

KOMIK DIGITAL EKONOMI UNTUK GENERASI MILENIAL

Oleh :

Yenni Ernawati¹⁾, Ruffii²⁾, Djoko Adi Waluyo³⁾

^{1,2,3}Teknologi Pendidikan Pascasarjana, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

¹email: yenniwaone1@gmail.com

²email: ruffii@unipasby.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa komik digital pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam perekonomian Indonesia untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Trawas Kabupaten Mojokerto; Mengetahui kelayakan produk komik digital sebagai media pembelajaran; dan mengetahui respon siswa mengenai komik digital dalam pembelajaran. Model yang digunakan adalah pengembangan model Thiagarajan, Semmel dan Semmel yaitu *Four D Models (4-D Models)* yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Karena keterbatasan waktu dan biaya, *Disseminate* (penyebaran) dalam penelitian ini tidak dilakukan. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan angket. Data yang diperoleh yakni data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran yang dikembangkan dengan model komik digital mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli materi sebesar 96,5%, yang berarti bahwa media pembelajaran ini sangat layak digunakan dan efektif, (2) media pembelajaran komik digital juga mendapatkan nilai dari hasil validasi ahli media sebesar 87,27%, yang berarti media pembelajaran ini sangat layak digunakan dan efektif, (3) media pembelajaran komik digital ini juga mendapatkan nilai dari hasil validasi teman sejawat sebesar 86,25%, yang berarti media pembelajaran ini sangat layak digunakan dan efektif, (4) media pembelajaran komik digital dari angket respon siswa mendapatkan nilai sangat baik dan baik.

KataKunci: komik digital, ekonomi, generasi milenial

1. PENDAHULUAN

Membaca adalah komponen terpenting di abad 21 agar bisa bertahan di era globalisasi saat ini dalam Tiemensa (2009). Kemampuan dalam membaca banyak menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Sebagian besar pengetahuan disajikan dalam bentuk tulisan sehingga menuntut siswa harus melakukan aktivitas membaca guna memperoleh pengetahuan.

Komik sebagai salah satu media tentu memiliki keunggulan tersendiri bagi para penggunanya dalam hal ini yaitu siswa. Komik dapat meningkatkan minat baca dan mengembangkan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca para siswa (Sudjana & Rivai, 2013). Disamping itu, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lesmono dkk. (2011) menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, sekarang komik tidak hanya berbentuk cetakan tetapi juga dapat berbentuk digital. Media komik dewasa ini sudah mulai banyak dikembangkan baik dalam disiplin Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) maupun Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Akan tetapi, pengembangan media berupa komik digital masih sedikit dilakukan. Padahal media berupa komik digital memiliki beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan yang berbentuk cetakan (*paper*).

Komik dipilih karena mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Pengemasan komik sebagai media pembelajaran digital terasa sangat dekat dengan peserta didik yang telah familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi.

Asumsi dari Nana Sudjana & Ahmad Riyai (2002:64) komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Komik mempunyai cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian serta dilengkapi dengan aksi-aksi. Perkembangan teknologi telah membawa suatu perubahan kebutuhan masyarakat atas suatu alat pembayaran yang dapat memenuhi kecepatan, ketepatan, dan keamanan dalam setiap transaksi elektronik. Sejarah membuktikan perkembangan alat pembayaran terus berubah-ubah bentuknya, mulai dari bentuk logam, uang kertas konvensional, hingga kini alat pembayaran telah mengalami evolusi berupa data yang dapat ditempatkan pada suatu wadah atau disebut dengan alat pembayaran elektronik (Adiyanti: 2015).

Kelebihan media berbentuk komik digital dibandingkan yang berbentuk cetakan, diantaranya: 1) Media komik digital lebih tahan lama jika dibandingkan dengan yang cetakan. Hal ini karena data media komik digital berupa file yang biasanya disajikan dalam bentuk *e-book*; 2) Pembuatan

komik digital digital lebih murah dan efisien karena tidak perlu dilakukan pencetakan. Akan tetapi, tidak menutup kemungkinan si pengguna media komik digital juga dapat mencetak media komik digital tersebut; 3) Bagi guru, media berbentuk komik digital akan lebih mudah untuk dilakukan penyebaran kepada siswanya yaitu melalui komputer atau laptop.

Ekonomi merupakan salah satu cabang ilmu sosial yang cukup unik, karena berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, bagaimana seseorang dapat memenuhi kebutuhan yang tidak terbatas jumlahnya sedangkan alat untuk pemenuhan kebutuhan jumlahnya terbatas.

