

## **I. PENDAHULUAN**

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa sub bab yang berupa latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan ruang lingkup penelitian. Untuk lebih jelasnya pembahasan tiap sub bab akan diuraikan sebagai berikut.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu sendiri terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan sumber belajarnya. Dalam kegiatan pembelajaran, sumber belajar dan media yang digunakan untuk menunjang proses belajar tidak terbatas hanya pada media-media konvensional yang sudah sangat populer dalam dunia pendidikan. Seorang praktisi pendidikan, khususnya guru, perlu mengembangkan inovasi-inovasi pembelajaran yang dapat mempercepat proses pencapaian tujuan pendidikan. Ada banyak cara yang dapat ditempuh guru untuk merealisasikan hal itu, antara lain dengan penggunaan sumber-sumber belajar dan media-media pembelajaran yang unik, yang menarik bagi peserta didik.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Kota Metro merupakan satuan pendidikan yang setara dengan Sekolah Menengah Atas yang bernaung di bawah Kementerian Agama Republik Indonesia. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, setiap

guru berkeinginan siswanya mendapatkan hasil yang memuaskan. Hasil tersebut dapat tercapai apabila peserta didik mempunyai minat yang tinggi dalam memanfaatkan sumber belajarnya. Dalam kaitannya dengan sumber belajar, salah satu mata pelajaran yang terdapat pada kurikulum Sekolah Menengah Atas (SMA) /Madrasah Aliyah adalah ekonomi, yang merupakan salah satu mata pelajaran pada Program Ilmu Pengetahuan Sosial pada SMA/MA. Ekonomi merupakan salah satu cabang dari Ilmu Pengetahuan Sosial yang membahas mengenai usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya yang muncul karena konsep kelangkaan. Oleh karena itu, isi materi ekonomi banyak berkaitan dengan keseharian kehidupan manusia. Hal ini berarti bahwa sumber belajar ekonomi begitu banyak, mulai dari kehidupan nyata sampai dengan hasil kreatifitas yang dapat didesain.

Bagi siswa kelas X (sepuluh) MAN 2 Metro, mata pelajaran ekonomi dianggap salah satu mata pelajaran yang cukup sulit. Penyebab kesulitan tersebut antara lain berupa banyaknya kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam satu semester, sementara jam pelajaran yang dialokasikan hanya 2 jam pelajaran per minggu. Meskipun pada tingkat sebelumnya siswa telah mendapat pengetahuan awal tentang konsep-konsep ekonomi, namun kebanyakan dari mereka telah lupa. Selain itu, mereka merasa sulit memahami isi materi yang ada karena mereka kurang menikmati kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Meskipun guru telah mencoba beberapa metode yang menarik dan sarana teknologi informasi yang modern, akan tetapi saat evaluasi, nilai yang didapatkan siswa kurang memuaskan.

Hasil pengamatan yang dilakukan, diketahui bahwa minat belajar Siswa kelas X (sepuluh) MAN 2 Metro saat mengikuti mata pelajaran Ekonomi termasuk rendah. Indikasi rendahnya minat tersebut dapat diketahui dari rendahnya prestasi belajar ujian akhir semester ganjil sebagai berikut :

Tabel 1.1 Prestasi Belajar Ekonomi Ujian Semester Ganjil siswa kelas X MAN 2 Metro Tahun Pelajaran 2010/2011

No	Kelas	Prestasi Tinggi ( $\geq 65$ )		Prestasi Rendah ( $< 65$ )		Total frekuensi	Total persentasi
		Frekuensi	Persentasi	Frekuensi	Persentasi		
1	X A	5	12,5 %	35	87,5 %	40	100 %
2	X B	8	20 %	32	80 %	40	100 %
3	X C	5	12,5 %	35	87,5 %	40	100 %
4	X D	6	15 %	34	85 %	40	100 %
5	X E	3	7,5 %	37	92,5 %	40	100 %
6	X F	4	10,26 %	35	89,74 %	39	100 %
7	X G	3	7,69 %	36	92,31 %	39	100 %
8	X H	16	43,24 %	21	56,76 %	37	100 %

Sumber : Dokumentasi guru mata pelajaran ekonomi kelas X semester Ganjil Tahun Pelajaran 2010/2011

Berdasarkan data pada tabel 1.1 di atas, terlihat jelas bahwa prestasi belajar ekonomi siswa kelas X masih rendah. Menurut Djamarah dan Zain (1995:128), apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 65 % dikuasai oleh peserta didik, maka persentase keberhasilan peserta didik pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah.

Dekatnya materi Ekonomi dengan keseharian hidup manusia merupakan kekuatan dalam proses pembelajaran, artinya peserta didik seharusnya tidak merasa kesulitan dalam menjalani proses pembelajaran bidang studi ekonomi. Akan tetapi, hal yang terjadi di lapangan, seringkali siswa merasa kesulitan dalam memahami materi mata pelajaran Ekonomi. Dalam pelaksanaan pembelajaran, yang terjadi adalah kurang berkesannya pembelajaran bagi peserta didik. Hal

tersebut salah satunya dapat disebabkan oleh penggunaan sumber belajar dan media yang dipakai kurang menarik.

