

Pengembangan Media E-Komik Berbasis Website Canva pada Materi Sistem Komputer Kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya

Fajar Sujatniko¹, Mukhamad Fathoni², Mu'arif

^{1,2,3}Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Nurul Huda, Indonesia

* E-mail: sujatnikofajar@gmail.com, fathoni@unuha.ac.id, muarif@stkipnurulhuda.ac.id

ABSTRAK

Kata Kunci:

E-Komik, Media Pembelajaran, Website Canva, Sistem Komputer.

Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk media e-komik berbasis website canva sebagai salah satu sumber belajar untuk materi sistem komputer kelas X dan untuk mengetahui tingkat kemenarikan, kepraktisan dan efektifitas pengembangan media e-komik berbasis website canva. Penelitian ini menggunakan metode Research And Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap pengembangan. Lokasi penyebaran angket peserta didik dilaksanakan di SMA Negeri 1 Belitang Jaya dengan 20 sampel peserta didik kelas X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kriteria kelayakan produk melalui ahli materi dan ahli media mendapatkan nilai sebesar 85,5% kategori "sangat layak", kriteria kepraktisan melalui ahli praktisi mendapatkan hasil sebesar 86% kategori "sangat praktis", serta kriteria kemenarikan respon peserta didik dinyatakan sangat menarik dengan penilaian sebesar 93,5%.

Keyword:

E-comic, learning media, canva website, computer system.

ABSTRACT

The aim of this research is to develop an e-comic media product based on the Canva website as a learning resource for the Computer Systems material in Grade X and to assess the level of attractiveness, practicality, and effectiveness of the e-comic media development. This study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five development stages. The survey was distributed to students at SMA Negeri 1 Belitang Jaya, involving a sample of 20 Grade X students. The results of the research indicate that the product's feasibility criteria, evaluated by material and media experts, received a score of 85.5%, categorized as "very feasible." The practicality criteria, evaluated by a practitioner, received a score of 86%, categorized as "very practical." Additionally, the attractiveness criteria, based on student responses, was rated as very attractive with a score of 93.5%.

1. PENDAHULUAN

pada era generasi Z, dunia pendidikan saat ini mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya pendidikan berbasis *Blended Learning* yang merupakan perpaduan antara dua unsur yaitu belajar di kelas dan *online*, atau pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan internet dan berbasis *website* (Prayitno, 2020). Generasi Z merupakan kelompok yang lahir dan tumbuh bersama dengan perkembangan teknologi, generasi Z adalah generasi peralihan dari generasi Y yang mana saat teknologi berkembang. Generasi ini disebut sebagai Gen Z atau *I Generation*, generasi Z memiliki beberapa karakteristik, kehidupan gen Z tidak lepas dari internet, mahir dalam mengoperasikan internet baik untuk belajar, bekerja, dan hiburan (Sabirin, 2022a). Gen Z yaitu generasi yang lahir dalam rentang tahun 1996 sampai dengan 2012, gen Z di kenal dengan generasi yang paham terhadap teknologi, maka perkembangan Teknologi sekarang ini diadopsi sebagai proses pembelajaran (Panggayudi et al., 2019).

Penggunaan media pembelajaran juga bermacam-macam, salah satu contohnya yaitu media pembelajaran berbasis teknologi seperti ruang guru. Dalam (Rahadian et al., 2019) aplikasi ruang guru merupakan ruang guru berskala Nasional yang digunakan untuk proses pembelajaran, tempat berdiskusi, berbagi wawasan, dan pengetahuan, sedangkan bagi peserta didik dapat digunakan untuk memahami materi pelajaran dengan praktis, efektif, efisien, berbeda, dan menyenangkan. Proses pembelajaran ini dikatakan efektif karena ruang guru dalam proses pembelajarannya dominan pada

teknologi, yang dinyatakan dapat berdampak baik untuk generasi Z (Adhella, 2021a). Maka dari itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang berbau teknologi dalam proses pembelajaran saat ini.