Salah satu materi yang ada dalam pelajaran Ekonomi di SMA yaitu Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam perekonomian Indonesia. Materi ini dipelajari di kelas X IPA (Lintas Minat) dan IPS (Peminatan).

Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam perekonomian Indonesia adalah materi yang saat ini sangat dekat dengan aktivitas siswa sehari-hari, namun demikian siswa masih kesulitan dalam menganalisis sistem pembayaran dan alat pembayaran tunai dan nontunai, dikarenakan terbatasnya contoh konkret dan minimnya pengalaman dan pengetahuan siswa SMAN 1 Trawas Kabupaten Mojokerto yang secara letak geografis berada di lereng gunung penanggung dan latar belakang pendidikan keluarga yang masih rendah dan perekonomiannya adalah buruh tani, tentang contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Generasi milenial (Generasi yang menjadikan teknologi informasi sebagai gaya hidup atau *lifestyle*) fenomena baru yang dipicu oleh perkembangan teknologi informasi tentu akan berpengaruh terhadap aspek pendidikan sekolah maupun kehidupan individu dalam keluarga, baik positif maupun negatif. Generasi milenial semakin praktis dan menginginkan membuka jendela dengan membaca, namun sumber bacanya lewat digital bukan lagi lewat *text book*. Adanya berbagai macam handphone atau smartphone dengan harga yang relatif terjangkau semakin memudahkan penduduk untuk dapat mengakses internet. mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik dengan memadukan antar unsur visual dan digital melalui media komik.

Menurut Kopperschmidt (2000) (dalam Putra, 2016) Generasi adalah sekelompok orang yang memiliki kesamaan tahun lahir, umur, lokasi dan juga pengalaman historis atau kejadian-kejadian dalam individu tersebut yang sama yang memiliki pengaruh signifikan dalam fase pertumbuhan mereka. Jadi, dapat dikatakan pula bahwa generasi adalah sekelompok individu yang mengalami peristiwa – peristiwa yang sama dalam kurun waktu yang sama pula.

Generasi X Born between 1930 – 1980	Generasi Y Born between 1980 – 1995	Generasi Z Born between 1995 – 2010
<p>Generasi X adalah generasi yang lahir pada tahun-tahun awal dari perkembangan teknologi dan informasi seperti penggunaan PC (personal Computer), video games, TV kabel dan internet. Generasi X ini mampu beradaptasi dan mampu menerima perubahan dengan cukup baik sehingga dapat dikatakan sebagai generasi yang tanggung, yang memiliki karakter.</p> <p>Ciri/Karakteristik: Banyak akal, independen, butuh kenyamanan emosional, lebih suka sesuatu yang informal dan punya kemampuan usaha/berdagang dibandingkan baby boomers.</p> <p>Kehidupan antara pekerjaan dan personal balance, mengembangkan kesempatan yang dipunyai, menyukai hubungan pekerjaan yang positif dan menyukai kebebasan dan punya ruang untuk berkembang.</p>	<p>Generasi Y dikenal dengan sebutan generasi milenial atau milenium. Generasi Y ini banyak menggunakan teknologi komunikasi instant seperti email, SMS, instant messaging dan lain2. Hal ini dikarenakan generasi Y merupakan generasi yang tumbuh pada era internet booming (Lyons, 2004) (dalam Putra, 2016). Tidak hanya itu saja, generasi Y ini lebih terbuka dalam pandangan politik dan ekonomi, sehingga mereka terlihat sangat reaktif terhadap perubahan lingkungan yang terjadi di sekelilingnya.</p> <p>Ciri/Karakteristik: Lebih berkomitmen terhadap perusahaan, pekerjaan merupakan salah satu prioritas, tapi bukan prioritas utama, menyukai peraturan yang tidak berbelit2, menyukai keterbukaan dan transparansi. Dalam pekerjaan, team orientation fokusnya. Menyukai feedback dan juga sukatanangan baru yang menantang yang membuat diri mereka harus pushed their limits.</p>	<p>Generasi Z merupakan generasi yang paling muda yang baru memasuki angkatan kerja. Generasi ini biasanya disebut dengan generasi internet atau Igeneration. Generasi Z lebih banyak berhubungan sosial lewat dunia maya. Sejak kecil, generasi ini sudah banyak dikenalkan oleh teknologi dan sangat akrab dengan smartphone dan dikategorikan sebagai generasi yang kreatif.</p> <p>Ciri/Karakteristik: Lebih menyukai kegiatan sosial dibandingkan generasi sebelumnya, lebih suka di perusahaan start up, multi tasking, sangat menyukai teknologi dan ahli dalam mengoperasikan teknologi tersebut, peduli terhadap lingkungan, mudah terpengaruh terhadap lingkungan mengenai produkataupun merek2, pintar dan mudah untuk menangkap informasi secara cepat.</p>

