

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS *ENTREPRENEURSHIP* UNTUK MENUMBUHKAN JIWA
KEWIRAUSAHAAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Ni Kadek Merna Arini

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Studi ini dilatarbelakangi oleh rendahnya jiwa kewirausahaan peserta didik di sekolah dasar, dan pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang belum optimal. Penelitian pengembangan ini memiliki empat tujuan, yaitu: (1) menghasilkan rancang bangun media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* (2) menganalisis validitas isi media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*, (3) menganalisis respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*, dan (4) menganalisis efektivitas media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* terhadap jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar. Studi pengembangan ini mempergunakan model 4D, yang terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) analisis, (2) perancangan, (3) pengembangan, dan (4) penyebarluasan. Studi ini mengambil subjek media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship*, sedangkan objek penelitian pengembangan adalah validitas isi media, isi materi, respon pengguna, dan efektivitas media. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket/kuesioner. Hasil menunjukkan: (1) penelitian pengembangan ini telah berhasil menghasilkan media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa sekolah dasar; (2) indeks validasi media adalah sebesar **0,9167** dengan kualifikasi validitas tinggi dan analisis kelayakan ahli materi memperoleh indeks validitas sebesar **0,8854** dengan kualifikasi validas tinggi; (3) tingkat pencapaian respon siswa adalah sebesar **92%** dengan kualifikasi sangat baik; dan (4) nilai signifikansi (*2-tailed*) pada uji-t berkorelasi menunjukkan angka sebesar **0,000** yang lebih kecil dari **0,05** (taraf signifikansi 5%), sehingga media pembelajaran komik digital berbasis *entrepreneurship* efektif untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa.

Kata Kunci :Komik Digital, *Entrepreneurship*, Jiwa Kewirausahaan

Abstract

This study was motivated by the low entrepreneurial spirit of students in elementary schools, and the use of learning media in learning activities that was not optimal. This development research has four objectives, namely: (1) produce a design for entrepreneurship-based digital comic learning media (2) analyze the validity of the content of entrepreneurship-based digital comic learning media, (3) analyze student responses to entrepreneurship-based digital comic learning media, and (4) analyze the effectiveness of entrepreneurship-based digital comic learning media on the entrepreneurial spirit of elementary school students. This development study uses a 4D model, which consists of four stages, namely: (1) analysis, (2) design, (3) development, and (4) dissemination. This study takes the subject of entrepreneurship-based digital comic learning media, while the object of development research is the validity of media content, material content, user response, and media effectiveness. The data collection method used was a questionnaire. The results show: (1) this development research has succeeded in producing entrepreneurship-based digital comic learning media to foster the entrepreneurial spirit of elementary school students; (2) the media validation index is 0.9167 with high validity qualifications and material expert feasibility analysis obtains a validity index of 0.8854 with high validity qualifications; (3) the student response achievement level was 92% with very good qualifications; and (4) the significance value (2-tailed) in the correlated t-test shows a figure of 0.000 which is smaller than 0.05 (5% significance level), so that entrepreneurship-based digital comic learning media is effective in fostering students' entrepreneurial spirit.

Keywords: Digital Comics, Entrepreneurship, Entrepreneurial Spirit

