

KOMIK PENDEK TENTANG BANK SENTRAL INDONESIA, SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI SISWA

Melly Novalia¹, Finanta Okmayura²

Program Studi Pendidikan Informatika FKIP Universitas Muhammadiyah Riau

Jl. Tuanku Tambusai, Pekanbaru, 28294 Riau

e-mail: mellynovalia@umri.ac.id

Abstrak

Pembelajaran tentang pokok bahasan Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran merupakan salah satu materi pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA jurusan IPA lintas minat Ekonomi. Materi ini kurang diminati peserta didik, karena muatannya penuh teori dan media pembelajaran yang digunakan guru terbatas hanya media powerpoint dengan konten teks dan gambar sederhana. media komik merupakan solusi media pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar tentang materi tersebut. Komik yang dirancang berupa komik pendek yang terdiri dari beberapa sesi cerita yang berkaitan, dengan jalan cerita dan tokoh yang menarik dengan tujuan mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. pengembangan komik pendek ini mengadopsi model 4D Thiagarajan, dkk (1974). Model pengembangan 4D meliputi tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran) (Trainto, 2010). Hasil pengembangan media komik menunjukkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata skor 3,49 dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil dari respon peserta didik menunjukkan hasil skor 3,68 dengan kategori sangat baik. Kesimpulan penelitian bahwa komik pendek merupakan media pembelajaran yang layak digunakan dan dapat menarik bagi peserta didik

Kata kunci: Komik, Ekonomi, Media Pembelajaran

Abstract

Learning about Central Bank, Payment System and Payment Instrument is one of the learning materials Economics subject for Class X SMA, majoring in science across economic interest. This materials is of little interest to students, because the content is full of theory and instructional media that teacher use are limited, such as powerpoint with simple text and image content. Short comics is a learning media solution so that students can be motivated to learn about the material. The comic is designed by consists of several related story sessions. With interesting storyline and characters with the aim of being easily understood and interesting for students. The development of this short comic adopted the 4D model Thiagarajan, et al (1974). The result of the development of comic show the scores of validation of media experts are 3,49 with categories is very good. While the result of the responses of students show scores 3,68 with categories very good. The conclusion of this research is comic as instructional media is worth using and interesting for students.

Keywords: Comics, Economics, Instructional Media

1. Pendahuluan

Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran merupakan beberapa pokok bahasan materi pembelajaran Ekonomi Kelas X SMA. Materi ini cukup padat, sehingga siswa harus mampu menjelaskan tentang pengertian Bank Sentral, sistem dan alat pembayaran, fungsi dan peran Bank Sentral, sistem dan alat pembayaran, pengelolaan keuangan negara dan sebagainya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik Kelas X SMAN 1 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa sebagian peserta didik kurang tertarik mempelajari

materi tentang ini, karena muatannya penuh teori dan media yang digunakan guru terbatas hanya media presentasi media powerpoint dengan konten teks dan gambar. Disamping itu, siswa ditugaskan untuk meringkas materi dalam bentuk peta konsep secara berkelompok. Dengan metode seperti itu, hanya beberapa peserta didik saja yang bekerja dan mempelajari materi tersebut, sementara beberapa lainnya cukup mengandalkan temannya. Hal ini juga dikarenakan, kurangnya motivasi belajar ekonomi mengingat jurusan mereka adalah jurusan IPA dan belum tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu mereka untuk termotivasi belajar. Walau mereka memilih jurusan IPA, namun pilihan lintas minatnya adalah Ekonomi, sehingga mereka tetap harus memahami materi tersebut, terlebih materi ini cukup penting untuk dipahami dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan permasalahan tersebut, media komik merupakan solusi media pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar tentang materi tersebut. Komik yang dirancang terdiri dari beberapa sesi cerita yang berkaitan, dengan jalan cerita dan tokoh yang menarik dengan tujuan mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik.

