorang yang berilmu. Dijelaskan juga bahwa orang yang berilmu akan diangkat derajatnya oleh Allah SWT. Ayat ini menghimbau seluruh umat islam untuk menuntut ilmu agar dapat mengajarkan ilmunya kepada masyarakat luas. Salah satu tugas guru adalah menyampaikan serta menularkan ilmunya kepada orang lain, guru harus melakukan tazkiyatun nafs karena mereka adalah panutan bagi siswanya. Dalam islam, orang-orang yang beriman dan berilmu bahkan ditempatkan pada derajat yang lebih tinggi dari yang lain.

Berdasarkan hasil belajar siswa di kelas X masih tergolong rendah pada mata pelajaran ekonomi. Yang Dimana di ketahui berdasarkan hasil observasi dan tes awal peneliti di SMA Negeri 1 Sentajo Raya, ditemukan rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 1.1
Nilai Hasil Ulangan Siswa Kelas X

Kelas	Jumlah Siswa	Ketuntasan		Presentase	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
X1	36	21	15	58,3%	41,6%
X2	36	20	16	55,5%	44,4%
X3	35	14	21	40%	60%
Rata-rata				51,26%	48,66%

Sumber Data: Hasil Observasi, 2023

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa ini terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal yang berasal dari diri sendiri dan faktor eksternal yang berasal dari luar siswa itu sendiri. Sebagaimana yang dikemukakan oleh

² QS. Al-Mujadalah 11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor Internal misalnya faktor kelelahan yang terdiri dari kesehatan/ketenangan dan faktor psikologi yang terdiri dari minat, bakat, motivasi dan konsentrasi. Adapun faktor eksternal meliputi faktor keluarga yang terdiri dari cara orang tua mendidik anak, relasi antar keluarga, suasana rumah dan faktor sekolah terdiri dari Metode mengajar / Relasi dengan guru serta faktor masyarakat yang terdiri dari masa media dan teman bergaul.³

Sehingga dibutuhkan suatu solusi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran. Menurut Gagne dalam Deri Rahmatullah mengatakan “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar”. Media juga dapat membantu menyampaikan sebuah pesan agar tidak bersifat verbal dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar.⁴

Salah satu bentuk inovatif dari media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah komik digital. Menurut McCloud yang dikutip oleh Dine Trio Ratnasari, komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dengan tujuan menyampaikan informasi atau membangkitkan respons estetis dari pembacanya. Sementara itu, M.S. Gumelar dalam karyanya juga menyatakan bahwa komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan,

³ Slameto. 2010. *Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta:PT Rineka Cipta.

⁴ Deri Rahmatullah.” *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA NEGERI 1 Pampang Tahun Pelajaran 2019/2020*”. Hal 180

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.⁵

Hal yang mendukung pengembangan media komik digital di kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya adalah adanya fasilitas berupa LCD proyektor yang sudah tersedia dan sudah dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu materi yang diajarkan pada tingkat SMA kelas X adalah Permintaan, Penawaran, dan Keseimbangan Pasar. Materi ini dipilih karena dirasa sangat cocok jika disampaikan melalui media komik. Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran tentang Permintaan, Penawaran, dan Keseimbangan Pasar masih dilakukan dengan guru menyampaikannya dengan metode ceramah, menggunakan buku teks pelajaran dan sesekali menggunakan LCD proyektor sebagai sumber belajarnya dan siswa boleh memakai handphone dalam materi pembelajaran tertentu. Namun masih terdapat beberapa gejala-gejala yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah.
2. Siswa kurang aktif bertanya.
3. Siswa lama menyelesaikan tugas.
4. Siswa kurang menanggapi apa yang disampaikan guru.

⁵ Dine Trio Ratnasari. "Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam". hal. 482

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Masih adanya siswa yang belum mengerti dan belum bisa memahami materi pembelajaran yang telah di sampaikan.
6. Masih ada siswa yang tidak mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan oleh guru ekonomi.
7. Kurangnya interaksi antara siswa dan guru saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan hasil belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya"**

B. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalah pahaman terdapat istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka didefinisikan istilah-istilah sebagai berikut :

1. Komik Digital

Komik dapat defenisikan sebagai karya visual berbentuk kartun yang menampilkan tokoh-tokoh serta menyajikan cerita secara berurutan, dengan keterkaitan yang kuat antara gambar dan narasi, yang dirancang untuk menghibur pembacanya.⁶.

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal.127.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bedasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu yang di sajikan dalam media elektronik tertentu.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator atau tingkat pencapaian yang diraih oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dievaluasi melalui tes dan diwujudkan dengan nilai atau langkah tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif aktif maupun psikomotorik. Capaian ini umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai atau skor tertentu, dan mencerminkan perubahan dalam aspek kognitif, afektif, serta psikomotor siswa.⁷

Bedasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi dalam diri seseorang yang disebabkan adanya proses belajar yang dilakukannya. Sedangkan hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar

C Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan sebelumnya maka dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu:

- a. Pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi ekonomi cenderung rendah, terlihat dari nilai hasil belajar siswa yang masih rendah.

⁷ Becti Wulandari, *Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Plc di SMK*, (Yogyakarta, Nomor 2, Juni 2013) hal.183

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- b. Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran masih rendah, seperti masih malas bertanya, tidak mau mengeluarkan pendapat saat diskusi.
- c. Banyak siswa tidak mendengarkan guru menerangkan materi.
- d. siswa melakukan aktivitas lain sehingga mengganggu konsentrasi belajar.
- e. siswa sering izin keluar masuk.

2. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Hal ini dimaksudkan untuk memperjelas permasalahan yang ingin diteliti agar lebih fokus dan mendalami mengingat luasnya hasil belajar yang diukur dari ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Maka penelitian ini memfokuskan pada pengaruh model pembelajaran *komik digital* terhadap hasil belajar yaitu pada ranah kognitif pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitiannya yaitu Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran media komik digital dengan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata Pelajaran Ekonomi di SMA 1 Sentajo Raya?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang menggunakan media komik digital dengan kelas kontrol yang menggunakan cara konvensional tanpa memakai media pembelajaran komik digital di kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan menjadi referensi serta kajian tentang penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa pada materi Permintaan, Penawaran, dan Keseimbangan Pasar di kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

b. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian adalah sebagai berikut :

1) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada peserta didik agar lebih berminat dalam proses pembelajaran sehingga dapat aktif dalam proses pembelajaran dan

memberikan suasana baru dan dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik lebih antusias dalam belajar.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi kepada guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

3) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan motivasi agar meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang ada di sekolah.

4) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini sebagai wadah ilmu pengetahuan yang dipelajari secara teoritis dibangku perkuliahan dan dapat digunakan sebagai acuan untuk pelaksanaan pendidikan yang lebih baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Teoritis

1. Komik Digital

a. Pengertian Media Komik Digital

Komik Digital merupakan bentuk pengembangan dari komik cetak. Komik Digital memungkinkan terhubungnya para creator komik yang ada di seluruh dunia melalui dunia maya, dan sudah muncul sejak tahun 2004. Menurut Gumelar Komik mempunyai bagaian -bagian yang berupa unsur atau elemen untuk membentuk desain komik secara utuh dan menyeluruh, diantaranya adalah :

- 1) Space : Ruang dalam komik yang digunakan sebagai tempat untuk menampilkan aksi dari karakter.
- 2) Image : Bentuk gambar dari proses handpainting adalah elemen terpenting dalam komik karena dapat mewakili adegan cerita.
- 3) Text : Simbol suara yang ada pada komik, baik itu dialog antar tokoh maupun efek suara. Suara-suara tesebut biasanya disajikan dalam balon kata pada setiap karakter,
- 4) Colour : Unsur warna yang terdapat dalam komik.
- 5) Voice, Sound and Audio : Voice yaitu tuturan kata atau ucapan yang keluar dari mulut tokoh cerita. Sound adalah bunyi yang berupa suara gesekan, binatang, benda-benda elektronik bahkan tumbuhan. Sedangkan Audio adalah hasil suara yang berasal dari benda-benda elektronik seperti televisi, telepon, komputer, dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

radio antar tokoh yang ada dalam komik dapat dengan jelas menyajikan rangkaian cerita atau peristiwa tertentu tanpa perlu penjelasan secara verbal⁸.

Menurut Gumelar yang dikutip oleh David Wicaksono, komik digital adalah media visual yang menggunakan karakter kartun yang dirancang dengan alur cerita, aksi, dan pesan tertentu agar isi cerita dapat tersampaikan secara efektif. Sementara itu, Nana Sudjana mengartikan komik sebagai rangkaian cerita yang tidak hanya terdiri dari teks, tetapi juga diperkaya dengan ilustrasi atau gambar kartun yang berperan dalam menyampaikan cerita untuk menghibur pembaca. Adapun Yari menyebutkan bahwa komik merupakan karya seni berbasis gambar dan warna yang dirancang sedemikian rupa menjadi sebuah cerita, yang hadir dalam berbagai bentuk, baik berupa strip maupun buku tersendiri..⁹

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu yang di sajikan dalam media elektronik tertentu.

b. Karakteristik Komik Digital

Komik memiliki karakteristik tersendiri yaitu :

- 1) Cara yang digunakan untuk menggambar karakter

Karakter merupakan unsur penting dalam pembuatan komik. Keberadaan karakter berperan sebagai representasi utama yang menggambarkan atau menjelaskan isi cerita yang disampaikan melalui komik.

⁸ Raihan salsabila," *Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi*" hal. 413

⁹ David wicaksono," *Pengembangan Produk Media Komik Digital Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Siswa SMA Di Kota Salatiga*", 12 juli 2022, hal.7886

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Ekspresi wajah karakter

Pada tahap ini, kita menetapkan ekspresi emosi yang akan ditampilkan oleh karakter yang telah dibuat. Contohnya adalah ekspresi seperti tersenyum, sedih, marah, atau terkejut. Penentuan ekspresi wajah karakter sangat penting karena membantu memperjelas maksud atau pesan yang ingin disampaikan oleh karakter tersebut.

3) Balon kata

Daryanto, seperti yang disampaikan oleh Desti Wahyu, menyatakan bahwa komik memiliki kelebihan dalam cara penyajiannya yang memadukan unsur gambar dan cerita secara efektif. Ekspresi yang digambarkan secara visual mampu menarik perhatian emosional pembaca sehingga mereka termotivasi untuk terus mengikuti keseluruhan cerita.

4) Garis gerak

Di sinilah karakter yang kita gambar akan dapat terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.

5) Latar

Menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik.

6) Panel

Panel dalam komik merupakan rangkaian gambar atau elemen yang disusun secara berurutan untuk menjaga kesinambungan cerita yang sedang disajikan.¹⁰

¹⁰ Resti Wahyu Danaswari dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ecosistem" hal. 4

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Seperti halnya dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi, komik memiliki beberapa ciri tersendiri. Komik terdapat lima ciri, yaitu:

- 1) Bersifat proposional, dengan membaca komik sanggup membawa pembacanya untuk terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik tersebut.
- 2) Humor yang kasar, penggunaan bahasa lisan dan mudah dimengerti oleh orang awam.
- 3) Bahasa percakapan (bahasa pasaran), dengan digunakannya bahasa percakapan sehari-hari akan lebih mengena bagi pembaca.
- 4) Penyederhanaan perilaku yang menggambarkan moral atau jiwa pelaku pola perilaku dalam cerita komik cenderung untuk disederhanakan dan mudah diterima.
- 5) Bersifat kepahlawanan yaitu isi komik cenderung membawa pembaca untuk memuja pahlawannya. Mengembangkan media yang menggunakan komik penting untuk diperhatikan juga bagian-bagian dari komik itu sendiri¹¹

Selain itu, terdapat juga unsur bahasa verbal yang walaupun tidak selalu hadir di setiap komik, memiliki peran penting dalam memudahkan pembaca memahami tema atau isi materi yang disajikan. Dalam penggunaan komik sebagai media pembelajaran, keseluruhan unsur tersebut sangat penting agar komik dapat menyampaikan pesan dengan

¹¹ Ayub Siregar dkk, "Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar", 2021. hal. 118.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

efektif kepada peserta didik, sehingga mereka lebih mudah dalam mengingat materi yang dipelajari..¹²

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik komik yaitu dapat membuat pembaca terlibat langsung secara emosional. Ketika membaca komik, pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik dan menjadi pelaku utamanya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Komik Digital

1) Kelebihan Komik Digital

Menurut Daryanto yang dikutip oleh Desti Wahyu, komik memiliki keunggulan karena penyajiannya menggabungkan elemen visual dan narasi yang kuat. Visualisasi ekspresi dalam komik mampu membangkitkan keterlibatan emosional pembaca, sehingga mereka terdorong untuk terus membaca hingga akhir.

Selain itu kelebihan komik menurut Menurut Angkowo dan Kosasih dalam Desti Wahyu adalah:

- 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik
- 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik.
- 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik

¹² Resti Wahyu Danaswari, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem", hal 5

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.¹³

Keunggulan media komik digital antara lain:

- 1) Dilihat dari keunggulannya, komik dapat menarik semangat siswa untuk belajar dan mengajarkan siswa untuk mengolah cerita menjadi gambar sehingga dapat mengingat sesuatu dalam waktu yang lebih lama.
- 2) Materi yang terdapat pada komik dapat menjelaskan keseluruhan cerita, karena gambar ilustrasi dapat memudahkan siswa dalam memahami bentuk atau contoh spesifik mengenai tujuan materi.
- 3) Dapat menumbuhkan minat baca siswa dan bidang studi lainnya¹⁴

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan komik yaitu menciptakan minat siswa, materi menjadi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak.

2) Kekurangan Komik Digital

Komik sebagai media visual atau grafis tidak akan terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis, karena pasti setiap peserta didik memiliki gaya masing-masing dalam belajar. Dengan kata lain media

¹³ Resti Wahyu Danaswari, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem", hal 5

¹⁴ Agi Septiari Narestuti, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", 2021. Hal.307

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar itu harus menyesuaikan gaya belajar masing-masing peserta didik. Di sisi lain komik yang berkembang saat ini kebanyakan komik yang mengedepankan aspek hiburan, dimana isi dari komik tersebut tidaklah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.¹⁵

Kelemahan Media Komik Digital antara lain :

- a. Tidak semua orang belajar secara efektif dalam gaya visual.
- b. Terkadang gaya bahasa dalam komik kurang bagus.
- c. Banyak komik berisi cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima.¹⁶

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tidak semua orang bisa belajar efektif dengan gaya visual, karena setiap orang mempunyai gaya belajar masing-masing.

d. Indikator Komik Digital

Indikator variable ini di kembangkan dari teori Gumelar tahap untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

- 1) Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang masih murni atau belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- 2) Menentukan Story Making, story adalah alur atau jalur cerita, dari awal hingga akhir. Story disebut juga dengan storyline, dapat berupa rangkuman cerita atau sinopsis.