Berbagai inovasi pendidikan baru-baru ini banyak bermunculan. Terdapat banyak sekali kesempatan untuk melakukan inovasi-inovasi dalam penggunaan sumber dan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan sumber dan media pembelajaran Ekonomi yang menarik dan dekat dengan keseharian hidup peserta didik, seperti karakteristik bidang studi Ekonomi.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk setiap tingkatan di setiap jenjang pendidikan, yang isinya dekat dengan kehidupan keseharian manusia antara lain yaitu usaha pemanfaatan sumber belajar media komik. Dalam berbagai hal komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata-mata (Sudjana dan Rivai,2002:70).

Alasan lain dipilihnya media komik, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa, terutama siswa yang dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja dan akhirnya dewasa yang sedang mencari jati diri dengan cara mencari inspirasi dari berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya, termasuk komik. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X MA karena pada masa MA merupakan masa peralihan menuju remaja. Menurut Hamalik (2002:117) periode masa remaja yaitu periode masa permulaan pubertas dengan kedewasaan yang secara kasar antara usia 14-25 tahun untuk laki-laki dan antara usia 12-21 tahun

untuk anak perempuan. Pada masa awal MA tersebut memerlukan suatu media untuk membangkitkan minat, serta untuk memperluas minat baca. Cerita komik adalah suatu realita bahwa sebagian dari siswa itu mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat.

Seperti telah diuraikan diatas, komik sebagai sumber belajar yang menarik diharapkan dapat menarik minat mereka untuk membacanya dan memahami pesan-pesan konsep pelajaran di dalamnya sehingga pemahaman mereka akan isi materi ekonomi dan prestasi belajar mereka dapat meningkat pula.

Uraian di atas melatarbelakangi penulis untuk mencoba melakukan penelitian tentang “Pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi Sebagai Sumber Belajar Siswa SMA/MA Kelas X Semester I Tahun Pelajaran 2011/2012”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Mata pelajaran ekonomi dianggap salah satu mata pelajaran yang cukup sulit.
2. Siswa kesulitan memahami isi materi ekonomi karena kurang menikmati kegiatan pembelajaran yang dilakukan.
3. Rendahnya minat belajar ekonomi Siswa.
4. Rendahnya prestasi belajar ekonomi siswa.
5. Penggunaan sumber belajar dan media yang kurang menarik.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah di atas, penelitian ini hanya akan difokuskan pada dua hal pokok berikut ini.

1. Pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi sebagai sumber belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.
2. Perbedaan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Yang Menggunakan Komik Pendidikan Ekonomi dengan yang tidak Menggunakan Komik Pendidikan Ekonomi di kelas X (Sepuluh) semester 1 MAN 2 Metro.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi sebagai sumber belajar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa?.
2. Apakah terdapat Perbedaan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Yang Menggunakan Komik Pendidikan Ekonomi dengan yang tidak Menggunakan Komik Pendidikan Ekonomi di kelas X (Sepuluh) semester 1 MAN 2 Metro?.

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk buku komik ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Menghasilkan produk berupa Komik Pendidikan Ekonomi yang dapat menjadi sumber belajar alternatif yang menarik minat belajar siswa dan akhirnya meningkatkan prestasi belajarnya.
2. Mengetahui Perbedaan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Yang Menggunakan Komik Pendidikan Ekonomi dengan yang tidak Menggunakan Komik Pendidikan Ekonomi di kelas X (Sepuluh) semester 1 MAN 2 Metro.

### **1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan dalam karya ilmiah ini berupa buku komik yang memuat konsep-konsep mata pelajaran ekonomi kelas X (Sepuluh) semester I. Adapun spesifikasi buku Komik Pendidikan Ekonomi sebagai produk pengembangan terdiri atas.

1. Halaman muka (*Cover*).
2. Kata pengantar.
3. Isi, berupa gambar dialog antar tokoh dengan balon percakapan (*Speak Baloon*).

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Permasalahan di lapangan berupa anggapan siswa terhadap mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang sulit, kesulitan pemahaman konsep-konsepnya, rendahnya minat dan prestasi belajar ekonomi, serta penggunaan sumber belajar yang kurang menarik perlu dicari pemecahannya. Salah satu pemecahan yang diharapkan bisa mengatasi permasalahan ini adalah dengan penggunaan sumber belajar yang menarik dan membuat peserta didik dapat belajar mandiri. Pengembangan tersebut berupa pengembangan produk berupa buku Komik Pendidikan Ekonomi. Dengan Komik Pendidikan Ekonomi ini, peserta didik diharapkan akan memiliki sumber belajar yang menarik dan menyenangkan, yang membuat mereka merasa nyaman belajar.

### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pada sub bab ini, akan diuraikan mengenai asumsi dan keterbatasan pengembangan, adapun uraian dari keduanya adalah sebagai berikut.