Perbedaan karakteristik yang paling signifikan antara generasi X, Y dan Z adalah penguasaan informasi dan teknologi. Bagi generasi Z, informasi dan teknologi adalah hal yang sudah menjadi bagian dari kehidupan mereka, karena mereka lahir dimana akses terhadap internet sudah menjadi budaya global, sehingga berpengaruh terhadap nilai dan pandangan tujuan hidup mereka. Pada tahun ini, rata-rata di dunia pendidikan, generasi yang paling banyak sedang menempuh jenjang perkuliahan adalah generasi milenial.

Dimana generasi milenial biasanya menyukai sesuatu yang out of the box, sangat suka tantangan dan penghargaan. Mereka cenderung overconfidence, berani mengungkapkan pendapat, baik langsung ataupun lewat media sosial. Generasi ini (milenial) tumbuh seiring dengan munculnya berbagai terobosan baru dalam teknologi komunikasi, dari mulai SMS, E mail, aplikasi Instant Messaging seperti BBM, Whatsapp, Line, dan berbagai bentuk komunikasi tertulis lainnya.

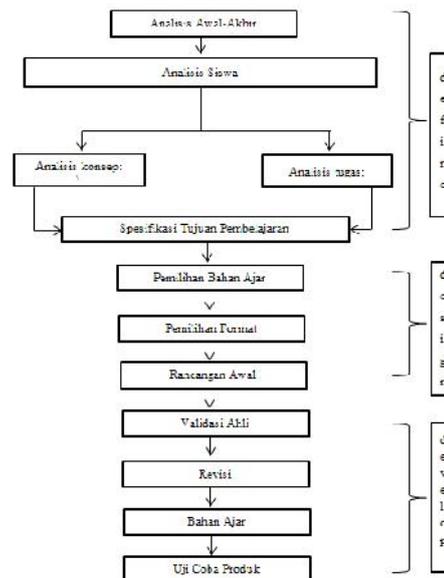
Bentuk komunikasi tertulis dirasa lebih nyaman dan tepat oleh generasi milenial. Generasi milenial juga cenderung menciptakan lingkungan kuliah, kerja dan percakapan sehari-hari yang tidak terlalu formal. Hal ini menunjukkan bahwa milenial lebih menyukai semua bentuk komunikasi yang lebih bersahabat dan nada bicara yang lebih akrab.

Adapun penelitian yang relevan yakni, penelitian yang dilakukan oleh Indriana Mei Listiyani, Ani Widayati tahun 2012 yang berjudul Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI dimuat dalam Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. Penelitian ini bertujuan mengembangkan komik sebagai media pembelajaran akuntansi siswa SMA kelas XI, mengetahui kelayakan komik akuntansi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan guru akuntansi, mengetahui pendapat siswa mengenai media pembelajaran berbentuk komik akuntansi, dan mengetahui dampak penggunaan komik akuntansi pada pembelajaran akuntansi SMA Kelas XI melalui tes siswa untuk kompetensi persamaan dasar akuntansi.

Penelitian ini dibatasi pada permasalahan belum dikembangkannya media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yaitu berupa komik digital ekonomi untuk siswa. Nantinya pembelajaran yang bersifat aktif dengan penyajian media komik digital, yang didalamnya membahas materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran pada perekonomian Indonesia. Adapun masalah yang diteliti dirumuskan sebagai berikut: (1) bagaimana kesinambungan dari komik digital dan materi sistem pembayaran tunai dan nontunai pada siswa sekolah menengah atas, dan (2) apa manfaat komik digital bagi siswa sekolah menengah atas.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan prosedur dan teknik penelitian. Tempat penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Trawas yang berada dalam wilayah Provinsi Jawa Timur. Penentuan lokasi ini karena siswa kelas X sebagai pembelajar termasuk generasi Y. Waktu penelitian dilaksanakan dibulan Maret hingga Oktober 2019 dalam kurun waktu 8 bulan. Sedangkan untuk pengerjaan laporan penelitian dimulai pada bulan November 2019. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D (*four D models*) yang diutarakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel (dalam Trianto, 2013). Model pengembangan ini terdiri dari 4 tahap yakni Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), dan Penyebaran (*Disseminate*). Karena keterbatasan waktu dan biaya, pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap keempat saja. Adapun langkah pengembangan model 4-D dapat dilihat pada gambar sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Prosedur Pengembangan Menggunakan Modifikasi Model 4-D (Thiagarajan, 1974)

