Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi
https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie
Halaman : 807-818

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI DIGITAL PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ETIKA PROFESI PADA SISWA TATA KECANTIKAN SMK NEGERI 8 SURABAYA

Santika Putri Wahyuni[1], Maspiyah[2], Octaverina Kecvara Pritasari[3], Sri Dwiyanti[4]
Universitas Negeri Surabaya [1,2,3,4]
Email: santika.22118@mhs.unesa.ac.id

Informasi

Volume : 3
Nomor : 11
Bulan : November
Tahun : 2026
E-ISSN : 3062-9624

Abstract

Instruction in professional ethics for students in the Beauty Services program faces several challenges, primarily due to a limited variety of learning media and a pedagogical approach that leans heavily toward theoretical aspects. Consequently, students struggle to grasp professional ethics concepts and relate them to the real-world scenarios they will encounter in the workplace. Therefore, there is a need for innovative, digital-based learning media capable of presenting content in a more engaging and communicative manner, aligned with the context of the industry. This study was conducted with the following objectives: (1) to describe the development process of digital educational comics for professional ethics instruction; (2) to determine the product's feasibility based on expert evaluations; (3) to analyze student learning outcomes following the use of the developed media; and (4) to assess student feedback regarding the implementation of these digital educational comics in the learning process. The study employed a Research and Development (R&D) methodology using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis (identifying learning needs, curriculum, and student characteristics); Design (drafting content and comic visualizations); Development (creating the final product and conducting validation); Implementation (utilizing the media in learning activities); and Evaluation (assessing product quality, learning outcomes, and student feedback). The evaluation results indicated high feasibility, with scores of 98.44% from media experts, 100% from subject matter experts, and 97.92% from language experts—all placing the product in the "highly feasible" category. Furthermore, an assessment of 31 students revealed an average score of 98.8, with a 100% mastery rate. Finally, student feedback on the media yielded a score of 87.0%, placing it in the "very good" category. Thus, the digital educational comic developed possesses a very high level of feasibility and can be utilized as an alternative supporting medium for learning professional ethics within the Beauty Services vocational program.

Keyword: *Digital Educational Comic, Professional Ethics, Learning Media*

Abstrak

Pembelajaran etika profesi bagi siswa program keahlian Layanan Kecantikan menghadapi beberapa tantangan, terutama karena terbatasnya variasi media pembelajaran serta pendekatan pedagogis yang terlalu menitikberatkan pada aspek teoretis. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep etika profesi dan mengaitkannya dengan situasi nyata yang akan mereka hadapi di dunia kerja. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang inovatif, yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan komunikatif, serta selaras dengan konteks industri. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan komik edukasi digital untuk pembelajaran etika profesi; (2) menentukan kelayakan produk berdasarkan

evaluasi para ahli; (3) menganalisis hasil belajar siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan; dan (4) menilai tanggapan siswa terhadap penerapan komik edukasi digital tersebut dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metodologi Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kurikulum, dan karakteristik siswa); Perancangan (menyusun konten dan visualisasi komik); Pengembangan (membuat produk akhir dan melakukan validasi); Implementasi (menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran); serta Evaluasi (menilai kualitas produk, hasil belajar, dan tanggapan siswa). Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi, dengan perolehan skor 98,44% dari ahli media, 100% dari ahli materi, dan 97,92% dari ahli bahasa—yang menempatkan produk tersebut dalam kategori "sangat layak". Selain itu, penilaian terhadap 31 siswa menunjukkan skor rata-rata 98,8 dengan tingkat ketuntasan belajar mencapai 100%. Terakhir, tanggapan siswa terhadap media tersebut memperoleh skor 87,0%, yang termasuk dalam kategori "sangat baik". Dengan demikian, komik edukasi digital yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan dapat digunakan sebagai media pendukung alternatif untuk pembelajaran etika profesi dalam program keahlian Layanan Kecantikan.

