

ANALISIS TINGKAT KELAYAKAN BAHAN AJAR EKONOMI BERBASIS MEDIA KOMIK

Sri Rahayu¹, Munawaroh², Fahimul Amri³

Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP PGRI Jombang

Email: s.yayuk02@gmail.com¹, munawarohw@yahoo.co.id², fahimul.amri@gmail.com³

Abstract: *Teaching materials are the main problem that cannot be ignored in making teaching materials. Because teachers are expected to be able to create interesting teaching materials as a support for textbooks. To increase students' motivation to read textbooks, teachers must be able to create simple, economical and practical media for students, but effective for the learning process. Comic illustration is a visual medium that can be used in learning to create an active, creative, effective, and fun learning process. Illustration is defined as a picture or form in which there is text. According to this research, the aim is to find out and describe the level of feasibility of comic-based economics teaching materials in the opinion of media experts, comic experts, and economic practitioners, namely economic instructors. Media experts and comic experts cover aspects of simplicity, cohesiveness, emphasis, and balance. In addition, it is reviewed from the aspect of line, shape, space, and color. Meanwhile, economic practitioners cover aspects of learning media, content, language, and appearance. This research uses descriptive research type. Data collection techniques use documents, questionnaires, & observation. The research instrument used was a questionnaire. Data analysis in this study used a qualitative descriptive technique. The results of the study show that the level of feasibility of comic media-based economics teaching materials for senior high schools of class X Social Sciences in odd semester by media experts is an average of 87.83%. The feasibility level of comic-based economics teaching materials by comic experts shows an average of 83.70%. While the feasibility level of economics teaching materials based on comic media by economic practitioners, namely economics teachers, shows an average of 94.67%. Based on the feasibility percentage, it shows that economics teaching materials lined with comic media are very suitable for use in learning.*

Keywords: *Feasibility, teaching materials, comics*

Abstrak: *Bahan ajar menjadi persoalan utama yang tidak bisa diabaikan dalam pembuatan bahan ajar. Karena guru diharapkan mampu menciptakan bahan ajar yang menarik sebagai pendukung buku ajar. Untuk meningkatkan motivasi membaca siswa terhadap buku ajar guru harus dapat membuat media sederhana, ekonomis dan praktis bagi siswa, tapi efektif untuk proses pembelajaran. Ilustrasi komik adalah suatu media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran guna menciptakan roses belajar aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Ilustrasi diartikan sebagai gambar atau wujud yang didalamnya terdapat teks. Tujuan menurut penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menggambarkan taraf kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik dipandang menurut ahli media, ahli komik, dan praktisi ekonomi yaitu pengajar ekonomi. Ahli media dan ahli komik meliputi aspek kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Selain itu ditinjau dari aspek garis, bentuk, ruang, dan warna. Sedangkan untuk praktisi ekonomi meliputi aspek media pembelajaran, isi, kebahasaan, dan tampilan. Penelitian ini memakai jenis penelitian deskriptif. Teknik pengumpulan data memakai dokumen, angket, & observasi. Instrument penelitian yang dipakai berupa angket. Analisis data pada penelitian ini memakai teknik deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menampakan bahwa tingkat kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik bagi Sekolah Menengah Atas kelas X IPS semester ganjil oleh ahli media rata-rata sebesar 87,83%. Tingkat kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik oleh ahli komik menunjukkan rata-rata sebesar 83,70%. Sedangkan tingkat kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik oleh praktisi ekonomi yaitu guru ekonomi menunjukkan rata-rata sebesar 94,67%. Berdasarkan prosentase kelayakan menunjukkan bahwa bahan ajar ekonomi berbaris media komik sangat layak dipakai dalam pembelajaran.*

Kata Kunci: *Kelayakan, bahan ajar, komik*

PENDAHULUAN

Prastowo (2012) mendefinisikan bahan ajar menjadi persoalan utama yg tidak mampu diabaikan pada satu kesatuan pembahasan mengenai bagaimana cara pembuatan materi ajar. Pandangan lain mengungkapkan bahwa materi ajar merupakan seluruh bahan baik berupa alat, informasi, dan teks yang susunannya secara sistematis, yang menampilkan keutuhan berdasarkan kompetensi yang wajib dikuasai siswa yang pada akhirnya dipakai pada pembelajaran, bertujuan merencanakan dan menyelidiki penerapan pembelajaran. Bahan ajar terdiri dari (1) bahan cetak, (2) bahan ajar audio, (3) bahan ajar audio visual, dan (4) bahan ajar interaktif. Modul merupakan bahan ajar cetak yang berisi pengalaman-pengalaman belajar yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami tujuan belajar. Modul ajar minimal berisi tujuan pembelajaran, materi ajar, dan evaluasi.