Teknologi informasi di bidang pendidikan terus berkembang, kemajuan dan kecanggihan ini dapat dianggap sebagai tantangan dan peluang dalam konteks pendidikan jika digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran, sebaliknya, jika kemajuan tersebut tidak disertai dengan kemampuan pendidik untuk menggunakannya, kemajuan tersebut dianggap sebagai tantangan arus, oleh karena itu, kemajuan dalam teknologi berkontribusi terhadap arah perkembangan Pendidikan (Yasra, 2023). Perkembangan teknologi yang pesat harus memberi kesempatan bagi para pendidik untuk memanfaatkannya guna menghasilkan inovasi dalam dunia pendidikan, dengan menggunakan media *online* bisa menunjang proses belajar menjadi lebih bervariasi (Mahmudi et al., 2023). *Wordwall* adalah *website* yang digunakan untuk menciptakan perangkat belajar yang atraktif dan lebih fleksibel (Setyawan et al., 2019). *Wordwall* ini memiliki banyak templat yang selain dapat dimainkan secara online juga dapat dimainkan dengan tidak menggunakan jaringan internet (Parisa et al., 2023a). *Website* ini dapat dibuat dalam bentuk *file* pdf, guna memudahkan bagi peserta didik untuk mengaksesnya meskipun *offline* (Qurniawan, 2023).

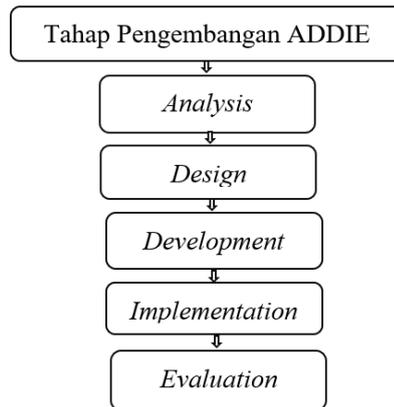
Pengembangan media *e-komik* berbasis *website* nantinya diharapkan bisa disenangi oleh gen Z, karna dalam proses pembelajarannya terdapat unsur hiburan dan tantangan tersendiri bagi peserta didik. *E-komik* merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan *e-komik*. (Khotimah et al., 2021) Dalam berbagai hal *e-komik* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *e-komik* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata sedangkan untuk sebutan *e-komik* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital.

Diperoleh informasi bahwa pihak sekolah sudah menyediakan sarana media belajar seperti LCD dan proyektor. Namun penggunaannya masih terbatas pada media *power point* dan video sesekali yang diambil dari internet, dan seringkali proses belajar mengajar di SMA Negeri 1 Belitang Jaya masih menggunakan sistem manual jadi sumber belajar siswa itu hanya buku paket dan LKS, maka penulis melakukan inovasi adanya pengembangan media *e-komik* yang berbasis *website* dalam proses pembelajaran Informatika kelas X Di SMA Negeri 1 Belitang Jaya, agar proses pembelajarannya menjadi lebih interaktif dan kondusif.

Maka peneliti terpacu untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media *E-Komik* Berbasis *Website Canva* Pada Materi Sistem Komputer Kelas X Di SMA Negeri 1 Belitang Jaya”. Pengembangan media ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk Media *E-Komik* Berbasis *Website Canva* yang valid dan efektif sebagai salah satu sumber belajar.

2. METODE

Metode penelitian menurut (Sugiono, 2022a) yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut sebagai *Research and Development*. Dengan model yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* pada tahun 1996 (Rusmayana, 2021) yaitu model pengembangan ADDIE yang meliputi lima langkah atau fase *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Model penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan, kegiatan penelitian diintegrasikan selama proses pengembangan produk kemudian divalidasi oleh para ahli (Hidayat & Nizar, 2021).



Gambar 2.1 Metode Penelitian

2.1 Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap ini merupakan proses menganalisis permasalahan yang terdapat pada tempat yang dijadikan sampel penelitian. Tahap ini berdasarkan observasi yang langsung ditujukan pada wawancara untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran informatika. Sehingga diketahui permasalahan dan ternyata sangat dibutuhkannya pengembangan Media *E-Komik* Berbasis *Website Canva*.

Subjek penelitian dan pengembangan ini meliputi dua subjek, subjek yang pertama adalah validator yakni terdiri dari satu dosen ahli materi satu dosen ahli media dan satu guru ahli praktisi untuk menilai hasil produk media *E-komik* (Wildan et al., 2023a). Subjek ke dua adalah peserta didik di SMA Negeri 1 Belitang Jaya kelas X yang terdiri atas 4 orang peserta didik di uji cobakan pada kelompok terbatas dan uji coba lapangan utama yang terdiri dari 30 peserta didik kelas X Di SMA Negeri 1 Belitang Jaya untuk melakukan pengembangan media *E-Komik* berbasis *Website Canva* pada pembelajaran informatika materi sistem komputer.