Kata Kunci : *Komik Edukasi Digital, Etika Profesi, Media Pembelajaran.*

A. PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki fungsi strategis dalam mempersiapkan peserta didik agar mampu mengembangkan potensi diri, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap sesuai dengan kebutuhan kehidupan dan dunia kerja. Dalam hal ini, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi lembaga pendidikan yang berorientasi pada pembentukan kompetensi lulusan melalui pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik bidang pekerjaan. Salah satu bidang keahlian yang mengalami perkembangan seiring meningkatnya kebutuhan industri kecantikan adalah Tata Kecantikan. Akan tetapi, proses pendidikan kejuruan masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan kemampuan teknis dengan pembentukan karakter profesional. Kegiatan pembelajaran sering kali lebih menitikberatkan pada keterampilan praktik, sedangkan penguatan kemampuan nonteknis, terutama pemahaman etika profesi, belum memperoleh porsi perhatian yang seimbang. Padahal, keberhasilan seseorang dalam menjalankan pekerjaan tidak hanya ditentukan oleh kecakapan teknis, tetapi juga dipengaruhi oleh tanggung jawab, kemampuan berkomunikasi, kedisiplinan, dan perilaku ketika berinteraksi dengan orang lain. Oleh sebab itu, penanaman nilai-nilai etika profesi perlu menjadi bagian dari proses pembelajaran kejuruan untuk membentuk lulusan yang memiliki kompetensi menyeluruh dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan kerja [1]

[1] Lestari, S. (2021). Pendidikan kejuruan dan penguatan karakter profesional siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi, 11*(2), 134–142.

Penguasaan etika profesi merupakan salah satu bekal yang harus dimiliki peserta didik SMK sebelum memasuki dunia industri, sebab aspek tersebut berkaitan dengan kualitas perilaku dan pelaksanaan tanggung jawab dalam pekerjaan. Seorang calon tenaga profesional tidak cukup hanya menguasai prosedur pelayanan, tetapi juga perlu memahami standar perilaku yang berlaku dalam profesinya. Rahman dan Sari (2020) mengemukakan bahwa kurangnya pemahaman mengenai prinsip-prinsip etika dapat memengaruhi mutu lulusan serta menghambat kemampuan individu dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan pekerjaan. Dalam pembelajaran Dasar-Dasar Kecantikan dan SPA kelas X, pemahaman mengenai etika profesi menjadi landasan bagi siswa untuk mengenali tata cara memberikan pelayanan yang sesuai dengan standar profesional industri kecantikan. Berdasarkan wawancara pendahuluan terhadap lima siswa kelas X Program Keahlian Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Surabaya tahun pelajaran 2026/2027 yang telah mengikuti pembelajaran tersebut, ditemukan beberapa hambatan dalam memahami materi etika profesi. Proses penyampaian pembelajaran dinilai masih didominasi oleh penjelasan guru secara lisan, kegiatan mencatat, dan penggunaan bahan ajar yang relatif terbatas. Media yang digunakan umumnya berupa buku pembelajaran dan presentasi PowerPoint sehingga belum memberikan variasi pengalaman belajar yang memadai. Selain itu, siswa mengungkapkan kesulitan dalam membayangkan penerapan etika profesi ketika menghadapi kondisi pekerjaan sebenarnya, misalnya saat berkomunikasi dengan pelanggan, mempertahankan sikap sopan, menjalankan kewajiban secara disiplin, serta bertanggung jawab terhadap pelayanan di salon. Mereka juga membutuhkan gambaran visual dan contoh peristiwa yang lebih nyata agar materi tidak hanya dipahami sebagai kumpulan teori. Temuan awal tersebut memperlihatkan perlunya inovasi media yang mampu menjembatani pemahaman konseptual dengan praktik profesional dalam bidang kecantikan.