2. Metode Penelitian

Dalam pengembangan komik pendek ini mengadopsi model 4D Thiagarajan, dkk (1974). Model pengembangan 4D meliputi tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan) dan disseminate (penyebaran) (Trainto, 2010). Prosedur pengembangan komik pendek sebagai media pembelajaran Ekonomi kelas X adalah sebagai berikut:

2.1 Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini bertujuan untuk mendefinisikan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran. Tahapan ini mencakup lima langkah utama yaitu analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis ujung depan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah yang mendasari pembelajaran, sehingga diperlukan pengembangan bahan ajar (Thiagarajan, dkk, 1974). Berdasarkan analisis dapat ditentukan materi yang akan dikembangkan menjadi komik, dengan menyesuaikan karakter peserta didik dan selanjutnya merumuskan tujuan pembelajaran yang diharapkan mampu memenuhi kebutuhan peserta didik.

2.2 Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan bertujuan merancang perangkat pembelajaran. Pada penelitian ini, media pembelajaran dirancang berdasarkan permasalahan yang telah dianalisis pada tahap define, sehingga diperoleh sebuah media pembelajaran yang dianggap dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik. Tahap perancangan mulai dilakukan dengan merancang komik sesuai dengan materi pembelajaran, mengumpulkan materi dari sumber pembelajaran seperti buku teks. Selanjutnya pembuatan skenario yang akan menjadi panduan dalam pembuatan gambar atau ilustrasi komik. Aplikasi yang digunakan adalah Comicker yaitu sebuah aplikasi pembuatan komik dengan ketersediaan banyak gambar gratis. Komik dibuat dengan memilih gambar yang tersedia dan menginput teks sesuai skenario yang telah dirancang. Berikut rancangan komik, dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Komik

2.3 Tahap Pengembangan (*Develop*)

Setelah perancangan, dilakukan tahap pengembangan yaitu mengembangkan media pembelajaran yang telah ditetapkan dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses pengembangan melalui beberapa tahapan validasi oleh ahli konten dan media, uji coba produk kepada pengguna yaitu peserta didik. Proses validasi akan dinilai kelayakan media oleh validator, direvisi hingga media dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Validasi Ahli

Validasi ahli biasanya dilakukan oleh dua pakar yaitu ahli konten atau materi dan ahli media. Pada penelitian ini, tidak dilakukan validasi konten karena materi sepenuhnya diadopsi dari buku paket atau buku teks peserta didik yaitu buku Ekonomi Kelas X, dengan penulis dan penerbit Erlangga yang telah melalui tahap validasi. Untuk itu, validasi hanya dilakukan oleh ahli media untuk menilai tentang tampilan, skenario serta mendapatkan kritik dan saran demi kesempurnaan media komik pendek yang dirancang.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba dilakukan pada beberapa peserta didik untuk mendapatkan tanggapan, kiritik dan saran tentang kejelasan dan kemenarikan cerita komik pendek. Rancangan ini menggunakan satu kelompok subjek dengan membandingkan hasil evaluasi pembelajaran sebelum dan setelah menggunakan media komik pendek, serta menganalisis hasil wawancara tentang perbandingan sebelum dan setelah menggunakan media komik pendek.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah lembar observasi pembelajaran, lembar validasi dan lembar tanggapan peserta didik terhadap pengembangan media komik pendek.

Teknik Analisis Data

Data yang dikumpulkan dalam penelitian seperti penilaian oleh validator ahli media dan respon peserta didik dianalisis dan dideskripsikan.

2.4 Tahap Penyebaran (Disseminate)

Tahap ini bertujuan untuk menyebarluaskan produk media komik pendek. Penyebaran produk media komik pendek bisa disebarakan pada seluruh SMA Kelas X dengan jurusan IPS dan IPA dengan lintas minat Ekonomi.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil validasi dari validator ahli media animasi yaitu rekan dosen Program Studi Pendidikan Informatika UMRI dapat dilihat pada Tabel 1

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Komik Oleh Ahli Media

Aspek Penilaian	Ahli Media I		Ahli Media II		Ratarata Total
	Jumlah Skor	Ratarata	Jumlah Skor	Ratarata	
1. Tampilan Visual	80	3,64	71	3,23	3,44
2. Desain Pembelajaran	46	3,54	46	3,54	3,54
Total	126	3,59	117	3,39	3,49
Kategori		Sangat Baik		Sangat Baik	Sangat Baik