2.2 Tahap Perancangan Produk (*Design*)

Tahap ini merupakan proses pembuatan rancangan media yang akan dikembangkan. Tahap ini dimulai dari menyiapkan bahan materi, desain *e-komik* menggunakan *canva* merancang angket validasi ahli materi dan ahli media, serta angket respons peserta didik.

2.3 Tahap Pengembangan Produk (*Development*)

Pada tahap ini merupakan tahap pembuatan *website* menggunakan *canva* dengan rancangan pada tahap desain yang kemudian akan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk selanjutnya hasil pada validasi tersebut akan menjadi bahan revisi terhadap media yang dikembangkan.

2.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini menerapkan *e-komik* menggunakan *website canva* dalam uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama. Setelah proses pembelajaran menggunakan *e-komik* berbasis *website canva* pada materi sistem komputer, peserta didik kemudian mengisi angket respons, masukan dari angket dipertimbangkan untuk perbaikan produk. Bedanya pada uji coba lapangan utama hasil kuis yang dikerjakan peserta didik dijadikan hasil tes belajar.

2.5 Uji coba produk

Uji coba produk dalam (Sudarmoyo, 2018) merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian pengembangan, yang dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak. Uji coba produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan. Berdasarkan referensi yang

digunakan oleh peneliti dari (Parisa et al., 2023b) Uji coba produk dilakukan dengan uji coba terbatas dan uji coba lapangan utama. Uji coba produk dilaksanakan dengan dua skenario, yaitu: uji coba kelas terbatas dan uji coba kelas besar.

2.6 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi adalah tahap menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari data hasil validasi para ahli *e-komik* pada pembelajaran informatika materi sistem komputer kemudian kepraktisan dilihat dari hasil respon guru. Yang terakhir efektivitas produk media *e-komik* berbasis *website* pada peserta didik yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan sebagai media pembelajaran informatika materi sistem komputer yang diterapkan di kelas X SMA Negeri 1 Belitang Jaya.

2.7 Pendekatan Penelitian

Berdasarkan referensi yang digunakan oleh peneliti dari (Hadju & Aulia, 2022). Penelitian campuran (*Mixed Methods*) merupakan pendekatan baru dalam penelitian, meskipun beberapa peneliti menyatakan bahwa metode penelitian ini bukanlah merupakan pendekatan baru dalam penelitian. Hal ini disebabkan banyak peneliti yang telah melakukan pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif secara bersama-sama dalam satu penelitian yang sama. Meskipun demikian, untuk memasukkan bentuk data dari kedua hasil penelitian tersebut terutama dalam hal desain dan metodologi penelitiannya berbeda dan hal ini merupakan hal yang baru dalam metode penelitian campuran ini

2.8 Sumber Data

Berdasarkan metodologi di atas, maka sumber data dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder (Richard oliver, 2021). Data dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi dua: Data primer dalam penelitian ini merupakan data yang diperoleh langsung dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan terhadap pemberi informasi yaitu pihak Sekolah SMA Negeri Belitang Jaya yang dijadikan sebagai informan.

Data Sekunder adalah data yang tidak langsung diberikan kepada peneliti, misalnya peneliti mendapatkan data melalui media perantara atau mencari melalui dokumen. Data sekunder dari penelitian ini diperoleh dari buku, internet. Sumber data yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah SMA Negeri 1 Belitang Jaya sebagai tempat implementasi produk dikarenakan pada sekolah ini belum ada atau belum tersedia media pembelajaran yang berupa media *e-komik* berbasis *website canva*, sesuai produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini.

2.9 Teknik Pengumpulan Data

a. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Rusmayana, 2021). Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan media *e-komik* berbasis *Website Canva* yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan peserta didik kelas X Di SMA Negeri 1 Belitang Jaya.

b. Observasi

Observasi diartikan sebagai proses melihat, mengamati, mencermati, dan merekam perilaku secara langsung untuk tujuan tertentu (Parisa et al., 2023b). Observasi ini dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data informasi tentang hal-hal yang diperlukan untuk penelitian yang akan dilakukan peneliti.

c. Wawancara

Wawancara merupakan kegiatan tanya jawab secara lisan untuk memperoleh informasi, wawancara adalah bentuk komunikasi langsung peneliti dengan responden (Hidayat & Nizar, 2021). Komunikasi disini menggunakan tanya-jawab langsung tatap muka dengan responden/pendidik mata pelajaran sistem komputer kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli praktisi dan peserta didik (Sugiono, 2022a). Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam keterkaitan kuis materi yang disampaikan dengan kompetensi yang diharapkan (Winda, 2023). Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui seberapa layak desain media *e-komik* berbasis *website canva*. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa layak media *e-komik* digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan angket kemenarikan oleh peserta didik adalah lembar yang digunakan untuk mengetahui bagaimana peserta didik merasa tertarik terhadap media pembelajaran. Instrumen penilaian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan kepada dosen pembimbing penelitian.

