

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR EKONOMI BERBASIS KOMIK PADA KOMPETENSI DASAR MENDESKRIPSIKAN FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERMINTAAN DAN PENAWARAN UNTUK SISWA KELAS X SMA NW PANCOR

<sup>1</sup>Baiq Yuliana Rizkiwati <sup>2</sup>Huzain Jailani

<sup>1</sup> baiq\_rizky@yahoo.co.id

<sup>1</sup> Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi Lotim, NTB

<sup>2</sup> sasaklombokku@gmail.com

<sup>2</sup> Prodi Pendidikan Ekonomi, Universitas Hamzanwadi Lotim, NTB

### **Abstract**

*Research and development objectives are: 1) to produce teaching materials based economy comic who will survive and be used for the subsequent years 2) determine the feasibility of teaching materials based economy comic developed by an expert assessment of visual design, subject matter experts, and expert teaching materials, 3) determine the response validator experts and students to the teaching material based economy comics that have been developed, and 4) determine the effectiveness of teaching materials developed comic-based economy. This type of research is the development of research with Borg and Gall models that have been modified into an eight-step development. Data were collected by questionnaires and tests. The results showed that the comic book-based teaching materials economy is very appropriate to use, as evidenced by a score of votes matter experts 81.81% (decent), design expert at 81.33% (decent), and field trials of 79.57% (feasible). Products developed tested on 25 students. The analysis is Paired Sample T-Test through SPSS 19, which showed sig. (2-tail) of 0.00 (less than 0.05) that there are significant differences between the pretest and posttest.*

**Key words:** Development, Teaching Materials, Comic-Based, Demand and Supply.

### **Abstrak**

*Tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah: 1) menghasilkan bahan ajar ekonomi berbasis komik yang akan tetap bertahan dan digunakan untuk tahun-tahun berikutnya 2) mengetahui kelayakan bahan ajar ekonomi berbasis komik yang dikembangkan menurut penilaian ahli desain visual, ahli materi, dan ahli bahan ajar, 3) mengetahui tanggapan validator ahli dan siswa terhadap bahan ajar ekonomi berbasis komik yang telah dikembangkan, dan 4) mengetahui efektifitas bahan ajar ekonomi berbasis komik yang dikembangkan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model Borg and Gall yang telah dimodifikasi menjadi delapan langkah pengembangan. Pengumpulan data dilakukan dengan angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar ekonomi berbasis komik ini sangat layak digunakan, terbukti dengan skor penilaian ahli materi sebesar 81,81% (layak), ahli desain sebesar 81,33% (layak), dan uji coba lapangan sebesar 79,57% (layak). Produk yang dikembangkan diujicobakan pada 25 siswa. Analisis yang digunakan adalah uji Paired Sample T-Test melalui SPSS 19 yang menunjukkan sig.(2-tail) sebesar 0,00 (kurang dari 0,05) sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Dengan demikian bahan ajar ekonomi berbasis komik terbukti efektif.*

**Kata Kunci:** Pengembangan, Bahan ajar, Berbasis Komik, Permintaan dan Penawaran.

## **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran yang merupakan tindak lanjut dari kegiatan belajar. Dengan kata lain kegiatan belajar dan pembelajaran ini merupakan satu kesatuan yang tidak dapat terpisahkan. Dalam interaksi belajar mengajar, bahan ajar yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa menempati posisi yang cukup penting. Posisi bahan ajar yang menarik ini akan berlaku pada proses pembelajaran disemua cabang ilmu pengetahuan sesuai dengan karakteristik masing-masing ilmu. Ilmu ekonomi ini sering dianggap membosankan dan sulit dipahami oleh siswa saat proses pembelajaran.

Proses pembelajaran itu sendiri memiliki tujuan agar siswa dapat memahami, menemukan, dan menjelaskan konsep-konsep, prinsip-prinsip dalam ekonomi. Tujuan ini akan tercapai salah satunya apabila siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Minat belajar yang tinggi dapat dicapai melalui suasana belajar yang menyenangkan. Menjadi tugas seorang guru/pendidikan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan bahan ajar. Bahan ajar yang digunakan sebaiknya sesuai tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa sehingga membuat siswa lebih tertarik dan senang mempelajari materi yang ada dalam bahan ajar.