Buku pedoman umum pengembangan bahan ajar (2004) yang diterbitkan Diknas, menyatakan bahwa modul adalah sebuah buku yang ditulis dan bertujuan agar peserta didik mampu belajar mandiri tanpa atau menggunakan bimbingan guru. Menurut beberapa sumber dalam Prastowo (2012) struktur modul sebagai berikut (1) judul modul, (2) petunjuk penggunaan modul, (3) kompetensi yang ingin dicapai, (4) informasi pendukung, (5) latihan, (6) pedoman lembar kerja, (7) evaluasi, (8) uraian materi modul, (9) rumusan tujuan pengajaran, (10) lembar kerja peserta didik, (11) kunci jawaban, dan (12) pembahasan evaluasi serta latihan soal.

Ekonomi adalah mata pelajaran peminatan yang diberikan di jenjang SMA. Dalam Permendikbud No. 21 tahun 2016 tentang Standar Isi, kajian Mata Pelajaran Ekonomi dalam jenjang Sekolah Menengah Atas diantaranya sekumpulan peristiwa, konsep, fakta, & generalisasi yang berkaitan menggunakan isu-isu ekonomi sebagai akibatnya dibutuhkan peserta didik bisa

menjadi masyarakat negara yg berperan pada pembangunan ekonomi.

Di era digital ini, motivasi membaca siswa terhadap buku ajar sangatlah kurang. Siswa lebih suka menggunakan internet untuk mengetahui semua hal, baik dalam hal pelajaran maupun lainnya. Hal itu dikarenakan isi buku teks pelajaran cenderung monoton yang berisi tulisan panjang sehingga siswa kurang tertarik untuk membaca. Selain itu menurut Prihanto (2018) siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran sehingga nilai siswa rendah. Rahmatullah, dkk (2020) menyatakan juga dalam pembelajaran ekonomi belum ada media digital berupa komik dalam proses pembelajaran sehingga perlu adanya pembaharuan agar pesan dapat tersampaikan dengan mudah kepada siswa. Sedangkan menurut Listiyani (2012) menyatakan bahwa mata pelajaran akuntansi adalah pelajaran yang membosankan dan rumit bagi siswa sehingga siswa tidak tertarik untuk mempelajarinya. Putra dan Milenia (2021) juga menyatakan bahwa siswa kurang tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran. Lestari dan Ratnawuri (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang sudah ada memiliki keterbatasan sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Dari beberapa penelitian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa dibutuhkan adanya media pembelajaran yang agar motivasi belajar dan membaca siswa meningkat sehingga proses pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan.

Untuk meningkatkan motivasi membaca siswa terhadap buku ajar guru harus dapat membuat media pembelajaran sederhana, praktis dan ekonomi, akan tetapi efektif untuk pembelajaran. Untuk mewujudkannya maka guru harus bisa merancang sebuah desain pembelajaran yang menarik. Menurut Pribadi (2010) dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien serta menarik maka guru

perlu membuat rancangan tentang sebuah proses pembelajaran secara sistemik dan sistematis.

Ilustrasi komik merupakan pilihan media pembelajaran visual yang bisa dipakai pada proses pembelajaran guna membentuk pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Ilustrasi diartikan sebagai gambar atau wujud yang disertai teks. Anintah (2010) menyatakan bahwa gambar atau tulisan berguna untuk memperjelas teks. Ilustrasi pada media visual tersebut adalah komik. Scott McCloud (1993) mengartikan komik adalah "Just a posed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader". Dijelaskan bahwa komik merupakan sekumpulan gambar yang saling berkaitan dan disandingkan dalam urutan yang disengaja, bertujuan untuk menyampaikan informasi guna menghasilkan tanggapan estetis pembaca.