2.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam (Apriliani et al., 2021) merupakan proses mencari data, menyusun data yang diperoleh dari hasil tes, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara memasukkan data ke dalam kategori, menjabarkan, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Analisis data pada penelitian ini dilakukan dari hasil angket, kemudian mengelompokkan kedalam kategori-kategori yang telah ditentukan.

- a. Analisis data tingkat kevalidan produk
 Data angket validitas ahli akan dianalisis menggunakan skala *likert*.

Tabel 2.1 konversi skor nilai dari ahli materi dan ahli media

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Kurang Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiono, 2022b).

Perhitungan presentase dari data yang telah diperoleh dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100 \%$$

Sumber: (Yasra, 2023)

Keterangan :

P : presentase skor.

$\sum R$: jumlah jawaban yang diberi validator.

N : jumlah skor maksimal.

Standar pencapaian (skor) dan penyesuaian kategori diperlukan dalam penilaian karena penilaian hasil validasi yang diperoleh dari hasil perhitungan rumus diatas menggunakan konversi skala tingkat pencapaian.

Tabel 2.2 Kriteria skor

No	Kriteria validitas	Tingkat validitas	Kelayakan
1	80%-100%	Sangat valid atau dapat digunakan tanpa revisi	Sangat layak
2	60%-80%	Valid atau dapat digunakan atau tetap revisi kecil	Layak
3	40%-60%	Kurang valid,disarankan untuk tidak digunakan	Kurang layak

4	20%-40%	Tidak valid atau tidak boleh digunakan	Tidak layak
5	0%-20%	Sangat tidak valid atau tidak boleh digunakan	Sangat tidak layak

Sumber: (Yasra, 2023)

Jika hasil validasi presentase lebih dari 85% maka produk tersebut dinyatakan mendapatkan respon sangat baik dari para ahli. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan. Data angket respon peserta didik juga akan dianalisis menggunakan skala *likert*, dengan kriteria respon sebagai berikut:

Tabel 2.3 konversi skor nilai dari respon peserta didik

No	Keterangan	Skor
1	Sangat Setuju	10
2	Setuju	9
3	Kurang Setuju	8
4	Tidak Setuju	7
5	Sangat Tidak Setuju	6

Sumber: (Sugiono, 2022b).

Tabel 2.4 Kriteria hasil respons peserta didik

Interval	Kriteria
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Tidak Menarik
$20\% \leq P < 40\%$	Tidak Menarik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Menarik
$60\% \leq P < 80\%$	Menarik
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Menarik

Sumber: (Nisa & Susanto, 2022)

Jika hasil angket presentase lebih dari 85% maka produk tersebut dinyatakan mendapatkan respon sangat baik dari peserta didik. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dinyatakan sangat menarik dijadikan sebagai media pembelajaran.

a. Analisis data tingkat kepraktisan

Media pembelajaran *e-komik* dikatakan praktis jika memenuhi hasil analisis angket respon ahli praktisi yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan dengan baik (Fitriani & Nurjanah, 2022). Data angket respon ahli praktisi akan dianalisis menggunakan skala *likert* dalam (Sugiono, 2022b) dengan keterangan sebagai berikut:

- 1) Sangat setuju/selalu/positif diberi skor 5.
- 2) Setuju/kadang-kadang/netral diberi skor 4.
- 3) Kurang setuju/hampir tidak pernah/negatif diberi skor 3.
- 4) Tidak setuju/tidak pernah/negatif diberi skor 2.
- 5) Sangat tidak setuju/tidak pernah diberi skor 1.