Dalam pengembangan ini data yang diperoleh adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari angket telaah para ahli, data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi berupa angket lembar validasi yang diberikan kepada para ahli, teman sejawat dan angket respon siswa yang dianalisis dengan tehnik persentase. Terdapat tiga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu: 1) lembar telaah, 2) lembar angket validasi, dan 3) lembar angket respon siswa. Lembar telaah dan lembar validasi diberikan kepada satu ahli media dan dua ahli materi yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut didapatkan menurut Skala Likert.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala Likert

Peringkat	Kriteria
4	sangat tepat/sangat jelas/sangat setuju
3	cukup tepat/cukup jelas/cukup setuju
2	kurang tepat/kurang jelas/kurang setuju
1	tidak setuju/tidak jelas/tidak setuju

Angket tertutup mengenai respon siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Persentase tersebut diperoleh berdasarkan perhitungan Skala Guttman (Riduwan, 2013) dengan keterangan skala penilaian untuk pendapat siswa yaitu “ya” dengan nilai satu dan “Tidak” dengan nilai nol.

Hasil perhitungan nilai dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa diinterpretasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Interpretasi Skor Kelayakan Media

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat Kurang Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Diadaptasi dari Sugiyono (2015)

Berdasarkan kriteria tersebut, bahan ajar dalam penelitian ini dikatakan layak apabila presentase 61%.

3. HASILDANPEMBAHASAN

Di era perkembangan teknologi yang cepat saat ini, kita tidak dapat menghindari penggunaan teknologi dalam pendidikan dan untuk pengembangan pengajaran. Hal tersebut dimungkinkan dapat merangsang kreatifitas guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang sifatnya digital dan dapat mengatasi media pembelajaran yang terbatas pada media-media 3 dimensi dan visual.

Pembelajaran yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun diluar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak selalu identik dengan situasi kelas dalam pola pengerjaan konvensional, namun proses belajar tetap dapat berjalan tanpa kehadiran gurupun dengan mengandalkan media dalam kegiatan pembelajaran.

Jika guru tersebut telah dapat berkreasi dalam pembelajaran, maka guru tersebut dapat menjalankan tugas profesionalismenya

Tabel 3. Analisis Validasi Media dari Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Nilai			
		SB	B	C	K
KELAYAKAN ISI					
Kesesuaian Materi	1. Materi sesuai dengan KI/KD				
	2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
Keakuratan Materi	3. Materi sesuai dengan pendapat ahli				
	4. Materi sesuai dengan data dan fakta				
	5. Prosedur atau kegiatan disajikan secara akurat				
	6. Soal yang disajikan akurat sesuai penguasaan peserta didik				
Kemutakhiran Materi	7. Materi disajikan sesuai dengan perkembangan ilmu				
	8. Menggunakan contoh kasus sesuai situasi yang sedang terjadi				
PENYAJIAN					
Teknik Penyajian	9. Sistematika penyajian runtut ada pendahuluan, isi, dan penutup				
	10. Penyajian sesuai dengan alur berpikir deduktif dan induktif				
	11. Materi disajikan dari yang mudah ke yang sulit				
	12. Terdapat hubungan yang logis antara fakta dan konsep				

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Nilai			
		SB	B	C	K
KELAYAKAN ISI					
Pendukung Penyajian	13. Terdapat soal yang membantu menguatkan pemahaman peserta didik				
	14. Terdapat Pendahuluan (petunjuk penggunaan, tujuan penggunaan Komik Digital)				
	15. Terdapat Daftar Isi				
	16. Terdapat Daftar Pustaka				
Penyajian Pembelajaran	17. Materi atau kegiatan mengajak peserta didik untuk aktif				
BAHASA					
Lugas	18. Ketepatan struktur kalimat				
	19. Kalimat Sederhana				
	20. Menggunakan bahasa yang baku				
Komunikatif	21. Tidak menimbulkan makna ganda				
	22. Bahasa yang digunakan menarik				
Sesuai dengan perkembangan anak	23. Sesuai dengan tingkat intelektual peserta didik				
	24. Sesuai dengan kematangan emosional peserta didik				
KEGRAFIKAN					
Pemilihan Huruf	25. Ditulis dengan huruf cetak				
	26. Ada bedda antara huruf jadul, informasi, dan instruksi				
	27. Tidak menggunakan terlalu banyak kombinasi jenis huruf				
Tata letak LKS	28. Seimbang antara gambar dan kata-kata				
	29. Tersedia ruang untuk menulis jawaban				
Warna	30. Pemilihan warna dapat memperjelas informasi				
	31. Warna judul kontras dengan warna latar belakang				
	32. Warna ilustrasi tidak menimbulkan multitafsir				
Kesesuaian Ilustrasi	33. Gambar jelas				
	34. Gambar sesuai dengan tingkat intelektual siswa				
	35. Gambar sesuai dengan materi yang diilustrasikan				
		TOTAL	28		
		SKOR	104		
		%Kategori	96,5		