Salah satu alternatif bahan ajar yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu menggunakan bahan ajar tercetak dengan berbasis komik. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana peserta didik mau membacanya tanpa perasaan terpaksa/harus dibujuk (Sudjana dan Rivai, 1991:68). Menurut Cloud (dalam Mediawati, 2011:70) dijelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan, yaitu mudah dipahami. Hal ini tentunya tidak lepas dari anggapan bahwa komik merupakan bahan bacaan yang menarik dengan bantuan gambar yang berurutan. Dengan adanya bahan ajar ekonomi cetak berbasis komik akan dapat membangkitkan minat belajar siswa baik secara mandiri maupun dengan bantuan guru dan akan terlihat lebih variatif tanpa mengesampingkan tujuan pembelajaran yaitu mentransformasikan ilmu kepada siswa agar materi yang dipelajari dapat lebih mudah dimengerti dan dipahami.

Selain itu, bahan ajar ekonomi tercetak dengan berbasis komik ini menjadikan kegiatan belajar lebih berpusat pada siswa. Pengajaran yang berpusat pada siswa adalah proses belajar mengajar berdasarkan kebutuhan dan minat siswa (Hamalik, 2010:201). Kegiatan belajar yang berpusat pada siswa akan menjadikan siswa lebih aktif dalam membangun pengetahuan mereka sendiri. Guru hanya sebagai fasilitator yang membantu siswa saat siswa mengalami kesulitan.

Berdasarkan hasil observasi di SMA NW Pancor yang telah dilakukan oleh peneliti, bahan ajar yang digunakan guru pada mata pelajaran ekonomi sudah menggunakan bahan ajar tercetak bentuk modul. Namun, modul yang digunakan masih banyak berbentuk narasi-narasi yang membuat siswa bosan dan minat siswa untuk mempelajari materi menjadi rendah. Menurut Depdiknas (2008:13) sebuah modul akan bermakna kalau peserta didik dapat dengan mudah menggunakannya. Modul harus menggambarkan KD yang akan dicapai oleh peserta didik, disajikan dengan

menggunakan bahasa yang baik, menarik, dan dilengkapi dengan ilustrasi/gambar. Oleh karena itu, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran harus lebih dioptimalkan agar dapat membangkitkan minat belajar siswa/peserta didik.

Sedangkan menurut angket analisis kebutuhan siswa yang diisi oleh 20 siswa kelas X menunjukkan bahwa 14 siswa suka membaca komik dan 6 siswa lainnya tidak suka. Data tersebut menunjukkan bahwa komik merupakan jenis bacaan yang cukup disukai oleh anak-anak. Kementerian Pendidikan Nasional (Kemendiknas) membuat terobosan dengan menyajikan buku pelajaran dalam bentuk komik sehingga meraih penghargaan dari Museum Rekor Dunia Indonesia (MURI) untuk Kategori Bahan Ajar Berbasis Komik.

Angket analisis kebutuhan awal tersebut juga menunjukkan bahwa sebagian besar dari isi angket itu menganggap bahwa materi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran tidak mudah untuk dipahami. Hal ini juga diperkuat dengan pendapat dari guru bahwa pemahaman siswa akan materi tersebut masih kurang. Penggunaan bahan ajar ekonomi berbasis komik diharapkan dapat memecahkan masalah yang ada, karena komik dapat memvisualisasikan materi tersebut dalam bentuk gambar sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah mengerti dan memahami serta tidak mudah bosan dalam mempelajari materi. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud mengembangkan bahan ajar ekonomi berbasis komik.

Bahan ajar cetak dapat ditampilkan dalam berbagai bentuk, salah satunya bahan ajar cetak bentuk komik. Sudjana dan Rivai (1991:64) menyatakan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mengungkap karakter dan memerankan cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya. Dari berbagai pendapat diatas komik merupakan suatu media komunikasi visual berupa gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk suatu jalinan cerita yang runtut. Komik adalah bacaan dengan bahasa yang cair, tampilannya rileks, ringan tapi mencerdaskan.