Dari tabel dapat dilihat hasil validasi dari dua ahli media bahwa tampilan visual media komik mendapat skor rata-rata 3,44 dan untuk desain pembelajaran memperoleh skor rata-rata 3,49. Secara total keseluruhan aspek penilaian media komik mendapatkan skor 3,49. Masing-masing aspek penilaian dan penilaian media secara keseluruhan dikategorikan sangat baik, karena berada pada rentang nilai $x \geq 3$. Terdapat saran revisi dari ahli media kedua untuk memproporsionalkan bagian gambar pada komik, sehingga gambar komik terkesan penuh. Koreksi dari ahli media dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Saran Revisi Dari Ahli Media

Jadi kesimpulan dari hasil validator ahli media, bahwa media komik sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran Ekonomi peserta didik SMA Kelas X, khusus pokok bahasan Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.

Uji coba terbatas dilakukan setelah peneliti selesai melakukan validasi dan revisi dari ahli media. Berikut hasil uji coba terbatas pada peserta didik pada Tabel 2

Tabel 2. Hasil Penilaian Media Komik Oleh Peserta Didik

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Materi	193	3,86	Sangat Baik
2	Bahasa	102	3,40	Sangat Baik
3	Penyajian	110	3,67	Sangat Baik
4	Tampilan Visual	215	3,58	Sangat baik
5	Desain Pembelajaran	195	3,90	Sangat Baik
Total		815	3,68	
Kategori keseluruhan penilaian media			SANGAT BAIK	

Berdasarkan hasil penilaian pada Tabel 2, aspek penilaian materi media komik oleh peserta didik mendapat skor rata-rata 3,86, aspek bahasa mendapat skor 3,40, aspek penyajian dengan skor 3,67, sedangkan aspek tampilan visual mendapatkan skor 3,58. Untuk keseluruhan penilaian media komik mendapatkan total skor rata-rata 3,68. Masing-masing aspek dan penilaian media secara keseluruhan teletak pada rentang nilai $x \geq 3$ dan termasuk kategori sangat baik.

Berdasarkan penilaian dari ahli media dan penilaian peserta didik diperoleh skor rata-rata 3,59 dengan kategori sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran Ekonomi Kelas XSMA pokok bahasan Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran adalah layak dimanfaatkan dan menarik bagi peserta didik.

4. Kesimpulan

Media pembelajaran komik yang dikembangkan pada mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA pokok bahasan Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran terdiri dari empat sesi dan dapat digunakan pada jurusan IPS dan IPA lintas minat ekonomi. Hasil validasi dari ahli media dinilai sangat layak dengan skor 3,49. Sedangkan hasil penilaian respon dari peserta didik mendapatkan skor 3,68 dengan kategori sangat baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan layak dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran Ekonomi kelas X Siswa SMA.

Daftar Pustaka

- [1] Arief S Sadiman, Dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press
- [2] Elis Mediawati. 2011. *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan
- [3] Ginnis, Paul. 2007. *Trik dan Taktik Mengajar (Strategi Meningkatkan Pencapaian Pengajaran di Kelas)*. Jakarta: Indeks
- [4] Handy Dwi Nurniawan dan Durinda Puspasari. 2014. *Pengembangan Median Pembelajaran Komik Pada Materi Sistem Kearsipan Pada Siswa Kelas X API SMK Negeri 2 Blitar*. Jurnal Pendidikan. Universitas Negeri Surabaya

- [5] Lestari, I. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata
 - [6] Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran (Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*. Jakarta: Kencana
 - [7] Syaid, Alamsyah & Budimanjaya, Andi. 2015. *95 Strategi Mengajar*. Jakarta: Kencana
 - [8] Thiagarajan, S *et al.* 1974. *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children A Sourcebook*. Indiana: Indiana University
 - [9] Trianto, 2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta : Kencana
 - [10] Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
-