

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA  
MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS PERCETAKAN  
DI SMKN 1 GUNUNG TALANG**

**Vifra Marita Lubis<sup>1</sup>, Ade Fitri Rahmadani<sup>2</sup>**

**<sup>1,2</sup> Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer**

**Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan**

**Universitas Bung Hatta**

**Email: [fivramaritalubis@gmail.com](mailto:fivramaritalubis@gmail.com)<sup>1</sup> [adefitriahmadani@gmail.com](mailto:adefitriahmadani@gmail.com)<sup>2</sup>**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik digital pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di SMKN 1 Gunung Talang yang valid dan praktis. Metode penelitian yang digunakan adalah (Research & Development). Peneliti menggunakan prosedur pengembangan 4-D yang dibatasi menjadi 3D meliputi 3 langkah yaitu *define*, *design* dan *develop*. Instrumen penelitian meliputi lembar validator dari ahli media, ahli materi, serta lembar praktikalitas yaitu angket yang diberikan ke siswa. Analisis validitas komik digital di validasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi. Sedangkan analisis praktikalitas komik digital diuji cobakan pada 30 orang siswa. Hasil penelitian diperoleh nilai 88% untuk ahli media dan ahli materi sebesar 87% dengan kriteria sangat valid, serta nilai praktikalitas siswa diperoleh 88% dengan kriteria sangat praktis. Jadi dapat disimpulkan bahwa komik digital pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan sangat valid dan sangat praktis sebagai media pembelajaran materi menggambar bentuk perspektif pada siswa kelas XI MM A SMKN 1 Gunung Talang.

**Kata kunci : Komik Digital, Desain Grafis Percetakan, *Android***

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap manusia. Salah satu dampak yang terasa dari perkembangan teknologi dan informasi yaitu perkembangan dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi dan informasi dalam dunia pendidikan mengakibatkan terjadinya transisi proses interaksi, apalagi setelah dikembangkan. Hal ini senada dengan [1], yang menyebutkan bahwa perkembangan dalam pendidikan telah berhasil digitalisasikan oleh kemajuan teknologi. Pada kenyataannya kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama dalam penggunaan media pembelajaran.

Menurut [2] mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendukung dari berkembangnya sistem pendidikan tersebut. Keberadaan media dapat membantu meningkatkan ketertarikan baca, pemahaman siswa, memudahkan pembelajaran, kemudian bentuk penyajian informasinya juga lebih menarik. Media pembelajaran juga mempunyai pengaruh dalam berjalannya proses penyampaian informasi ataupun suatu pembelajaran di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan multimedia di kelas XI mata pelajaran Desain Grafis Percetakan (DGP) siswa mempelajari terdiri dari teori dan praktek. Salah satu kompetensi keahlian pada jurusan multimedia yang wajib dipahami oleh siswa adalah Desain Grafis.

Menurut [3] Desain grafis bertujuan untuk menerangkan bagaimana cara untuk berkomunikasi serta berinteraksi melalui media visual yang memakai gambar sebagai fasilitas untuk memberikan sebuah info atau pesan sejelas-jelasnya. Umumnya, orang akan lebih praktis mendapatkan pesan pada bentuk visual gambar dibandingkan pada bentuk teks.

Berdasarkan pengalaman peneliti selama mengikuti PLP di SMKN 1 Gunung Talang yang terletak di kabupaten solok. Pada kelas XI multimedia A pada tanggal 18 Agustus sampai dengan 17 Oktober 2022, peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Desain

Grafis Percetakan yaitu bapak Roni Efendi, S.Kom menyatakan belum adanya media pembelajaran yang efektif bagi siswa dalam menyampaikan materi mengenai menggambar bentuk perspektif menggunakan CorelDraw. Dimana guru masih menggunakan media pembelajaran berupa power point dan video dari youtube, ditemukan ada beberapa faktor yang menyebabkan proses belajar siswa menjadi sering terkendala. Faktor-faktor tersebut diantaranya setiap siswa memiliki kemampuan daya berpikir yang berbeda-beda. Dengan perbedaan ini guru harus paham untuk dapat mengarahkan siswanya sesuai dengan kemampuan, minat dan bakat yang dimiliki oleh siswa sehingga potensi yang ada dalam diri siswa dapat dikembangkan secara optimal.

