

PENERAPAN MEDIA KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 3 PONOROGO

Wulandari Pratiwi

Riza Yonisa Kurniawan, S.Pd, M.Pd

Fakultas Ekonomi, Unesa, Kampus Ketintang Surabaya

ABSTRACT

The use of learning media is able to help the effectiveness of learning process and the delivery of learning materials. It is not only to generate interest, but also it can increase student's understanding. Today, comics media develops well in significant since it has a positive role to the learning process. In this study, the aim of development comics was to create a product which combines comics with learning materials. The material was specified to economy materials economy system. In the process of developing media, the developer used 4-P development: define, design, develop, disseminate. The subject were materials expert, media expert and 20 student's of SMAN 3 Ponorogo. The instruments used were validity assessment sheet by three subjects. Then, those result would be used as reference in revising product. The data analysis used to compute the result of validity by material expert, media expert and student's opinion was assessment scale. The result of validity by the experts based on assessment scale showed that 90% very high content quality, 92,5% very high instructional quality, 87,06% very high read ability of media, 72% high display quality and 100% ease of use. From that result, the economy comics with economy system materials was tried to student's it gave 88,33% very high good contribution. Based on the validity result by the expert and the limited free trial (user) it got 88,64% in average. Therefore, economy comics which is developed by the research here was an appropriate media in economy learning activities, especially economy system.

Key words: *Comics, Economy System, Learning Media*

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan materi pembelajaran. Selain membangkitkan minat, media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa. Tujuan pengembangan komik adalah menghasilkan suatu produk dalam bentuk komik ekonomi materi sistem ekonomi dan memperoleh kelayakan sebagai media pembelajaran. Dalam proses pengembangannya, pengembang menggunakan model pengembangan 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Subjek uji coba dalam pengembangan media komik ini adalah ahli materi, ahli media, dan 20 siswa SMA Negeri 3 Ponorogo. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian kelayakan oleh ahli materi, ahli media, dan pendapat siswa. Hasil penilaian kelayakan komik digunakan sebagai acuan dalam merevisi produk. Analisis data yang digunakan untuk mengolah data hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan pendapat siswa adalah dengan menggunakan skala penilaian. Hasil validasi dari para ahli mendapat kelayakan kualitas isi sebesar 90% dengan kriteria sangat layak, kualitas instruksional sebesar 92,5% dengan kriteria sangat layak, keterbacaan media sebesar 87,06% dengan kriteria sangat layak, kualitas tampilan sebesar 72% dengan kriteria layak, dan kemudahan penggunaan sebesar 100% dengan kriteria sangat layak. Setelah mendapat validasi kelayakan dari para ahli komik ekonomi materi sistem ekonomi diujicobakan kepada siswa dan mendapatkan persentase sebesar 88,33% dengan kriteria sangat layak. Hasil keseluruhan validasi dari para ahli dan ujicoba terbatas (pengguna) memperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 88,64%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komik ekonomi yang telah dikembangkan oleh peneliti dinyatakan sangat layak sebagai media belajar untuk kegiatan pembelajaran ekonomi pada materi Sistem Ekonomi.

Kata Kunci : *Komik, Sistem Ekonomi, Media Pembelajaran*

Keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh tiga aspek utama yaitu peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Namun, saat ini yang sering menjadi masalah adalah belum terdapatnya keselarasan diantara tiga aspek tersebut. Bentuk ketidaksiharasan itu diantaranya verbalisme, salah tafsir, perhatian tidak terpusat dan tidak terjadinya pemahaman.

Beberapa masalah diatas merupakan akibat dari belum optimalnya proses komunikasi dua arah yaitu antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dari itu pengelolaan alat bantu pembelajaran berupa media sangat dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran. Dalam proses ini kedudukan media cukup penting karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu dijelaskan oleh guru melalui kata-kata tertentu.

Beberapa jenis media dapat digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran. Media dapat digolongkan menjadi media grafis, fotograhis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lingkungan sebagai media pengajaran. Dalam penggunaannya tidak ada media yang

mutlak digunakan dalam pelajaran tertentu. Penggunaan media pada mata pelajaran tergantung pada kebutuhan bahan ajar dan tujuan pembelajaran itu sendiri (Rivai, 2011).

