PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KOMIK UNTUK SISWA DI SMK NEGERI 1 BOJONEGORO

by Ayis Crusma Fradani Rika Pristian Fitri Astuti

Submission date: 27-Jul-2021 06:53PM (UTC+0700)
Submission ID: 1624658463
File name: 5_6053212059556905779.pdf (867.32K)
Word count: 3192
Character count: 19275

Artikel dapat diakses melalui : https://journal.unesa.ac.id/index.php/jepk
Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan Vol. 8 No. 2 Hal 111-120
p-ISSN 2303-324X, e-ISSN 2579-387X

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KOMIK UNTUK SISWA DI SMK NEGERI 1 BOJONEGORO

Ayis Crusma Fradani, IKIP PGRI Bojonegoro
cruz.ayiz@gmail.com
Rika Pristian Fitri Astuti, IKIP PGRI Bojonegoro
rika_pristian@ikippgribojonegoro.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik untuk siswa SMK sebagai media dalam melaksanakan pembelajaran kewirausahaan. Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan dengan memodifikasi model pengembangan Grog & Gall. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah subjek ahli yaitu ahli materi, ahli media. Uji coba media pembelajaran ini dilakukan pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bojonegoro di jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3 dimana jumlahnya adalah 36 siswa, pemilihan kelas berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dan dibantu oleh guru pengampu mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan untuk mengidentifikasi agar sesuai dengan kriteria. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner berupa lembaran penilaian yang berisi tentang kelayakan media pembelajaran komik yang diberikan kepada validator materi, validator media pembelajaran, serta siswa kelas XI jurusan Otomatisasi Tata Kelola SMK Negeri 1 Bojonegoro. Hasil penelitian ini menunjukkan hasil dari para ahli dan uji coba media pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bojonegoro jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3 dimana semua memperoleh skor rata-rata diantara $3,4 < X < 4,2$ yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat ini layak untuk digunakan.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Kewirausahaan.

ABSTRACT

This study aimed to develop comic learning media for vocational students as a medium in implementing entrepreneurial learning. This research belongs to the type of development research by modifying the Grog & Gall development model. Subjects in this study are expert subjects namely material experts, media experts. The test of learning media is conducted on class XI students of SMK 1 Bojonegoro majoring in Office Automation Management 3d which consists of 36 students, the class selection is based on predetermined criteria and is assisted by teachers supporting creative and entrepreneurial product subjects to identify them to fit the criteria. Data collection techniques using questionnaires. The form of assessment sheets containing the feasibility of comic learning media given to the material and learning media validator, as well as class XI students majoring in Governance Automation at SMK Negeri 1 Bojonegoro. The results of this study show the results of the experts and media trials in

class XI students of SMK Negeri 1 Bojonegoro majoring in Office Management Automation 3 where all received an average score of between 3.4 <X <4.2 it means that this learning media can be used in the learning process.
***Keywords**: Learning Media, Comic, Entrepreneurship.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) memiliki tujuan untuk menciptakan atau menghasilkan lulusan siap kerja yang profesional untuk memenuhi kebutuhan didunia kerja. Selain itu pembicaraan akhir-akhir sekarang yang sedang banyak dibicarakan adalah Program Sekolah Pencetak Wirausaha yaitu sinergi antara PSMK, SEAMEO, SEAMOLEC, dengan model pengembangan pembelajaran yang berdasarkan praktik usaha berbasis omset pemasaran. sebagai usaha untuk menciptakan sumber daya manusia yang dapat atau mampu membuka lapangan kerja baru di masa yang akan datang maka progam sekolah pencetak wirausaha ini diharapkan bisa memberikan solusi. Lulusan bukan hanya menjadi pencari kerja tetapi juga bisa menjadi pencipta lapangan pekerjaan yaitu dengan berwirausaha.

Minat siswa untuk berwirausaha ini salah satunya disebabkan pembelajaran kewirausahaan yang ada di sekolah (Christianingrum dan Erita Rosalina, 2017). Dalam interaksi belajar mengajar, media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa menempati posisi yang cukup penting. Proses pembelajaran itu sendiri memiliki tujuan agar siswa dapat memahami, menemukan, dan menjelaskan konsep-konsep, prinsip-prinsip dalam kewirausahaan. Tujuan ini akan tercapai salah satunya apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Menjadi tugas seorang guru/pendidikan agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang diamanatkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 pasal 40 ayat 2 tahun 2003 (Undang-undang sistem pendidikan nasional, 2003) yang berbunyi "guru dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis".

Salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu menggunakan media pembelajaran tercetak dengan berbasis komik. Pemilihan media pembelajaran haruslah tepat serta sesuai dengan kebutuhan. Bukan hanya dari sisi canggihannya suatu media tersebut saja akan tetapi perlu dilihat juga dari manfaat dan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media tersebut.

Media Pembelajaran cetak dapat ditampilkan dalam bermacam-macam bentuk, salah satunya media pembelajaran cetak bentuk komik. (Sudjana, 2005) menyatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkap karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Menurut pengamat komik dari Indonesia, (Tanzil, 2007) sebagai buku bacaan, komik tidak hanya atau selalu berisi cerita-cerita dongeng yang menghibur, komik ilmiah juga dapat menjadi teman belajar untuk anak-anak dan orang dewasa.

Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik mau membacanya tanpa perasaan terpaksa atau harus dibujuk (Sudjana, 2005). McCloud (2001) mengemukakan bahwa gambar-gambar yang berurutan merupakan sarana komunikasi yang unggul. Dengan adanya media pembelajaran kewirausahaan cetak berbasis komik ini diharapkan akan dapat membangkitkan minat belajar bagi siswa baik secara mandiri atau individu maupun dengan bantuan guru, dan akan terlihat lebih variatif tanpa mengesampingkan tujuan dari pembelajaran yaitu mentransformasikan ilmu pengetahuan kepada para siswa supaya materi yang dipelajari tersebut dapat lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan siswa di SMK Negeri 1 Bojonegoro yang diberikan kepada 20 siswa kelas X menunjukkan bahwa 14 siswa suka membaca komik baik berupa versi cetak ataupun yang online dengan menggunakan gadget yang mereka miliki sedangkan sisanya 6 siswa lainnya tidak suka membaca komik. Penggunaan media pembelajaran berbasis komik diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada dan siswa dapat lebih mudah mengerti dan memahami serta tidak bosan dalam mempelajari materi. Sebagai alat komunikasi visual, komik dapat diterapkan sebagai alat bantu pendidikan dan mampu menyampaikan informasi secara efektif dan efisien (Waluyanto, 2005).

Temuan lain yaitu dari hasil wawancara singkat dengan bapak Pawitnar selaku guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bojonegoro ada beberapa kendala dalam pembelajaran kewirausahaan antara lain minimnya media pembelajaran untuk mengajar khususnya materi mengidentifikasi perilaku dan sifat wirausaha yang tidak mudah untuk dipahami siswa karena perilaku dan sifat ini tidak terlihat oleh kasat mata sehingga sulit untuk mendeskripsikannya sehingga perlu adanya media pembelajaran yang bisa membantu siswa memahami salah satu alternatifnya adalah media komik. Berawal dari itu semua maka peneliti berpendapat bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang menarik dan disukai siswa serta dapat mempermudah dalam kegiatan proses belajar mengajar. (Mediawati, 2011) menyatakan dalam hasil penelitiaanya bahwa telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan hasil belajar mahasiswa ketika diajar dengan media komik. Adanya peningkatan tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran komik akuntansi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yaitu pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Komik Untuk Siswa Kelas XI SMKN 1 Bojonegoro".

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2009) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian pengembangan dapat berupa model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model prosedural. Model yang digunakan

dalam penelitian pengembangan ini memodifikasi model pengembangan Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2009) Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran digambarkan pada gambar 1.

Gambar 1. Rancangan pengembangan media pembelajarab berbasis komik

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif adalah data yang diperoleh dari hasil pengisian angket berupa nilai rata-rata penilaian terhadap komponen-komponen media pembelajaran berbasis komik. Sedangkan data kualitatif meliputi pendapat atau tanggapan dan saran-saran dari para validator dan berupa komentar dari subjek uji coba terhadap media pembelajaran kewirausahaan berbasis komik hasil pengembangan. Data yang telah didapat dari penilaian kemudian disesuaikan dengan kriteria kualitatif untuk mengubah skor rata-rata menjadi data kualitatif kembali. Kriteria dalam penilaian mengacu pada pendapat Widyoko E.P. (2009) yaitu seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kreteria penelitian