Beberapa sumber mengatakan bahwa terdapat negara yang sudah memanfaatkan komik sebagai media pembelajaran, salah satunya adalah negara Jepang. Di negara tersebut komik dijadikan sebagai buku ajar untuk mendukung keberhasilan Pendidikan. Di Indonesia sendiri komik sudah banyak dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran di kelas, antara lain lembar kerja siswa, handout, bahan ajar, LKPD, dan lain-lain.

Beberapa penelitian dalam dunia Pendidikan di Indonesia tentang komik yang dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran diantaranya adalah yang dilakukan oleh Eko Utomo (2018) menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan dari tim ahli secara keseluruhan menyatakan bahwa LKPD berbasis komik memiliki kategori sangat layak untuk pembelajaran. Selain itu, terbukti bahwa LKPD IPS berbasis komik efektif dalam meningkatkan literasi ekonomi siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Ambaryani dan Airlanda (2017) menyatakan bahwa

media komik dapat dikembangkan dengan model discovery learning dan media komik sangat efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian Ntobuo, dkk (2018) yang juga menyatakan bahwa "The media feasibility test is proven to be very valid by experts, therefore it is very suitable to be used in the learning process. Students give positive responses and actively participate during the learning process". Menjelaskan bahwa uji kelayakan media terbukti sangat valid oleh para ahli, oleh sebab itu cocok untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Siswa memberikan respon positif dan berpartisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran. Penelitian oleh Lestari dan Ratnawuri (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran komik layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Milenia (2021) menunjukkan bahwa kemampuan memecahkan masalah siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat. Penelitian lain juga dilakukan oleh Riwanto dan Wulandari (2018) menunjukkan bahwa penggunaan komik digital melalui software cartoon story maker mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2015) dimana komik sebagai bahan ajar IPA menunjukkan prestasi belajar siswa kelas IV SD mengalami peningkatan. Hal itu dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa. Penelitian lain dilakukan oleh Yulian (2018) menyatakan bahwa bahan ajar ekonomi yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran. Penelitian lain juga dilakukan oleh Prihanto dan Yuniarta (2018) menyatakan bahwa penelitian dengan media komik pada mata pelajaran matematika valid dengan nilai validitas materi 82,5% dan validitas tampilan 83,4% masing-masing termasuk kategori baik serta validitas kepraktisan sebesar 87,2%, termasuk kategori sangat baik. Dari hasil penelitian di atas disimpulkan bahwa komik layak

digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Syarat komik sebagai media pembelajaran yang baik harus memuat prinsip-prinsip umum yang mendasari desain pembelajaran yaitu a) desain pembelajaran adalah proses sistematis, b) berorientasi pada suatu pemecahan masalah untuk peningkatan pembelajaran dan evaluasi, c) fokus pada belajar dan siswa, bukan pada guru, d) efektif, efisien, dan menarik, e) Tujuan, pembelajaran, dan evaluasi terdapat kesesuaian, f) berdasarkan pada kajian teoritik dan empirik.

Sedangkan menurut Arsyad (2020) prinsip umum desain media visual sebagai berikut: a) kesederhanaan (*simplicity*), b) keterpaduan (*unity*), c) penekanan (*emphasis*), d) keseimbangan (*balance*), e) alat visual berupa bentuk, garis, tekstur, warna, dan ruang. Selain itu menurut Prihanto (2018) komik harus memberikan tampilan yang menarik dan siswa dapat belajar dengan mudah, baik dari segi warna, materi, tampilan, maupun Bahasa yang mudah dipahami siswa.