Mengacu pada berbagai permasalahan dan kebutuhan pembelajaran yang telah diuraikan, pengembangan media komik edukasi digital menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperbaiki penyajian materi etika profesi pada siswa Tata Kecantikan. Media ini dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar melalui cerita bergambar yang mengilustrasikan berbagai bentuk interaksi dan permasalahan yang mungkin ditemui dalam pekerjaan di salon. Melalui penyajian tersebut, siswa diharapkan memperoleh pemahaman yang lebih jelas mengenai standar perilaku profesional sekaligus mampu mengidentifikasi tindakan yang tepat ketika memberikan pelayanan kepada pelanggan. Pengembangan produk ini juga memiliki arti penting dalam mendukung pendidikan kejuruan yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian keterampilan teknis, tetapi turut memperhatikan pembentukan

sikap dan karakter kerja. Aspek kebaruan penelitian terletak pada perancangan komik edukasi digital yang secara spesifik mengangkat pembelajaran etika profesi sesuai dengan karakteristik pekerjaan bidang Tata Kecantikan, dengan mengintegrasikan materi, ilustrasi, dialog, dan alur cerita yang menggambarkan aktivitas pelayanan di lingkungan salon. Dengan demikian, produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi media alternatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran serta membantu siswa menghubungkan pengetahuan yang diperoleh di kelas dengan tuntutan perilaku profesional di dunia industri. Atas dasar pertimbangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul "**Pengembangan Media Komik Edukasi Digital dalam Pembelajaran Etika Profesi pada Siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Surabaya.**"

B. METODE PENELITIAN

Riset ini mengutilisasi teknik *Research and Development* (R&D) yang memiliki objektif mencetak produk berwujud media komik edukasi digital pada materi etika profesi serta mengetahui tingkat kelayakan dan penggunaannya dalam pembelajaran. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang mencakup lima tahapan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation*. Model ini diseleksi akibat mempunyai prosedur pengembangan yang sistematis dan terstruktur dalam menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan[2]

Data riset dianalisis dengan mengutilisasi teknik deskriptif kuantitatif. Penilaian kelayakan dari ahli dan respons siswa dikalkulasi mengutilisasi persentase komparasi antara skor yang didapatkan dengan skor maksimal, kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori penilaian. Persentase sebesar 81%–100% tergolong sangat baik atau layak, 61%–80% kategori baik atau layak, 41%–60% kategori kurang baik atau tidak layak, dan maksimal 40% kategori sangat tidak baik. Sementara itu, hasil belajar dianalisis berdasarkan perbandingan jumlah jawaban benar dengan jumlah keseluruhan soal dikalikan 100, kemudian dihitung nilai rata-rata seluruh siswa. Kriteria hasil belajar digolongkan sangat baik (86–100), baik (71–85), cukup (56–70), dan kurang (≤55). Ketuntasan belajar ditetapkan menurut Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang dijalankan di sekolah, sedangkan media disebut praktis andaikata mendapatkan respons minimal kategori baik dengan persentase sekurang-kurangnya 61%.

[2] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media Komik Edukasi Digital

Pengembangan media komik edukasi digital berjudul *"Magang Pertama di Salon Cantika Indah"* dilaksanakan mengutilisasi model ADDIE yang mencakup lima tahapan. Pada tahap *Analysis*, ditemukan bahwa pembelajaran etika profesi masih didominasi penyampaian teori dengan media terbatas berupa buku ajar dan PowerPoint. Siswa membutuhkan media visual yang dapat menggambarkan penerapan etika profesi dalam lingkungan kerja salon. Analisis kurikulum menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan mencakup profesionalisme, komunikasi dengan pelanggan, kedisiplinan, tanggung jawab, kebersihan, dan etika pelayanan.

Pada tahap *Design*, peneliti menyusun tujuan pembelajaran, materi, *storyboard*, karakter, ilustrasi, dan tampilan komik digital. Selanjutnya, tahap *Development* dilakukan dengan membuat produk menggunakan Adobe Photoshop. Komik yang dihasilkan memuat cerita mengenai kegiatan magang di salon dengan berbagai situasi yang menggambarkan penerapan etika profesi. Produk lalu divalidasi ahli media, materi, serta bahasa. Revisi dilakukan berdasarkan masukan ahli media, meliputi penambahan identitas peneliti dan dosen pembimbing pada sampul, penambahan latar belakang pada biodata, serta penambahan kesimpulan cerita pada bagian akhir komik. Sementara itu, ahli materi dan ahli bahasa tidak memberikan saran revisi.