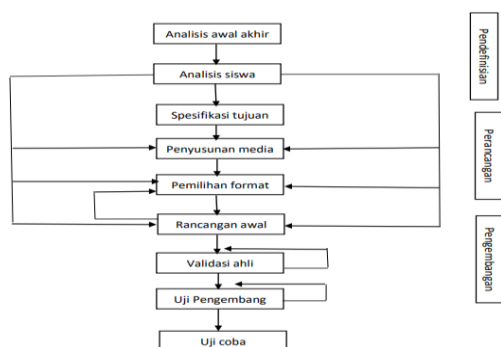
Dalam penelitian ini peneliti memilih pengembangan media komik digital sebagai media pembelajaran karena komik digital dalam mata pelajaran Desain Grafis Percetakan belum banyak digunakan. Komik digital dipilih karena memiliki kelebihan yang layak digunakan sebagai media pembelajaran seperti menciptakan minat siswa, materi lebih menarik dan membantu siswa dalam memahami konsep abstrak, serta melalui alur cerita yang mencakup keseluruhan materi penggunaan CorelDraw. Materi yang disajikan dikemas menjadi alur cerita bergambar sehingga siswa dapat belajar secara mandiri tanpa instruksi dari guru.

## METODE

### Jenis Penelitian

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengembangan dengan menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu yang bersifat valid, praktis dan menguji keefektifan produk tersebut Sugiyono [4]. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap yaitu: (1) *Define* atau pendefinisian; (2) *Design* atau perancangan; (3) *Develop* atau pengembangan; (4) *Disseminate* atau penyebaran. Dalam penelitian ini, model 4D mengalami pembatasan, sehingga menjadi 3D yaitu: 1) pendefinisian 2) perancangan dan 3) pengembangan.

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran DGP yang valid dan praktis. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen validasi komik digital, angket respon guru, angket respon siswa. Rancangan penelitian digambarkan dalam prosedur pengembangan seperti Gambar 1 [5]:



## Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan komik digital pada mata pelajaran DGP terdiri dari 3 tahap:

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

Dalam tahap ini bertujuan untuk dapat menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pembelajaran dan mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan menggunakan produk yang sudah dikembangkan. Pengembangan dimulai menggunakan analisis batasan mata pelajaran dan materi yang dipilih yaitu materi menggambar bentuk perspektif pada mata pelajaran DGP. Adapun tahapan pendefinisian sebagai berikut:

a. Melakukan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran DGP di SMKN 1 Gunung Talang.

b. Observasi, dalam tahap observasi ini dilakukan analisis terhadap silabus dan analisis terhadap bahan ajar yang digunakan. Adapun tahapan observasi sebagai berikut:

1. Analisis silabus bertujuan untuk mengetahui batas akhir dari materi pembelajaran yang disampaikan pendidik.

2. Analisis terhadap RPP yang digunakan pendidik, analisis terhadap materi ajar bertujuan untuk mengetahui materi ajar mengenai gambar bentuk perspektif yang digunakan pendidik.

3. Studi literature bertujuan untuk mengetahui materi ajar yang dikembangkan serta mengetahui format pembuatan materi ajar.

### 2. Tahap Perancangan (*design*)

Tahap perancangan dalam penelitian ini yaitu:

a. Penyusunan Desain (*Storyboard*)

b. Pengumpulan informasi

c. Sesudah pengumpulan informasi

d. Finishing

e. Pembuatan kisi-kisi instrumen angket penilaian produk.