Berdasarkan kajian tersebut, maka dalam penelitian ini akan dilakukan telaah pada bahan ajar ekonomi berbasis komik untuk SMA kelas X hasil penelitian pengembangan yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan bahan ajar ditinjau dari kelayakan media oleh ahli komik dan ahli media. Serta respon praktisi yaitu guru mata pelajaran ekonomi. Kelayakan bahan ajar ahli dari media pembelajaran dan ahli komik ditinjau dari kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, ruang, dan warna. Kelayakan bahan ajar dari guru ekonomi meliputi media pembelajaran, isi, kebahasaan, dan tampilan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif yang memfokuskan penelitian pada taraf kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik yang meliputi kelayakan dari ahli media, ahli komik, dan praktisi Pendidikan (guru mata pelajaran ekonomi) mencakup penilaian tentang kelayakan bahan ajar ahli media pembelajaran dan ahli komik ditinjau dari kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Selain itu, dari segi garis, bentuk, ruang, dan warna. Kelayakan bahan ajar dari guru ekonomi meliputi media pembelajaran, isi, kebahasaan, dan tampilan. Metode pengumpulan data berupa dokumentasi, dan angket. Pengumpulan data menggunakan instrument lembar validasi. Lembar tersebut berisi tentang indikator beberapa aspek penilaian. Lembar validasi ini dipakai menjadi acuan dalam menganalisis taraf kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis komik kelas X SMA. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Sedangkan untuk melihat taraf kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik, menggunakan kriteria kelayakan sebagai pedoman dalam pengambilan kesimpulan yang dianalisis dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

(Rinduwan, 2007:15)

Keterangan:

P = persentase penilaian

F = nilai yang diperoleh menurut subyek penelitian

N = nilai ideal seharusnya diperoleh

Status kelayakan dari hasil persentase disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Status Kelayakan

Persentase (%)	Status
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Sumber; Rinduwan, 2007: 15)

Analisis data menggunakan langkah-langkah antara lain: a) menyerahkan bahan ajar disertai dengan lembar validasi kepada ahli media, ahli komik, dan praktisi ekonomi; b) selanjutnya ahli media, ahli komik, dan praktisi ekonomi mengkaji media berupa bahan ajar ekonomi berbasis media komik untuk SMA Kelas X; c) ahli media, ahli komik, dan praktisi ekonomi melakukan analisis indikator penilaian kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis komik; d) ahli media, ahli komik, dan praktisi ekonomi memberi penilaian bahan ajar yang sesuai dengan indikator; e) melakukan perhitungan persentase tingkat kelayakan bahan ajar; f) membuat kajian hasil data; dan g) membuat simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Kelayakan Bahan Ajar oleh Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran terhadap bahan ajar ekonomi berbasis media komik digunakan untuk menilai aspek media meliputi prinsip media visual. Tabel 2 menyajikan gambaran evaluasi ahli media terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komik, sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Analisis Kelayakan oleh Ahli Media

No.	Indikator	Nilai	Kategori
1	Kesederhanaan	86,67%	Sangat Layak
2	Keterpaduan	80%	Layak
3	Penekanan	85%	Sangat Layak
4	Keseimbangan	96%	Sangat Layak
5	Garis	95%	Sangat Layak
6	Bentuk	90%	Sangat Layak
7	Ruang	80%	Layak
8	Warna	90%	Sangat Layak
Rata-rata		87,83%	Sangat Layak

Sumber; hasil penelitian dan data diolah

Tabel 2 dapat dilihat penilaian oleh ahli media terdapat 8 indikator, untuk indikator kesederhanaan dari bahan ajar ekonomi berbasis media komik menunjukkan kategori sangat layak sebanyak 86,67%, indikator keterpaduan menunjukkan kategori layak sebanyak 80%, indikator penekanan menunjukkan kategori sangat layak sebanyak 85%, indikator keseimbangan menunjukkan kategori sangat layak sebanyak 96%, indikator garis menunjukkan kategori sangat layak sebanyak 95%, indikator bentuk menunjukkan kategori sangat layak sebanyak 90%, indikator ruang menunjukkan kategori layak sebanyak 80%, dan indikator warna menunjukkan kategori sangat layak yaitu sebanyak 90%. Jadi, secara keacara keseluruhan kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik dari ahli media menunjukkan kategori sangat layak dengan nilai sebanyak 87,83%.