Tabel 2.5 Penilaian Ahli Praktisi

Keterangan	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Sumber: (Sugiono, 2022b)

Tabel 2.6 Kriteria Kepraktisan

Interval	Kriteria
$0\% \leq P < 20\%$	Sangat Tidak Praktis
$20\% \leq P < 40\%$	Tidak Praktis
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup Praktis
$60\% \leq P < 80\%$	Praktis
$80\% \leq P \leq 100\%$	Sangat Praktis

Sumber: (Nisa & Susanto, 2022)

Jika hasil angket presentase lebih dari 85% maka produk tersebut dinyatakan sangat Praktis dijadikan sebagai media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

a) Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Belitang Jaya pada mata pelajaran sistem komputer. Observasi yang langsung diarahkan pada wawancara Senin, 11 Maret 2024, pukul 11.00 dengan Ibu Nurhayati, selaku guru mata pelajaran sistem komputer dan diverifikasi oleh Bapak Drs. Amat selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Belitang Jaya, diperoleh informasi bahwa pihak sekolah sudah menyediakan sarana media belajar seperti laptop, proyektor, *wi-fi*, lab komputer, dan memperbolehkan peserta didik belajar menggunakan *smarthphone*.

Penggunaan sarana medianya memanfaatkan proyektor dengan menampilkan *power point*, kemudian untuk pemanfaatan sarana *smarthphone* digunakan untuk mencari gambar dari *google*, mencari materi, mencari *video* dari *youtube*, dan *google form*. Pendidik mengatakan untuk media berbasis teknologi yang dibuat sendiri oleh pendidiknya itu masih menggunakan *google form*. Sehingga pendidik menyatakan bahwa pemanfaatan sarana *smarthphone* ini belum sepenuhnya maksimal karena kurangnya media pembelajaran yang berbasis teknologi di era gen Z saat ini yang mengikuti perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

b) Tahap Desain Awal Produk

Setelah melakukan kegiatan analisis, selanjutnya tahap desain merupakan tahap perancangan produk (media) yang akan dibuat yang meliputi perancangan plot, desain karakter, dan pembuatan skenario. Perancangan plot dilakukan untuk menentukan bagaimana alur dan peristiwa cerita dari media pembelajaran komik digital yang akan dibuat sehingga menjadi sebuah cerita yang menarik, utuh dan terstruktur.

Pemeran utama cerita akan berlangsung di sekitar dua orang remaja sekolah menengah atas yang bernama Samsul sebagai guru, Imin dan Mahfud sebagai murid yang memiliki karakteristik dan kepribadian unik mereka masing-masing. Tema yang diusung dalam media ini adalah diskusi tentang perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) pada komputer.

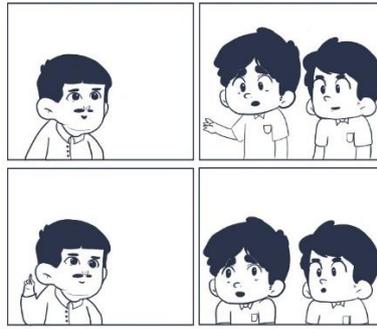
Arah cerita akan difokuskan pada saat jam pelajaran sistem komputer materi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Pak Samsul adalah guru mata pelajaran tersebut, pak Samsul mengajak muridnya Imin dan Mahfud untuk mendiskusikan apa itu perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) pada komputer dan apa saja contoh komponen dan kegunaan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) pada komputer. Deskripsi plot Imin dan Mahfud sedang mengikuti kelas pak Samsul mata pelajaran sistem komputer, di dalam kelas mereka asik berdiskusi tentang apa saja perangkat yang ada di sistem komputer.

c) Tahap Pengembangan dan Implementasi

Pada tahap pengembangan dimulailah tahap *panel layout (storyboard)*, membuat/mengisi balon teks dan mewarnai gambar/*panel layout* kemudian melakukan proses *upload* ke dalam *website canva*.

1) *Panel Layout (Storyboard)*

Membuat sketsa gambar menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*.



Gambar 3.1 Pembuatan sketsa awal gambar

2) Membuat atau Mengisi Balon Teks

Menambahkan percakapan di balon kata pada desain komik.



Gambar 3.2 Menambahkan percakapan pada desain

3) Mewarnai Gambar atau *Panel Layout*

Mewarnai *lay out* menggunakan aplikasi *clip studio paint*.



Gambar 3.3 Mewarnai lay out pada komik

4) Proses *Upload* ke *Website Canva*

Melakukan proses upload ke dalam *website*.



Gambar 3.4 Melakukan Unggah ke dalam website

Tampilan *website e-komik* dirancang menggunakan *web canva*, dengan memasukan logo sekolah dan nama sekolah.



