

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

NURUL KHOTIMAH  
Universitas Muhammadiyah Metro  
E\_mail: [khotimahnurul1211@gmail.com](mailto:khotimahnurul1211@gmail.com)  
[t.ratnawuri@gmail.com](mailto:t.ratnawuri@gmail.com)  
[meyta.pritandhari@gmail.com](mailto:meyta.pritandhari@gmail.com)

**ABSTRAK**

**Khotimah, Nurul.** 2020. *Pengembangan E-comic Bernasis Android Sebagai Media Pembelajaran Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak Lampung Tengah*. Proggam Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Muhammadiyah Metro. Pembimbing (1) Triani Ratnawuri, M.Pd. (2) Meyta Pritandhari, M.Pd

Media pembelajaran berperan penting dalam proses komunikasi antara guru dengan peserta didik secara optimal. Namun media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta adanya revolusi industri 4.0 semakin mendorong berbagai upaya untuk memanfaatkan teknologi, dengan adanya hal tersebut dapat mendorong pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih variatif dan inovatif. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media *E-comic* berbasis *android* sebagai media pembelajaran pada materi kebijakan moneter dan kebijakan fiskal kelas xi sma paramarta 1 seputih banyak yang valid dan praktis. Penelitian yang dilakukan menggunakan R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Development, Disseminate*). Proses untuk mengembangkan *E-comic* diawali dengan tahap validasi oleh 2 ahli media, 1 ahli materi. *E-comic* juga diuji cobakan ke kelompok kecil untuk melihat respon peserta didik kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak. Hasil penelitian mengalami peningkatan, hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi dari ahli media pembelajaran dengan persentase sebesar 91,2% dengan kriteria sangat kuat, hasil penilaian oleh ahli materi dengan persentase 91,4% dengan kriteria sangat kuat, dan hasil pengujian secara daring dengan kelompok kecil yaitu 10 orang dari 30 orang peserta didik dengan persentase 88% termasuk dalam kriteria Sangat Kuat. Berdasarkan presentase yang diperoleh maka *E-comic* dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

**Kata Kunci:** *Android, E-comic, Media Pembelajaran, Teknologi*

## **ABSTRACT**

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

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