Tahap *Implementation* dilaksanakan melalui uji coba terhadap 31 siswa kelas X Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Surabaya dalam dua pertemuan. Media dibagikan dalam format PDF melalui grup WhatsApp, kemudian siswa membaca komik, mengikuti diskusi, mengerjakan tes hasil belajar, dan mengisi angket respons. Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, dilakukan melalui evaluasi hasil validasi ahli, hasil belajar, dan respons siswa untuk mengetahui kelayakan serta penerimaan media dalam pembelajaran.

Tabel 1. Hasil Revisi Media Komik Edukasi Digital

No.	Aspek Revisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Cover	Belum mencantumkan nama peneliti dan dosen pembimbing	Identitas peneliti dan dosen pembimbing ditambahkan
2	Biodata	Latar belakang terlalu polos	Ditambahkan latar belakang
3	Isi komik	Belum terdapat kesimpulan cerita	Ditambahkan kesimpulan pada bagian akhir cerita

Sumber: Data primer yang diolah, 2026.

Hasil Validasi Kelayakan Media

Validasi dilakukan untuk menganalisis kelayakan media komik edukasi digital menurut faktor tampilan, kesesuaian materi, dan utilisasi bahasa. Penilaian melibatkan ahli media, materi, serta bahasa dengan mengutilisasi hasil validasi menggunakan skala Likert empat tingkat. Hasil penilaian terlihat di bawah.

Tabel 2. Hasil Validasi Kelayakan Media

No.	Aspek Validasi	Rata-rata Skor	Persentase	Kategori
1	Ahli Media	3,94	98,44%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	4,00	100%	Sangat Layak
3	Ahli Bahasa	3,92	97,92%	Sangat Layak

Sumber: Data primer yang diolah, 2026.

Dari Tabel 2, validasi ahli media memperoleh persentase 98,44%, ahli materi sebesar 100%, dan ahli bahasa sebesar 97,92%. Seluruh hasil tersebut di kisaran 81%–100%, karenanya tergolong sangat layak. Maka dari itu, media komik edukasi digital menjawab kriteria kelayakan dari aspek media, materi, dan bahasa serta bisa diutilisasi pada proses belajar etika profesi.

Hasil Belajar Siswa

Output belajar didapat lewat tes pilihan ganda yang dibagikan ke 31 siswa setelah berpartisipasi pada proses belajar memanfaatkan media komik edukasi digital. Hasil tes menunjukkan nilai minimum 84 dan nilai maksimum 100, dengan mean keseluruhan mencapai 98,8. Distribusi nilai siswa disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Hasil Belajar Siswa

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
1	100	21	67,74%
2	98	8	25,81%
3	96	1	3,23%
4	84	1	3,23%
Total		**31**	**100%**

Sumber: Data primer yang diolah, 2026.

Dari Tabel 3, mayoritas siswa memperoleh nilai 100, yaitu sebanyak 21 orang (67,74%). Sebanyak 8 siswa (25,81%) memperoleh nilai 98, sedangkan masing-masing satu siswa memperoleh nilai 96 dan 84. Rata-rata hasil belajar sebesar 98,8 menunjukkan bahwa pencapaian siswa setelah menggunakan media komik digital dikategorikan sangat baik.

Hasil Respons Siswa

Respons siswa dikumpulkan melalui angket yang dibagi ke 31 responden setelah memanfaatkan media komik edukasi digital. Penilaian meliputi aspek kemenarikan tampilan, kemudahan penggunaan, dan kejelasan materi. Hasil analisis menunjukkan persentase respons sebesar 87,0%.

Respons keseluruhan siswa mencapai 87,0% dan termasuk kategori sangat baik. Keluaran ini berarti media komik edukasi digital mendapatkan penerimaan positif dari siswa serta dinilai menarik, mudah digunakan, dan membantu penyampaian materi etika profesi.