No	Rentang Skor (i)	Skor	Katagori
1	X > Mi + 1,8 SBi	> 4,2	Sangat Layak
2	Mi + 0,6 SBi < X < Mi + 1,8 SBi	> 3,4 – 4,2	Layak
3	Mi – 0,6 SBi < X < Mi + 0,6 SBi	> 2,6 – 3,4	Cukup
4	Mi – 1,8 SBi < X < Mi – 0,6 SBi	> 1,8 – 2,6	Kurang Layak
5	X < Mi – 1,8 SBi	< 1,8	Sangat Kurang Layak

Keterangan:
X = Skor aktual (skor yang diperoleh)
Mi = Rerata skor ideal
= 1⁄2 (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)
SBi = Simpangan baku skor ideal
= 1⁄6 (skor tertinggi ideal - skor terendah ideal)

Data yang dikumpulkan untuk mengetahui kelayakan pada penelitian dan pengembangan komik ini yaitu dengan menggunakan angket atau kuisioner, berupa lembaran penilaian yang berisi tentang kelayakan media pembelajaran komik yang diberikan kepada validator materi, validator media pembelajaran, serta siswa kelas XI jurusan Otomatisasi Tata Kelola SMK Negeri 1 Bojonegoro. Hasil yang didapat dari para ahli atau validator digunakan untuk perbaikan media komik. Seldangkan angket yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan.

Instrumen penelitian berupa angket kelayakan komik Ada tiga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen penilaian kelayakan materi dari komik, selanjutnya instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran, dan terakhir adalah instrumen uji kelayakan pada siswa. Kelayakan media pembelajaran dinilai dari kualitas komik ditinjau dari aspek kualitas materi, penyajian, kemanfaatan, tata letak isi, tipografi, ilustrasi, dan bahasa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

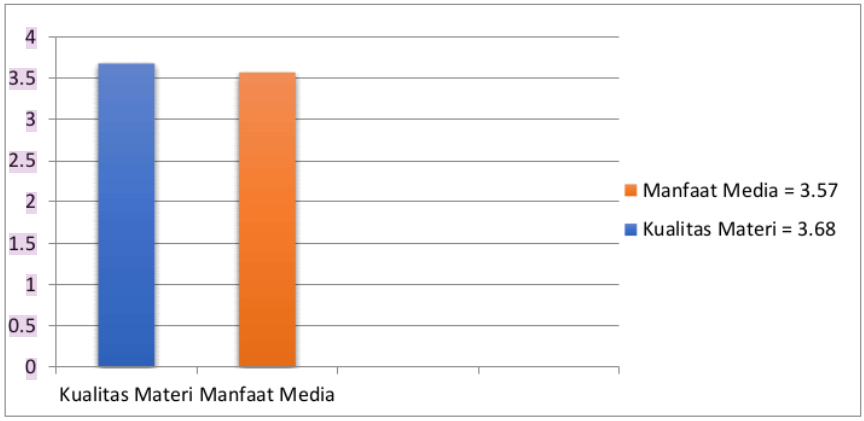
Pengembangan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bojonegoro ini dikembangkan dengan memodifikasi model pengembangan dari Borg and Gall dalam (Sugiyono, 2009) yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu

1. Potensi dan masalah, Tahap analisis potensi dan masalah dilakukan dengan mengumpulkan data mengenai pembelajaran di kelas, materi yang diajarkan, dan analisis media pembelajaran, serta konsep media komik yang akan dikembangkan nantinya.
2. Pengumpulan data, meliputi silabus mata pelajaran Produk kreatif dan Kewirausahaan untuk kelas XI, buku-buku yang digunakan dalam pembelajaran di SMK Negeri 1 Bojonegoro, buku referensi lain diluar yang digunakan di sekolah yang relevan dengan materi yang akan digunalkan dalam media, serta konsep dari media pembelajran berbasis komik yang dikembangkan.
3. Desain produk, Tahap desain meliputi penentuan bentuk komik yang dikembangkan, pembuatan karakter, pembuatan storyboard dan script. Script berisikan percakapan antar tokoh dan materi-materi yang akan digunakan. Pembuatan komik menggunakan bantuan software *Adobe Photoshop CS6.*
4. Validasi desain dan revisi desain, Pada tahap selanjutnya adalah validasi desain dan revisi desain. Pada penelitian ini validasi desain menggunakan 2 validasi validator yaitu untuk validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tahap uji coba dilakukan untuk mendukung validasi dari para ahli materi dan media tersebut dan untuk mengetahui kelayakan dari media komik yang dikembangkan, uji coba ini dilakukan pada kelas XI SMK Negeri 1 Bojonegoro jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3. Kelayakan