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

Pada tahap pengembangan ini bertujuan buat memperbaiki desain awal dan memperoleh hasil penggunaan media, tahap pengembangan komik digital diperoleh berdasarkan masukan-masukan dari validator ahli serta kemudian dilakukan tahap uji praktikalitas.

## Uji Coba Produk

### 1. Subjek Uji Coba

Produk komik digital yang sudah divalidasi dan direvisi, selanjutnya akan di uji cobakan kelapangan. Subjek yang akan menjadi uji coba yaitu kepada siswa kelas XI multimedia A di SMKN 1 Gunung Talang.

### 2. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, kritik, saran, dan tanggapan dari validator. Data kuantitatif berupa nilai dari penyebaran angket validasi dan praktikalitas dari produk yang diberikan.

#### 1. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu:

a. Lembar validitas

b. Angket praktikalitas

## Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan adalah sebagai berikut:

a. Analisis validitas berupa substansi materi, tampilan halaman interaktif *user*, desain aplikasi dan implementasi software [6]

No	Nilai(%)	Kategori
1	90% - 100%	Sangat valid
2	80% - 89%	Valid
3	65% - 79%	Cukup valid
4	55% - 64%	Kurang valid
5	≤ 54	Sangat tidak valid

b. Analisis praktikalitas

Untuk analisis praktikalitas dilakukan uji validitas item tes dan uji reliabilitas. Uji validitas item tes bertujuan untuk mengetahui kevalidan angket atau kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden. Untuk menentukan valid atau tidaknya item yang digunakan, kegiatan yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

Uji Validitas Item Tes
Jika $r$ hitung $>$ $r$ tabel, maka item tes tersebut valid
Jika $r$ hitung $<$ $r$ tabel, maka item tes tersebut tidak valid

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket atau kuesioner yang digunakan peneliti, sehingga angket atau kuesioner tersebut dapat diandalkan meskipun penelitian dilakukan berulang kali menggunakan angket atau kuesioner yang sama dengan waktu yang berbeda. Pada penelitian ini untuk mencari reliabilitas instrumen digunakan rumus Alpha sebagai berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

$R_i$  = koefisien reliabilitas Cronbach Alfa

$K$  = jumlah item soal

$\sum s_i^2$  = jumlah varians skor tiap item

$s_t^2$  = varians total

Untuk analisis praktikalitas menggunakan angket untuk melihat 5 manfaat penggunaan dari produk, maka digunakan rumus sebagai berikut [7]:

$$\text{Nilai Praktikalitas} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Nilai (%)	Kategori
86 - 100	Sangat praktis
76 - 85	Praktis
60 - 75	Cukup praktis
≤ 54	Kurang

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASA

### Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas XI MM A SMKN 1 Gunung Talang, Jl. Lintas Solok padang, kabupaten solok. Penelitian ini dilakukan untuk menguji validasi dan pratikalitas komik digital pada mata pelajaran DGP. Validasi dilakukan oleh 2 orang validator, yaitu ahli media dan ahli materi dengan mendemostrasikan media pembelajaran komik digital beserta memberi lembar validasi. Setelah melakukan uji validasi dan tahap revisi dengan memperoleh nilai yang valid dan layak untuk diuji coba maka tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah uji pratikalitas komik menggunakan angket respon siswa. Adapun tahap pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

#### 1. Analisis Kebutuhan

Pengumpulan informasi merupakan langkah identifikasi permasalahan serta pengumpulan data dan persiapan untuk merumuskan kerangka berpikir penelitian. Analisis kebutuhan difokuskan pada permasalahan yang terdapat pada komik digital karna belum adanya komik digital berbasis android yang digunakan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

#### 2. Desain Produk

Pembuatan komik digital pada mata pelajaran DGP dikembangkan menggunakan aplikasi *Flipbook PDF*, selanjutnya dilakukan proses untuk menjadi sebuah aplikasi berbasis android menggunakan aplikasi *Flip Builder* sehingga dapat diinstal

menggunakan android. Berikut desain awal komik digital yang dilakukan oleh peneliti:

### A. Cover atau sampul

Sampul komik dibuat seperti sampul komik pada mata pelajaran Desain Grafis Percetakan di kelas XI MM A pada umumnya, namun gambar pada komik digital disesuaikan dengan isi komik yang dibuat agar menimbulkan kesan menarik untuk dibaca. Dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Cover komik digital

### B. Pengenalan tokoh

Karakter tokoh pada cerita komik digital ini merupakan karakter yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, hal ini untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi cerita yang ingin disampaikan oleh peneliti. Dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Pengenalan Karakter

### C. Penggunaan aplikasi

Penggunaan aplikasi ini untuk mempermudah pembaca dalam menggunakan aplikasi komik digital. Dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Penggunaan Aplikasi

### D. Kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan materi

Bertujuan untuk siswa mengetahui kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan materi yang disampaikan saat membaca komik digital dalam mencapai pemahaman terhadap materi Desain Grafis Percetakan. Dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. KD, Tujuan, dan Materi

### E. Teks penjelasan

Pada panel komik digital untuk mempermudah pembaca dalam memahami alur cerita dalam komik yang disampaikan dan dibuat oleh peneliti. Dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Teks penjelasan komik digital

### F. Konsep cerita komik digital

Cerita komik digital merupakan cerita yang diambil oleh peneliti berdasarkan kegiatan yang dilakukan di sekolah. Cerita diawali dari pembelajaran materi gambar bentuk perseptif, seterusnya pendidik memberikan pertanyaan kepada tokoh utama tentang gambar bentuk perseptif dan tokoh utama memahami pembelajaran tersebut.



Gambar 8. Konsep cerita komik digital

## G. Video komik digital

Video dalam komik digital berisikan materi pembelajaran tentang pembelajaran DGP. Video pembelajaran dibuat sendiri oleh peneliti dan di upload melalui youtube. Dapat dilihat pada gambar 9 dibawah.



Gambar 9 Video cerita komik

H. Komik digital dalam bentuk aplikasi terinstal di android komik digital pembelajaran dapat dibuka dan dibaca menggunakan handphone android pembaca. Dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Aplikasi android komik digital

### Validitas komik digital

Penelitian dan pengembangan komik digital yang telah didesain, selanjutnya divalidasi oleh 2 validator yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi oleh ahli media, yaitu Bapak Ashabul Khairi, S.Kom.,M.Kom selaku Dosen Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta. Sedangkan validasi ahli materi yaitu, Bapak Roni Efendi, S.Kom selaku guru mata pelajaran DGP di SMKN 1 Gunung Talang. Komik digital menuai tanggapan berupa saran dari ahli materi dan ahli media untuk melakukan tahap revisi komik digital.

### Pratikalitas komik digital

Pratikalitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan komik digital pada pelajaran

DGP. Komik digital di uji cobakan kepada siswa kelas XI MM A di SMKN 1 Gunung Talang. Setelah di uji cobakan, siswa dapat mengisi angket praktikalitas komik digital pada pelajaran DGP. Angket respon siswa diisi oleh seluruh siswa kelas XI MM A yang berjumlah 30 orang, 14 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2023 pukul 10.00 WIB.

### Hasil Analisis Data

#### Hasil Analisa Data Validitas

Hasil validasi media dan validasi materi oleh para ahli dapat dilihat pada tabel 11.

No	Validator	skor	Nilai Validasi	Keterangan
1.	Ahli Media	66	91%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	35	87%	Valid

Pada tabel 11, dapat dilihat persentase skor penilaian komik digital yang diperoleh dari validator ahli media dengan nilai validitas persentase 91% kategori sangat valid dan ahli materi dengan nilai validitas persentase 87%.