Menurut Utomo & Ruijter dalam Mbulu dan Suhartono (2004:88) persyaratan khusus yang harus dipenuhi untuk menyusun bahan ajar sebagai berikut:

- a. Memberikan orientasi terhadap teori, penalaran, dan cara penerapan teori dalam praktik.
- b. Bahan ajar itu memungkinkan latihan terhadap pemakaian teori dan aplikasinya.
- c. Bahan ajaritu didalamnya memberikan umpan balik mengenai kebenaran latihan itu.
- d. Menyesuaikan informasi dan tugas dengan tingkat awal masing-masing siswa/mahasiswa atau peserta didik.
- e. Membangkitkan minat siswa/mahasiswa atau peserta didik.
- f. Menjelaskan sasaran belajar kepada siswa/mahasiswa atau peserta didik.
- g. Meningkatkan motivasi siswa/motivasi atau peserta didik.
- h. Meningkatkan sumber informasi yang lain.

Menurut Mbulu dan Suhartono (2004:88) berdasarkan persyaratan di atas, maka penyusunan bahan ajar memperhatikan beberapa hal berikut:

- a. Teori, istilah, persamaan.

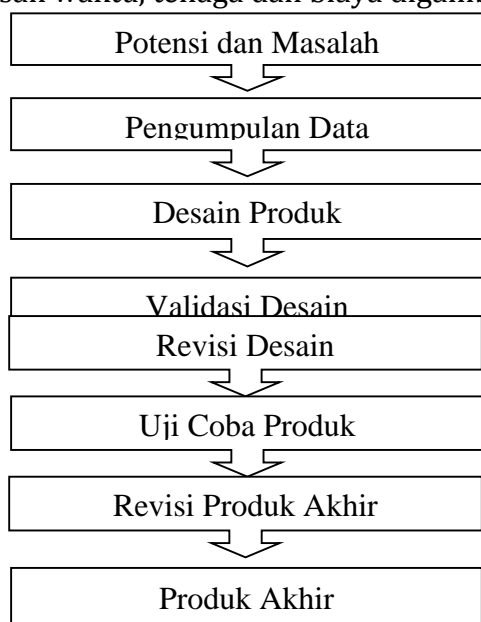
- b. Contoh soal dan contoh praktik.
- c. Tugas-tugas latihan, pertanyaan, dan soal-soal latihan.
- d. Jawaban dan penyelesaian beberapa tugas itu.
- e. Penjelasan mengenai sasaran belajar.
- f. Petunjuk tentang bahan yang dianggap diketahui.
- g. Sumber pustaka.
- h. Petunjuk belajar.

Proses penyusunan materi pembelajaran dalam penulisan bahan ajar harus disusun secara sistematis sehingga bahan ajar tersebut dapat menambah pengetahuan dan kompetensi peserta didik secara baik dan efektif.

#### METODE PENELITIAN

Sugiyono (2009:407) metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini memodifikasi model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2009:409). Prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Gall bukan merupakan langkah yang harus diikuti secara mutlak. Setiap pengembang dapat memilih dan menentukan langkah-langkah yang paling tepat bagi dirinya berdasarkan kondisi khusus yang dihadapinya dalam proses pengembangan (Ardhana, 2002:9). Langkah-langkah pengembangan model pembelajaran yang telah disesuaikan dengan keadaan lapangan, keterbatasan waktu, tenaga dan biaya digambarkan pada gambar 3.1



Gambar 1.1. Rancangan pengembangan bahan ajar Ekonomi berbasis komik  
(Adaptasi: Borg and Gall yang telah dimodifikasi)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

a. Angket atau kuisioner

Data dalam penelitian pengembangan ini adalah hasil penilaian oleh tim validator pada angket yang telah disediakan. Angket disusun meliputi 3 jenis sesuai dengan peran dan posisi responden, yaitu angket ahli materi, ahli desain visual, dan responden/siswa.

b. Test

Tes digunakan untuk menilai keefektifan dari bahan ajar ekonomi berbasis komik yang dikembangkan. Data diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa.