media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui dengan validasi oleh para ahli dan hasil uji coba pada siswa. Eko P. Widyoko (2009) menyatakan kriteria kelayakan media dari data yang diperoleh disesuaikan dengan kriteria data kualitatif. Berikut hasil validasi untuk ahli materi, ahli media, serta uji coba pada siswa SMK Negeri 1 Bojonegoro.

a. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini dilakukan oleh Ibu Dr. Ifa Khoiria Ningrum, S.E., M.M beliau adalah dosen pengampu mata kuliah kewirausahaan selain itu juga sebagai pelaku bisnis atau seorang wirausaha. Penilaian ahli materi ini dilakukan untuk menilai 2 aspek yaitu aspek kualitas dari materi dan aspek kemanfaatannya. Hasil penilaian dalam aspek kualitas materi diperoleh skor rata-rata 3,68. Sedangkan pada aspek kemanfaatan didapatkan skor rata-rata 3,57. Hasil dari penilaian ini dapat dilihat pada gambar 2.



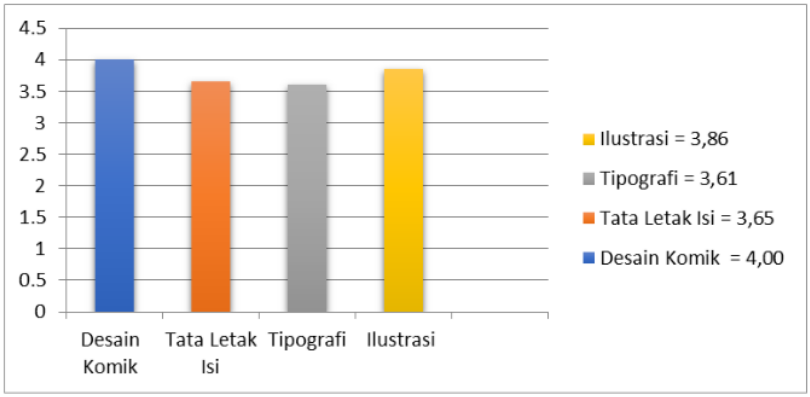
Gambar 2. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kualitas materi dan kemanfaatan dari media berdasarkan pedoman penyesuaian konversi data, diperoleh skor total rata-rata (X) 3,62 atau 3,6 dimana hasil tersebut terletak direntang skor $3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan peneliti termasuk dalam kategori "Layak", sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan oleh Bapak Dr. Agus Darmuki, M.Pd. beliau adalah dosen dan Bapak Drs. Pawitnar beliau adalah guru mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan di SMK Negeri 1 Bojonegoro. Validasi yang dilakukan mencakup empat aspek yaitu desain dari komik yang dikembangkan, tata letak isi, tipografi, dan ilustrasinya. Berdasarkan hasil penilaian terhadap aspek desain komik di dapat skor rata-rata 4,0. Pada aspek tata letak isi diperoleh skor rata-rata 3,65. Aspek tipografi mendapatkan skor rata-rata 3,61.

Sedangkan pada aspek ilustrasi diperoleh skor rata-rata 3,86. Data hasil validasi dari ahli media dapat dilihat pada gambar 3.