¹⁵Resti wahyu, *Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem*, hal.

¹⁶Agi Septiari Narestuti, “ *Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, 2021, Hal 307

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 3) Menentukan Theme (Genre), setelah membuat storyline, selanjutnya menentukan kategori atau jenis cerita yang akan dibuat, yaitu (1) fiction story (cerita fiksi), (2) hybrid story (cerita kejadian asli), dan (3) non fiction story/ report (cerita non fiksi).
- 4) Menentukan Age Segmentation, setelah menentukan genre komik langkah selanjutnya menentukan kelompok usia pembacanya.
- 5) Membuat Plot, yaitu kerangka jalan cerita dari awal sampai akhir secara rinci.
- 6) Membuat Script, yaitu naskah yang lengkap dengan keterangan waktu, tempat, jarak, angels, dan tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada dalam adegan yang diperlukan.
- 7) Membuat desain karakter dan peranannya, yaitu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter protagonis, antagonis atau tritagonis.
- 8) Menggambar karakter sesuai dengan script yang telah dibuat.¹⁷

e. langkah –langkah penerapan komik digital

Media pembelajaran komik digital dapat digunakan melalui *handphone/computer* dengan bantuan jaringan internet yang memiliki tampilan tidak jauh berbeda. Berikut Langkah-langkah penggunaan media komik digital, sebagai berikut :

- 1) Guru melakukan pendahuluan

¹⁷ Gumelar, M.S.2011. Comic Making. Jakarta; PT, Indeks.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Guru meminta siswa memahami media komik digital yang berkaitan dengan materi Permintaan, penawaran, dan keseimbangan pasar.
- 3) Guru menyampaikan materi Pasar dan terbentuknya harga pasar
- 4) Peserta didik menuliskan pemahaman mereka terkait materi di buku tulis.
- 5) Guru meminta siswa menyampaikan contoh Permintaan, Penawaran, dan Keseimbangan Pasar
- 6) Guru mengaitkan materi dengan kejadian-kejadian nyata di kehidupan sehari-hari
- 7) Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab kegiatan penutup¹⁸

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Oemar Hamalik dalam Teni Nurita hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut. Selanjutnya Winkel dalam Teni Nurita menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Menurut Nana Sudjana dalam Teni Nurita hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau

¹⁸ Sukaina Zen,Dkk. "Impementasi Media Komik Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matapelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Malang". Jurnal Pendidikan Islam.Vol. 7.No. 3. 2022.Hlm. 43-44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu¹⁹

Menurut Dimiyati dalam Beki Wulandari mengatakan Hasil belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik²⁰.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar bukanlah yang berdiri sendiri melainkan banyak yang dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya. Berbagai faktor dimaksud diantaranya adalah tujuan, guru, siswa, kegiatan pengajaran dan evaluasi.

- 1) Tujuan merupakan pedoman arah dan suasana yang akan dicapai dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Performance guru dalam mengajar banyak dipengaruhi berbagai faktor seperti kepribadian, latar belakang guru, pengalaman dan

¹⁹ Teni Nurita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". hal 175

²⁰ Wulandari Pratiwi dkk, "Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 3 Ponorogo", hal.183

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

filosofi guru terhadap siswa. Pandangan guru terhadap siswa mempengaruhi kegiatan mengajar guru di kelas.

- 3) Siswa dengan segala perbedaannya seperti motivasi, minat, bakat, perhatian, harapan, latar belakang sosio-kultural dan tradisi keluarga menyatu dalam sebuah sistem belajar di kelas. Perbedaan inilah yang wajib dikelola dan diorganisir guru untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal.
- 4) Kegiatan pengajaran terjadinya interaksi antara guru dan siswa dengan bahan sebagai perantaranya. Guru yang menciptakan lingkungan belajar baik maka kepentingan belajar siswa terpenuhi.
- 5) Evaluasi merupakan penilaian yang harus dilakukan untuk memberikan informasi prestasi dalam mencapai tujuan tetapi memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran secara keseluruhan. Alat evaluasi yang bisa digunakan antara lain: benar-salah (true-false), pilihan ganda (multiple choice), menjodohkan (matching), esai dan bentuk evaluasi bisa tertulis maupun lisan.²¹

Keadaan (situasi) diri sendiri, keadaan belajar, proses belajar, guru yang memberi pelajaran, teman belajar dan bergaul, serta program belajar yang ditempuh merupakan faktor yang mempunyai pertalian erat satu

²¹ Wahyu Gusparadu, *Ibid.*, hal. 115-117

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dengan yang lain. Itu semua merupakan komponen keadaan (situasi) belajar yang menjadi salah satu unsur penting dalam belajar.²²

Dari dimensi siswa, masalah-masalah belajar yang dapat muncul sebelum kegiatan belajar dapat berhubungan dengan karakteristik/ciri siswa, baik berkenaan dengan minat, kecakapan maupun pengalaman-pengalaman selama proses belajar. Masalah belajar seringkali berkaitan dengan sikap terhadap belajar, motivasi, konsentrasi, pengolahan pesan pembelajaran, menyimpan pesan, menggali kembali pesan yang telah tersimpan, untuk hasil belajar.²³

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni:

- a. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.²⁴ Di dalam membicarakan faktor internal ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.²⁵
 - 1) Faktor Fisiologis (Jasmaniah)

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kekurangan gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya berada dibawah siswa-siswa yang

²² Lukmanul Hakiim, *Perencanaan pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009),

²³ Ainnurrahman, *Op. Cit.*, hal. 177

²⁴ Muhibbin Syah, *Op. Cit.*, hal 129

²⁵ Slameto, *Op. Cit.*, hal. 54

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepat ngantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.²⁶

- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan disekitar siswa.²⁷ Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.²⁸ Menurut Yudhi Munadi dalam bukunya yang berjudul Media Pembelajaran mengemukakan bahwa faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

1) Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial.

2) Faktor instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

²⁶ Yudhi Munadi, *Op. Cit.* hal. 24-25

²⁷ Muhibbin Syah, *Loc. Cit.*, hal 129

²⁸ Slameto, *Op. Cit.*, hal. 60

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.²⁹

- c. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar

Siswa mencakup strategi dan metode yang digunakan dalam proses mempelajari materi pelajaran. Faktor-faktor tersebut seringkali saling berinteraksi dan memengaruhi satu sama lain. Misalnya, siswa yang bersikap konservatif terhadap ilmu pengetahuan atau termotivasi oleh faktor eksternal biasanya cenderung memilih cara belajar yang lebih sederhana dan kurang mendalam. Sebaliknya, siswa dengan tingkat inteligensi tinggi dan mendapat dukungan positif dari orang tua cenderung menggunakan pendekatan belajar yang lebih fokus pada kualitas hasil. Oleh karena itu, pengaruh berbagai faktor tersebut menyebabkan adanya siswa yang berprestasi tinggi (high-achievers) dan yang berprestasi rendah (underachievers) atau bahkan mengalami kegagalan dalam belajar.³⁰

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor hasil belajar adalah minat, motivasi, perhatian belajar dan kesiapan belajar.

- c. **Alat Penilaian Hasil Belajar**

Hasil belajar diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat.³¹ Salah satu bentuk alat

²⁹ Yudhi Munadi, *Op. Cit.*, hal. 31-32

³⁰ Muhibbin Syah, *Loc. Cit.*, hal 129

³¹ *Op.Cit.* Purwanto, Hal 44

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

evaluasi tersebut adalah berbentuk test. Tes hasil belajar merupakan tes penguasaan, karena tes ini mengukur penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan oleh guru atau dipelajari oleh siswa.³²

Tes hasil belajar dapat di bagi menjadi empat macam, salah satunya yaitu tes formatif.³³ Test formatif dimaksudkan sebagai test yang digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti proses belajar mengajar. Test formatif diujikan untuk mengetahui sejauh mana proses belajar mengajar dalam satu program telah membentuk siswa dalam perilaku yang menjadi tujuan pembelajaran program tersebut. Setiap akhir program atau akhir pertemuan pokok bahasan, siswa dievaluasi penguasaan atau perubahan perilakunya dalam pokok bahasan tersebut. Test formatif dalam praktik pembelajaran dikenal sebagai ulangan harian.³⁴

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Kusnadi dan rekan-rekannya, indikator hasil belajar merupakan tanda-tanda yang menunjukkan tercapainya kompetensi dasar. Dalam silabus, indikator berfungsi sebagai petunjuk yang mengidentifikasi perubahan perilaku siswa. Tanda-tanda ini bersifat lebih spesifik dan dapat diamati secara langsung pada siswa. Ketika serangkaian indikator hasil belajar sudah terlihat pada siswa, maka target kompetensi dasar dianggap telah terpenuhi.³⁵

³² *Ibid*, Hal 66

³³ *Ibid*, Hal 67

³⁴ *Ibid*, Hal 68

³⁵ Kusnadi, dkk, *Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS*, Jakarta : Kencana, 2008, Hal

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris, indikator keberhasilan belajar siswa meliputi beberapa aspek, yaitu: 1) semangat siswa dalam mengerjakan tugas, 2) partisipasi aktif siswa dalam menyampaikan pendapat, 3) keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan, dan 4) keberanian siswa dalam memberikan jawaban atas pertanyaan.

Adapun Indikator dari hasil belajar menurut Bloom yang dinamakan cara klasifikasi itu dengan *the taxonomy of Education objectives*. Menurut bloom tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam Tiga Ranah ranah yaitu :

a. Ranah kognitif

Berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan intelektual berpikir. Menurut bloom, ranah kognitif menggolongkan dan mengurutkan keahlian berpikir yang menggambarkan tujuan yang diharapkan titik proses berpikir mengekspresikan tahap-tahap kemampuan yang harus siswa kuasai, sehingga dapat menunjukkan kemampuan mengolah pikirannya sehingga mampu mengaplikasikan teori ke dalam perbuatan. Konsep tersebut mengalami perbaikan seiring dengan perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

b. Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional yaitu perasaan, sikap, dan nilai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Ranah psikomotor

Berkenaan dengan suatu keterampilan keterampilan atau gerakan-gerakan fisik.³⁶ Ranah psikomotor mencakup enam aspek, yaitu gerakan refleksi, keterampilan dasar dalam bergerak, kemampuan perseptual, koordinasi dan ketepatan gerakan, keterampilan gerakan yang kompleks, serta gerakan yang bersifat ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor, merupakan aspek-aspek yang menjadi fokus dalam penilaian hasil belajar. Di antara ketiganya, ranah kognitif paling sering dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan langsung dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran.³⁷

Proses kognitif terdiri dari beberapa tingkatan, antara lain: mengingat pengetahuan yang tersimpan dalam memori jangka panjang, memahami arti materi, menerapkan prosedur atau konsep, menganalisis dengan memecah materi menjadi bagian-bagian dan menentukan hubungan antar bagian, mengevaluasi dengan membuat keputusan berdasarkan kriteria tertentu, serta mencipta dengan menggabungkan berbagai elemen menjadi sesuatu yang baru.³⁸ Teori teori di atas menunjukkan bahwa seseorang akan memperoleh hasil belajar dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar tersebut dapat bentuk kognitif, afektif dan psikomotor yang penilaiannya melalui tes.

³⁶ *Op. Cit*, Rusman, Hal 131

³⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008, Cet. 12, Hal 22

³⁸ Lorin W. Anderson, dan David R. Krathwohl, *Pembelajaran Pengajaran, dan Asesmen*, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), Cet 1, Hal 43.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesimpulannya, hasil belajar adalah pencapaian optimal yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung, baik pada mata pelajaran apapun, khususnya pada pelajaran ekonomi. Hasil tersebut memiliki makna penting untuk kondisi saat ini dan dapat digunakan sebagai dasar untuk mempersiapkan masa depan, baik di tingkat regional, nasional, maupun global..

3. Materi Permintaan, Penawaran dan keseimbangan pasar

Permintaan adalah jumlah barang atau jasa yang ingin dan mampu dibeli oleh konsumen pada tingkat harga tertentu dan dalam periode waktu tertentu. Hukum Permintaan Jika harga naik, maka jumlah barang yang diminta akan turun, dan sebaliknya, ceteris paribus (faktor lain tetap). Penawaran adalah jumlah barang atau jasa yang ingin dan mampu dijual oleh produsen pada tingkat harga tertentu dan dalam periode waktu tertentu. Hukum Penawaran Jika harga naik, maka jumlah barang yang ditawarkan juga akan naik, dan sebaliknya, ceteris paribus.

Keseimbangan pasar terjadi ketika jumlah barang yang diminta sama dengan jumlah barang yang ditawarkan pada suatu tingkat harga tertentu. Titik ini disebut titik ekuilibrium (E). Harga pada titik ini disebut harga keseimbangan. Jumlah barang disebut jumlah keseimbangan. Ketidakseimbangan: Surplus: Jumlah penawaran > permintaan → harga cenderung turun. Shortage (kelangkaan): Jumlah permintaan > penawaran → harga cenderung naik.³⁹

³⁹ Lorin W. Anderson, dan David R. Krathwohl, Pembelajaran Pengajaran, dan Asesmen, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), Cet 1, Hal 43.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar

Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran berbasis teknologi mengacu pada penggunaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) dalam proses pembelajaran. Menurut Julia et. al, Guru perlu fokus pada teknologi yang terus berkembang untuk melibatkan peserta didik dan memastikan bahwa pendidikan yang diberikan relevan dengan masyarakat di mana mereka akan hidup di zaman yang serba digital. Menurut Adrian Media pembelajaran digital adalah bentuk media yang menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini mencakup berbagai bentuk, termasuk teks digital, gambar, audio, video, animasi, simulasi, permainan, dan aplikasi interaktif. Media pembelajaran digital dapat diakses melalui perangkat komputer, laptop, tablet, atau smartphone, serta menggunakan koneksi internet. Media pembelajaran digital menjadi solusi efektif untuk mengubah pembelajaran yang tidak menarik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.⁴⁰

Menurut Batubara, Media pembelajaran digital adalah media pembelajaran yang bekerja dengan data digital atau dapat menghasilkan sebuah citra digital yang dapat diolah, diakses, dan didistribusikan menggunakan perangkat digital. Contoh perangkat digital yang paling sering ditemui adalah: komputer, tablet, smartphone, kamera digital, jam

⁴⁰ Maryana, dkk " Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar: Pembelajaran Bahasa Indonesia di Era Merdeka Belajar" Semarang,2023. Hal 20-21

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

digital, dan TV Digital. Beberapa peralatan inilah yang sering digunakan untuk membuat dan mengoperasikan media pembelajaran digital. Contoh media pembelajaran digital antara lain adalah: berkas foto digital, poster digital, komik digital, berkas audio dan video digital, serta dokumen-dokumen digital lain yang digunakan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menantang bagi peserta didik. Konten multimedia, interaktivitas, dan elemen permainan dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Teknologi memungkinkan akses pembelajaran yang lebih fleksibel, baik dalam hal waktu maupun tempat. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran melalui perangkat komputer, laptop, tablet, atau smartphone mereka, dan belajar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka sendiri. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat mendorong kolaborasi dan interaksi antara peserta didik. Peserta didik dapat bekerja sama dalam tugas kelompok, berdiskusi, berbagi ide, dan memberikan umpan balik melalui platform pembelajaran daring atau alat kolaborasi lainnya. Teknologi memungkinkan penyajian informasi yang lebih interaktif, visual, dan mudah dipahami.⁴¹

Penggunaan komik digital dalam pembelajaran bukan tanpa tujuan. Tentunya, komik digital memiliki fungsi yang dapat mendukung terlaksanakannya pembelajaran dengan optimal. Komik digital sebagai

⁴¹ *Ibid.*, Hal. 21-22

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

salah satu media pembelajaran dapat memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari dan memahami konsep materi secara komprehensif, meliputi perkembangan kognitif, motivasi, hingga pengolahan informasi.⁴² Sejalan dengan penelitian Silvia Manda Agustin, dkk menyatakan pengaruh penggunaan media komik digital yang telah teruji mempunyai implikasi terhadap meningkatnya hasil belajar beserta minat belajar peserta didik.