Pengembangan Media Komik Edukasi Digital

Pengembangan media komik edukasi digital *"Magang Pertama di Salon Cantika Indah"* mengutilisasi model ADDIE memproduksi media pembelajaran yang disesuaikan dengan keperluan siswa Tata Kecantikan. Hasil analisis awal memperlihatkan bahwa penyampaian materi etika profesi yang cenderung teoretis belum memberikan gambaran konkret mengenai penerapannya dalam pekerjaan. Oleh karena itu, materi dikembangkan melalui cerita yang menggambarkan aktivitas magang di salon, termasuk pelayanan pelanggan, kedisiplinan, tanggung jawab, kebersihan, komunikasi, dan menjaga privasi pelanggan. Penyajian tersebut sesuai dengan konsep *visual storytelling* yang memanfaatkan tokoh, ilustrasi, dan dialog untuk menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata[3]

Penggunaan ilustrasi, warna, ekspresi tokoh, serta dialog dalam komik membantu menyampaikan pesan pembelajaran melalui perpaduan unsur visual dan verbal. Hal ini sejalan dengan Mayer (2021) yang menerangkan bahwa kombinasi informasi verbal dan visual dapat mendukung proses pemahaman apabila dirancang sesuai prinsip pembelajaran multimedia. Proses pengembangan juga melibatkan validasi dan revisi untuk menyempurnakan tampilan serta isi produk sebelum diterapkan kepada siswa. Dengan demikian, utilisasi model ADDIE membagikan proses pengembangan yang sistematis dari analisis kebutuhan ke evaluasi produk[4].

Kelayakan Media Komik Edukasi Digital

Hasil validasi mengisyaratkan media mendapat penilaian sangat layak dari ketiga aspek yang dievaluasi. Persentase validasi ahli media sebesar 98,44% memberi petunjuk bahwa

[3] Mustofa, A. (2020). Perancangan komik edukasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara, 8*(1), 45–54.

[4] Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal, 3*(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

desain visual, ilustrasi, warna, tata letak, dan keterbacaan telah memenuhi kriteria kelayakan. Penilaian ahli materi sebesar 100% memperlihatkan kesesuaian isi komik dengan tujuan pembelajaran serta materi etika profesi yang dibutuhkan siswa. Sementara itu, persentase ahli bahasa sebesar 97,92% menunjukkan bahwa penggunaan bahasa telah memenuhi aspek kejelasan, keterbacaan, ketepatan ejaan, dan konsistensi istilah.

Tingginya hasil validasi tersebut mengisyaratkan bahwa media telah mencentang aspek penting sebagai sarana pendukung pembelajaran. Ini senada dengan pendapat Arsyad (2021) bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian informasi, menarik perhatian siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret. Karenanya, komik edukasi digital yang dibentuk dideklarasikan sangat layak diutilisasi sebagai media pembelajaran etika profesi.

Hasil Belajar Siswa

Perolehan nilai rata-rata hasil belajar sebesar 98,8 menunjukkan bahwa siswa memperoleh pencapaian kognitif yang sangat baik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan komik edukasi digital. Sebagian besar siswa memperoleh nilai 100, sehingga menunjukkan penguasaan yang baik terhadap materi yang disajikan. Kondisi ini dapat dikaitkan dengan penyampaian materi melalui ilustrasi dan cerita yang menggambarkan permasalahan etika profesi dalam lingkungan salon. Siswa dapat mengenali contoh perilaku profesional melalui tindakan tokoh, sehingga materi tidak hanya diterima dalam bentuk penjelasan teoretis.

Keluaran tersebut senada dengan teori multimedia Mayer (2021), yang menekankan bahwa penggabungan elemen visual dan verbal bisa menolong pengolahan informasi dalam pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan ciri-ciri siswa dapat mendukung perhatian serta motivasi belajar[5]. Meskipun demikian, hasil penelitian ini menggambarkan pencapaian belajar setelah penggunaan media dan belum membuktikan peningkatan hasil belajar secara komparatif karena tidak menggunakan data pembanding pretest.