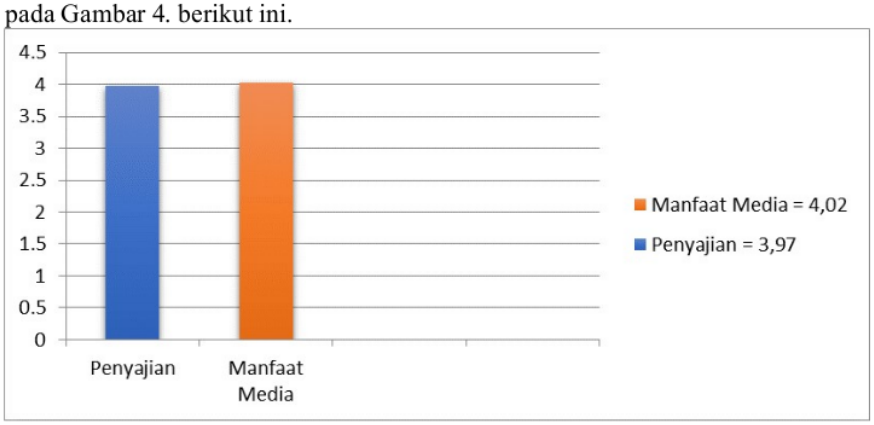


Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media pada ke empat aspek tersebut maka diperoleh bahwa total rata-rata skor (X) 3,78 atau 3,8 dimana hasil tersebut terletak pada rentan skor 3,4 < X < 4,2 yang berarti produk media pembelajaran komik yang dikembangkan masuk kategori "Layak", sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

5. Uji coba

Uji coba media pembelajaran ini dilakukan pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bojonegoro dijurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3 dimana jumlahnya adalah 36 siswa, pemilihan kelas berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya dan dibantu oleh guru pengampu mata pelajaran produk kratif dan kewirausahaan untuk mengidentifikasi agar sesuai dengan kriteria. Aspek yang dinilai pada uji coba ini adalah aspek penyajian dan aspek kemanfaatan dari media yang dikembangkan. Data hasil uji coba dapat dilihat pada Gambar 4. berikut ini.



Gambar 4. Hasil Uji Coba

Berdasarkan data tersebut diatas dapat diketahui bahwa pada aspek penyajian mendapatkan skor rata-rata yaitu 3,97, sedangkan aspek kemanfaatan mendapatkan skor rata-rata 4,02. Sehingga diperoleh hasil penyesuaian konversi data uji coba dinyatakan bahwa total rata-rata skor (X) 3,99 atau 4,0 dimana hasil ini terletak pada rentang skor $3,4 < X < 4,2$ yang berarti produk yang dikembangkan masuk dalam kategori "Layak", sehingga dapat untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

6. Produk Akhir

Berdasarkan hasil dari para ahli dan uji coba media pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bojonegoro jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3 dimana semua memperoleh skor rata-rata diantara $3,4 < X < 4,2$ yang berarti media pembelajaran yang telah dibuat ini layak untuk digunakan. Adapun rincianya rata-rata skornya adalah 3,62 atau 3,6 untuk validasi oleh ahli materi, dan total rata-rata skor 3,78 atau 3,8 untuk hasil validasi dari ahli ahli media. Serta total rata-rata skor 3,99 atau 4,0 untuk hasil uji coba. Produk akhir yang berupa media pembelajaran berbasis komik ini dapat dilihat pada gambar 5.

Gambar 5. Contoh luaran komik yang dikembangkan

Setelah produk akhir maka selanjutnya dilakukan Uji efektifitas media pembelajaran komik dengan eksperimen. Setelah dilakukan tindakan atau perlakuan pada kedua kelas sampel, yaitu kelas XI OTKP 2 sebagai kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran komik, sedangkan pada kelas XI OTKP 1 sebagai kelas kontrol, selanjutnya dilakukan analisis pada nilai tes, nilai Nilai *tobs* yang didapatkan pada perhitungan adalah sebesar 3,7004.

Besar derajat kebebasan *dk* = 66 dan taraf signifikan yang ditetapkan adalah α = 5%, ditetapkan nilai *ttabel* dengan rumus interpolasi adalah sebesar 1,6697. Dapat disimpulkan bahwa siswa yang diajar dengan media pembelajaran berbasis komik memperoleh hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan pokok bahasan sikap dan perilaku

wirausahawan kelas XI OTKP semester ganjil SMK Negeri 1 Bojonegoro tahun pelajaran 2019/2020. Dan nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 90,88 sedangkan nlai rata-rata kelas kontrol yaitu 84,71. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hal di atas dikarenakan pembelajaran dengan media komik dapat meningkatkan minat membaca bagi siswa yang tidak suka membaca karena komik bukan hanya berisi tulisan-tulisan saja yang membuat cepat jenuh ketika anak membaca melainkan berisis gambar dan penuh warna, sehingga dapat memotivasi siswa selama proses belajar mengajar. Dari hasil yang diperoleh menujukan bahwa penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Mediawati, 2011) menyatakan dalam hasil penelitiaanya bahwa telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan hasil belajar. Selain itu juga senada dengan apa yang disampaikan Darmawan dalam (Tanzil, 2007) yang mana sebagai buku bacaan, komik tidak hanya atau selalu berisi cerita-cerita dongeng yang menghibur, komik ilmiah juga dapat menjadi teman belajar untuk anak-anak dan orang dewasa.

SIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan hasil dari para ahli dan uji coba media pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bojonegoro jurusan Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3 dimana semua aspek menunjukan media pembelajaran yang telah dibuat ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Sekolah. Keunikan dari bentuk komik dapat membuat siswa lebih nyaman dalam belajar, karena ada aspek hiburan yang diberikan yang akan membuat siswa tersebut tidak mudah jenuh dalam belajar. Rekomendasi yang diberikan berdasarkan hasil yang diperoleh adalah dengan menambah materi dalam media pembelajaran komik ini sehingga tidak hanya tentang materi sikap dan perilaku wirausaha saja, dan tidak hanya dibuat dalam bentuk komik cetak tetapi juga dibuat komik digital sehingga siswa bisa membaca komik kewirausahaan tersebut darimana saja dengan bantuan *smartphone* yang mereka miliki.

DAFTAR RUJUKAN

Christianingrum dan Erita Rosalina. (2017). Pengaruh Pembelajaran Kewirausahaan Terhadap Minat Berwirausaha. *Integrated Journal of Business and Economics (IJBE)*, *1*(1).

Eko P. Widyoko. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Pustaka Pelajar.

McCloud, S. (2001). *Reinventing comics*. HarperCollins Publisers.

Mediawati, E. (2011). Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *12*(1).

Sudjana, N. dan R. A. (2005). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.

Tanzil, H. (2007). *Komik Ilmiah sebagai Minat Belajar*.

Undang-undang sistem pendidikan nasional, Pub. L. No. No. 20 pasal 40 ayat 2 (2003).

Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Nirmana*, *7*(1).

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEWIRAUSAHAAN BERBASIS KOMIK UNTUK SISWA DI SMK NEGERI 1 BOJONEGORO

ORIGINALITY REPORT

16%	15%	6%	6%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1%
2	repository.upi.edu Internet Source	1%
3	eprints.unm.ac.id Internet Source	1%
4	psmk.kemdikbud.go.id Internet Source	1%
5	123dok.com Internet Source	1%
6	ejournal.unwaha.ac.id Internet Source	1%
7	e-journal.ivet.ac.id Internet Source	1%
8	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
	media.neliti.com	

9	Internet Source	1 %
10	repository.unsada.ac.id Internet Source	1 %
11	text-id.123dok.com Internet Source	1 %
12	www.slideshare.net Internet Source	1 %
13	core.ac.uk Internet Source	<1 %
14	bagawanabiyasa.wordpress.com Internet Source	<1 %
15	ejournal.unib.ac.id Internet Source	<1 %
16	ojs.fkip.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %
17	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
18	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
19	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
20	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	<1 %

21	simdos.unud.ac.id Internet Source	<1 %
22	www.scilit.net Internet Source	<1 %
23	journal.uniku.ac.id Internet Source	<1 %
24	jurnal.mdp.ac.id Internet Source	<1 %
25	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id Internet Source	<1 %
26	repository.ikippgribojonegoro.ac.id Internet Source	<1 %
27	Astri Wahyuni, Lilis Marina Angraini. "Development of learning material based on troubleshooting at aljabar linear lectures", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2019 Publication	<1 %
28	civas.net Internet Source	<1 %
29	docobook.com Internet Source	<1 %
30	fadhildarmawi.blogspot.com Internet Source	<1 %

31	id.scribd.com Internet Source	<1 %
32	manajemenkeuangan.net Internet Source	<1 %
33	repository.um.ac.id Internet Source	<1 %
34	www.liputan6.com Internet Source	<1 %
35	Melia Livita Elvara, Sukirwan Sukirwan, Aan Subhan Pamungkas. "Pengaruh Penggunaan LKS Eksploratif Berkonteks Budaya Banten Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis di Sekolah Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020 Publication	<1 %
36	repositori.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
37	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes	On	Exclude matches	Off
Exclude bibliography	On		