### Hasil analisis validitas item dan reabilitas angket praktikalitas

Angket praktikalitas yang digunakan berupa rancangan sendiri yang perlu alat ukur untuk analisis validitas dan reabilitas digunakan untuk mengukur ketepatan item-item pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variable dan item-item ditentukan dengan skor total. Tiap-tiap butir pertanyaan di uji validitasnya untuk menentukan valid atau tidaknya item yang di gunakan maka perhitungannya adalah membandingkan r-hitung dengan r-tabel [8].

- apabila  $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ , maka item kuisisioner tersebut valid
- apabila  $r \text{ hitung} < r \text{ tabel}$ , maka item kuisisioner tersebut tidak valid

Dalam penelitian ini taraf signifikan yang digunakan adalah 0.05 atau 5% dengan N sebanyak 30 orang sehingga r table dalam penelitian ini adalah  $30-2 = 28$  dengan r tabel  $df=0,3061$ . Hasil

uji validitas tersebut dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Item pertanyaan	r hitung	r table	Keterangan
X1	0,475496	0,3061	Valid
X2	0,507906	0,3061	Valid
X3	0,587724	0,3061	Valid
X4	0,342593	0,3061	Valid
X5	0,335564	0,3061	Valid
X6	0,453345	0,3061	Valid
X7	0,341704	0,3061	Valid
X8	0,586248	0,3061	Valid
X9	0,476972	0,3061	Valid
X10	0,587811	0,3061	Valid
X11	0,374444	0,3061	Valid
X12	0,423206	0,3061	Valid
X13	0,431883	0,3061	Valid

### Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliabilitas adalah suatu nilai yang menunjukkan konsistensi suatu alat pengukur. Setiap alat pengukur seharusnya memiliki kemampuan untuk memberikan hasil pengukuran yang konsisten. Reliabilitas diukur dengan menggunakan statistik Cronbach Alpha. Suatu variabel dikatakan reliabel jika:

- c. Nilai  $\alpha > 0,60$  berarti pernyataan reliabel
- d. Nilai  $\alpha < 0,60$  berarti pernyataan tidak reliabel

Hasil rekapitulasi dapat dilihat pada tabel 12 berikut:

Item	reliabilitas coefesion	cronbach'a Alpha	Keterangan
X	13 butir pertanyaan	1,080569	Reliable tinggi

Hasil pengolahan data pada tabel 13 di atas, dapat disimpulkan bahwa cronbach alpha dari semua butir pertanyaan tiap variabel lebih dari 0,60. Butir pertanyaan pada variabel X memiliki nilai sebesar 1,080569 > Sehingga dapat disimpulkan bahwa variebel tersebut dapat dikatakan reliabel tinggi.

### Hasil Analisis dan Praktikalitas

Hasil praktikalitas komik digital oleh siswa diperoleh menggunakan angket uji praktikalitas.

Berikut hasil analisis praktikalitas dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

No	Aspek penilaian	Jumlah skor	Skor max	Persentase	kriteria
1	Aspek Tampilan/Visual komik	316	360	87%	Praktis
2.	Aspek Materi	429	480	89%	Praktis
3.	Aspek Bahasa	317	360	88%	Praktis
4.	Aspek Personalisasi	310	360	86%	Praktis
Rata-rata				87%	Praktis

Berdasarkan tabel 14 di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil praktikalitas komik digital pada pelajaran DGP yang dilakukan oleh siswa adalah 88% dengan kriteria praktis. Pada kepraktisan aspek tampilan/ visual komik digital memperoleh nilai 87% dengan kriteria praktis, aspek materi memperoleh nilai 89% dengan kriteria praktis, aspek bahasa memperoleh nilai 88% dengan kriteria praktis, dan aspek personalisasi memperoleh nilai 86% dengan kriteria praktis.

### Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SMKN 1 Gunung Talang, komik digital pembelajaran DGP dapat dinyatakan sangat valid dan praktis, siswa dapat dengan mudah menggunakan dan memahami materi pembelajaran yang terdapat dalam komik digital. Dengan adanya komik digital pembelajaran siswa merasa lebih tertarik dan antusias dikarenakan tampilan/visual komik digital yang menarik dengan pewarnaan yang nyaman dilihat serta menimbulkan rasa ingin tahu tentang materi DGP.

### Hasil Validitas Komik Digital Pembelajaran oleh Ahli

Dari analisis data hasil angket uji validitas komik digital pembelajaran DGP di SMKN 1 Gunung Talang oleh validator ahli media dan ahli materi. Validasi meliputi validasi kelayakan komik digital dan validasi desain komik digital.

### Hasil Praktikalitas Komik Digital Pembelajaran oleh Siswa

Dari analisis data hasil angket uji praktikalitas komik digital pembelajaran DGP di SMKN 1 Gunung Talang oleh siswa kelas XI MM A yang dikembangkan peneliti sangat praktis dengan



menunjukkan hasil rata-rata presentase 88%. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital yang dikembangkan mudah digunakan, mudah dipahami dan praktis dalam penggunaannya, sehingga siswa dapat menggunakan komik digital pembelajaran dimanapun dan kapanpun berada menggunakan *handphone android*.

Hasil uji praktikalitas dapat dijadikan tolak ukur dalam melihat komik digital pelajaran DGP yang dikembangkan peneliti. Dari persentase kepraktisan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa komik digital yang peneliti kembangkan bisa membantu siswa dalam memahami materi tentang menggambar bentuk perspektif guru yang bersangkutan pada kelas XI SMKN 1 Gunung Talang. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa komik digital pada mata pelajaran DGP layak digunakan sebagai pemecahan masalah pemahaman materi pembelajaran (Handayani, 2021).

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

a. Uji validasi pada pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran DGP di SMKN 1 Gunung Talang yang diuji oleh 2 validator yaitu 1 validator ahli media dan 1 validator ahli materi. Validator media adalah 91% tingkat validitas dapat diinterpretasikan valid dan validitas untuk materi adalah 87%, sehingga tingkat validitas dapat diinterpretasikan valid untuk digunakan.

b. Uji pratikalitas pada pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran DGP di SMKN 1 Gunung Talang dapat diuji cobakan melalui angket yang diberikan kepada 30 orang siswa dikelas XI MM A. Pratikalitas oleh siswa adalah 88%, sehingga tingkat pratikalitas dapat diinterpretasikan sangat praktis.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk komik digital mata pelajaran Desain Grafis Percetakan ini dapat dimanfaatkan menggunakan *android* dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu siswa dalam memahami

materi menggambar bentuk perspektif dimanapun dan kapanpun berada dan guru lebih maksimal dalam memberikan pembelajaran tentang Desain Grafis Percetakan.

2. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat diterbitkan sehingga dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Gunung Talang.

3. Setelah dikembangkan komik digital pembelajaran Desain Grafis Percetakan ini diharapkan adanya upaya guru untuk membangkitkan semangat siswa dalam pembelajara.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Agustiningsih. (2015). Video Sebagai alternative Media Pembelajaran dalam Rangka Mendukung Keberhasilan Penerapan Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Madrasah. *Jurnal PGSD Universitas Jember, Pancaran*, Vol. 4, No. 1.
- [2] Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- [3] Anggoro, Toha, M. dkk (2007). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka
- [4] Arief S Sadiman, dkk. 2006. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- [5] Ari Syahril, M. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Menciptakan Pembelajaran Aktif Di Kelas. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 514–522.  
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i02.240>
- [6] Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [7] Eko, Cahyono. (2014). “Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran”. *Jurnal Lingkar*
- [8] Giana, G. J., & Lutfi, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Mata Pelajaran Dasar Desain Grafis Pada Kelas X Multimedia di SMK Negeri 1 Sakra. *EDUMATIC: Jurnal Pendidika*