Respons Siswa terhadap Media

Persentase respons siswa sebesar 87,0% menunjukkan bahwa komik edukasi digital memperoleh tanggapan sangat baik. Penilaian tersebut mencakup tampilan media, kemudahan penggunaan, dan kejelasan materi. Ilustrasi, karakter, warna, serta alur cerita menjadi unsur

[5] Hamalik, O. (2020). *Proses belajar mengajar*. Bumi Aksara.

yang membantu penyajian materi etika profesi secara lebih menarik. Selain itu, format PDF memungkinkan siswa mengakses media menggunakan perangkat digital yang tersedia.

Hasil tersebut mendukung pendapat Arsyad (2021) bahwa pemanfaatan media yang sesuai bisa menaikkan perhatian serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penyajian materi melalui tokoh, dialog, dan ilustrasi juga menolong mengkoneksikan konsep etika profesi dengan situasi kerja yang lebih konkret[6]. Oleh karena itu, respons positif siswa memperlihatkan bahwa komik edukasi digital dapat diterima sebagai alternatif media pendukung pembelajaran etika profesi pada Program Keahlian Tata Kecantikan.

D. KESIMPULAN

Dari output studi, produksi media komik edukasi digital dalam proses belajar etika profesi pada siswa Tata Kecantikan SMK Negeri 8 Surabaya mengutilisasi model ADDIE yang mencakup proses *Analysis, Design, Development, Implementation,* serta *Evaluation*. Media diproduksi dalam format PDF dengan menggabungkan cerita, dialog, karakter, dan ilustrasi yang menggambarkan situasi nyata di lingkungan kerja salon.

Kelayakan media komik edukasi digital memperoleh hasil sangat layak, dengan persentase validasi ahli media sebesar 98,44%, materi 100%, serta bahasa 97,92%. Hasil ini mengisyaratkan bahwa media telah mencentang kriteria kelayakan guna diutilisasi dalam proses belajar etika profesi.

Hasil belajar 31 siswa setelah menggunakan media komik edukasi digital mendapat rerata nilai sebesar 98,8 dengan kategori sangat baik. Ini berarti penyajian materi melalui cerita dan ilustrasi kontekstual bisa menolong murid mendalami materi etika profesi secara lebih konkret.

Respons siswa terhadap media komik edukasi digital memperoleh persentase 87,0% dengan klasifikasi sangat baik. Ini memberi petunjuk bahwa media komik digital mendapatkan tanggapan positif karena dianggap menarik, mudah dimanfaatkan, dan menolong murid mengerti materi etika profesi.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2019). Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik. Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. RajaGrafindo Persada.

[6] Mustofa, A. (2020). Perancangan komik edukasi sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara, 8*(1), 45–54

Azzahra, F. (2024). Pengembangan media komik digital menggunakan aplikasi Comic Life 3 pada pembelajaran IPA di MIS Model Panyabungan. Jurnal Pendidikan Dasar, 15(2), 101–110.

Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. Halaqa: Islamic Education Journal, 3(1), 35–42. https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124

Daryanto. (2016). Pengembangan media pembelajaran. Gava Media.

Dewi, I. R., Sari, N. E., & Wirawan, Y. R. W. (2024). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis di SMK PGRI Wonoasri. Jurnal Pendidikan Ekonomi, 12(1), 45–54.

Dewi, R., & Rahayu, N. (2022). Pengembangan komik digital berbasis etika kerja untuk meningkatkan sikap profesional siswa SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 12(3), 215–225.

Dimyati, & Mudjiono. (2013). Belajar dan pembelajaran. Rineka Cipta.

Direktorat SMK. (2022). Kurikulum Merdeka SMK bidang kecantikan kulit dan rambut. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Hamalik, O. (2020). Proses belajar mengajar. Bumi Aksara.

Ismail, N. (2021). Komik pendidikan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman nilai karakter. Jurnal Inovasi Pendidikan, 11(2), 75–83.