Kelayakan Bahan Ajar oleh Ahli Komik

Setelah dilakukan penilaian oleh ahli media langkah selanjutnya yaitu melakukan penilaian kelayakan oleh ahli komik terhadap bahan ajar ekonomi berbasis media komik dengan 8 aspek penilaian. Deskripsi penilaian ahli komik terhadap bahan ajar ekonomi berbasis media komik disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Kelayakan oleh Ahli Komik

No.	Indikator	Nilai	Kategori
1	Kesederhanaan	86,67%	Sangat Layak
2	Keterpaduan	67,67%	Layak
3	Penekanan	90%	Sangat Layak
4	Keseimbangan	80%	Layak
5	Garis	80%	Layak
6	Bentuk	90%	Sangat Layak
7	Ruang	85%	Sangat Layak
8	Warna	100%	Sangat Layak
Rata-rata		83,70%	Sangat Layak

Sumber; hasil penelitian dan data diolah

Tabel 3 menunjukkan penilaian oleh ahli komik terdapat 8 indikator, untuk indikator kesederhanaan kategori sangat layak sebesar 86,67%, indikator keterpaduan menunjukkan kategori layak sebesar 67,67%, indikator penekanan menunjukkan kategori sangat layak sebesar 90%, indikator keseimbangan menunjukkan kategori layak yaitu 80%, indikator garis menunjukkan kategori layak yaitu 80%, indikator bentuk menunjukkan kategori sangat layak sebesar 90%, indikator ruang menunjukkan kategori sangat layak yaitu 85%, dan indikator warna menunjukkan kategori sangat layak yaitu 100%. Jadi, secara keacara keseluruhan kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik dari ahli komik menunjukkan kategori sangat layak dengan nilai sebesar 83,70%.

Kelayakan Bahan Ajar oleh Praktisi Ekonomi

Untuk melihat respon praktisi ekonomi selanjutnya dilakukan penilaian oleh guru ekonomi terhadap pengembangan bahan ajar ekonomi berbasis media komik ini dengan 4 aspek penilaian. Deskripsi penilaian oleh praktisi ekonomi yaitu guru ekonomi terhadap bahan ajar ekonomi berbasis media komik ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Kelayakan oleh praktisi ekonomi

No.	Indikator	Nilai	Kategori
1	Media pembelajaran	95%	Sangat Layak
2	Isi	94%	Sangat Layak
3	Kebahasaan	96,67%	Sangat Layak
4	Tampilan	93,33	Sangat Layak
Rata-rata		94,67%	Sangat Layak

Sumber; hasil penelitian dan data diolah

Tabel 4 dapat dilihat penilaian oleh praktisi ekonomi terdapat 4 indikator, untuk indikator media pembelajaran diperoleh hasil sebesar 95%, indikator isi diperoleh hasil sebesar 94%, indikator kebahasaan diperoleh hasil sebesar 96,67%, dan indikator tampilan diperoleh hasil sebesar 93,33%. Pada masing-masing indikator menunjukkan kategori sangat layak. Jadi, secara keacara keseluruhan kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik dari praktisi ekonomi menunjukkan kategori sangat layak dengan nilai sebesar 94,67%.

Dari data penelitian tersebut, rekapitulasi hasil uji kelayakan media berupa bahan ajar ekonomi berbasis media komik, sebagai berikut.

Tabel 5. Rekapitulasi analisis kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik

Ahli	Persentase	Status
Ahli media	87,83%	Sangat Layak
Ahli komik	83,70%	Sangat Layak
Praktisi ekonomi	94,67%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer diolah

Tabel 5 menjelaskan penilaian oleh ahli media sebanyak 87,83%, ahli komik sebanyak 83,70%, dan prktisi ekonomi sebanyak 94,67%, masing-masing termasuk dalam kategori sangat layak.

PEMBAHASAN

Tabel 2, uji kelayakan oleh ahli media terdiri dari delapan indikator, yaitu (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) garis, (6) bentuk, (7) ruang, dan (8) warna. Secara keseluruhan bahan ajar ekonomi dengan menggunakan media ilustrasi komik oleh Ahli Media diperoleh tingkat kelayakan rata-rata 87,78, yang artinya media ini termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Ahli media juga menyampaikan beberapa saran, yaitu 1) sampul, 2) petunjuk penggunaan, 3) letak glosarium, 4) daftar pustaka, 5) sumber gambar, 6) tentang penulis, 7) kombinasi warna. Berdasarkan saran tersebut maka akan dilakukan revisi.