Media grafis termasuk dalam media visual. Media grafis dapat mengkombinasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara ungkapan kata-kata dan gambar. Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Peran utama dari media grafis adalah memvisualisasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan dalam bentuk yang ringkas dan padat. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk grafis adalah komik. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting yaitu komik memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar siswa serta membantu siswa mempermudah memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh pendidik. Keberadaan komik dapat dijadikan solusi terhadap adanya resiko kegagalan dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo menyatakan bahwa kebanyakan siswa kurang memahami

materi Ekonomi, hal ini dikarenakan mata pelajaran Ekonomi sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik dan cenderung membosankan. Selain itu pelajaran Ekonomi dianggap sukar oleh siswa akibat kurang adanya kepastian empiris yang mudah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari. Selain faktor-faktor yang telah disebutkan di atas, hal lain yang tidak kalah penting yang membuat pembelajaran Ekonomi kurang optimal adalah penggunaan media dalam pembelajaran Ekonomi masih terbatas pada LKS yang dimiliki oleh setiap siswa.

Untuk mengatasi masalah-masalah yang ada di SMA Negeri 3 Ponorogo tersebut, perlu adanya alternatif media dimana dengan penggunaan media ini, diharapkan dapat membantu mengurangi resiko kegagalan dalam proses pembelajaran serta dapat menjadikan proses pembelajaran Ekonomi lebih menarik sehingga siswa tidak merasa bosan. Dewasa ini telah dikembangkan berbagai bentuk media yang berupaya untuk menghasilkan suatu media yang mendukung pembelajaran yang menyenangkan, tentunya dengan tidak meninggalkan tujuan utama dari penggunaan media yaitu sebagai alat bantu penyampaian pesan pembelajaran kepada siswa sehingga mudah dipahami.

Media komik dapat dijadikan alternatif media dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo. Salah satu media grafis ini dapat menampilkan visualisasi atas materi yang perlu dibarengi dengan ilustrasi gambar. Komik menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk yang kreatif. Perpaduan inilah yang membuat komik mudah untuk dipahami oleh semua orang dari segala usia. Sehingga komik dapat menarik perhatian dan semangat siswa untuk belajar dan mengajari siswa untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar, bahkan seolah-olah siswa dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada siswa dan dapat mengingat lebih lama. Materi dalam komik dapat dijelaskan secara sungguh-sungguh, yang artinya bahwa materi dalam bentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah siswa dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud materi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi di SMA Negeri 3 Ponorogo”.

Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tangan perantara atau pengantar. *Mediè* adalah perantara pengirim kepada penerima pesan (Sadiman, 2011:6). Sedangkan Arsyad (2009:4) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud pengajaran. Sadiman, dkk (2011:7) mengungkapkan bahwa “Media dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga penerima dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Berdasarkan definisi diatas, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Komik

Komik berasal dari kata bahasa Inggris *Comic* yang diartikan sebagai hal yang bersifat lucu. Pada mulanya

berkembang di negeri barat dan hanya disiarkan di surat kabar dengan gaya lukisan kartun yang mengandung unsur-unsur humor dan juga kritikan, namun kemudian komik-komik berunsur aksi mula diterbitkan seperti Superman, Batman dan Captain America. Menurut Susilana (2007:186) komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Sedangkan menurut Santyasa (2007:14) Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan ceritera-ceritera yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa komik adalah sebuah rangkaian cerita bergambar yang dilengkapi dengan tulisan sederhana yang memperjelas sajian gambar, dimana gambar tersebut berfungsi sebagai media pendeskripsian cerita, sehingga pembaca bukan sekedar membayangkan tentang karakter tokoh dan lokasi yang menjadi latar belakang cerita tersebut, tetapi juga dapat sebagai penyampai pesan/ informasi dari

penulis/ ilustrator terhadap pembaca yang dapat digunakan atau dinikmati oleh semua orang dengan tingkat usia yang beragam.