Sumber: Data diolah (2019)

Berdasarkan Tabel 3 bahwa kriteria aspek validasi komik digital oleh ahli materi berada pada kategori sangat kuat yaitu 96,5%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital ekonomi ini dari segi materi sangat layak digunakan dan efektif.

Tabel 4. Analisis Validasi Media dari Ahli Media

NO	ASPEK	SB	B	C	K
1	Kejelasan petunjuk penggunaan dalam pembuatan media komik digital				
2	Efektifitas penggunaan dalam pembuatan media komik digital dari segi ketercapaian tujuan				
3	Tampilan media komik				

	digital				
4	Penggunaan warna dalam media komik digital				
5	Penggunaan huruf dalam media komik digital				
6	Kejelasan tampilan visual berupa tulisan dalam media komik digital				
7	Kejelasan tampilan visual berupa gambar dalam media komik digital				
8	Aspek tata bahasa dalam media komik digital				
9	Daya tarik visual dari media komik digital				
10	Tingkat kemudahan dalam penggunaan media komik				
11	Penjelasan dari media komik digital				
	TOTAL	5	5	1	0
	SKOR	25	20	3	0
	%Kategori	87,27			

Sumber: Data diolah (2019)

Berdasarkan Tabel 4 bahwa kategori validasi media komik digital oleh ahli media berkategori sangat kuat yaitu 87,27%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital ekonomi ini sangat layak dan efektif.

Tabel 5. Analisis Validasi Media dari Teman Sejawat

No	Aspek yang Dinilai	Indikator	SB	B	C	K
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian				
		Keakuratan Materi				
		Kemutakhiran Materi				
2	Penyajian	Teknik Penyajian				
		Pendukung Penyajian				
		Penyajian Pembelajaran				
		Kelengkapan Penyajian				
3	Bahasa	Bahasa Lugas				
		Interaktif				
		Komunikasi				
		Sesuai dengan tingkat perkembangan anak				
4	Kegrafikan/Tampilan	Sesuai dengan EYD				
		Pemilihan Huruf				
		Tata letak gambar				
		Warna				
		Kesesuaian ilustrasi				
		TOTAL	5	11	0	0
		SKOR	25	44	0	0
		%Kategori	86,25			

Sumber: Data diolah (2019)

Berdasarkan Tabel 5 bahwa validasi media komik digital oleh teman sejawat berkategori sangat kuat yaitu 86,25%, sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik digital ekonomi ini sangat layak dan efektif.

Tabel 6. Analisis Validasi Uji Coba dan Respon Siswa

No	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	To tal	%	Kuali fikasi
1	B	B	A	B	B	B	A	B	26	81,25	SB
2	B	B	A	B	B	A	B	B	26	81,25	SB
3	A	B	B	A	B	B	A	B	27	84,375	SB
4	B	A	A	A	B	A	B	B	28	87,5	SB
5	B	B	C	B	B	B	B	B	23	71,875	B
6	B	B	A	A	B	A	A	B	28	87,5	SB

No	P 1	P 2	P 3	P 4	P 5	P 6	P 7	P 8	To tal	%	Kuali fikasi
7	A	A	A	A	A	A	A	A	32	100	SB
8	B	A	A	A	A	A	A	B	30	93,75	SB
9	B	A	B	B	B	A	A	B	27	84,375	SB
10	A	A	B	B	A	A	B	B	28	87,5	SB
11	B	B	A	B	A	A	B	B	27	84,375	SB
12	B	B	A	B	B	B	B	B	25	78,125	B
13	A	B	A	B	A	B	A	B	28	87,5	SB
14	B	B	A	B	B	A	B	B	26	81,25	SB
15	A	A	B	B	A	A	A	B	29	90,625	SB
16	B	A	A	A	A	A	A	A	31	96,875	SB
17	B	B	A	A	B	B	A	B	27	84,375	SB
18	A	A	A	A	A	A	B	A	31	96,875	SB
19	B	B	B	A	B	B	C	B	24	75	B
20	C	B	C	A	C	B	C	C	20	62,5	B
21	C	A	A	A	B	A	A	A	29	90,625	SB
22	A	C	A	C	B	C	A	A	25	78,125	B
23	B	A	B	B	C	B	A	A	26	81,25	SB
24	A	A	B	B	A	A	B	A	29	90,625	SB
25	A	A	A	A	A	A	A	A	32	100	SB
26	B	A	B	B	B	B	B	B	25	78,125	B
27	C	B	B	A	B	B	B	B	24	75	B
28	B	A	A	A	A	A	B	B	29	90,625	SB
29	B	A	B	B	B	B	B	B	25	78,125	B
30	A	C	B	A	A	B	C	B	25	78,125	B