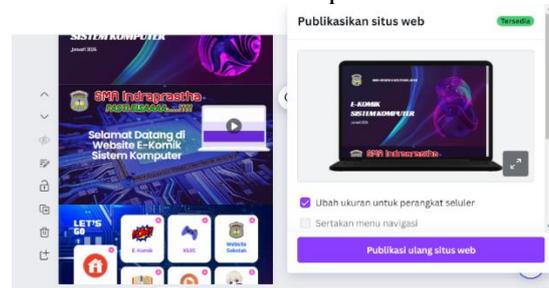
Gambar 3.5 Tampilan Header/Halaman Utama Website Sistem Komputer

Kemudian menambahkan fitur menu untuk tempat *e-komik*, modul ajar, vidio, *website* sekolah dan profil pembuat.



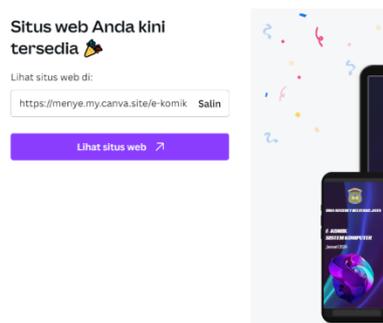
Gambar 3.6 Tampilan Menu Website Sistem Komputer

Setelah menambahkan fitur menu. Klik pratinjau untuk melihat desain secara desktop atau seluler, setelah itu publikasikan *situs web* untuk mendapatkan *link website*.



Gambar 3.7 Publikasi Situs Website

Klik Lanjutkan, atur nama *link website*, klik publikasikan dan salin *link*.



Gambar 3.8 Link Situs Website

d) Tahap Evaluasi Uji Coba Produk

Pada tahap ini dihasilkan produk media *e-komik* edukasi berbasis *website canva* dan dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan. *E-komik* berbasis *website canva* yang divalidasi kepada 1 ahli media, 1 ahli materi dan 1 ahli praktisi. Validasi tersebut bertujuan untuk menguji tingkat kevalidan produk apakah produk tersebut layak digunakan tanpa revisi, melalui revisi atau bahkan tidak layak sama sekali untuk digunakan sebagai media pembelajaran (Sabirin, 2022b). Untuk melihat kelayakan produk tersebut, produk akan divalidasi dengan berbagai aspek tertentu pada ahli masing-masing, jika terdapat beberapa kritik dan saran yang memang harus dipenuhi, maka produk atau materi perlu diadakan revisi untuk menyempurnakan hasil rancangan produk, jika produk sudah direvisi maka produk berupa media *e-komik* berbasis *website canva* dapat diterapkan dalam penelitian (Adhella, 2021b).

a) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai komik materi sistem komputer pada media *e-komik* berbasis *website canva* yang telah dikembangkan. Validator ahli materi diambil dari 1 guru informatika yaitu Ibu Nurhayati. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan.

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai pada media *e-komik* berbasis *website canva* yang telah dikembangkan. Validator media diambil dari 1 dosen Informatika yaitu bapak Pamuji M Jakak, M, Kom. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap desain media pembelajaran dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

c) Validasi Ahli Praktisi

Validasi ini bertujuan untuk mengetahui nilai dari kepraktisan media *e-komik* berbasis *website canva*. Validator ahli praktisi diambil dari guru mata pelajaran informatika yaitu Ibu Nurhayati. Validator diminta untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran dengan mengisi angket yang telah disiapkan oleh peneliti serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan terhadap produk yang telah dikembangkan.

d) Uji Coba Terbatas

Produk media *e-komik* berbasis *website canva* yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh beberapa ahli kemudian diuji cobakan didalam kelas. Produk diuji cobakan skala terbatas yang melibatkan 5 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Belitang Jaya dengan menggunakan angket respon peserta

e) Uji Skala Terbatas

Setelah melakukan uji coba terbatas, selanjutnya produk yang dikembangkan diuji coba pada lapangan utama yang melibatkan 20 peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Belitang Jaya dengan menggunakan angket respon peserta didik.

3.2 Pembahasan

Pada penelitian ini, dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahap model *ADDIE* yang bertujuan untuk menyempurnakan produk media *e-komik* berbasis *website canva* (Wildan et al., 2023b). Dengan cara merevisi produk setelah selesai tahap validasi. Revisi dilakukan berdasarkan kritik dan saran dari validator ahli materi, ahli media dan ahli praktisi (Fitriani & Nurjanah, 2022).

a) Validasi Ahli Materi

Hasil dari penilaian oleh validator materi disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.1 Validasi Ahli Materi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Empirik	Skor Ideal
1.	Materi	30	25
2.	Kebahasaan	23	25
3.	Desain	34	50
Jumlah Keseluruhan Skor Empirik			87
Jumlah Keseluruhan Skor Ideal			100
Presentase Keseluruhan 87%			
Tingkat Validasi		Sangat Layak (dapat diuji cobakan tanpa revisi).	

Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 87% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak”. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pengembangan media *e-komik* berbasis *website canva* dapat dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat diuji cobakan tanpa revisi.

b) Validasi Ahli Media

Hasil dari penilaian validator media disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Empirik	Skor Ideal
1.	Penyajian	24	25
2.	Desain	35	50
3.	Penggunaan	25	25
Jumlah Keseluruhan Skor Empirik : 84			
Jumlah Keseluruhan Skor Ideal : 100			
Presentase Keseluruhan : 84%			

Tingkat Validasi	Sangat Layak (dapat diuji cobakan tanpa revisi).
-------------------------	---

Berdasarkan hasil yang telah direvisi memperoleh skor persentase sebesar 84% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat layak”. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pengembangan media *e-komik* berbasis *website canva* dapat dinyatakan layak dan dapat diuji cobakan tanpa revisi.

c) Validasi Ahli Praktisi

Hasil dari penilaian validator media disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Validasi Ahli Praktisi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor Empirik	Skor Ideal
1.	Penyajian	18	25
2.	Desain	45	50
3.	Penggunaan	23	25
Jumlah Keseluruhan Skor Empirik		86	
Jumlah Keseluruhan Skor Ideal		100	
Presentase Keseluruhan		86%	
Tingkat Validasi		Sangat Praktis (dapat diuji cobakan tanpa revisi).	

Berdasarkan hasil yang telah dihitung memperoleh skor persentase sebesar 86% yang artinya masuk dalam kriteria “sangat praktis”. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pengembangan media *e-komik* berbasis *website canva* dapat dinyatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran sistem komputer dan dapat diuji cobakan tanpa revisi.

d) Uji Coba Terbatas

Angket respon peserta didik dan hasilnya diuraikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Uji Skala Terbatas

No	Responden	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Diah Ayu Septiana	94	100	94	Sangat Menarik
2.	Karisma Putri Yolanda	90	100	90	Sangat Menarik
3.	Nadiya Alifah	98	100	98	Sangat Menarik

4.	Riyan Hernawan	94	100	94	Sangat Menarik
5.	Syntya Bela	96	100	96	Sangat Menarik
Rata-rata				95%	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel di atas hasil respon peserta didik pada uji coba skala terbatas yang melibatkan 5 peserta didik memperoleh persentase rata-rata sebesar 95% dengan kategori “sangat menarik”. Jadi media *e-komik* berbasis *website canva* sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran.

- e) Uji Coba Lapangan
angket respon peserta didik, hasilnya disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3.5 Uji Skala Lapangan Utama

No	Responden	Jumlah Skor	Skor maksimal	Presentase	Kriteria
1.	Abdul Ghovur	92	100	92	Sangat Menarik
2.	Alvin Ferdianto	93	100	93	Sangat Menarik
3.	Angelita Roselya	91	100	91	Sangat Menarik
4.	Aurelya Zuan	95	100	95	Sangat Menarik
5.	Ayu Ismawati	91	100	91	Sangat Menarik
6.	Bayu Firdaus	90	100	90	Sangat Menarik
7.	Devan Christian	93	100	93	Sangat Menarik
8.	Diah Ayu	94	100	94	Sangat Menarik
9.	Dirly Aditia	90	100	90	Sangat Menarik
10.	Erza Firerza	92	100	92	Sangat Menarik
Rata-rata				92%	Sangat Menarik