Teknik Analisis Data

a. Analisis Deskriptif Prosentase

Data yang diperoleh dari subjek uji coba (validator) dianalisis dengan teknik analisis deskriptif prosentase. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

Rumus untuk penilaian per item;

$$P_i = \frac{x_i}{y_i} \times 100\%$$

Rumus untuk penilaian keseluruhan item :

$$P = \frac{\sum_i^n = 1x_i}{\sum_i^n - 1y_i} \times 100\%$$

Keterangan:

$P_i$  = Presentase penilaian item/kriteria ke-i

$P$  = Presentase penilaian keseluruhan

$X_i$  = Skor untuk item/kriteria ke-i

$Y_i$  = Skor maksimal untuk item/kriteria ke-i

$\sum_i^n = 1x_i$  = Jumlah skor untuk item/kriteria ke-i

$\sum_i^n - 1y_i$  = Jumlah skor maksimal untuk item/kriteria ke-i

$N$  = Banyak item/kriteria yang dinilai dalam validasi

$I$  = 1,2,3,4,5,n

b. Uji t (Dependent Sample Test/ Paired T-Test)

Pada uji lapangan terdapat dua data yang diperoleh, yaitu data angket dan data hasil *pre-test* dan *post-test*. Data angket telah dianalisis menggunakan analisis deskriptif prosentase, sedangkan untuk hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan *Dependent Sample Test*. Kriteria ujinya adalah uji t pada *Dependent Sample Test*.

Adapun rumusnya adalah sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{d}}{\frac{s}{\sqrt{n}}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data-data yang dihasilkan pada tahap validasi dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif persentase yang merupakan teknik atau cara untuk mengubah data

kuantitatif menjadi bentuk persentase kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Analisis data validasi terdiri dari analisis data ahli materi, data ahli desain visual, dan data uji coba produk. Analisis data dilakukan pada setiap item pertanyaan dan total keseluruhan item pertanyaan. Analisis data tersebut diuraikan sebagai berikut:

Adapun hasil analisis keseluruhan bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut:

**Table 1 Analisis Keseluruhan Validasi Bahan Ajar ekonomi Berbasis Komik**

No	Komponen yang dinilai	Persentase (%)	Kriteria kevalidan
1	Rata-rata validasi ahli materi	81,81	Valid
2	Rata-rata validasi ahli desain	81,83	Valid
3	Rata-rata validasi uji coba produk	79,57	Valid
	<b>Rata-rata keseluruhan validasi</b>	80,33	<b>valid</b>

Berdasarkan table 1.1 Analisis Keseluruhan Validasi diperoleh dari ahli materi dengan nilai rata-rata persentase sebesar 81,81% (Valid) dan layak untuk digunakan, ahli desain diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 81,83% (valid) layak untuk digunakan, dan hasil uji coba lapangan terbatas diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 79,57% (valid) layak untuk digunakan, sehingga diperoleh nilai rata-rata persentase keseluruhan sebesar 80,33%. Dari rata-rata persentase keseluruhan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ekonomi berbasis komik valid dan dapat digunakan dalam menunjang proses pembelajaran ekonomi pada kompetensi dasar mendeskripsikan factor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran di SMA NW Pancor.

Analisis data keefektifan bahan ajar ekonomi berbasis komik dalam penelitian ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada siswa dalam uji coba lapangan terbatas. Berikut ini dijelaskan pula data hasil *pretest* dan *posttest* pada saat uji coba lapangan, diketahui bahwa penggunaan bahan ajar ekonomi berbasis komik dapat meningkatkan rata-rata nilai siswa pada materi permintaan dan penawaran. Hal ini dapat dilihat dengan peningkatan nilai rata-rata siswa dari 24,94 menjadi 72,97 dengan peningkatan sebesar 192,61%.

Sedangkan Analisis data keefektifan bahan ajar ekonomi berbasis komik menggunakan uji *Paired sample T-Test*. Pengujian ini berguna untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil belajar siswa dalam kelas yang menggunakan bahan ajar ekonomi berbasis komik. Hasil uji *Paired T-Test* ditunjukkan dalam tabel berikut:

**Tabel 1 Hasil Uji Paired Sample T-Test**

Data	Nilai Signifikansi Hasil Uji Paired T-Test
------	--

---

Pretes- Posttes	0,00
--------------------	------

---

Sumber: Uji *Paired Sample T-test* dengan Bantuan SPSS 19 for Windows

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa nilai signifikansi uji *Paired Sample T-Test* sebesar 0,00 ( $<0,05$ ) sehingga penggunaan bahan ajar ekonomi berbasis komik terbukti efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut mendukung hasil validasi bahwa bahan ajar ekonomi yang dikembangkan layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kajian produk yang telah direvisi berupa bahan ajar ekonomi berbasis komik untuk siswa kelas X Ekonomi SMA NW Pancar. Produk ini dikembangkan melalui model pengembangan Borg and Gall dalam Sugiyono (2009:409) yang terdiri dari 8 tahap, yakni 1) merumuskan potensi dan masalah, 2) mengumpulkan data, 3) mendesain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk (siswa), 7) revisi produk, dan 8) produk akhir.

Keunggulan bahan ajar ekonomi berbasis komik di SMA NW Pancor, yaitu berupa bahan ajar yang menarik bagi siswa dan memudahkan siswa memahami materi. Hal ini sesuai dengan pendapat Hikmat Darmawan dalam Tanzil (2007) bahwa buku pelajaran akan jauh lebih menarik dan mudah dipahami jika disajikan dalam bentuk komik. Bahan ajar ekonomi berbasis komik ini merupakan bahan ajar ekonomi yang pertama kali dikembangkan di SMA NW Pancor sehingga belum ada bahan ajar ekonomi yang spesifikasinya sama dengan bahan ajar yang dikembangkan.

Spesifikasi bahan ajar ekonomi berbasis komik yang dikembangkan secara umum terdiri dari sepuluh bagian, yaitu 1) cover, 2) sepenggal harapan yang dapat memotivasi siswa, 3) daftar isi untuk memudahkan mencari isi bahan ajar, 4) pendahuluan yang berisi materi prasyarat dan petunjuk penggunaan bahan ajar, 5) standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dikuasai siswa, 6) materi yang dikemas dalam bentuk komik, 7) soal-soal teka-teki silang, *scrabble*, dan praktikum, 8) glosarium yang berisi daftar istilah, 9) daftar pustaka, dan 10) kunci jawaban dari soal-soal yang diberikan.

Judul cover bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) yang dibahas yaitu "Permintaan dan Penawaran". Ini sesuai dengan pernyataan Depdiknas (2008:18) bahwa dalam menyusun bahan yang perlu diperhatikan adalah judul atau materi yang disajikan harus berintikan KD atau materi pokok yang harus dicapai oleh peserta didik. Selain itu Petunjuk belajar, baik petunjuk untuk siswa maupun guru dalam bahan ajar yang dikembangkan ini sudah disampaikan pada bagian pendahuluan yang kalimatnya dibuat lebih komunikatif dengan pengguna. Teori atau isi materi dalam bahan ajar ini dikemas dalam bentuk komik yang merupakan keunggulan bahan ajar ini bila dibandingkan dengan bahan ajar yang ada sebelumnya. Seluruh materi pelajaran dalam KD yang harus dicapai siswa juga termuat dalam bahan ajar yang dikembangkan. Sedangkan istilah-istilah ekonomi pada KD mendeskripsikan factor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran ini terdapat pada bagian glosarium dari bahan ajar ini. Contoh soal dan contoh praktik di selipkan di bagian akhir materi dalam bahan ajar yang dikemas

dalam bentuk komik ini.

Tugas-tugas latihan, pertanyaan, dan soal-soal latihan juga diberikan dalam berbagai bentuk soal, dan setiap bentuk soal terdapat petunjuk kerja serta lembar kerja yang digunakan untuk menjawab soal yang diberikan. Jawaban dan penyelesaian beberapa tugas yang diberikan ada pada kunci jawaban yang terdapat pada bagian akhir bahan ajar ini. Penjelasan mengenai sasaran belajar juga dimuat dalam bahan ajar ini pada halaman 7 bagian standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang harus dikuasai siswa. Sumber pustaka yang digunakan untuk menyusun bahan ajar ini juga dicantumkan dalam bagian daftar pustaka. Penjelasan diatas merupakan bagian penting dari bahan ajar yang telah dikembangkan dengan memperhatikan beberapa hal yang harus dipenuhi dalam penyusunan bahan ajar berdasarkan pendapat Mbulu & Suhartono.