Berdasarkan data yang ada pada tabel 3, uji kelayakan ahli komik terdiri dari delapan indikator, yaitu (1) kesederhanaan, (2) keterpaduan, (3) penekanan, (4) keseimbangan, (5) garis, (6) bentuk, (7) ruang, dan (8) warna. Secara keseluruhan bahan ajar ekonomi berbasis media komik oleh Ahli Komik dengan taraf kelayakan 83,70% yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Begitu juga ahli komik selain memberikan penilaian juga memberikan saran-saran. Terdapat dua saran dari ahli komik, yaitu 1) segi keterbacaan, 2) susunan balon teks, dan akan direvisi sesuai dengan saran ahli komik. Segi keterbacaan dan susunan balon teks merupakan unsur utama komik.

Berdasarkan tabel 4, uji kelayakan oleh praktisi ekonomi terdiri dari empat indikator, yaitu media pembelajaran, isi, kebahasaan, dan tampilan. Secara keseluruhan bahan ajar ekonomi dengan menggunakan media ilustrasi komik oleh Praktisi Ekonomi diperoleh tingkat kelayakan 94,67% yang artinya bahan ajar tersebut masuk dalam kategori “Sangat Layak”. Praktisi ekonomi juga memberikan

saran, yaitu pemilihan font dalam peta konsep diperjelas lagi agar tulisan dapat dibaca oleh siswa.

Dari uraian diatas, disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar ekonomi berbasis media komik, baik dari ahli media, ahli komik, maupun praktisi ekonomi (guru ekonomi) memperoleh hasil persentasi kelayakan “Sangat Layak”, artinya media pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar ekonomi berbasis media komik sudah mampu mendukung kelayakan media pembelajaran, untuk selanjutnya efektif dipakai untuk proses pembelajaran.

Bahan ajar ekonomi berbasis media komik efektif digunakan dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan efektifitas belajar siswa. Siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajarnya karena disajikan gambar-gambar berwarna yang komunikatif. Seperti yang dikatakan oleh Prihanto (2018) bahwasanya siswa lebih tertarik dan termotivasi belajar dengan media komik. Rahmatullah, dkk (2020) juga menyatakan perlu adanya inovasi media dalam proses pembelajaran agar materi tersampaikan kepada siswa, komik merupakan suatu media yang mampu membuat siswa mudah memahami materi pembelajaran.

Bahan ajar yang sesuai adalah bahan ajar yang mampu memunculkan proses pembelajaran pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau dikenal dengan istilah PAKEM. Media visual mampu mendukung hal tersebut, seperti yang dikatakan oleh Arsyad (2010) bahwa media visual dapat menciptakan dan meningkatkan keinginan siswa dalam menghubungkan isi materi ajar yang diperoleh saat pembelajaran dengan dunia nyata. Media komik merupakan salah satu pilihan media visual yang mencerminkan pernyataan tersebut.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian tersebut adalah bahan ajar ekonomi berbasis media komik memiliki persentase rata-rata kelayakan oleh ahli media, ahli komik, dan praktisi ekonomi masing-masing sebesar 87,83%; 83,70%; dan 94,67%, termasuk kategori sangat layak. Tingkat kelayakan itu menampakan bahwa bahan ajar ekonomi berbasis media komik Sangat Layak dipakai pada proses pembelajaran ekonomi.

DAFTAR RUJUKAN

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Direktorat Guru Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Pendidikan Nasional Tahun. (2003). *Pedoman Penulisan Modul*.
- Listiyani, I. M. dan Widayati, A. 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi untuk Siswa SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X (2), 80-94.
- Mc Cloud, S. (1993). *Understanding Comics*. New York: Harper Collins College Publisher.
- Ntobuo, kk (2018). The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7 (2), 246-251.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Menciptakan Metode Pembelajaran Yang Menarik Dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pribadi, B. A. (2010). *Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Prihanto, D. A. (2018). Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kela V Sekolah Dasar. *Jurnal Maju*, 5 (1), 79-90.
- Putra dan Milenia. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema Journal*, 3 (1), 30-43.
- Rahmatullah, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020. *Indonesia Journal of Teacher Education*, 4, 179-186.
- Riduwan. (2010). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, (35), 1-9.
- Yulian. (2018). Developing Teaching Materials Using Comic Media to Enhance Students' Mathematical Communication. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*.
- _____. (2016). Permendikbud Nomor 21 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.

Gambar 1. Komik Hasil Pengembangan