Keterangan: SB=Sangat Baik, B=Baik

Berdasarkan Tabel 6 diperoleh penilaian validasi uji coba dan respon siswa terhadap komik digital ekonomi ini adalah Sangat Baik dan Baik.

Peneliti melakukan proses pengembangan media Ekonomi berbentuk komik digital mengikuti model pengembangan 4D yaitu melalui tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*). Proses pengembangan yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dan tahap penyebaran (*disseminate*) tidak di laksanakan.

Hasil dari tahap pendefinisian adalah penerapan kurikulum yan berlaku di kelas X SMA Negeri 1 Trawas Kabupaten Mojokerto yaitu Kurikulum 13 (K13), yang pada dasarnya dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri, guru sebagai fasilitator dan guru tidak lagi menjadi satu-satunya pusat pembelajaran. Tuntutan kurikulum dan menghadapi tuntutan zaman generasi milenial yang serba berhubungan dengan teknologi, guru harus mampu berinovasi dan berkreasi dalam membuat media pembelajaran. Selain itu pemilihan materi Bank Sentral, Sistem pembayaran dan Alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia disesuaikan untuk menjawab kebutuhan siswa sekarang yang semua serba online dan elektronik menjadi alasan pengambilan materi ini untuk dikembangkan dalam bahan ajar ekonomi berbentuk komik digital.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, komik juga bisa dikembangkan dalam bentuk digital. Penggunaan media ekonomi berbentuk komik digital tidak lepas dari aktivitas siswa berinteraksi dengan teknologi komputer. Pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan minat membaca siswa. Belajar dengan menggunakan komputer dapat membuat suatu konsep materi lebih menarik

sehingga menambah motivasi siswa untuk mempelajari dan memahaminya (Sari, 2013).

Melalui konsep materi yang berbentuk komik digital di dalam media ini diharapkan dapat meningkatkan minat membaca siswa serta tercapai tujuan pembelajaran pada KD 3.6 Mendeskripsikan Bank Sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.

Tahap kedua adalah tahap perancangan. Tahap ini mempunyai tujuan untuk merancang media ekonomi berbentuk komik digital pada materi Bank Sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia kelas X SMA negeri 1 Trawas Kabupaten Mojokerto. Tahap perancangan ini meliputi rancangan desain media yang berbentuk komik digital. Struktur ini meliputi menyusun buku panduan penggunaan media pembelajaran komik digital, pendahuluan, isi, dan penutup.

Buku panduan penggunaan komik digital ini untuk membantu mempermudah pengoperasian media komik digital ekonomi bagi siapa saja yang ingin menggunakan media komik digital ini.

Berikut merupakan desain buku panduan penggunaan komik digital ekonomi.



Gambar 2. Halaman sampul buku panduan penggunaan media pembelajaran komik digital



Gambar 3. Isi Panduan penggunaan media pembelajaran komik digital Ekonomi

Dalam buku panduan ini berisi bagaimana cara penggunaan komik digital ekonomi.

Sedangkan sebagian desain komik digital ekonomi dapat dilihat dengan beberapa contoh gambar dibawah ini:



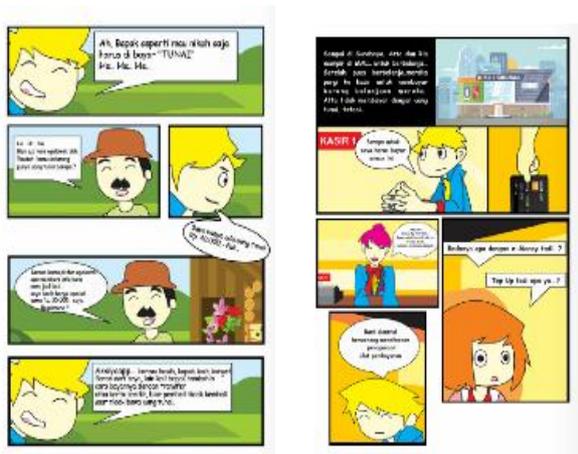
Gambar 4. Halaman sampul komik digital Ekonomi

Halaman sampul dibuat semenarik mungkin dengan menggunakan pilihan warna yang cerah. Halaman sampul yang menarik diharapkan akan menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran komik digital.