Pengembangan Media Pembelajaran

Model pengembangan media seperti yang disarankan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (dalam Trianto, 2012:189) adalah model 4-D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu define, design, develop, dan disseminate atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Penelitian Terdahulu

Penelitian oleh Indriana Mei Listiyani dan Ani Widayati (2012) dengan judul “Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI”. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran komik yang dikembangkan memberikan dampak positif yaitu nilai post-test siswa subjek ujicoba untuk KD persamaan dasar akuntansi secara mayoritas mengalami peningkatan.

Penelitian yang dilakukan oleh Elis Mediawati (2011) dengan judul “Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa”.

Hasil dari penelitian ini adalah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir, yang secara otomatis akan menimbulkan peningkatan hasil belajar mahasiswa di kelas eksperimen sebesar 54,28 %.

Penelitian yang dilakukan oleh Ary Nur Wahyuningsih (2011) dengan judul “Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R”. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik bergambar dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar peserta didik dilihat dari gain score termasuk kriteria sedang, meningkatkan keaktifan peserta didik, meningkatkan minat peserta didik, dan mendapat respon positif dari peserta didik serta guru.

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Avriyanti, Sri Budiawanti dan Jamzuri (2013) dengan judul “Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Siswa SMP Negeri 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak”. Hasil dari penelitian ini adalah penggunaan media komik pada pembelajaran Fisika dengan model pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi lebih baik daripada penggunaan media buku teks pada

pembelajaran kooperatif melalui metode diskusi.

Penelitian yang dilakukan oleh Riska Dwi Novianti (2010) dengan judul “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung”. Hasil dari penelitian ini adalah media komik yang dikembangkan dapat meningkatkan rendahnya pemahaman siswa SDN Ngembung.

Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Huda (2011) dengan judul “*Developing Interesting Digital Learning Media of Anpanman Comicon Materials in Making Sweet Bread Offor SMA Students of XI Food Class in SMA N 2 Godean Yogyakarta*”. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan komik digital Anpanman dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan persentase 74,19%, hal ini menunjukkan bahwa siswa sangat setuju komik digital Anpanman layak digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik.

METODE PENELITIAN

Model pengembangan dalam media pembelajaran ini menggunakan model 4-P yang diadaptasi dari pengembangan media model 4-D oleh Thiagarajan yang

terdiri dari 4 tahap yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*). Pengembangan media komik ini hanya sampai pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan.

Prosedur Penelitian

Pendefinisian (*Define*)

Dalam tahap pendefinisian ini peneliti menganalisa kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan sebelum merancang media pembelajaran berbentuk komik. Hal-hal pokok dalam tahap ini adalah: Analisis ujung depan, Analisis siswa, Analisis tugas, Analisis konsep, Analisis tujuan pembelajaran.

Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran berbentuk komik ekonomi dengan materi sistem ekonomi untuk siswa SMA kelas X. Langkah-langkah perancangan tersebut adalah sebagai berikut: penyusunan media, desain awal media. Pada tahap ini dibuat rancangan media yang akan diuji cobakan. Adapun langkah-langkah dalam membuat komik adalah sebagai berikut: menentukan ide cerita, menyusun karakter tokoh, membuat sinopsis cerita, membuat

skenario, story Board, proses komputer, pencetakan dan penjiilidan.

Pengembangan (*Develop*)

Pada tahap pengembangan ini peneliti meminta masukan ahli media dan guru ekonomi untuk mencoba dan memberi masukan terhadap media komik yang dikembangkan. Tujuan dari tahap pengembangan ini adalah untuk memvalidkan media pembelajaran komik. Melalui tahap ini media yang dikembangkan akan mendapat berbagai revisi bergantung dari pendapat ahli media dan guru mata pelajaran ekonomi. Setelah tahap revisi selesai, media komik ini selanjutnya diuji cobakan pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo. Kemudian siswa mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti.