Lestari, N. W. (2021). Penguatan etika profesi dalam pendidikan vokasi. Jurnal Pendidikan Kejuruan Indonesia, 11(2), 112–121.

Lestari, S. (2021). Pendidikan kejuruan dan penguatan karakter profesional siswa SMK. Jurnal Pendidikan Vokasi, 11(2), 134–142.

Mayer, R. E. (2021). Cognitive theory of multimedia learning. In R. E. Mayer & L. Fiorella (Eds.), The Cambridge handbook of multimedia learning (pp. 57–72). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333.008

Mustofa, A. (2020). Perancangan komik edukasi sebagai media pembelajaran interaktif. Jurnal Desain Komunikasi Visual Nusantara, 8(1), 45–54.

Novianti, R. (2019). Desain visual komik untuk media pembelajaran. Alfabeta.

Nugrahani, D. (2021). Efektivitas penggunaan komik digital dalam pembelajaran etika kerja di SMK. Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan, 11(2), 102–112.

Nugroho, A. (2020). Perancangan storyboard dalam pengembangan media pembelajaran digital interaktif. Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia, 9(2), 54–63.

Nuralifah, N. (2025). Pengembangan komik digital materi profesi dan kewirausahaan di bidang TJKT untuk siswa kelas X SMK Negeri 1 Kwanyar. Jurnal Pendidikan Kejuruan, 14(1), 33–

42.

Prastowo, A. (2020). Panduan kreatif membuat media pembelajaran inovatif. Diva Press.

Pratama, R. (2020). Pembelajaran kontekstual dalam pendidikan vokasi. Jurnal Pendidikan Teknik dan Vokasi, 8(1), 45–53.

Purba, A. (2025). Penggunaan media komik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi Syariah di SMK Negeri 3 Depok. Jurnal.

Purwanto, N. (2017). Psikologi pendidikan. PT Remaja Rosdakarya.

Putri, D. A. (2022). Efektivitas media komik digital terhadap hasil belajar siswa. Jurnal Edukasi Digital, 5(1), 23–31.

Rahman, A., & Sari, M. (2020). Penguatan etika profesional dan kesiapan kerja bagi siswa SMK. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, 25(3), 289–298.

Rahmawati, N. (2021). Pemanfaatan software Adobe dalam pengembangan media pembelajaran visual di SMK. Jurnal Desain dan Teknologi Pendidikan, 6(2), 88–96.

Sanjaya, W. (2016). Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan. Kencana.

Sari, R., & Nugroho, A. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 18(1), 67–75.

Siregar, D. (2020). Desain grafis digital dengan Adobe Creative Suite untuk pembelajaran interaktif. Kencana.

Slameto. (2015). Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Rineka Cipta.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2021). Instructional technology and media for learning (12th ed.). Pearson.

Sudjana, N. (2019). Penilaian hasil proses belajar mengajar. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2017). Metode penelitian pendidikan. Alfabeta.

Sugiyono. (2022). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D (Ed. 2). Alfabeta.

Suhana, S. (2022). Konsep dan strategi pembelajaran konstruktivistik. PT Remaja Rosdakarya.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya. PT Remaja Rosdakarya.

Susanto, A. (2019). Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar. Prenadamedia Group.

Suyono, & Hariyanto. (2016). Belajar dan pembelajaran: Teori dan konsep dasar. PT Remaja Rosdakarya.

Wibowo, E. (2019). Etika profesi dan profesionalisme kerja. Andi Offset.

Wibowo, R. (2019). Teknik storyboard dalam produksi media pembelajaran visual. Informatika.

Wulandari, H. T., & Murtiyasa, B. (2025). Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: Peningkatan literasi digital melalui komik digital. Jurnal Teknologi Pendidikan, 27(1), 88–97.

Yusuf, M. (2021a). Peran media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Jurnal Ilmu Pendidikan Nusantara, 7(3), 145–154.

Yusuf, M. (2021b). Pemanfaatan komik digital dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa SMK. Jurnal Teknologi Pendidikan, 9(1), 33–41.