- 6) Hasil Akhir Media E-Komik Berbasis Website Canva





Gambar 3.9 Tampilan Media e-komik



Gambar 3.10 Tampilan Website Canva

4. KESIMPULAN

Pengembangan media e-komik berbasis *website canva* pada materi sistem komputer kelas x di SMA Negeri 1 Belitang Jaya dengan metode penelitian *research and development* model pengembangan addie terdiri 5 tahap. Kelima tahap tersebut yaitu Tahap (1) analisis (*Analysis*), (2) Tahap perancangan produk (*Design*), Tahap (3) pengembangan produk (*Development*), Tahap (4) implementasi (*Implementation*), Tahap (5) evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini menghasilkan sebuah produk media e-komik berbasis *website canva* yang dapat diakses menggunakan link. Produk telah di uji kelayakan ahli materi dengan hasil validasi 87% dan ahli media dengan hasil validasi 84%. Nilai rata-rata validator ahli materi dan ahli media sebesar 85,5% kategori “sangat layak”. Dan di uji kelayakan ahli praktisi mendapatkan hasil rata-rata sebesar 86% kategori “sangat praktis”. Kemudian di uji coba terbatas melalui 5 peserta didik yang mendapatkan hasil sebesar 95% dan uji lapangan utama melalui 20 peserta didik mendapatkan hasil sebesar 92%. Jadi nilai rata-rata respon peserta didik sebesar 93,5% kategori “sangat menarik”. Dapat disimpulkan bahwa media E-Komik berbasis *Website Canva* sangat menarik digunakan dalam pembelajaran.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Adhella, N. M. S. (2021a). Pentingnya pendidikan kewirausahaan untuk generasi z agar dapat menyiapkan diri menjadi start up. *Journal Science Innovation and Technology (SINTECH)*, 2(1), 9–11. <https://doi.org/10.47701/sintech.v2i1.1570>
- Adhella, N. M. S. (2021b). Pentingnya pendidikan kewirausahaan untuk generasi z agar dapat menyiapkan diri menjadi start up. *Journal Science Innovation and Technology (SINTECH)*, 2(1), 9–11. <https://doi.org/10.47701/sintech.v2i1.1570>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(2), 129–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>

- Fitriani, Y., & Nurjanah, A. (2022). *Ekonomi* (1st ed.). Pusat Perbukuan.
- Hadju, V. A., & Aulia, U. (2022). *DESAIN PENELITIAN MIXED METHOD Editor: Nanda Saputra* (Issue November).
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Khotimah, N., Khotimah, N., Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (2021). Pengembangan E-comic Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah. *EDUNOMIA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 49–58. <https://doi.org/10.24127/edunomia.v2i1.1630>
- Mahmudi, M. R., Salshabila, & Friska, S. Y. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web Wordwall Pada Materi Balok Dan Kubus Kelas IV SD Dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP*, 09, 1–14.
- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall Dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(1), 140–147.
- Panggayudi, D. S., Suweleh, W., & Ihsan, P. (2019). Media Game Edukasi Berbasis Budaya untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education, Science and Technology*, 2(2), 255. <https://doi.org/10.30651/must.v2i2.883>
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023a). *Pengembangan Kuis dan game edukasi menggunakan wordwall pada pembelajaran daring pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linier*. 7(2), 167–180.
- Parisa, M., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023b). *Pengembangan Kuis dan game edukasi menggunakan wordwall pada pembelajaran daring pertidaksamaan nilai mutlak bentuk linier*. 7(2), 167–180.
- Prayitno, W. (2020). Implementasi Blended Learning dalam Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *LPMP*, 1–14.
- Qurniawan, M. F. (2023). *pengembangan instrumen penilaian berbantuan wordwall pada materi sistem koordinasi untuk siswa kelas xi ipa di madrasah aliyah negeri 2 jember*. IAIN Jember.
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *ISSN*, 5(1), 11–24. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v5i1.489>
- Richard oliver, Z. (2021). Pendekatan Penelitian. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2013–2015.
- Rusmayana, T. (2021). *Model Pembelajaran ADDIE* (R. Hartono, Ed.; 1st ed.). WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Sabirin, M. (2022a). *Peran Teknologi pada Seorang Guru terhadap Inovasi pendidikan di Generasi Z*. 1–7.
- Sabirin, M. (2022b). *Peran Teknologi pada Seorang Guru terhadap Inovasi pendidikan di Generasi Z*. 1–7.

- Setyawan, W. C., Sulthoni, & Ulfa, S. (2019). Pengembangan Multimedia Game Edukasi Ipa lapisan Bumi Untuk MTS. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(1), 30–36.
- Sudarmoyo. (2018). *Pemanfaatan Aplikasi Sway Untuk Media Pembelajaran*. 3(4).
- Sugiono. (2022a). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Sugiono. (2022b). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (27th ed.). Alfabeta.
- Wildan, A., Suherman, & Rusdiyani, I. (2023a). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(02), 1623–1634.
- Wildan, A., Suherman, & Rusdiyani, I. (2023b). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 07(02), 1623–1634.
- Winda, S. S. (2023). *pengembangan game edukasi berbantuan wordwall untuk evaluasi pembelajaran fisika pada materi getaran, gelombang dan bunyi kelas viii smp/mts*. UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
- Yasra, D. W. (2023). *pengembangan media pembelajaran matematika berbasis web menggunakan wordwall pada materi bangun ruang sisi datar*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.