Uji Coba Produk

Uji coba merupakan tolak ukur keberhasilan dalam mengembangkan sebuah produk komik. Uji coba dilakukan bertujuan untuk mendapatkan saran maupun tanggapan melalui penilaian terhadap komik ekonomi tersebut, kemudian dilakukan revisi untuk mencapai kelayakan produk yang akan dikembangkan. Dalam pelaksanaan uji coba tersebut akan dilakukan lima tahap, yaitu: (1) Design Uji Coba. Pada tahap desain uji coba komik ekonomi,

membuat suatu rancangan kegiatan yang akan dilakukan selama proses pengembangan sesuai prosedur penelitian model 4-D yang telah dirancang. (2) Subjek Uji Coba. Subjek dalam pengembangan komik ekonomi ini adalah sejumlah individu yang turut serta dalam uji coba yang dilakukan oleh peneliti. Dalam pengembangan ini, subjek uji coba pengembangan komik ekonomi ini terdiri dari : (1) Ahli materi selaku orang yang berkompetensi dalam bidang ekonomi yaitu Ibu Lucky Rachmawati S.E, M.Si dan Dra. Suti Rahadjeng, (2) Ahli media selaku orang yang berkompetensi dalam bidang media yaitu Ibu Triesninda Pahlevi S.Pd, M.Pd (3) Siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo yang diambil 20 siswa untuk uji coba terbatas.

Jenis Data Penelitian

Jenis data yang diperoleh dalam pengembangan media komik ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil telaah para ahli berupa angket telaah oleh para ahli. Hasil dari angket tersebut dianalisis kembali dengan cara dideskripsikan dan dijadikan acuan dalam melakukan revisi pada pengembangan media pembelajaran berbentuk komik. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi berupa angket yang

diberikan kepada para ahli dan siswa yang selanjutnya dianalisis dengan teknik persentase.

Sumber Data Penelitian

Jenis dan sumber data yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Data Primer, data primer dalam penelitian ini adalah hasil observasi lapangan berupa jawaban dari responden melalui angket yang diberikan mengenai media komik pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mengidentifikasi sistem ekonomi untuk memecahkan masalah ekonomi. Responden yang dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo.

Data Sekunder, data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa buku literatur yang terkait dengan teori media pembelajaran dan mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mengidentifikasi sistem ekonomi untuk memecahkan masalah ekonomi, jurnal, data jumlah siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo, profil SMA Negeri 3 Ponorogo dan artikel dari internet yang relevan dengan penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan interview, kuesioner

(angket), observasi (pengamatan), dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2012 : 193).

Interview, teknik ini digunakan untuk memperoleh data yang belum diperoleh melalui teknik observasi dan angket.

Dokumentasi dan Observasi, observasi dilakukan untuk melihat keadaan di lapangan terkait penggunaan media di SMA Negeri 3 Ponorogo. Selain melakukan observasi, peneliti juga menggunakan teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi ini dilakukan untuk memperoleh data dokumen yang mendukung penelitian seperti data jumlah siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo, struktur organisasi sekolah, silabus mata pelajaran ekonomi yang diajarkan pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo.

Angket, angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2012 : 199). Responden dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo.

Sistem Penilaian Angket, sistem penilaian angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2012:134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap,

pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Dengan menggunakan skala likert ini, jawaban dari setiap item instrumen mempunyai skor dari yang sangat positif sampai sangat negatif yaitu sebagai berikut :

Tabel 3.1 Skor Alternatif Jawaban

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber : Riduwan, 2012

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk komik ini adalah angket. Angket yang digunakan adalah angket terbuka dan angket tertutup.

Angket terbuka adalah angket yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden dapat memberikan isian sesuai dengan kehendak dan keadaannya (Riduwan, 2012: 26). Angket terbuka ini ditujukan pada para ahli sebagai telaah materi dan telah media pembelajaran yang dikembangkan.

Sedangkan angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk

sedemikian rupa sehingga responden diminta untuk memilih jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya. Angket tertutup sudah disediakan alternatif jawabannya sehingga jawaban dari responden sesuai dengan batasan yang disediakan. Angket tertutup disini ditujukan untuk para ahli dan siswa.

Angket yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran komik ini dapat dirinci sebagai berikut:

Lembar Telaah Ahli Media, tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk mendapatkan saran dan masukan dari ahli media untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. Ahli media tersebut memberikan masukan dan saran berdasarkan indikator kualitas teknis.