Gambar 5. Bagian Pendahuluan komik digital Ekonomi berisi pengenalan tokoh

Pada halaman pengenalan tokoh disini ditampilkan beberapa tokoh yang terdapat dalam komik digital. Dengan menggunakan nama-nama yang lagi naik daun dalam dunia anak muda agar siswa tertarik untuk membaca komik digital ekonomi.



Gambar 6. Bagian cerita komik digital Ekonomi



Gambar 7. Halaman penutup komik digital Ekonomi

Pada tahap pengembangan banyak dilakukan perbaikan-perbaikan agar media layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran. Tahap ini diawali dengan mengajukan rancangan media untuk ditelaah para ahli, kemudian menghasilkan revisi sesuai dengan masukan telaah para ahli sehingga menjadi media setelah direvisi. Setelah media direvisi sesuai telaah ahli, langkah selanjutnya dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media berbentuk komik digital sebelum dilakukan uji coba terbatas. Ketika media dinyatakan valid oleh para ahli, peneliti melakukan uji coba pada kelas X IPA3 SMA Negeri 1 Trawas Kabupaten Mojokerto. Berdasarkan hasil validasi para ahli, data yang disajikan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif, yaitu dengan cara mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase yang kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif, terdiri dari ahli bahan ajar dan ahli materi.

Hasil validasi media komik digital dari ahli media masuk dalam kategori layak dan efektif dengan rata-rata presentase 87,27%. Hal tersebut

didukung dengan kejelasan petunjuk penggunaan media, tampilan, penggunaan warna, penggunaan huruf, tampilan visual, tata bahasa dan penjelasan dari media komik digital.

Sedangkan hasil validasi dari ahli materi masuk dalam kategori layak dan efektif dengan rata-rata persentase 96,5%. Hal tersebut dikarenakan media komik digital yang dikembangkan terdiri dari: kelayakan isi yaitu: kesesuaian materi, keakuratan materi, kemutakhiran materi; penyajian yaitu: teknik penyajian, pendukung penyajian, penyajian pembelajaran; bahasa yaitu: lugas, komunikatif, sesuai dengan perkembangan anak; dan kegrafikan yaitu: pemilihan huruf, tata letak LKS, warna, kesesuaian ilustrasi.

Begitupun hasil validasi dari teman sejawat masuk dalam kategori layak dan efektif dengan rata-rata persentase 86,25% dan respon dari siswa terhadap media komik digital ekonomi ini mendapatkan nilai baik dan sangat baik. Maka pengembangan media berbentuk komik digital ekonomi pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran pada perekonomian Indonesia dinyatakan "Sangat Layak".

Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kesinambungan dari komik digital dan materi Bank Sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran pada perekonomian Indonesia pada siswa Sekolah Menengah Atas dan manfaat komik digital bagi siswa Sekolah Menengah Atas.

3.1. Kesinambungan dari Komik Digital dan Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran pada Perekonomian Indonesiapada Siswa Sekolah Menengah Atas

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan seperti berkembangnya media pembelajaran. Ada tiga hal pokok yang harus dimiliki seorang guru dalam menghadapi situasi apapun, termasuk dalam menghadapi tantangan yang penuh persaingan pada era globalisasi. Ketiga hal tersebut yakni, kepribadian yang mantap, wawasan yang luas, dan kemampuan profesional yang memadai. Dewasa ini pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat berkembang dan membawa dampak yang luar biasa bagi pendidikan. Kreativitas para guru tersebut dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk digunakan dalam mengajarkan berbagai materi pelajaran yang dinamis, sulit, serta skill melalui animasi dan simulasi.

Penggunaan media komik digital disini tidak hanya digunakan untuk hiburan belaka tetapi juga mengedepankan edukasi di dalam komik. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk

memberikan hiburan kepada pembaca. Peranan komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat para siswa. Komik merupakan suatu bentuk bacaan dimana anak membacanya tanpa harus dibujuk. Penggunaan media komik dengan benar dapat meningkatkan beberapa kemampuan siswa. Diantara nya dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa. Seiring berkembangnya teori-teori ilmu pengetahuan, jenis dari kemampuan siswa juga bermacam-macam.