Adapun implikasi dari menggunakan media komik digital selama berlangsungnya pembelajaran, adalah Media komik digital dapat dijadikan preferensi untuk menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran, sehingga guru dapat melaksanakan aktivitas belajar mengajar dengan lebih bervariasi memakai media komik digital. Media komik digital juga memiliki dampak dalam mengoptimalkan minat belajar peserta didik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan selama belajar mengajar berlangsung, sehingga hasil belajar siswa dapat mengalami peningkatan. Penggunaan media komik digital dapat memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari sendiri materi yang akan diajarkan atau bahkan mengulang materi yang telah diajarkan, karena media komik digital bisa dibaca dimanapun. Bahkan ketika siswa kesulitan untuk menjawab sebuah soal, siswa dapat dengan mudah melihat kembali materi yang ada di dalam media komik digital.⁴³

⁴² *Ibid.*, Hal. 31

⁴³ Silvia Manda Agustin, dkk "Pengaruh Media Komik" *Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* Vol.16 No. 2, Juli 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Penelitian Relevan

Untuk menunjukkan bahwa penelitian ini belum ada, maka peneliti akan memaparkan penelitian atau tulisan yang sudah ada. Dari hal ini, nantinya peneliti akan menjadikan sebagai teori dan sebagai perbandingan dalam mengupas berbagai permasalahan penelitian ini, sehingga memperoleh penemuan baru yang otentik. Diantaranya peneliti paparkan sebagai berikut:

1. Hardy Wijayanto melakukan penelitian untuk menemukan pengaruh penerapan lembar kerja siswa dengan menggunakan media komik terhadap peningkatan hasil belajar akuntansi siswa kelas XII IPS SMA Negeri 2 Batu. Hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa penggunaan media komik terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media pembelajaran komik sebelumnya juga telah dilakukan oleh Dwi Febrianti dan Rizki Dwi Putri. Hasil pengembangan media pembelajaran Dwi Febrianti, terbukti layak untuk digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara media komik hasil pengembangan dari Rizki Dwi Putri terbukti efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ekonomi. Uji materi yang telah dilaksanakan oleh ahli materi menunjukkan presentase kelayakan sebesar 90,84%. Sementara itu berdasarkan uji media yang telah dilakukan sebelumnya oleh ahli media, diketahui presentase kelayakan Komik Audio Visual sebesar 93,75%. Sedangkan melalui hasil analisis data uji coba produk diketahui presentase kelayakan sebesar 83,59%. Diperoleh pula kritik dan saran dari para validator uji kelayakan Komik Audio Visual. Kritik dan saran tersebut mencakup aspek media dan materi dari Komik Audio

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Visual. Kritik dan saran ini merupakan dasar dilakukannya perbaikan atau revisi demi penyempurnaan bentuk Komik Audio Visual. Dapat disimpulkan dari data uraian sebelumnya bahwa Komik Audio Visual dinilai sangat valid/layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.⁴⁴

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya penelitian ini menggunakan uji size effec, normalitas, homogenitas, dalam melihat hasil dari penelitian dan begitu juga penelitian ini memiliki sampel 64 siswa,yang terdiridari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil dari penelitian ini memperoleh tingkat pengaruh sebesar 0,72 masuk pada kriteria besar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama menggunakan media komik digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang berjudul “pengaruh penguunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik mata pelajaran fiqih kelas II di MI NU Nashru Fajar Meteseh kota Semarang tahun Pelajaran 2017/2018” karya Durotun Nasikhah.⁴⁵ Model yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian field research. Bentuk field research dalam penelitian ini yaitu true field research (benar benar penelitian lapangan) jenis “posttest only control design” pengujian hipotesis hanya menggunakan nilai angket. Dalam penelitian ini terdapat 4 kelas. Peneiian ini hanya menggunakan angket. hasil “Penelitian yang penulis buat, pengaruh media komik terhadap minat

⁴⁴ Silvia Manda Agustin, dkk "Pengaruh Media Komik" Stilistika : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol.16 No. 2, Juli 2023

⁴⁵ Zulfa Fatati Nadya Nafis, “Pengembanganmedia Pembelajaran Komik Audio Visual Bagi Pembelajaran Ekonomi Materi Kurs Valuta Asing Di SMA Negeri 8 Malang” Hal.160

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

belajar siswa kelas IIIA mata pelajaran Fiqih di MI Nashrul Fajar Meteseh Tembalang Semarang tahun pelajaran 2017/2018. Hal ini terbukti dari besarnya $r_{hitung} = 0,54$ dan r_{tabel} dengan signifikansi $5\% = 0,367$, dan hasil analisis product moment dilanjutkan dengan analisis lanjutan yakni Analisis Varians Regresi Sederhana, hasil dari F_{hitung} ialah 11,306. Dan nilai $F_{tabel} 5\%$ signifikansiyakni 4,21 karena jumlah sampel 29 dan nilai Variabel 1". Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terdahulu ialah sama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu ialah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakan pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar fiqih kelas II. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media e-comic untuk mengetahui apakah pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran aqidah akhlaq kelas VI.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya penelitian ini memfokuskan pada pengaruh media komik terhadap hasil belajar menggunakan uji size effec, begitu juga penelitian ini memiliki sampel 64 siswa, yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas kontrol dan kelas eksperimen, hasil dari penelitian ini memperoleh tingkat pengaruh sebesar 0,72 masuk pada kriteria besar. Sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada pengaruh penguunaan media komik terhadap minat belajar peserta didik, dan kelas penelitian sebelumnya terdiri dari 4 kelas. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media komik digital, dan menggunakan siswa sebagai sampel penelitian, sama-sama menggunakan lembar observasi.

3. Penelitian yang berjudul “Pengaruh media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan” karya Asri Anita.⁴⁶ Metode penelitian yang digunakan ialah kuasi eksperimen dengan bentuk Posttest-Only Control Design. “bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik Assignment Random Sampling. Sampel penelitian yang pertama berjumlah 30 siswa untuk kelas eksperimen dengan menggunakan media komik. Sampel yang kedua berjumlah 30 siswa untuk kelas kontrol tanpa menggunakan media komik. Analisis data proses kedua kelompok menggunakan uji-t, diperoleh hasil thitung sebesar 5,17 dan ttabel pada taraf signifikansi 5% sebesar 2,00, maka thitung > ttabel. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa”.⁴⁶

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti terdahulu ialah sama-sama menggunakan media komik dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu ialah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk mengetahui adakah pengaruh

⁴⁶ Asri Anita, “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan”. (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah, 2014)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa pada konsep faktor dan kelipatan. Sedangkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media e-comic untuk mengetahui apakah pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran aqidah akhlaq kelas VI.

Konsep Operasional

Konsep operasional adalah konsep yang digunakan untuk menentukan bagaimana mengukur variabel dalam penelitian, fungsi konsep operasional dapat memudahkan dalam melakukan pengukuran terhadap variabel yang diteliti sesuai dengan hasil penelitian. Berdasarkan indikator hasil belajar maka, konsep operasional dalam penelitian ini yaitu :

1. Variabel Komik Digital (X)

Indikator variable ini di kembangkan dari teori Gumelar tahap untuk membuat komik dari ide ke desain karakter, yaitu:

- a. Menentukan ide, ide adalah segala sesuatu yang masih murni atau belum pernah dipikirkan atau dilakukan orang lain.
- b. Menentukan Story Making, story adalah alur atau jalur cerita, dari awal hingga akhir. Story disebut juga dengan storyline, dapat berupa rangkuman cerita atau sinopsis.
- c. Menentukan Theme (Genre), setelah membuat storyline, selanjutnya menentukan kategori atau jenis cerita yang akan dibuat, yaitu (1) fiction story (cerita fiksi), (2) hybrid story (cerita kejadian asli), dan (3) non fiction story/ report (cerita non fiksi).
- d. Menentukan Age Segmentation, setelah menentukan genre komik langkah selanjutnya menentukan kelompok usia pembacanya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- e. Membuat Plot, yaitu kerangka jalan cerita dari awal sampai akhir secara rinci.
- f. Membuat Script, yaitu naskah yang lengkap dengan keterangan waktu, tempat, jarak, angels, dan tokoh yang terlibat dalam pembicaraan, aksi ataupun semua hal yang ada dalam adegan yang diperlukan.
- g. Membuat desain karakter dan peranannya, yaitu menentukan karakter yang akan berperan dalam komik seperti; karakter protagonis, antagonis atau tritagonis.
- h. Menggambar karakter sesuai dengan script yang telah dibuat

2. Variabel Hasil Belajar (Y)

Indikator variable ini di kembangkan dari teori menurut Moore dan di tekankan pada ranah kognitif :

- a. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- b. Pemahaman : proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.
- c. Penerapan : penerapan media pembelajaran komik dapat membantu siswa memahami maksud dan tujuan pencapaian materi pada mata pelajaran yang bersangkutan.
- d. Analisis : Kemampuan menguraikan suatu materi menjadi bagian-bagiannya

Hasil akan terlihat pada perolehan nilai tes hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran komik digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi Dasar

Asumsi pada penelitian ini adalah semakin intensif penerapan media pembelajaran *komik digital* semakin besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

2. Hipotesis

Ha : Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *komik digital* terhadap hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran pada mata Pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

H₀ : Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *komik digital* dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*. Jenis penelitian *Quasi Eksperimen* ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu, yang mana dalam jenis penelitian variable-variabel yang terlibat dalam penelitian tidak dikontrol sepenuhnya. Desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Group Design*.⁴⁷ Pada desain ini terdapat dua kelompok, kelompok pertama diberi perlakuan (X) dan kelompok yang lain tidak diberi perlakuan (Y). Kelompok yang diberi perlakuan disebut kelompok eksperimen dan kelompok yang tidak diberi perlakuan disebut kelompok kontrol. Secara rinci *Nonequivalent Control Group Design* dapat dilihat pada Tabel III.1 berikut:⁴⁸

Tabel III.1
Nonequivalent Control Group Design

Kelas	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Sumber: Karunia Eka Lestari & Mokhammad Ridwan Yudhanegara

Keterangan:

O_1 = Pretest pada kelas eksperimen

O_2 = Posttest pada kelas eksperimen

O_3 = Pretest pada kelas kontrol

⁴⁷Karunia Eka Lestari And Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Laporan Penelitian Dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi Disertai Dengan Model Pembelajaran Dan Kemampuan Matematis* (Bandung: Refika Aditama, 2018); Hal. 136.

⁴⁸Ibid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$O_4 = \text{Posttest}$ pada kelas kontrol

X : Perlakuan dengan Pendekatan *Open-Ended*

Desain ini akan diterapkan pada situasi yang berbeda yaitu kelas eksperimen akan diterapkan pendekatan *open-ended* dan kelas kontrol akan diterapkan pembelajaran konvensional.

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bulan februari 2025. Sedangkan tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di SMA Negeri 1 Sentajo Raya yang terletak di Jl. Pelajar No, 08 Muaro Sentajo, Sentajo Raya, Kuantan Singingi, Riau. Pemilihan lokasi ini didasari atas alasan bahwa persoalan-persoalan yang dikaji oleh peneliti ada dilokasi tersebut.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek Penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya, sedangkan objek penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan sekumpulan objek yang diteliti, Populasi dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran ekonomi dan seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 107 orang yang terbagi dalam 3 kelas yaitu, kelas X1, X2, dan X3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Table III.2
Jumlah siswa kelas X

Kelas	Jumlah Siswa
X1	36
X2	36
X3	35
Total	107

Sumber: Data Olahan 2025

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian populasi yang diteliti. Penelitian ini menggunakan dua kelas sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian untuk menentukan kelas eksperimen dan kontrolnya digunakan teknik *Purposive Sampling* yaitu sampel yang sengaja dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu. Nilai rata-rata kelas siswa yang mendekati atas pertimbangan dan saran guru mata pelajaran ekonomi. Penentuan kelas sampel dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan dua kelas sampel yang memiliki kemampuan sama atau mendekati sama berdasarkan nilai Pretest X SMA Negeri 1 Sentajo Raya tahun pelajaran 2024/2025.
- b. Pilih dua kelas eksperimen dan kontrol, dimana kelas X ditetapkan menjadi kelas eksperimen yang mendapatkan media pembelajaran komik digital, sedangkan kelas X sebagai kelas kontrol dengan media pembelajaran lain.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Adapun hasil pretest yang diperoleh dari kelas X sebagai berikut:

Table III.3
Rata Rata Hasil Pretest

Kelas	Rata Rata
X1	75,34
X2	74,21
X3	73,75

Sumber: Data Olahan 2025

Berdasarkan tabel III.3 diatas dapat ditentukan bahwa sampel penelitiannya yaitu kelas X1 dan kelas X2 SMA Negeri 1 Sentajo Raya. Setelah didapat dua kelas sampel, maka untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan melakukan undian dari kedua kelas yang telah di pilih, sehingga dari undian tersebut ditetapkan kelas X2 sebagai kelas kontrol dan kelas X1 sebagai kelas eksperimen. Sampel penelitian ini berjumlah 72 orang siswa, terdiri dari 36 orang siswa kelas eksperimen dan 36 orang siswa kelas kontrol. Pemilihan ini ditetapkan berdasarkan nilai rata-rata hasil Pretest kedua kelas ini hampir sama, yaitu 73,28 X1 dan 68,40 X2 yang terlihat pada tabel di bawah ini

Table III.4
Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata rata	Kelas
X2	36	74,21	Kontrol
X3	36	73,75	Eksperimen

Sumber: Data Olahan 2025

Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi yang dilakukan melibatkan pengamatan terhadap guru dan siswa. Data yang digunakan adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan guna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperoleh data yang diinginkan. Data yang digunakan adalah data yang digunakan untuk menerapkan metode pembelajaran komik digital.