Lembar Telaah Ahli Materi, tujuan dari pemberian angket ini adalah untuk mendapatkan masukan dan saran dari ahli materi untuk kesempurnaan media yang dikembangkan. Ahli materi tersebut memberikan masukan dan saran berdasarkan indikator kualitas isi dan instruksional.

Lembar Validasi Ahli Media, angket ini diisi oleh ahli media setelah mencoba media komik yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap kelayakan media.

Lembar Validasi Ahli Materi, angket ini diisi oleh dosen dan guru mata

pelajaran selaku ahli materi setelah mencoba media komik yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli materi terhadap kelayakan media.

Lembar Ujicoba Terbatas, angket ini diisi oleh siswa setelah mencoba media komik materi sistem ekonomi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang dibuat.

Teknik Analisis Data

Lembar telaah ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran dari saran yang telah diberikan terkait kekurangan komik.

Angket validasi oleh ahli materi dan ahli media dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Presentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan skor menurut Skala Likert pada tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.5 Skala Penilaian

Penilaian	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

Sumber:(Diadaptasi dari Riduwan, 2012)

Data hasil angket dianalisis dengan cara:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor total = jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden.

Skor maksimum = skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah responden.

Dari hasil analisis di atas akan diperoleh kesimpulan tentang kelayakan komik pembelajaran menggunakan skala likert dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kriteria Interpretasi

Penilaian	Kriteria interpretasi
0 % - 20 %	Sangat tidak layak
21 % - 40 %	Tidak layak
41 % - 60 %	Cukup layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat layak

(Diadaptasi dari Riduwan, 2012).

Angket pendapat siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Presentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan skala Guttman pada tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Skala Guttman

Jawaban	Nilai/Skor
Ya (Y)	1
Tidak (T)	0

(Diadaptasi dari riduwan, 2012)

Dari hasil analisis di atas dapat diperoleh kesimpulan tentang kelayakan komik menggunakan skala likert dengan kriteria pendapat seperti pada tabel 3.8 sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Interpretasi Skor Pendapat Siswa

Penilaian	Kriteria interpretasi
0 % - 20 %	Sangat tidak layak
21 % - 40 %	Tidak layak
41 % - 60 %	Cukup layak
61 % - 80 %	Layak
81 % - 100 %	Sangat layak

(Diadaptasi dari Riduwan, 2012)

Dari tabel diatas maka media pembelajaran komik materi sistem ekonomi dapat dikatakan layak bila rata-rata persentase dari angket validasi guru mata pelajaran dan siswa rata-rata 61 %. Sehingga interpretasi dari media pembelajaran komik materi sistem ekonomi sangat layak atau layak.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini memaparkan keseluruhan hasil pengembangan secara rinci dan jelas. Pembahasan yang dipaparkan berupa proses dan kelayakan

pengembangan komik ekonomi pada materi sistem ekonomi.

Pembahasan proses pengembangan komik ekonomi

Secara keseluruhan proses pengembangan komik ekonomi yang dilaksanakan oleh peneliti telah sesuai dengan model pengembangan 4P yaitu melalui tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*) (Trianto, 2012). Namun dalam penelitian pengembangan yang dilaksanakan oleh peneliti ini hanya sampai tahap pengembangan, sedangkan tahap penyebaran tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya.

Tahap pendefinisian (*define*), pertama peneliti melakukan analisis kurikulum yaitu analisis ujung depan. Analisis ujung depan dilakukan dengan menetapkan kurikulum yang dipakai pada komik yang akan disusun. Kurikulum yang dipakai adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Kedua, peneliti melakukan analisis siswa, yaitu siswa kelas X. Dari hasil analisis siswa diketahui bahwa siswa kelas X telah mendapat materi sistem ekonomi. Ketiga, peneliti melakukan analisis tugas yaitu kumpulan prosedur untuk menentukan

isi materi komik. Analisis tugas dilakukan dengan penyampaian pesan yang membahas semua isi materi. Keempat, analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi konsep-konsep yang akan dikembangkan dalam komik. Analisis konsep dapat melihat silabus yang terperinci mengenai SK dan KD. Kelima, analisis tujuan pembelajaran, analisis ini dilakukan untuk menggabungkan analisis tugas dan analisis konsep menjadi tujuan pembelajaran yang terdapat dalam komik.