3.2 Manfaat Komik Digital Bagi Siswa Sekolah Menengah Atas

Penggunaan komik digital dalam kegiatan pembelajaran, hal tersebut terjadi karena proses penyerapan informasi yang dilakukan oleh siswa jauh lebih efektif menggunakan media visual seperti komik digital. Media visual yang berkembang saat ini lebih pada media visual, grafis atau digital yang menggunakan kemajuan teknologi. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Selain itu komik digital juga membantu mempermudah siswa dalam kegiatan pembelajaran karena bentuk-bentuk dan gambar yang ada di dalam komik, mampu mengkonkretkan materi-materi yang bersifat abstrak. Adanya kemampuan mental seseorang yang terdiri dari beberapa jenis yaitu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif.

Sehingga diharapkan pembelajaran yang sudah dilakukan oleh siswa berkesan dan mampu untuk dipanggil kembali informasi yang sudah diperoleh, menjadi suatu kemampuan baru siswa dalam kehidupan sehari-harinya sebagai masyarakat.

5. KESIMPULAN

Penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Ekonomi untuk kelas X di SMAN 1 Trawas, Kecamatan Trawas, Kabupaten Mojokerto, Provinsi Jawa Timur dapat dikatakan masih kurang. Guru-guru masih menggunakan media yang bersifat sederhana dan belum menggunakan peralatan yang digital. Berdasarkan masalah tersebut, maka media komik digital yang merupakan media pembelajaran inovatif memudahkan guru dalam aktifitas belajar mengajar.

Media komik digital tersebut dapat menarik perhatian siswa sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi Ekonomi. Media komik digital dapat dimanfaatkan peneliti dan guru untuk melakukan penelitian yang berguna untuk meningkatkan kualitas pendidikan agar lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran.

Peneliti mengemukakan beberapa saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, yakni: pengembangan media ekonomi berbentuk komik digital masih terbatas pada materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media ekonomi berbentuk komik digital untuk materi yang lain, seperti Peran Pelaku Ekonomi dalam Kegiatan Ekonomi, Terbentuknya Keseimbangan Pasar dan Struktur Pasar, dan materi ekonomi yang lainnya.

Disarankan untuk penelitian selanjutnya komik digital ekonomi ini tidak hanya dilakukan penyebaran kepada siswa melalui komputer atau laptop tetapi bisa dikembangkan pada gawai, serta dilakukan tahap penyebaran (*disseminate*).

5.REFERENSI

- Adiyanti, Arsita Ika. 2015. *Pengaruh pendapatan, Manfaat, Kemudahan Penggunaan, Daya Tarik Promosi, dan Kepercayaan terhadap Minat menggunakan layanan E-money*. Jurnal Ilmu Ekonomi Universitas Brawijaya.
- Sari, Dian Maya. 2013. *Pengembangan Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut*, Jurnal Teknologi Pendidikan, (Online), Vol. 6, No.1, (digilib.unimed.ac.id/public/UNIMED-Article-28701-ARTIKEL%20DIAN%20MAYASARI-OK%2011.pdf, diakses tanggal 26 juli 2014)
- Sugiyono, 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta
- Sudjana, N & Rivai, A. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana, dan Rivai Ahmad. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Yuliana dkk 2017. *The Development of Accounting Digital Comic Media in The Material of Writing Bank Reconciliation Report For Students of Vocational Secondary School*.
- Hakim, Alfian Furqon. 2018. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional pada Materi Perekonomian Terbuka*.

- Listiyani, Indriana Mei 2012. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Siswa SMA Kelas XI.*
- Kanti, Fitria Yurisma dkk. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember.*
- Cornelly, Bill., (2018). Rule No. 1 For Dealing With Millennials In The Workplace. Diakses dari <https://www.forbes.com/sites/billconerly/2017/12/27/rule-number-one-for-dealing-with-millennials-in-the-workplace/#728f738f5c6f>
- Jensen, G., (2017). How to Manage Millennials: 8 Ways to Do it Right. Diakses dari [https://guthriejensen.com/blog/8-steps-to-manage-millennials/\(2015\)](https://guthriejensen.com/blog/8-steps-to-manage-millennials/(2015)).
- The Generation Guide - Millennials, Gen X, Y, Z and Baby Boomers. Diakses dari <http://fourhooks.com/marketing/thegeneration-guide-millennials-gen-x-y-z-and-baby-boomers-art5910718593/>
- Peter., (2015). 9 Powerful Tips for Communicating Better With Millennials. Diakses dari <https://www.inc.com/peter-economy/9powerful-tips-for-communicating-better-with-millennials.html>.