2. Teknik Tes

Tes digunakan untuk mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang akurat atas kemampuan siswa memahami pembelajaran materi pokok pasar dan terbentuknya harga pasar dengan model pembelajaran *problem based learning*. Tes akan dilakukan dua kali, pertama tes sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Tes dilakukan terhadap dua kelas, yang satu diterapkan model pembelajaran *komik digital* (kelas eksperimen) dan satu kelas lagi dengan pembelajaran konvensional (kelas kontrol). Data mengenai hasil belajar siswa sebelum perlakuan diperoleh dari nilai pretest, sedangkan data tentang hasil belajar siswa setelah perlakuan diperoleh melalui posttest yang dilakukan diakhir pertemuan.

3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keadaan sekolah, kegiatan pembelajaran dalam penelitian serta data lainnya yang dirasa perlu guna menunjang penelitian.

Instrument Penelitian

1. Uji Validitas Tes

Soal dikatakan valid apabila soal tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Soal tes yang disusun disesuaikan dengan kurikulum

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mata pelajaran ekonomi siswa kelas X. Valid atau tidaknya suatu tes dilihat berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a. Apakah tes tersebut bahan-bahannya sesuai dengan kurikulum.
- b. Apakah tes tersebut berisi bahan-bahan yang diajarkan oleh guru⁴⁹

Seiring dengan pernyataan di atas, Sudijono juga menegaskan bahwa tes hasil belajar dapat dikatakan validitas isi yang tinggi apabila butir-butir soal selaras dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan serta sesuai dengan materi yang ada dengan kurikulum. Validitas tersebut sesuai dengan validitas isi.

Kriteria pengujian validitas meliputi :

1. Jika $r_{xy} > r_{tabel}$ maka item soal dinyatakan valid
2. Jika $r_{xy} < r_{tabel}$ maka item soal dinyatakan tidak valid⁵⁰

Penulis melakukan uji validitas instrumen penelitian kepada 30 siswa, hasil uji dapat direkapitulasikan ke dalam tabel sebagai berikut:

Tabel III.5
Rekapitulasi Hasil Uji Validitas
Instrumen Penelitian

No Item	r-hitung	r-tabel	Keputusan	Keterangan
1	0,563	0,361	Valid	Digunakan
2	0,734	0,361	Valid	Digunakan
3	0,484	0,361	Valid	Digunakan
4	0,391	0,361	Valid	Digunakan
5	0,722	0,361	Tidak Valid	Gugur
6	0,107	0,361	Valid	Digunakan
7	0,648	0,361	Valid	Digunakan
8	0,226	0,361	Tidak Valid	Gugur
9	0,482	0,361	Valid	Digunakan
10	0,472	0,361	Valid	Digunakan
11	0,473	0,361	Valid	Digunakan

⁴⁹ Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta. Hlm. 67

⁵⁰ Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. Hlm 164

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

12	0,475	0,361	Valid	Digunakan
13	0,664	0,361	Valid	Digunakan
14	0,384	0,361	Valid	Digunakan
15	0,772	0,361	Valid	Digunakan
16	0,012	0,361	Tidak Valid	Gugur
17	0,339	0,361	Valid	Digunakan
18	0,422	0,361	Valid	Digunakan
19	0,542	0,361	Valid	Digunakan
20	0,135	0,361	Tidak Valid	Gugur
21	0,442	0,361	Valid	Digunakan
22	0,158	0,361	Tidak valid	Gugur
23	0,382	0,361	Valid	Digunakan
24	0,752	0,361	Valid	Digunakan
25	0,488	0,361	Valid	Digunakan

Sumber: Data Olahan 2025

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui ada sebanyak 25 item soal yang diujikan, 20 item soal valid dan 5 item soal tidak valid. Sehingga peneliti dalam pengumpulan data penelitian hanya menggunakan item soal yang valid saja yaitu 20 item soal tersebut yang selanjutnya akan diujikan tingkat reliabilitasnya. Uji validitas instrumen penulis menggunakan alat bantu *Ms. Excel 2010* yang penyajian datanya ada pada lampiran.

2. Reliabilitas Tes

Reabilitas tes maksudnya adalah tingkat kepercayaan dari tes tersebut. Menurut Sudjiono rumusan yang digunakan adalah yang diajukan oleh Kuder dan Richardson dengan kode KR_{20} , yaitu:⁵¹

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

p : proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

q : proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

($q = 1-p$)

⁵¹Sudijono, Anas. *Op.Cit.* hlm.252

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Σpq : jumlah hasil perkalian antara p dan q

n : jumlah butir soal tes

S : standar deviasi (standar deviasi adalah akar varians)

Peneliti melakukan uji reliabelitas dengan menggunakan Excel.

Berikut adalah tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guilford berikut.

Tabel III.6
Kriteria Uji Reabilitas

Koefisien Korelasi	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tetap/sangat Baik
$0,70 \leq r \leq 0,90$	Tinggi	Tetap/baik
$0,40 \leq r \leq 0,70$	Sedang	Cukup tetap/cukup Baik
$0,20 \leq r \leq 0,40$	Rendah	Tidak tetap/buruk
$0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tetap/sangat buruk

Sumber: Hasil Olahan Data 2025

Tabel III.7
Hasil Uji Reabilitas Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	,745
		N of Items	13 ^a
	Part 2	Value	,648 ^b
		N of Items	12 ^c
	Total N of Items		25
Correlation Between Forms			,517 ^d
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		,725 ^d
	Unequal Length		,728 ^d
Guttman Split-Half Coefficient			,753

Sumber: Data Olahan 2025

Pengujian reabilitas instrumen soal pilihan ganda disimpulkan instrumen soal pilihan ganda terdiri 25 item pertanyaan terdapat Guttman Split-Half Coefficient 0, 753 maka diketahui item-item pertanyaan pada soal yang digunakan reliabel karena $> 0,60$ sehingga masuk pada kriteria baik maka dikatakan reliabel.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Uji Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (menguasai materi yang ditanyakan) dengan siswa yang kurang pandai (belum menguasai materi yang ditanyakan). Untuk menentukan daya pembeda soal digunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto yaitu :⁵²

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

- Ba = Jumlah kelompok atas yang menjawab benar
- Bb = Jumlah kelompok bawah yang menjawab benar
- Ja = Jumlah peserta kelompok atas
- Jb = Jumlah peserta kelompok bawah
- D = Angka indeks diskriminasi item

Sebagai pedoman, kriteria indeks daya pembeda soal seperti pada tabel berikut ini.

Tabel III.8
Kriteria Daya Pembeda Soal

Daya Pembeda	Kriteria
0,00 - 0,20	Jelek (<i>poor</i>)
0,20 - 0,40	Cukup (<i>satisfactory</i>)
0,40 - 0,70	Baik (<i>Good</i>)
0,70 - 1,00	Baik sekali (<i>Excellent</i>)
Minus (bertanda negatif)	Jelek sekali

Sumber: Data Olahan 2025

4. Uji Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran soal merupakan bilangan yang menunjukkan sukar dan mudahnya suatu soal. Rumusan yang digunakan untuk menentukan tingkat kesukaran soal seperti dikemukakan oleh Arikunto,

⁵²Arikunto, Suharsimi. *Op.Cit.* hlm. 213-214

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yaitu:⁵³

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

- P = Indeks kesukaran
 B = Banyak siswa yang menjawab soal benar
 Js = Jumlah seluruh siswa peserta tes.

Tabel III.9
Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Klasifikasi
1	$0,00 \leq P < 0,30$	Sukar
2	$0,31 \leq P < 0,70$	Sedang
3	$0,71 \leq P < 1,00$	Mudah

Sumber: Data Olahan 2025

Untuk mengetahui besarnya indeks kesukaran soal, kriteria yang digunakan ialah $0,30 \leq P < 1,00$ yaitu tingkat kesukaran mudah dan sedang. Berdasarkan hasil pengolahan data uji coba soal yang dilakukan, hasil perhitungan tingkat kesukaran soal secara rata-rata di kategorikan sedang tertera pada tabel berikut

Tabel III.10
Rekapitulasi Tingkat Kesukaran Soal

No	Nomor Item Soal	P	Klasifikasi
1	Soal nomor 1	0,6	Sedang
2	Soal nomor 2	0,77	Mudah
3	Soal nomor 3	0,77	Mudah
4	Soal nomor 4	0,77	Mudah
5	Soal nomor 5	0,43	Sedang
6	Soal nomor 6	0,5	Sedang
7	Soal nomor 7	0,57	Sedang
8	Soal nomor 8	0,63	Sedang
9	Soal nomor 9	0,5	Sedang
10	Soal nomor 10	0,67	Sedang
11	Soal nomor 11	0,53	Sedang
12	Soal nomor 12	0,47	Sedang
13	Soal nomor 13	0,7	Sedang
14	Soal nomor 14	0,63	Sedang
15	Soal nomor 15	0,57	Sedang
16	Soal nomor 16	0,57	Sedang

⁵³ Arikunto, Suharsimi. *Op. Cit.* Hlm 208

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17	Soal nomor 17	0,63	Sedang
18	Soal nomor 18	0,63	Sedang
19	Soal nomor 19	0,6	Sedang
20	Soal nomor 20	0,5	Sedang

Sumber: Olahan Data 2025

Berdasarkan data di atas, dari 20 item soal terdapat 3 soal dengan klasifikasi mudah, dan 17 item lainnya masuk pada klasifikasi sedang. Penulis dalam hal mengukur tingkat kesulitan item soal menggunakan alat bantuan berupa program olah data *Ms. Excel 2010*. Data terkait pengukuran dapat dilihat pada lampiran.

Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

Pada penelitian ini digunakan uji normalitas untuk mengetahui apakah sebaran data yang digunakan berdistribusi normal atau tidak normal. Rumus uji yang digunakan adalah uji chi-kuadrat sebagai berikut :

$$X^2 = \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

Keterangan :

X^2 : nilai normalitas hitung

fo : frekuensi yang diperoleh dari data nilai

fh : frekuensi yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Pada penelitian ini dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah kedua data tersebut memiliki variansi yang homogen atau tidak homogen. Untuk rumus yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

$$F_{hitung} = \frac{\text{Variansi terbesar}}{\text{Variansi terkecil}}$$

Untuk menentukan F_{tabel} dengan dk pembilang = $n_1 - 1$ dan dk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dk penyebut = $n_2 - 1$ dengan taraf signifikan 0,05. Maka kaidah keputusan :

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka berarti data tersebut tidak homogen

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka berarti data tersebut, KMuthomogen.

3. Uji Hipotesis

Uji perbedaan rata-rata untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rerata kelas eksperimen secara signifikan dengan rerata kelas kontrol. Jenis uji hipotesis :

- 1) Bila $n_1 \neq n_2$ varian homogen dapat digunakan rumus tes t dengan pooled varian. Dengan derajat kebebasan (dk) = $n_1 + n_2 - 2$. jika t hitung > t tabel maka H_a diterima H_o ditolak. Adapun rumusnya sebagai berikut:⁵⁴

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-1)s_1^2 + (n_2-1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2} \right)}}$$

Keterangan :

- \bar{X}_1 = Mean Kelas Eksperimen
- \bar{X}_2 = Mean Kelas Kontrol
- s_1^2 = Variasi Kelas Eksperimen
- s_2^2 = Variasi Kelas Kontrol
- n_1 = Sampel Kelas Eksperimen
- n_2 = Sampel Kelas Kontrol

- 2) Bila $n_1 \neq n_2$, varian tidak homogen dapat digunakan rumus t test dengan *separated varian*. Harga t sebagai pengganti t-tabel dihitung dari selisih harga t tabel dihitung dari selisih harga t tabel dengan dk

⁵⁴Ibid, Hlm. 199

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

$(n_1 - 1)$ dan $(n_2 - 1)$ dibagi dua. Kemudian ditambahkan dengan harga t yang terkecil. Adapun rumusnya sebagai berikut.⁵⁵

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

- \bar{X}_1 = Mean Kelas Eksperimen
- \bar{X}_2 = Mean Kelas Kontrol
- s_1^2 = Variasi Kelas Eksperimen
- s_2^2 = Variasi Kelas Kontrol
- n_1 = Sampel Kelas Eksperimen
- n_2 = Sampel Kelas Kontrol.

- 3) Jika data tidak berdistribusi normal maka pengujian hipotesis menggunakan uji statistic non-parametrik yaitu menggunakan uji *Mann-Whitney U*, yaitu:⁵⁶

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1-1)}{2} - R_1$$

Dan

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2-1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

U_1 = Jumlah Peringkat.

4. Uji Pengaruh (Effect-Size)

Besar Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *scaffolding* terhadap hasil belajar siswa dilakukan dengan menghitung *cohen'd* menggunakan rumus *Effect-size* dari *cohen* sebagai berikut:

$$d = \frac{\bar{X}_t - \bar{X}_c}{S_{pooled}}$$

Keterangan:

⁵⁵ *Ibid*, Hlm. 196

⁵⁶ Sugiyono, *Statistik Nonparametrik Untuk Penelitian*, Bandung:Alfabeta 2012. Hlm.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d	: Nilai <i>effect size</i>
\bar{x}_t	: Nilai rata-rata kelompok percobaan
\bar{x}_c	: Nilai rata-rata kelompok kontrol
S_{pooled}	: Standar deviasi gabungan.

Mencari nilai S_{pooled} digunakan rumus:

$$S_{pooled} = \sqrt{\frac{(n_t-1)S_t^2 + (n_c-1)S_c^2}{n_t + n_c}}$$

Keterangan:

S_{pooled}	: Standar deviasi gabungan
n_t	: Jumlah sampel kelas eksperimen
n_c	: Jumlah sampel kelas kontrol
S_t	: Standar deviasi kelas eksperimen
S_c	: Standar deviasi kelas kontrol

Harga d menggambarkan besarnya pengaruh variabel bebas yang diintervensikan pada kelompok percobaan pada suatu variabel terikat.

Kriteria besarnya *effect size* diklasifikasikan sebagai berikut:

$d < 0,2$: Tergolong kecil
$0,2 < d < 0,8$: Tergolong sedang
$d > 0,8$: Tergolong besar.

Tahap perancangan (Design)

Tahap perancangan ini dihasilkan sebuah produk media pembelajaran.

Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran berupa video pada materi permintaan, penawaran dan keseimbangan pasar. Tahap perancangan ini terdiri dari beberapa langkah sebagai berikut :

- a. Menentukan *software* yang digunakan untuk membuat video pembelajaran

Software yang digunakan untuk membangun media pembelajaran adalah *canva*.