Tahap perancangan (*design*), tahap ini dilakukan pembuatan kerangka penyusunan komik yang meliputi desain awal komik. Dalam desain awal peneliti mendesain sampul depan, sampul belakang dan isi komik. Dari tahap ini diperoleh komik ekonomi berupa draft I.

Tahap pengembangan (*develop*), setelah pada tahap perancangan dihasilkan draft I selanjutnya dilakukan tahap pengembangan. Tahap ini diawali dengan telaah draft I oleh para ahli media dan ahli materi (revisi I) yang menghasilkan draft II. Setelah diperoleh draft II selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli media dan ahli materi (revisi II) yang kemudian menghasilkan draft III. Draft III ini yang digunakan untuk uji coba terbatas oleh 20 siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo. Dari

hasil validasi dan uji coba terbatas dilakukan analisis data yang selanjutnya digunakan untuk penulisan laporan pengembangan komik.

Pembahasan kelayakan komik ekonomi yang dikembangkan

Kelayakan komik ekonomi pada materi sistem ekonomi untuk siswa SMA kelas X yang dikembangkan diukur dari lembar validasi dan uji coba terbatas. Validator ahli materi terdiri dari satu dosen ekonomi dan satu guru ekonomi, ahli media terdiri dari satu dosen manajemen pendidikan dan uji terbatas pada 20 siswa.

Dari hasil validasi para ahli, data yang disajikan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif. Dimana analisis deskriptif kuantitatif yaitu cara yang digunakan untuk mengubah data berupa angka menjadi kalimat yang terdiri dari analisis data ahli materi, ahli media dan data uji coba terbatas.

Analisis validasi komik oleh ahli materi dilihat dari hasil angket validasi oleh ahli materi dari kualitas isi diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 90%, kualitas instruksional diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 92,5%.

Hasil validasi komik ekonomi dari ahli materi diperoleh rata-rata

persentase sebesar 91,25% maka pengembangan media komik pembelajaran ekonomi dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran ekonomi materi sistem ekonomi.

Analisis validasi komik oleh ahli media dilihat dari hasil angket validasi oleh ahli media dari keterbacaan media diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 87,06%, kualitas tampilan diperoleh kriteria layak dengan persentase 72%, dan kemudahan penggunaan diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 100%.

Hasil validasi komik ekonomi dari ahli media diperoleh rata-rata persentase sebesar 86,35% maka pengembangan media komik pembelajaran ekonomi dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran ekonomi materi sistem ekonomi.

Analisis uji coba terbatas media komik dilihat dari hasil angket uji coba terbatas dari komponen daya tarik diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 90%, materi diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 82,5%, cerita diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 92,5%.

Hasil validasi komik ekonomi dari uji coba terbatas diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,33% maka

pengembangan media komik pembelajaran ekonomi dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran ekonomi materi sistem ekonomi.

Berdasarkan Analisis keseluruhan validasi media komik dapat dilihat dari hasil rata-rata validasi ahli materi diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 91,25%, rata-rata validasi ahli media diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 86,35%, rata-rata uji coba terbatas diperoleh kriteria sangat layak dengan persentase 88,33%.

Hasil keseluruhan validasi komik ekonomi diperoleh rata-rata persentase sebesar 88,64% maka pengembangan media komik pembelajaran ekonomi dinyatakan sangat layak sebagai media pembelajaran ekonomi materi sistem ekonomi.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan komik ekonomi ini mengacu pada model pengembangan menurut Thiagarajan, Semmel dan Semmel yaitu model 4P (*four D Models*) yang terdiri dari: tahap pendefinisian (*Define*), tahap pendesainan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap penyebaran (*Disseminate*). Dimana

peneliti telah memodifikasi model 4-P untuk disesuaikan dengan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Sehingga pada tahap penyebaran (*Disseminate*) tidak dilakukan. Proses pengembangan komik ekonomi harus melalui tahapan telaah dan validasi dari ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan materi dan penyajian komik. Uji coba terbatas dilakukan kepada siswa kelas X SMA Negeri 3 Ponorogo yaitu sebanyak 20 siswa.