Hasil dari pengembangan bahan ajar ekonomi berbasis komik dengan menggunakan model pengembangan Borg and Gall, produk telah direvisi menjadi bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini tergambar dalam data dari validator ahli desain yang menggambarkan bahan ajar ekonomi berbasis komik ini layak dan dapat digunakan dengan presentase 81,33% dan dua validator ahli materi yang menggambarkan bahan ajar ekonomi berbasis komik ini layak digunakan dengan persentase 81,81%. Dari pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ekonomi berbasis komik ini layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Proses selanjutnya, setelah bahan ajar ekonomi berbasis komik ini dinyatakan layak oleh validator, bahan ajar ekonomi tersebut diujicobakan dalam proses pembelajaran ekonomi. Materi yang dipilih pada ujicoba bahan ajar ekonomi berbasis komik ini adalah materi permintaan dan penawaran. Materi ini dipilih karena bahan ajar ekonomi ini memang dikembangkan pada kompetensi dasar mendeskripsikan factor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran yang berdasarkan analisis kebutuhan awal tidak sedikit siswa yang mengatakan bahwa materi ini sulit untuk dipahami.

Bahan ajar ekonomi ini dikembangkan dengan basis komik karena sebagian besar siswa suka membaca buku yang banyak memuat gambar termasuk komik sehingga diharapkan siswa akan memiliki minat belajar yang tinggi dengan begitu hasil belajarnya diharapkan akan meningkat. Selama proses ujicoba berlangsung, siswa yang awalnya malas belajar menjadi tertarik untuk belajar dan mengerjakan soal-soal yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Peran guru dalam penggunaan bahan ajar ekonomi ini sebagai fasilitator dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan siswa dan memberikan penguatan- penguatan dalam pembelajaran ini.

Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* siswa. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan bahan ajar ekonomi berbasis komik pada materi permintaan dan penawaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari *pretest* dan *posttest* ini mendukung hasil uji validitas ahli desain dan ahli materi yang menyatakan bahwa bahan ajar ekonomi ini valid digunakan pada pembelajaran ekonomi. Oleh karena itu, bahan ajar ekonomi ini dapat dikatakan efektif apabila digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi



untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Kesimpulan yang berdasar pada hasil validasi dan uji coba yang dilakukan, bahan ajar ekonomi berbasis komik ini terbukti valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi. Selain itu, uji coba produk dengan desain penelitian *one group pre-post* pada kelas X ekonomi sebanyak 25 siswa yang telah dianalisis melalui uji *Paired Sample T-Test* dalam *SPSS versi 19* diperoleh hasil bahwa nilai siswa terdapat perbedaan. Dengan demikian, bahan ajar ekonomi berbasis komik ini terbukti berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Departemen Pendidikan Nasional. *Bimtek KTSP 2008*. (Online), (<http://www.depdiknas.go.id>), diakses 25 Januari 2013.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Listiyani, Indriana Mei dan Widayati Ani. 2012. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Vol. X, No. 2: 80-94.
- Marcell Bonneff. (1998). *Komic Indonesia* Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia
- Masdiono, Toni (1998). *Empat Belas Jurus Membuat Komik* Jakarta: Creative Media Jakarta
- Mbulu, Joseph dan Suhartono. 2004. *Pengembangan Bahan Ajar*. Malang: Elang Mas.
- Mediawati, Elis. 2011. *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*. Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Satriadinata, T. dan Khabibah, S. 2013. "Pengembangan LKPD (LKS) Dengan Komik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Irisan Bangun Ruang Pada Peserta didik Kelas X-8 SMAN 8 Surabaya". *MATHEdunesa*, 3(2): 1-5.
- Tanzil, Hernadi. 2007. *Komik Ilmiah sebagai Minat Belajar*, (Online), ([http://htanzil.multiply.com/journal/item/14/Komik-Ilmiah-sebagai-Pemancing-Minat-Belajar?&show\\_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem](http://htanzil.multiply.com/journal/item/14/Komik-Ilmiah-sebagai-Pemancing-Minat-Belajar?&show_interstitial=1&u=%2Fjournal%2Fitem)), diakses 24 Jan