- b. Pengumpulan referensi

Tahapan ini dilakukan dengan memperhatikan materi yang

dikembangkan, adapun materi yang dimaksud adalah ketenagakerjaan. Adapun sub materi yang dibahas yaitu, tenaga kerja, kesempatan kerja, angkatan kerja, system upah, dan pengangguran. Setiap sub terdiri dari pengertian, jenis-jenis dan cara mengatasi masalah. Isi materi diambil dari sumber yang relevan yaitu buku.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

I. Validasi media pembelajaran komik digital

Validasi media pembelajaran video ini dilakukan oleh orang ahli yang berprofesi sebagai Dosen Prodi Teknik informatika di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yaitu Ibu Eka Pandu Cynthia. Selama proses validasi dilakukan revisi hingga diperoleh komik yang valid. Masing-masing validator mengisi lembar validasi yang telah disusun berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, kelayakan bahasa, dan keakuratan materi. Selain itu pada lembar validasi terdapat kolom saran, sehingga dapat menjadi acuan dalam melakukan perubahan atau penyempurnaan. Setelah dilakukan revisi maka didapat data hasil validasi akhir media pembelajaran berupa komik meliputi 4 aspek, yaitu :

1) Aspek kelayakan isi

Aspek kelayakan isi memiliki 4 komponen penilaian yang bertujuan untuk menilai kelayakan isi video terhadap materi yang digunakan. Skor rata-rata validasi aspek kelayakan isi dapat dilihat pada tabel 4.3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.11
Penilaian aspek kelayakan isi validator ahli materi

No	Komponen Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimum
1	Materi pada komik disesuaikan dengan modul	4	4
2.	Penyajian materi pada komik secara sistematis	4	4
3.	Ilustrasi kejelasan materi pada komik	4	4
4.	Penampilan komik yang menarik	3	4
Jumlah		15	16

Hasil validasi dari validator ahli materi dihitung dengan rumus skor rata-rata yaitu dengan persamaan :

$$\text{Presentase nilai validasi} = \frac{\text{skoryangdiperoleh}}{\text{skormaksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai Validasi} = \frac{15}{16} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai Validasi} = 94\%$$

Skor rata-rata validator ahli materi pada aspek kelayakan isi adalah 94%. Berdasarkan kriteria kelayakan penguat pembelajaran pada Tabel 3.4, maka kriteria kelayakan isi dengan persentase 94% termasuk kategori sangat valid.

2) Aspek kelayakan penyajian

Aspek kelayakan penyajian memiliki 3 komponen penilaian yang bertujuan untuk menilai tingkat penyajian dalam video. Skor rata-rata validasi aspek kebahasaan sbb:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.12
Penilaian aspek kelayakan penyajian validator ahli materi

No	Komponen	Skor diperoleh	Skor Maksimum
1.	Kemudahan memahami materi komik	4	4
2.	Kesesuaian gambar dan warna pada komik	4	4
3.	Kejelasan ilustrasi gambar pada komik	3	4
Jumlah		11	12

Hasil validasi aspek kelayakan penyajian dari validator materi dihitung dengan rumus skor rata-rata yaitu dengan persamaan:

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = 92\%$$

Skor rata-rata validator ahli materi pada aspek kelayakan penyajian adalah 92%. Berdasarkan kriteria perangkat pembelajaran pada table 3.4, maka kriteria kelayakan penyajian dengan persentase 92% termasuk kategori sangat valid.

3) Aspek kelayakan bahasa

Aspek kelayakan bahasa memiliki 2 komponen penilaian yang bertujuan untuk menilai tingkat keterbacaan atau penggunaan bahasa pada video. Skor rata-rata validasi aspek bahasa sbb:

Tabel III.13
Penilaian aspek kelayakan bahasa validator ahli materi

No	Komponen	Skor diperoleh	Skor maksimum
1.	Struktur kalimat pada komik jelas	4	4
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif	3	4
Jumlah		7	8

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hasil validasi aspek kelayakan bahasa dari validator ahli materi dihitung dengan rumus skor rata-rata yaitu dengan persamaan :

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = 88\%$$

Skor rata-rata validator ahli materi pada aspek kelayakan bahasa adalah 88%. Berdasarkan kriteria kelayakan perangkat pembelajaran pada table 3.4, maka kriteria kelayakan isi dengan persentase 88% termasuk kategori sangat valid.

4) Aspek keakuratan materi

Aspek keakuratan materi memiliki 2 komponen penilaian yang bertujuan untuk mengetahui keakuratan materi yang digunakan. Skor rata-rata validasi aspek keakuratan materi sbb :

Tabel III.14
Penilaian aspek keakuratan materi
validator ahli materi

No	Komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimum
1.	Materi yang diambil berasal dari sumber yang relevan	4	4
2.	Materi yang tersedia akurat	4	4
Jumlah		8	8

Hasil validasi aspek keakuratan materi dari validator ahli materi dihitung dengan rumus skor rata-rata yaitu dengan persamaan :

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = 100\%$$

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skor rata-rata validator ahli materi pada aspek keakuratan materi adalah 100%. Berdasarkan kriteria kelayakan pernagkat pembelajaran pada table 3.4, maka kriteria keakuratan materi dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid.

5) Aspek Desain Cover

Aspek desain cover memiliki 2 komponen penilaian yang bertujuan untuk menilai cover pada komik. Skor rata-rata validasi aspek desain cover sbb :

Tabel III.15
Penilaian aspek desain cover validator ahli media

No	Komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimum
1.	Huruf yang digunakan menarik	4	4
2.	Penggunaan warna pada cover menarik	4	4
Jumlah		8	8

Hasil validasi dari validator ahli media dihitung dengan rumus rata-rata yaitu dengan persamaan :

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai Validasi} = \frac{8}{8} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = 100\%$$

Skor rata-rata validator ahli media pada aspek desain cover adalah 100%. Berdasarkan Kriteria Kelayakan Pembelajaran Pada Tabel 3.4 Kriteria Desain Cover Dengan Persentase 100% di kategorikan Sangat Valid.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Aspek visual

Aspek visual memiliki 3 komponen penilai yang bertujuan untuk menilai visual pada video. Skor rata-rata validasi aspek visual sbb :

Tabel III.16
Penilaian aspek visual validator ahli media

No	Komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimum
1.	Kombinasi warna yang menarik	3	4
2.	Kesesuaian gambar dan animasi	4	4
3.	Ilustrasi mudah dipahami	4	4
Jumlah		11	12

Hasil validasi aspek visual dari validator ahli media dihitung dengan rumus skor rata-rata yaitu dengan persamaan :

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{11}{12} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = 92\%$$

Skor rata-rata validator ahli media pada aspek visual adalah 92%.

Berdasarkan kriteria perangkat pembelajaran pada table 3.4, maka aspek visual dengan pesentase 92% dikategorikan sangat valid.

7) Aspek grafis

Aspek grafis memiliki 5 komponen penilaian yang bertujuan untuk menilai tata letak,tulisan dan desain pada video. Skor rata-rata hasil validasi aspek grafis dapat dilihat pada table 4.9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.17
Penilaian aspek grafis validator ahli media

No	Komponen	Skor yang diperoleh	Skor maksimum
1.	Kesesuaian tampilan dan background	4	4
2.	Keserasian warna dan huruf pada background	3	4
3.	Pemilihan warna background tidak mengganggu isi materi	4	4
4.	Kemenarikan sajian materi dan gambar	4	4
5.	Kesesuaian pada penempatan gambar	4	4
Jumlah		19	20

Hasil validasi aspek grafis dari validator ahli media dihitung dengan rumus skor rata-rata yaitu dengan persamaan :

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = \frac{19}{20} \times 100\%$$

$$\text{Persentase nilai validasi} = 95\%$$

Skor rata-rata validator ahli media pada aspek grafis adalah 95%.

Berdasarkan kelayakan penguat pembelajaran pada table 3.4, maka aspek grafis dengan persentase 95% termasuk kategori valid.

Rekap skor rata-rata penilaian ketujuh aspek kelayakan media pembelajaran video yang di nilai oleh 2 validator dapat dilihat pada table berikut :



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel III.18
Rekap skor rata-rata penilaian ketujuh aspek kelayakan media pembelajaran komik validasi

No	Aspek yang dinilai	Skor rata-rata validator ahli materi	Skor rata-rata validator ahli media	Skor rata-rata validasi	Ket
1.	Kelayakan isi	94%		94%	Valid
2.	Kelayakan penyajian	92%		92%	Valid
3.	Kelayakan Bahasa	88%		88%	Valid
4.	Keakuratan materi	100%		100%	Valid
5.	Desain cover		100%	100%	Valid
6.	Visual		92%	92%	Valid
7.	Grafis media		95%	95%	Valid
Skor rata-rata keseluruhan validasi				94,42%	Valid

Media pembelajaran ekonomi berupa komik digital pada materi Pemintaan, Penawaran dan Keseimbangan Pasar berbasis canva yang telah direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator dinyatakan valid dan layak digunakan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian analisis data dapat ditarik kesimpulan, dari judul pengaruh penggunaan media komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya dengan uji-uji statistik dibawa ini:

1. Pada uji normalitas pada kelas kontrol dengan pengambilan data menggunakan observasi dan post-test memiliki $\text{sig} = 0,089 > 0,05$ sehingga penyebaran data bersifat normal dan pada kelas eksperimen dengan pengambilan data dengan post-test memiliki $\text{sig} = 0,068 > 0,05$ sehingga penyebaran data bersifat normal.
2. Pada uji homogenitas diatas dapat diketahui pada *Levene Statistic* adalah 0,781 dengan tingkat $\text{sig} = 0,365 > 0,05$ sehingga dapat diambil keputusan bahwa data observasi dan post-test pada kelas eksperimen dan pada kelas kontrol memiliki variansi yang sama atau bersifat homogen.
3. Pada uji hipotesis diketahui nilai hasil t tes 5,288 $\text{df} = (n-k) = (72-2) = 70$, perbedaan mean 4.448 Perbedaan error 1.5985. Jika harga t_0 (hitung) = 5,276 dibandingkan t-tabel dengan df 72, maka diperoleh bahwa $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ dengan signifikan 5%. Maka H_a diterima dan H_o ditolak sehingga ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa menggunakan media komik digital dan hasil belajar siswa tidak menggunakan media komik digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Berdasarkan perhitungan dengan rumus effetc size sehingga diperoleh besar pengaruh Media komik digital terhadap hasil belajar , media komik digital mempengaruhi hasil belajar sebesar 0,72..

B. Saran

Adapun saran yang disajikan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Saran bagi sekolah

Dapat dijadikan bahan dalam kegiatan evaluasi sekolah untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Saran Untuk Pendidik

Dapat digunakan dalam proses belajar untuk menghilangkan kebosanan siswa yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

3. Saran Untuk Peserta Didik

Dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam proses belajar yang mempengaruhi hasil belajar.

4. Saran bagi peneliti selanjutnya

- a. Peneliti menyarankan agar penelitian selanjutnya mengetahui terlebih dahulu permasalahan yang akan diangkat dengan pahami topik permasalahan yang akan diangkat



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Asri Septiari Narestuti, “ Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, 2021
- Asyiah dkk, Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA NEGERI 15 Palembang
Alfabeta, 2012)
- Arikunto, Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.
Aesmen, (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2010), Cet 1
- Asri Anita, “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan”. (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Syarif Hidayatullah, 2014)
- Ayub Siregar dkk, “Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar”, 2021.
- Bekti Wulandari, Pengaruh Problem-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Motivasi Belajar Plc di SMK, (Yogyakarta, Nomor 2, Juni 2013)
- Chumidatus Sa‘diyah dan Dadang Argo P, Ekonomi 2 Kelas XI SMA dan MA, Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009
- Daryanto, Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran,(Yogyakarta: Gava Media, 2010)
- David wicaksono,” Pengembangan Produk Media Komik Digital Untuk Pencegahan Penyalahgunaan Narkoba Bagi Siswa SMA Di Kota Salatiga”, 12 juli 2022
- Deri Rahmatullah.” Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020”.
- Diah Tara Dewi. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di MI Islamiyah Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2019/2020”. (Skripsi, Fakultas Tarbiyah IAIN KUDUS, 2016)
- Dine Trio Ratnasari. “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam”.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Harotun Nasikhah, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih Kelas III Di MI Nashrul Fajar Meseteh Kota Semarang Tahun 2017/2018". (Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan (FITK) UIN Semarang, 2019)
- Fahrudin Arrozi dan Ketut Sutrisna, Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Lama Mencari Kerja Bagi Tenaga Kerja Terdidik di Kota Denpasar, E-Jurnal EP Unud, Vol.7 No.12, 2018
- Gumelar, M.S.2011. Comic Making. Jakarta: PT, Indeks. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jepi Adianto dan Muhammad Fedryansyah, Peningkatan Kualitas Tenaga Kerja Dalam Menghadapi Asean Economy Community, Jurnal Pekerjaan Sosial, Vol.1 No.2, 2018
- Joe W. Kortlik, dkk, Reporting and Interpreting Effect Size In Quantitative Agricultural Education Research. Joernal of Agricultural Education Vol. 52, No. 1, 2011
- Karunia Eka Lestari And Mokhamad Ridwan Yudhanegara, Penelitian Pendidikan Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis, Dan Laporan Penelitian Dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi Disertai Dengan Model Pembelajaran Dan Kemampuan Matematis (Bandung: Refika Aditama, 2018)
- Kusnadi, dkk, Strategi Pembelajaran Pendidikan IPS, Jakarta : Kencana, 2008
- Lorin W. Anderson, dan David R. Krathwohl, Pembelajaran Pengajaran, dan
- Likmanul Hakiim, Perencanaan pembelajaran, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009)
- Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008, Cet. 12
- Raihan salsabila, "Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Muhammadiyah Sukabumi"
- Resti Wahyu Danaswari dkk, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMAN 9 Cirebon Pada Pokok Bahasan Ekosistem
- Riska Franita, Analisa Pengangguran di Indonesia, Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol.1 No.1, 2016
- Sameto. 2010. Belajar dan factor-faktor yang mempengaruhinya. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudijono, Anas. 2011. Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (Bandung:

LAMPIRAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Lampiran 1.