Komik ekonomi yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran ekonomi pada materi sistem ekonomi kelas X di SMA Negeri 3 Ponorogo.

Saran

Komik ekonomi yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk kegiatan pembelajaran ekonomi pada materi sistem ekonomi.

Komik ini juga dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar siswa di luar sekolah. Jika siswa belum pernah menerima materi yang terdapat dalam komik, guru disarankan untuk memberikan penjelasan lebih rinci mengenai materi yang belum dipahami

siswa agar siswa tidak mengalami salah persepsi setelah mempelajari komik ini.

Pengembangan ini diharapkan tidak berhenti pada pengembangan ini saja, melainkan dapat disebarluaskan untuk kepentingan pembelajaran. Produk ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada kajian produk yang telah direvisi, oleh karena itu perlu dilakukan lebih lanjut dalam rangka mengeliminasi kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjuna. 2011. Komik Sebagai Media Pembelajaran. (<http://arjunabelajar.blogspot.com/2011/03/komik-sebagai-media-pembelajaran.html>, diakses 28 Februari 2013)
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Avrilliyanti dkk. 2013. Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi pada Siswa SMP Negeri 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/2012 Materi Gerak. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika (Online)*, Vol. 1, No. 1, (<http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/fisika/article/download/864/522>, diakses 10 April 2013).
- Huda, Nurul. 2011. *Developing Interesting Digital Learning Media of Anpanman Comicon Materials in Making Sweet Bread Offor SMA Students of XI Food Class in SMA N 2 Godean Yogyakarta* – (http://eprints.uny.ac.id/5184/1/developing_interesting_digital_learning_m

- edia_of_anpanman_comicson_materi_als_in_making_sweet_bread_offor_SMA_students_of_xi_food_class_in_SMA_n_2_godean_yogyakarta.pdf, diakses 05 Juni 2013).
- Lestari dkk. 2009. Media Grafis Media Komik. (<http://jurnal.upi.ac.id/>, diakses 21 Maret 2013)
- Listiyani, Indriana dan Ani Widayati. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia (Online)*, Vol. X, No. 2, (<http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/8860>, diakses 21 Maret 2013).
- Mediawati, Elis. 2011. Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan (Online)*, Vol. 12, No. 1, (http://jurnal.upi.edu/file/6-Elis_Mediawati.pdf, diakses 21 Maret 2013).
- Mustajab, Ade. 2011. Jenis-Jenis Komik. (http://jenis-jenis%20komik%20_%20pensil%20seni.html, diakses 21 Maret 2013).
- Novianti, Riska dan M. Syaichudin. 2010. Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Bentuk soal Cerita Bab Pecahan pada Siswa Kelas V SDN Ngembung. *Jurnal Teknologi Pendidikan (Online)*, Vol. 10, No. 1, <http://3A%2F%2Fjurnal-teknologi-pendidikan.tp.ac.id%2Fpengembangan-media-komik-pembelajaran-matematika-untuk-meningkatkan-pemahaman-bentuk-soal-cerita-bab-pecahan-pada-siswa-kelas-v-sdn-ngembung.pdf&ei>, diakses 10 April 2013).
- Puggeti. 2009. Media Pembelajaran Komik. (<http://punggeti.blogspot.com/2009/07/media-pembelajaran-komik.html>, diakses 28 Februari 2013)
- Riduwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : ALFABETA
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Sanusi, Anwar. 2011. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Jakarta : Salemba Empat
- Satyasa. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif. (<http://digilib.unnes.ac.id/>, diakses 21 Maret 2013)
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : ALFABETA
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung : CV Wacana Prima
- Trianto. 2012. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan*

Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Wahyuningsih, Ary.
2011. Pengembangan Media
Komik Bergambar Materi Sistem

Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Jurnal Penelitian Pendidikan (Online)*, Vol. 1, No. 2, (<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jise/article/view/40>, diakses 21 Maret 2013).