SOAL PILIHAN GANDA PERMINTAAN DAN PENAWARAN

1. Apa yang dimaksud dengan permintaan dalam ekonomi?
 - a. Jumlah barang yang ditawarkan pada suatu harga tertentu.
 - b. Jumlah barang yang diminta pada suatu harga dan waktu tertentu
 - c. Jumlah barang yang diproduksi oleh penjual.
 - d. Jumlah uang yang dibelanjakan oleh konsumen.
2. Penawaran dalam ekonomi mengacu pada...
 - a. Jumlah barang yang dibeli oleh konsumen.
 - b. Jumlah barang yang diproduksi oleh produsen.
 - c. Jumlah barang yang bersedia ditawarkan pada berbagai tingkat harga tertentu.
 - d. Jumlah uang yang dihabiskan untuk membeli barang.
3. Siapakah yang bertindak sebagai permintaan dalam transaksi ekonomi?
 - a. Produsen
 - b. Penjual
 - c. Pemasok
 - d. Pembeli
4. Dalam hukum permintaan, jika harga barang naik, maka...
 - a. Permintaan barang akan naik
 - b. Permintaan barang akan tetap
 - c. Penawaran barang akan tetap
 - d. Permintaan barang akan turun
5. Jenis Penawaran yang dilakukan oleh perusahaan tertentu disebut....
 - a. Penawaran Pasar
 - b. Penawaran Absolut
 - c. Penawaran Potensial
 - d. Penawaran Penjualan
6. Faktor apa yang memengaruhi permintaan suatu barang?
 - a. Biaya produksi
 - b. Teknologi yang digunakan
 - c. Selera konsumen
 - d. Tujuan perusahaan

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik UIN Suska Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. Salah satu faktor yang memengaruhi penawaran adalah...
 - a. Pendapatan konsumen
 - b. Perkiraan harga di masa yang akan datang
 - c. Selera konsumen
 - d. Biaya produksi dan teknologi yang digunakan
8. Penawaran yang dilakukan oleh seluruh perusahaan dipasar disebut....
 - a. Penawaran Absolut
 - b. Penawaran Individu
 - c. Penawaran Kolektif
 - d. Penawaran Pasar
9. Permintaan efektif adalah...
 - a. Permintaan yang tidak diiringi dengan kemampuan membeli.
 - b. Permintaan atas barang atau jasa yang dilakukan sesuai daya beli yang dimiliki.
 - c. Permintaan yang masih berupa rencana membeli.
 - d. Permintaan yang dilakukan oleh seorang pembeli terhadap barang dan jasa.
10. Permintaan yang tidak diiringi dengan kemampuan untuk membeli disebut...
 - a. Permintaan potensial
 - b. Permintaan efektif
 - c. Permintaan absolut
 - d. Permintaan individu
11. Permintaan yang dilakukan oleh seorang pembeli untuk memenuhi kebutuhannya disebut...
 - a. Permintaan kolektif
 - b. Permintaan pasar
 - c. Permintaan potensial
 - d. Permintaan individu
12. Jika harga suatu barang turun, maka menurut hukum penawaran...
 - a. Penawaran barang akan naik
 - b. Penawaran barang akan turun
 - c. Penawaran barang tetap
 - d. Permintaan barang akan naik
13. Faktor yang memengaruhi permintaan dan berkaitan dengan prediksi masa depan adalah...
 - a. Biaya produksi
 - b. Selera konsumen
 - c. Perkiraan harga di masa yang akan datang
 - d. Pajak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Apabila harga suatu barang terlalu tinggi, maka konsumen kemungkinan akan...
 - Membeli lebih banyak barang tersebut
 - Membeli barang tersebut dengan jumlah yang sama
 - Mencari produk lain sebagai pengganti
 - Menurunkan harga barang
- Faktor yang memengaruhi penawaran dan berkaitan dengan biaya yang dikeluarkan perusahaan adalah...
 - Pajak
 - Biaya produksi
 - Selera konsumen
 - Pendapatan konsumen
- Apabila diketahui fungsi permintaan $Q_d: 820 - 2P$ dan fungsi Penawaran $Q_s: 380 + 4P$. Maka Jumlah dan harga keseimbangan adalah....
 - $P = 600$ dan $Q = 380$
 - $P = 420$ dan $Q = 200$
 - $P = 340$ dan $Q = 240$
 - $P = 200$ dan $Q = 420$
- Dalam konteks permintaan dan penawaran, ceteris paribus berarti...
 - Semua faktor berubah
 - Tidak ada faktor yang berubah
 - Harga tetap
 - Kuantitas tetap
- Salah satu jenis permintaan berdasarkan jumlah subjek pendukungnya adalah...
 - Permintaan absolut
 - Permintaan potensial
 - Permintaan efektif
 - Permintaan individu
- Penawaran barang atau jasa yang dilakukan oleh perusahaan dalam waktu tertentu disebut...
 - Penawaran absolut
 - Penawaran kolektif
 - Penawaran individu
 - Penawaran penjual
- Sebuah Kurva Permintaan dikatakan elastis sempurna apabila...
 - Bentuk Vertikal
 - Bentuk Horizontal
 - Memiliki kemiringan sama dengan -1
 - Upward Sloping

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21. Apresiasi terhadap faktor yang memengaruhi permintaan dan berhubungan dengan keinginan konsumen disebut...
 - a. Pendapatan konsumen
 - b. Selera konsumen
 - c. Perkiraan harga
 - d. Harga barang pengganti
22. Harga besar naik dari Rp. 400 Jumlah barang yang diminta 30 Unit kemudian Harga turun menjadi Rp. 360 jumlah barang yang diminta 60 unit. Berapa besar nya koefisien elastisitas.....
 - a. 10
 - b. 12
 - c. 9
 - d. 8
23. Salah satu faktor yang memengaruhi penawaran dan berkaitan dengan kebijakan pemerintah adalah...
 - a. Pendapatan konsumen
 - b. Selera konsumen
 - c. Pajak
 - d. Banyaknya kebutuhan konsumen
24. Jika biaya produksi meningkat, maka penawaran suatu barang cenderung...
 - a. Naik
 - b. Turun
 - c. Tetap
 - d. Berubah-ubah
 - e. Tidak terpengaruh
25. Penawaran yang dilakukan oleh perusahaan atau penjual tertentu disebut...
 - a. Penawaran pasar
 - b. Penawaran kolektif
 - c. Penawaran individu
 - d. Penawaran penjual



Lampiran 2.

DATA MENTAH HASIL TES

Responden	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	JML
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	19
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	19
3	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	18
4	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	17
5	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	15
6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	17
7	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	18
8	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	14
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	19
10	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	18
11	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	16
12	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17
13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	19
14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	16
15	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	16
16	1	1	-1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	13
17	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	13
18	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	17
19	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	17
20	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	18
21	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	18
22	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	15
23	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	17

24	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	12
25	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	15
26	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	19
27	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15
28	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	16
29	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	17
30	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	14
JLM	25	22	21	20	19	22	20	18	18	21	21	21	18	22	19	20	18	17	17	20	20	21	15	19	20	

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic Univ

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Ditarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa



Lampiran 3.

UJI VALISITAS

		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S17	S18	S19	S20	S21	S22	S23	S24	S25	skor
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang	Pearson Correlation	1	,135	,085	-,126	,217	-,067	,253	,183	,000	,098	-,098	,090	,000	-,067	,031	-,126	,000	-,030	,150	-,126	,063	-,098	-,089	-,155	-,126	,563
	Sig. (2-tailed)		,477	,655	,505	,250	,723	,177	,334	1,000	,608	,608	,608	1,000	,723	,871	,505	1,000	,875	,428	,505	,740	,608	,638	,414	,505	,187
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S4	Pearson Correlation	,135	1	-,201	-,107	,010	-,193	-,107	-,185	-,123	-,066	-,066	-,066	-,123	-,023	-,146	-,107	-,185	-,223	-,081	-,107	,053	-,066	,151	,167	,213	,734
	Sig. (2-tailed)	,477		,288	,575	,956	,306	,579	,329	,517	,730	,730	,730	,517	,905	,441	,579	,329	,236	,670	,575	,780	,730	,426	,378	,258	,880
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S5	Pearson Correlation	,085	-,201	1	-,269	,092	-,057	,403	-,466	-,078	-,180	-,041	-,235	-,181	-,201	-,224	-,134	,052	,013	,013	-,134	-,134	,318	-,063	-,039	-,134	,484
	Sig. (2-tailed)	,655	,288		,151	,629	,764	,027	,010	,684	,342	,828	,211	,338	,288	,235	,479	,786	,947	,947	,479	,479	,087	,739	,836	,479	,280
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S6	Pearson Correlation	-,126	,107	-,269	1	,049	,213	,400	,433	,000	-,154	-,000	,154	-,289	-,213	,098	-,100	,144	-,048	-,048	-,050	,400	,000	,141	-,245	-,200	,391
	Sig. (2-tailed)	,505	,575	,151		,797	,258	,029	,017	1,000	,416	1,000	,416	,122	,258	,607	,599	,447	,803	,803	,793	,029	1,000	,456	,193	,289	,032
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S7	Pearson Correlation	,217	,010	,092	,049	1	-,146	,342	,085	,226	,257	,257	,106	,226	,010	-,005	,049	,085	-,247	,172	,342	,049	,106	-,484	-,282	-,098	,722
	Sig. (2-tailed)	,250	,956	,629	,797		,441	,064	,656	,230	,171	,171	,578	,230	,956	,980	,797	,656	,189	,363	,064	,797	,578	,007	,131	,607	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S8	Pearson Correlation	-,067	-,193	,057	,213	-,146	1	,213	,123	,123	,066	-,230	,066	-,185	-,318	-,302	,053	,123	,385	-,223	,053	-,107	-,230	-,000	-,146	-,107	,107
	Sig. (2-tailed)	,723	,306	,764	,258	,441		,258	,517	,517	,730	,221	,730	,329	,087	,104	,780	,517	,035	,236	,780	,575	,221	1,000	,441	,575	,574
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
S9	Pearson Correlation	,253	-,107	,403	-,010	,342	,213	1	-,144	-,000	-,000	-,000	-,000	-,144	-,053	,049	,100	,289	,095	,095	,100	,154	-,283	-,245	-,050	-,245	,648
	Sig. (2-tailed)	,17	,57	,02	,02	,06	,25		,44	1,0	##	1,0	1,0	,44	,78	,79	,59	,12	,61	,61	,59	,59	,41	,13	,19	,79	,00



tailed)	7	5	7	9	4	8		7	00	##	00	00	7	0	7	9	2	7	7	9	9	6	0	3	3	0	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	,18	-	-	,43	,08	,12	-	1	-	-	,05	,05	-	,12	-	-	,16	-	-	,14	,28	-	,13	,08	-	,22	
Correla	3	,18	,46	3	5	3	,14		,11	,08	9	9	,11	3	,19	,14	7	,02	,16	4	9	,23	6	5	,43	6	
n	5	5	6	3			4		1	9			1	3	8	4		7	5		8			3			
Sig. (2-	,33	,32	,01	,01	,65	,51	,44		,55	,64	,75	,75	,55	,51	,29	,44	,37	,88	,38	,44	,12	,20	,47	,65	,01	,50	
tailed)	4	9	0	7	6	7	7		9	0	5	5	9	7	5	7	9	5	4	7	2	6	3	6	7	3	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	,00	,12	-	,00	,22	,12	,00	-	1	-	-	,05	,16	,12	-	,28	-	-	-	,00	,14	-	-	,22	,24	,48	
n	0	3	,07	0	6	3	0	,11		,38	,08	9	7	3	,19	9	,38	,16	,02	0	4	,08	,13	6	5	2	
Correla			8							6	9				8		9	5	7			9	6				
n																											
Sig. (2-	1,0	,51	,68	1,0	,23	,51	1,0	,55		,03	,64	,75	,37	,51	,29	,12	,03	,38	,88	1,0	,44	,64	,47	,23	1,0	,29	
tailed)	00	7	4	00	0	7	00	9		5	0	5	9	7	5	2	4	4	5	00	7	0	3	0	00	5	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	,09	-	,18	-	,25	-	,00	-	-	1	,04	,20	-	-	,10	-	,20	,01	,16	-	,15	,15	,04	,07	-	,15	,47
n	8	,06	0	,15	7	,06	0	,08	,38		8	6	,08	,23	6	,15	8	5	1	4	4	8	3	,04	,15	2	
Correla		6		4		6		9	6				9	0	4								5	4	4		
n																											
Sig. (2-	,60	,73	,34	,41	,17	,73	1,0	,64	,03		,80	,27	,64	,22	,57	,41	,27	,93	,39	,41	,41	,80	,70	,81	,41	,40	
tailed)	8	0	2	6	1	0	00	0	5		3	4	0	1	8	6	0	9	4	6	6	3	2	2	6	3	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	-	-	,04	,00	,25	-	,00	,05	-	,04	1	,04	-	-	-	,00	,20	,01	,16	,00	,00	,36	-	,10	,15	,47	
n	,09	,06	1	0	7	,23	0	,08	,08	8		8	,08	,06	,04	0	8	5	1	0	0	5	,21	6	4	3	
Correla	8	6				0		9	9				9	6	5							8					
n																											
Sig. (2-	,60	,73	,82	1,0	,17	,22	1,0	,75	,64	,80		,80	,64	,73	,81	,27	,93	,39	1,0	1,0	,04	,24	,57	,41	,09		
tailed)	8	0	8	00	1	1	00	5	3	3		3	0	0	2	00	9	4	00	00	7	7	8	6	6		
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	,09	-	-	,15	,10	-	,00	,05	,05	,20	,04	1	-	-	,25	,15	-	,01	,16	-	,46	-	,07	-	,24	,47	
n	8	,06	,23	4	6	,06	0	9	9	6	8		,38	,23	4	,08	5	1	,30	3	,27	0	3	,04	5	5	
Correla		6	5			6							6	0			9			9	0	0	5				
n																											
Sig. (2-	,60	,73	,21	,41	,57	,73	1,0	,75	,75	,27	,80		,03	,22	,17	,41	,64	,93	,39	,09	,01	,14	,70	,81	,41	,21	
tailed)	8	0	1	6	8	0	00	5	5	4	3		5	1	1	6	0	9	4	7	0	9	2	2	6	3	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	,00	,12	,18	-	,22	-	-	-	,16	-	-	-	1	-	,08	-	-	-	,14	-	,05	-	,50	,14	,66		
n	0	3	1	,28	6	,18	,14	,11	7	,08	,08	9		,03	5	,28	,11	,02	,43	4	,43	9	,27	8	4	4	
Correla				9		5	4	1		9	9	6		1		9	1	7	9			3	2				
n																											
Sig. (2-	1,0	,51	,33	,12	,23	,32	,44	,55	,37	,64	,64	,03		,87	,65	,12	,55	,88	,01	,44	,01	,75	,14	,00	,44	,79	
tailed)	00	7	8	2	0	9	7	9	9	0	0	5		2	6	2	9	5	5	7	7	5	6	4	7	5	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	-	-	-	,21	,01	,31	,05	,12	,12	-	-	-	-	1	-	,05	,12	,08	-	,05	,05	,09	-	-	,10	,38	
n	,06	,02	,20	3	0	8	3	3	3	,23	,06	,23	0	,03	9	3	3	1	,22	3	3	9	,30	,14	7	4	
Correla	7	3	1							0	6	0		1				3				2	6				
n																											
Sig. (2-	,72	,90	,28	,25	,95	,08	,78	,51	,51	,22	,73	,22	,87		,01	,78	,51	,67	,23	,78	,78	,60	,10	,44	,57	,88	
tailed)	3	5	8	8	6	7	0	7	7	1	0	1	2		1	0	7	0	6	0	0	4	5	1	5	0	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
Pearso	,03	-	,22	-	-	-	,04	-	-	,10	-	,25	,08	-	1	-	-	,03	-	-	,04	,10	-	-	,19	,77	
n	1	,14	4	,09	,00	,30	9	,19	,19	6	,04	7	5	,45	5	,24	,05	3	,10	,09	,09	,06	,00	6	2		
Correla	6			8	5	2		8	8	5			9			6	3	7	8			9	5				

1. Ditaring mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Hak Sipata Dilindungi Undang-Undang	tion																											
	Sig. (2-tailed)	,871	,441	,235	,670	,980	,104	,797	,295	,295	,578	,812	,171	,656	,011		,193	,767	,864	,574	,607	,797	,578	,716	,980	,300	,831	
	Pearson Correlation	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
		126	107	134	100	049	053	100	144	289	154	000	154	289	053	245	1	289	095	238	200	100	000	283	098	200	012	
7	Sig. (2-tailed)	,505	,575	,479	,599	,797	,780	,599	,447	,122	,416	1,000	,416	,122	,780	,193		,122	,617	,206	,289	,599	1,000	,130	,607	,289	,949	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	Pearson Correlation	000	185	052	144	085	123	289	167	389	208	208	089	111	123	056	289	1	027	110	144	144	356	136	085	289	339	
8	Sig. (2-tailed)	1,000	,329	,786	,447	,656	,517	,122	,379	,034	,270	,270	,640	,559	,517	,767	,122		,885	,563	,447	,447	,053	,473	,656	,122	,067	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	Pearson Correlation	030	223	013	048	247	385	095	027	165	015	015	027	081	033	095	027	1	493	048	333	132	067	033	048	422		
S1 9	Sig. (2-tailed)	,875	,236	,947	,803	,189	,035	,617	,885	,384	,939	,939	,939	,885	,670	,864	,617	,885		,006	,803	,072	,486	,724	,864	,803	,864	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	Pearson Correlation	150	081	013	048	172	223	095	165	027	161	161	161	439	223	107	238	110	493	1	190	238	308	067	247	190	542	
S2 0	Sig. (2-tailed)	,428	,670	,947	,803	,363	,236	,617	,384	,885	,394	,394	,394	,015	,236	,574	,206	,563	,006		,314	,206	,097	,724	,189	,314	,574	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	Pearson Correlation	126	107	134	050	342	053	100	144	000	154	000	309	144	053	098	200	144	048	1	350	350	154	000	049	400	135	
S21	Sig. (2-tailed)	,505	,575	,479	,797	,064	,780	,599	,447	1,000	,416	1,000	,097	,447	,780	,607	,289	,447	,803	,314		,058	,416	1,000	,797	,029	,479	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	Pearson Correlation	063	053	134	400	049	107	100	289	144	154	000	463	433	053	049	100	144	333	238	350	1	309	141	049	200	442	
S2 2	Sig. (2-tailed)	,740	,780	,479	,029	,797	,575	,599	,122	,447	,416	1,000	,010	,017	,780	,797	,599	,447	,072	,206	,058		,097	,456	,797	,289	,193	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	
	Pearson Correlation	098	066	318	000	106	230	154	238	089	048	365	270	059	099	106	000	356	132	154	309	1	364	196	154	158		

Sig. (2-tailed)	,608	,730	,087	1,000	,578	,221	,416	,206	,640	,803	,047	,149	,755	,604	,578	1,000	,053	,486	,097	,416	,097		,048	,299	,416	,403
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	-,089	,151	-,063	,141	-,484	,000	-,283	,136	-,136	,073	-,218	,073	-,272	-,302	-,069	-,283	,136	-,067	-,067	,000	,141	-,364	1	-,208	,141	,382
Sig. (2-tailed)	,638	,426	,739	,456	,007	1,000	,130	,473	,473	,702	,247	,702	,146	,105	,716	,130	,473	,724	,724	1,000	,456	,048		,271	,456	,139
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	-,155	,167	-,039	-,245	,282	-,146	-,245	,085	,226	-,045	,106	-,045	,508	-,146	-,005	-,098	,085	,033	30	,049	,049	-,196	-,208	1	-,098	,752
Sig. (2-tailed)	,414	,378	,836	,193	,131	,441	,193	,656	,230	,812	,578	,812	,004	,441	,980	,607	,656	,864	30	,797	,797	,299	,271		,607	,330
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	-,126	,213	,134	-,200	-,098	-,107	,050	-,433	,000	-,154	-,154	-,154	,144	-,107	,196	-,200	-,289	-,048	30	,400	-,200	-,154	,141	-,098	1	,448
Sig. (2-tailed)	,505	,258	,479	,289	,607	,575	,793	,017	1,000	,416	,416	,416	,447	,575	,300	,289	,122	,803	30	,029	,289	,416	,456	,607		,520
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
Pearson Correlation	,247	,029	,204	,391	,722	,107	,648	,127	,198	,158	,309	,234	-,049	,029	,041	-,012	,339	-,033	30	,135	,245	,158	-,277	,184	-,122	1
Sig. (2-tailed)	,187	,880	,280	,032	,000	,574	,000	,503	,295	,403	,096	,213	,795	,880	,831	,949	,067	,864	30	,479	,193	,403	,139	,330	,520	
N	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30

1. Diararang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, p
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diararang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 4.

LEMBAR OBSERVASI

No	Indikator	Aspek yang dinilai	Skor			
			1	2	3	4
A	Kegiatan Pendahuluan	1. Siswa mengupakan salam dan berdoa				
		2. Siswa memperhatikan arahan disampaikan guru Untuk proses belajar				
B	Siswa Mengamati media komik digital yang berkaitan dengan materi Pasar dan terbentuknya harga pasar .	3. Siswa memperhatikan komik digital yang berisi materi Pasar dan terbentuknya harga pasar				
		4. Siswa membaca materi pada komik digital				
C	Siswa menyimak materi disampaikan guru	5. Siswa mendengarkan materi disampaikan guru				
		6. Siswa memahami materi disampaikan guru				
D.	Peserta didik menuliskan pemahaman mereka terkait materi dibuku tulis.	7. Siswa merangkum dibuku tulis pahaman terkait materi Pasar dan terbentuknya harga pasar				
E.	Guru meminta siswa menyampaikan contoh Pasar dan terbentuknya harga pasar	8. Siswa Menyampaikan contoh Pasar dan terbentuknya harga pasar				
F.	Guru mengaitkan materi dengan kejadian-kejadian nyata dikehidupan seharihari	9. Siswa melakukan kaitan dengan contoh yang lain terkait materi yang dibahas.				
G	Guru dan siswa melakukan kegiatan tanya jawab	10. siswa bertanya terkait materi Pasar dan terbentuknya harga pasar				
		11. Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru				
		12. Siswa menanggapi jawaban dari teman kelas				
H	Kegiatan penutup	13. Siswa mengerjakan tugas diberikan guru				
		14. Siswa dan guru menyimpulkan materi dibahas				
		15. Siswa berdoa dan mengucapkan salam				

MODUL AJAR

BAB 1 : PERMINTAAN, PENAWARAN DAN KESEIMBANGAN PASAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	: Masnawati, S.Pd
Satuan Pendidikan	: SMAN 1 Sentajo Raya Kelas / Fase
	: X (Sepuluh)
Mata Pelajaran	: Ekonomi Prediksi Alokasi Waktu
	: 2 x 45 Menit Tahun Penyusunan
	: 2024/2025

B. KOMPETENSI AWAL

Pada BAB ini siswa akan mempelajari materi permintaan, yang dimana sub babnya yaitu pengertian permintaan, faktor-faktor permintaan, pada BAB selanjutnya siswa akan mempelajari materi penawaran sub nya yaitu pengertian penawaran, faktor-faktor penawaran, dan pada BAB selanjutnya siswa akan mempelajari kurva, sub nya dianata lain kurva permintaan dan kurva penawaran

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, inovatif, mandiri, berkebhinekaan global

D. SARANA DAN PRASARANA

- Papan Tulis

E. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F. MODEL PEMBELAJARAN

Blended learning melalui model pembelajaran dengan menggunakan *Project Based Learning* (PBL)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Menjelaskan pengertian permintaan dan penawaran
- Membedakan permintaan dan penawaran
- Menjelaskan faktor-faktor perminta dan penawaran
- Menjelaskan kurva permintaan dan penawaran

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Permintaan dan penawaran

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- Pernahkah kalian melihat orang melakukan proses tawar menawar?
- Dimana kalian pernah melihatnya?
- Apa yang terlintas di benak kalian ketika melihat orang melakukan tawar menawar?
- Apakah faktor yang menyebabkan orang melakukan tawar menawar?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

PERTEMUAN KE-1

PERMINTAAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru dan peserta didik mengucapkan salam, dan do'a
- Guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar peserta didik
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi yang akan disampaikan (permintaan)
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menjadi bagian dari

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

kegiatan permintaan dan penawaran

- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan acuan pembelajaran yang digunakan
- Guru menyampaikan arahan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan teknik contextual teaching learning (CTL).

Kegiatan Inti (90 Menit)

Rekomendasi metode pembelajaran yang bisa dilakukan adalah metode diskusi dengan teknik contextual teaching learning (CTL). Berikut langkah-langkahnya:

- Guru menampilkan sebuah gambar salah satu kegiatan orang melakukan permintaan dan penawaran.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait gambar yang ditampilkan Kegiatan dalam tahapan CTL
- Guru menyampaikan pokok-pokok materi pembelajaran
- Guru menyampaikan pembagian kelompok dan aturan diskusi kelompok
- Guru memberikan tugas untuk dikerjakan oleh masing-masing kelompok yaitu lembar aktivitas 2
- Masing-masing kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan oleh guru yang termuat dalam lembar aktivitas 2.
- Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian soal di lembar aktivitas, memotivasi peserta didik dan memfasilitasi kerja sama
- Ketika guru berkeliling, guru bisa meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan beberapa soal yang sudah diselesaikan
- Setelah diskusi kelompok selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Ketika ada kelompok yang presentasi, kelompok lain saling menanggapi
- Dengan mengacu pada jawaban peserta didik, melalui tanya jawab, guru dan peserta didik membahas cara penyelesaian masalah di lembar aktivitas

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru mengkondisikan peserta didik ke tempat duduknya masing-masing
- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pertemuan kali ini

- Guru memberikan materi sebagai penguatan
- Guru memberikan refleksi (memberikan pertanyaan kepada peserta didik)
- Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu badan usaha milik swasta.
- Guru menutup pertemuan dan mengucapkan salam

PERTEMUAN KE-2

PENAWARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru dan peserta didik mengucapkan salam, dan do'a
- Guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar peserta didik
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik
- Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya (Permintaan) dan mengaitkan dengan materi yang akan disampaikan (materi penawaran)
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menjadi bagian dari kegiatan permintaan dan penawaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan acuan pembelajaran yang digunakan
- Guru menyampaikan arahan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan teknik contextual teaching learning (CTL).

Kegiatan Inti (90 Menit)

Rekomendasi metode pembelajaran yang bisa dilakukan adalah metode diskusi dengan teknik contextual teaching learning (CTL). Berikut langkah-langkahnya:

- Guru menampilkan sebuah gambar salah satu kegiatan orang melakukan permintaan dan penawaran.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait gambar yang ditampilkan Kegiatan dalam tahapan CTL

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Guru menyampaikan pokok-pokok materi pembelajaran
- Guru menyampaikan pembagian kelompok dan aturan diskusi kelompok
- Guru memberikan tugas untuk dikerjakan oleh masing-masing kelompok yaitu lembar aktivitas 2
- Masing-masing kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan oleh guru yang termuat dalam lembar aktivitas 2.
- Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian soal di lembar aktivitas, memotivasi peserta didik dan memfasilitasi kerja sama
- Ketika guru berkeliling, guru bisa meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan beberapa soal yang sudah diselesaikan
- Setelah diskusi kelompok selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Ketika ada kelompok yang presentasi, kelompok lain saling menanggapi
- Dengan mengacu pada jawaban peserta didik, melalui tanya jawab, guru dan peserta didik membahas cara penyelesaian masalah di lembar aktivitas

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru mengkondisikan peserta didik ke tempat duduknya masing-masing
- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi pada pertemuan kali ini
- Guru memberikan materi sebagai penguatan
- Guru memberikan refleksi (memberikan pertanyaan kepada peserta didik)
- Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu badan usaha milik swasta.
- Guru menutup pertemuan dan mengucapkan salam

PERTEMUAN KE-3

KURVA PERMINTAAN DAN PENAWARAN

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- Guru dan peserta didik mengucapkan salam, dan do'a
- Guru menanyakan kabar dan kesiapan belajar peserta didik
- Guru memeriksa kehadiran peserta didik

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan materi sebelumnya (materi konsp permintaan dan penawaran) dan mengaitkan dengan materi yang akan disampaikan (kurva permintaan dan penawaran)
- Guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk menjadi bagian dari kegiatan permintaan dan penawaran
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Guru menyampaikan acuan pembelajaran yang digunakan
- Guru menyampaikan arahan mengenai langkah-langkah pembelajaran dengan teknik contextual teaching learning (CTL).

Kegiatan Inti (90 Menit)

Rekomendasi metode pembelajaran yang bisa dilakukan adalah metode diskusi dengan teknik contextual teaching learning (CTL). Berikut langkah-langkahnya:

- Guru menampilkan sebuah gambar kurva permintaan dan penawaran.
- Guru dan peserta didik melakukan tanya jawab terkait gambar yang ditampilkan Kegiatan dalam tahapan CTL
- Guru menyampaikan pokok-pokok materi pembelajaran
- Guru menyampaikan pembagian kelompok dan aturan diskusi kelompok
- Guru memberikan tugas untuk dikerjakan oleh masing-masing kelompok yaitu lembar aktivitas 2
- Masing-masing kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukan oleh guru yang termuat dalam lembar aktivitas 2.
- Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian soal di lembar aktivitas, memotivasi peserta didik dan memfasilitasi kerja sama
- Ketika guru berkeliling, guru bisa meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan beberapa soal yang sudah diselesaikan
- Setelah diskusi kelompok selesai, masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Ketika ada kelompok yang presentasi, kelompok lain saling menanggapi
- Dengan mengacu pada jawaban peserta didik, melalui tanya jawab, guru dan peserta didik membahas cara penyelesaian masalah di lembar aktivitas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kegiatan Penutup (10 Menit)

- Guru mengkondisikan peserta didik ke tempat duduknya masing-masing
- Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan tentang materi pada pertemuan kali ini
- Guru memberikan materi sebagai penguatan
- Guru memberikan refleksi (memberikan pertanyaan kepada peserta didik)
- Guru menugaskan peserta didik untuk mempelajari materi selanjutnya yaitu badan usaha milik swasta.
- Guru menutup pertemuan dan mengucapkan salam

E. ASESMEN / PENILAIAN

Tabel 1.4.
Penilaian Ketercapaian Pembelajaran Materi Badan Usaha

No	Tujuan Pembelajaran	Lembar Aktivitas	Kriteria Ketercapaian
1	Membedakan konsep Permintaan dan penawaran.	1	Peserta didik mampu mengamati lingkungan sekitar rumahnya dan mempresentasikan hasil pengamatannya
	Mengidentifikasi faktor-faktor permintaan dan penawaran.		Peserta didik mampu menyelesaikan lembar aktivitas 2 dan mengemukakan hasil pencarian datanya menggunakan bahasa sendiri
2	Menjelaskan pengertian permintaan	2	Peserta didik mampu menyelesaikan lembar aktivitas 2 dan mengemukakan hasil pencarian datanya menggunakan bahasa sendiri
	Menjelaskan faktor-faktor permintaan		
	Menjelaskan contoh permintaan		
	Menganalisis kegiatan permintaan		
	Menjelaskan pengertian penawaran	6	Peserta didik dapat menyelesaikan pertanyaan pada lembar aktivitas 6 menggunakan bahasa sendiri dan
	Mengidentifikasi faktor-faktor penawaran		
	Menjelaskan contoh		

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penawaran		mempresentasikan pengalamannya di depan kelas
Menganalisis perbedaan permintaan dan penawaran.		
3 Menjelaskan pengertian kurva permintaan dan penawaran	3	Peserta didik mampu menjelaskan kenaikan dan turun dari kurva
Menjelaskan dan ilustrasi (berupa gambar sederhana jika memungkinkan) tentang bagaimana kurva permintaan akan bergeser ke kanan	4	Peserta didik mampu melakukan analisis terhadap pergeseran kurva
Menjelaska titik keseimbangan pasar (equilibrium) dengan menggunakan tabel harga, jumlah permintaan, Menganalisis langkah-langkah dalam menggambar kurva permintaan dan penawaran pada sebuah grafik	5	Peserta didik dapat menyelesaikan pertanyaan terkait keseimbangan pasar dalam kurva permintaan dan penawaran.

F. PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Beberapa alternatif yang bisa dikerjakan oleh peserta didik secara individu maupun kelompok:

1. Mengerjakan bentuk kurva permintaan dan penawaran dari kegiatan permintaan dan penawaran
2. Menjelaskan Proses kegiatan permintaan dan penawaran
3. Mencari artikel terkait permintaan dan penawaran.

G. REFLEKSI GURU DAN PESERTA DIDIK

Guru mengarahkan peserta didik untuk menilai pembelajaran di pertemuan tersebut, dan membuat kesimpulan materi pertemuan tersebut dengan mengaitkan materi pertemuan sebelumnya juga menyinggung materi pertemuan selanjutnya.

Apapun refleksi yang bisa diberikan kepada peserta didik yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti dibawah.

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kamu mengikuti pembelajaran dengan baik?	
2	Apakah kamu bisa memahami instruksi yang disampaikan oleh Guru selama proses pembelajaran?	
3	Coba identifikasi kesulitan dan hambatan yang kamu temui dalam proses pembelajaran ini!	
4	Sikap positif apa yang dapat kamu peroleh dari proses pembelajaran ini?	
5	Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	

Kepala sekolah

Guru Bidang Studi

Dr. Afrizal
NIP. 19670404 199412 1002

Masnawati, S.Pd

©

LAMPIRAN 1

Soal

1. Jelaskan pengertian permintaan dalam ilmu ekonomi! Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi permintaan terhadap suatu barang atau jasa ?
2. Berikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari yang menunjukkan hukum permintaan! Jelaskan bagaimana hubungan antara harga dan jumlah barang yang diminta.
3. Bagaimana pengaruh perubahan pendapatan konsumen terhadap permintaan barang normal dan barang inferior? Jelaskan dengan contoh!
4. Apa yang dimaksud dengan elastisitas permintaan? Jelaskan jenis-jenis elastisitas permintaan dan faktor-faktor yang memengaruhinya ?
5. Sebuah perusahaan mengalami penurunan harga produknya, namun pendapatannya justru menurun. Apa yang dapat disimpulkan tentang elastisitas permintaan barang tersebut? Jelaskan alasannya!

LAMPIRAN 2

Soal

1. Jelaskan pengertian penawaran dalam ilmu ekonomi! Apa saja faktor-faktor yang memengaruhi jumlah barang yang ditawarkan oleh produsen?
2. Apa yang dimaksud dengan hukum penawaran? Jelaskan hubungan antara harga dan jumlah barang yang ditawarkan, disertai contoh!
3. Bagaimana pengaruh perubahan biaya produksi terhadap penawaran suatu barang? Berikan contoh untuk mendukung jawaban Anda.
4. Jelaskan apa yang dimaksud dengan elastisitas penawaran! Apa saja faktor yang memengaruhi elastisitas penawaran suatu barang?
5. Suatu saat harga suatu barang naik, tetapi jumlah yang ditawarkan tetap. Bagaimana penjelasan Anda mengenai situasi ini? Faktor apa yang mungkin memengaruhinya?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LAMPIRAN 3

Soal

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan kurva permintaan dan kurva penawaran! Bagaimana bentuk kurva tersebut dan apa hubungan antara harga dan jumlah barang pada masing-masing kurva?
2. Mengapa kurva permintaan memiliki kemiringan negatif, sedangkan kurva penawaran memiliki kemiringan positif? Jelaskan berdasarkan hukum permintaan dan hukum penawaran.
3. Gambarkan dan jelaskan apa yang terjadi pada kurva permintaan jika terjadi kenaikan pendapatan konsumen terhadap barang normal! Apa yang terjadi jika barang tersebut adalah barang inferior?
4. Jika terjadi peningkatan harga bahan baku, bagaimana pengaruhnya terhadap kurva penawaran? Gambarkan pergeseran kurvanya dan jelaskan alasan pergeseran tersebut!
5. Jelaskan apa yang dimaksud dengan titik keseimbangan pasar (equilibrium)! Bagaimana titik ini ditentukan dari perpotongan kurva permintaan dan kurva penawaran?

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5

BENTUK KOMIK DIGITAL



Lampiran 6.

FOTO \$DOKUMENTASI

1. Proses validasi media pembelajaran komik digital



2. AHLI MEDIA





3 Penerapan

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

4 Responden

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 7.

SURAT-SURAT



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYAHRIK KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Nomor: UN/04.TB.4.PP/10.9.0375/2021
 Sifat: Rutin
 Lamp: -
 Hal: Pembimbing Skripsi

Pekalongan, 20 Maret 2021

Kepada
 Yth. Rinihara, S.Pd, M.Pd.I
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Dengan hormat, saya bermaksud untuk mengajukan
 Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menerima Saudara
 sebagai pembimbing skripsi mahasiswa

Nama: LILKA AMHA
 NIM: 11910623433
 Jurusan: Pendidikan Ekonomi
 Judul: Pengembangan Media Pembelajaran Koneksi Digital Pada Materi
 Kewirausahaan Di Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru
 Waktu: 1 (satu) minggu dari tanggal surat ini diterbitkan

Agar dapat menandatangani surat ini, saya mohon maaf jika ada kesalahan dan ketidak
 penalaran skripsi sebagaimana yang sudah diuraikan. Atas kerendahan hati Saudara dapat
 terimakasih.

Wassalam
 Ditanda-tangani
 Wakil Dekan I

 Dr. Fauziah, M. Ag.
 NIP. 19721017199070311004


Terbilang:
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Sudiarta No. 105, Km. 18, Tanjung Pekanbaru Riau 28283 P.O. BOX 1004 Telp. (0781) 961843
 Fax. (0781) 581567 Email: uin@uin-suska-riau.ac.id, uin@uin-suska-riau.ac.id

Nomor : Un.04.F II.L/PP.00.9/4944/2025

Sifat : Biasa

Lamp : -

Hal : *Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)*

Pekanbaru, 10 Februari 2025

Kepada Yth.
 Ristiliana, S.Pd. M.Pd.E
 Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
 UIN Sultan Syarif Kasim Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : ELIKA AMITA


NIM : 11910623433

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Judul : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya

Waktu : 3 Bulan terhitung dan tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Ekonomi dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih

Wassalam
 an, Dekan
 Wakil Dekan I

 at Kasih, M. Ag.
 19721017 199703 1 004

Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Alamat : Jl. H. R. Sumbelaban No. 10 Tanjung Pekanbaru Riau 28123 Telp. (0781) 7077307 Fax (0781) 251129

**PENGESAHAN PERBAIKAN
UJIAN PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Eliska Amila
 Nomor Induk Mahasiswa : 11910623433
 Hari/Tanggal Ujian : Selasa, 18 Juli 2023
 Judul Proposal Ujian : Pengaruh Rangsangan media Pembelajaran
komik digital terhadap hasil belajar
siswa kelas x sman 12 Pekanbaru

Isi Proposal : Proposal ini sudah sesuai dengan masukan dan saran yang dalam Ujian proposal

No	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN	
			PENGUJI I	PENGUJI II
1	M. iqbal lubis, M Si Ak	PENGUJI I		
2	Naskah, M Pd E	PENGUJI II		

Mengetahui
a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Naskah, M Ag
NIP. 19721017 199703 1 004

Pekanbaru, Jumat, 16 Agustus
Peserta Ujian Proposal

Eliska Amila
NIM 11910623433



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




**LAMPIRAN BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL**

Nama: Eliska Anrita
 Nomor Induk Mahasiswa: 11910622433
 Hari/ Tanggal: Selasa, 10 Juli 2023
 Judul Proposal Penelitian: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Konten Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru.

NO	URAIAN PERBAIKAN
1.	Penulisananya perbaiki
2.	Gesala - gesalanya tidak ada pada Bab 1
3.	Penegaran istilah
4.	Grand teorinya tidak ada
5.	Penelitian yang relevannya ganti
6.	Waktu dan tempat perbaiki
7.	Populasi dan sampelnya perbaiki.

Penguji I

Pekanbaru, Selasa, 10 Juli - 2023
 Penguji II


 M. Ulbal Lubis M. Si. Ah


 Narkah M. Pd. E

Note:
 Dengan harapan Dosen Pembimbing dapat memperhatikan keputusan seminar ini dalam memperbaiki proposal mahasiswa yang dibimbing



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
Jl. H. R. Sjahrir No. 105 Km. 18 Tanjung Pekanbaru Riau 28285 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561547
Fax (0761) 561547 Web: www.uin-suska.ac.id E-mail: info@uin-suska.ac.id

Pekanbaru, 03 Januari 2025 M

Nomor : B-75/Un.04/F.I/PP.00 9/01/2025
Sifat : Biasa
Lamp : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Kuantan Singingi

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Elha Amita
NIM : 11910623433
Semester/Tahun : XI (Sebelas) 2025
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sentajo Raya
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Sentajo Raya
Waktu Penelitian : 3 Bulan (03 Januari 2025 s.d 03 April 2025)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Dr. H. Kadar, M.Ag
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU DINAS PENDIDIKAN SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA

Jl. Pelajar No. 08 Hutan Sentajo, Sentajo Raya, Kuantan Singingi, Riau, 29562

Email : SMAN1SENTAJORAYA@GOV.ID

NSS : 301091414001, NPSN : 10403601

Akreditasi : A

SURAT KETERANGAN

No. 400.3.8/SMAN.1-SR/2024.0105

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama	Drs. AFRIZAL
NIP	19670404 199412 1 002
Pangkat / Golongan	Pembina / IVa
Jabatan	Kepala Sekolah
Unit Kerja	SMA Negeri 1 Sentajo Raya
Instansi	Dinas Pendidikan Provinsi Riau

Dengan ini memberikan izin bahwa :

NAMA	ELIKA AMITA
NIM	11910623433
Jenjang Pendidikan	S 1
Semester / Tahun	XI (Sebelas) / 2024
Program Studi	Pendidikan Ekonomi
Fakultas	Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas	Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Alamat	Pekanbaru

Untuk melaksanakan kegiatan Prariset di SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA, yang akan digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi Bapak untuk memberikan rekomendasi Prariset / Penelitian tersebut.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sentajo Raya, 27 Agustus 2024





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
 Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 **PEKANBARU**
 Email : dpmtsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMTSP/NON IZIN-RISET/71360
 TENTANG

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI



1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : B-75/Un.04/F.I/PP.00.9/01/2025 Tanggal 3 Januari 2025**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

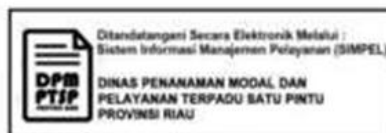
- | | |
|----------------------|---|
| 1. Nama | : ELIKA AMITA |
| 2. NIM / KTP | : 119106234330 |
| 3. Program Studi | : PENDIDIKAN EKONOMI |
| 4. Jenjang | : S1 |
| 5. Alamat | : PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA Negeri 1 SENTAJO RAYA |
| 7. Lokasi Penelitian | : SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
 Pada Tanggal : 10 Januari 2025



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Riau di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PEMERINTAH PROVINSI RIAU**
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA
 Jl. Pelajar No. 08 Muaro Sentajo, Sentajo Raya, Kecamatan Sanggrah, Riau, 29562
Email : sman1.sentajoraya@gmail.com
NSS : 301091414001, NPSN : 10403601
Akreditasi : A

SURAT KETERANGAN

No. 400 3.8/SMAN.1-SRU/2025-034

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Dr. AFRIZAL
NIP	: 19670404 199412 1 002
Pangkat / Golongan	: Pembina / IVa
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SMA Negeri 1 Sentajo Raya
Instansi	: Dinas Pendidikan Provinsi Riau

Dengan ini memberikan izin bahwa :

NAMA	: ELIKA AMITA
NIM	: 11910623433
Jenjang Pendidikan	: S.1
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Universitas	: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
Alamat	: Pekanbaru

Telah mengadakan Riset / Penelitian di SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA, pada tanggal : 13 Februari a/d 07 Maret 2025 dan hasil dari Riset / Penelitian tersebut akan digunakan sebagai bahan penyusunan Skripsi dengan Judul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 SENTAJO RAYA

Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sentajo Raya, 07 Maret 2025

Kepala Sekolah,


NIP. 19670404 199412 1 002



BIOGRAFI PENULIS

Erika amita, lahir di lipat kain 07-juli-2001, penulis mulai menempuh pendidikan sekolah dasar di SDN 016 binangun jaya indragiri hilir dan lulus pada tahun 2013, selanjutnya SMA dar el hikmah pekanbaru dan lulus pada tahun 2016, selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di universitas sulta syarif kasim riau di fakultas tarbiyah dan keguruan, S1 jurusan pendidikan ekonomi melalui test mandiri.

Penulis telah melaksanakan program kuliah kerja nyata (KKN) di desa teberau panjang, kec. Gunung toar kuansing pada juli- agustus 2022. Kemudian menyelesaikan program praktik lapangan (PPL) di SMA 1 bekemajuan (MUTU) pekanbaru pada September-desember 2022. Untuk menyelesaikan tugas akhir penulis melakukan penelitian dengan judul “ pengaruh penggunaan media Pembelajaran komik digital terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 sentajo raya” dengan dosen pembimbing ristiliana, M.Pd.E dan berhasil menyandang gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada sidang sarjana fakultas tarbiyah dan keguruan univesitas sultan syarif kasim riau pada 22 September 2025.

UIN SUSKA RIAU