## 1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan produk berupa buku Komik Pendidikan Ekonomi ini berpijak pada teori tentang psikologi belajar. Adapun teori-teori dasar yang dipakai dalam pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi ini adalah :

- a. dilihat dari segi pemanfaatan komik dalam menstimulus minat belajar siswa, maka pengembangan ini berpijak pada teori belajar behaviorisme dan kognitif,
- b. dilihat dari kemandirian belajar siswa dengan sumber belajar komik, maka pengembangan ini berpijak pada pendekatan konstruktivisme.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan sumber belajar Komik Pendidikan Ekonomi ini yaitu uji coba skala kecil dan besar hanya dilakukan pada satu sekolah saja yang mungkin belum representatif mewakili seluruh sekolah/madrasah yang ada. Selain itu, penelitian untuk uji efektifitas terbatas pada tiga kompetensi dasar saja sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi menjadi hasil penelitian mata pelajaran ekonomi kelas X semester 1. Dengan demikian, pengembangan produk pembelajaran hasil pengembangan ini masih jauh dari kesempurnaan.

### **1.9 Manfaat Pengembangan**

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini bermanfaat untuk : (1) sebagai sumbangan bagi khasanah ilmu pengetahuan, pembelajaran IPS di SMA/MA, khususnya pembelajaran Ekonomi; (2) sebagai kajian program studi Pendidikan IPS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya melalui sumber belajar Komik Pendidikan Ekonomi; dan (3) memberikan peluang peneliti untuk melakukan



penelitian lebih lanjut tentang hal yang sama dengan menggunakan teori-teori lain yang belum digunakan dalam penelitian ini.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi guru, hasil pengembangan berupa Komik Pendidikan Ekonomi dapat dipergunakan untuk membantu guru dalam memberikan alternatif sumber belajar yang menarik.
- b. Manfaat bagi siswa, hasil pengembangan berupa Komik Pendidikan Ekonomi dapat menarik minat siswa untuk mempelajarinya.
- c. Manfaat bagi para peneliti, para peneliti dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai bahan perbandingan atau dasar penelitian berikutnya.

### 1.10 Definisi Istilah

Supaya tidak ditafsirkan berbeda oleh pembaca, maka perlu dibatasi istilah-istilah dalam pengembangan ini sebagai berikut.

1. Pengembangan sumber belajar yaitu suatu proses yang sistematis untuk menghasilkan suatu sumber belajar yang siap digunakan. Dalam proses pengembangan sumber belajar, dapat menghasilkan produk baru yang efektif dan efisien.
2. Komik Pendidikan Ekonomi, yaitu rangkaian gambar-gambar sedangkan masing-masing dalam kotak yang keseluruhannya merupakan rentetan suatu cerita. Gambar-gambar itu dilengkapi balon-balon ucapan (*speak balloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan yang memuat pesan-pesan konsep ekonomi.

3. Sumber Belajar Cetak, yaitu suatu suatu produk cetak yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar secara individual.

### **1.11 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup penelitian akan difokuskan pada 2 hal yang berupa ruang lingkup pengembangan bahan ajar dan ruang lingkup ilmu untuk mengetahui kedudukan keilmuan dalam cakupan pendidikan IPS, adapun rincian lengkapnya sebagai berikut.

#### **1.11.1 Pengembangan Sumber Belajar**

Fokus ruang lingkup pengembangan bahan ajar dibedakan menjadi dua hal sebagai berikut.

1. Pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi.
2. Prestasi belajar ekonomi siswa.

#### **1.11.2 Ilmu**

Ruang lingkup ilmu/kajian pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi ini adalah pada Pendidikan IPS. Menurut Woolever dan Scott (1988:10-13) dalam Pendidikan IPS, terdapat 5 tradisi atau 5 perspektif. Lima perspektif tersebut, tidak saling menguntungkan secara eksklusif, melainkan saling melengkapi. Seorang pendidik mungkin mempertahankan satu, beberapa, atau semua pandangan ini. Mereka yang setuju dengan beberapa tujuan dapat memegang satu pandangan lebih kuat dari pandangan yang lainnya. Adapun lima perspektif pada tujuan inti pendidikan ilmu pengetahuan sosial adalah sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan

2. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi
3. Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inkuiry
4. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial
5. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengambilan keputusan yang rasional dan aksi sosial

Pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi sebagai sumber belajar dapat masuk dalam 2 tradisi dari 5 tradisi Pendidikan IPS di atas. Pertama, penggunaan sumber belajar komik dalam mengkonstruksi pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep ekonomi termasuk dalam kawasan Pendidikan IPS sebagai refleksi inkuiri. Kedua, pesan-pesan konsep ekonomi dalam komik tersebut merupakan upaya untuk memberikan pendidikan ekonomi kepada peserta didik, sehingga termasuk dalam kawasan Pendidikan IPS sebagai Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial.

Menurut *National Council For Social Studies* (NCSS), ada sepuluh tema-tema IPS, yaitu (1) budaya; (2) waktu, kontinuitas, dan perubahan; (3) orang, tempat, dan lingkungan; (4) perkembangan individu dan identitas; (5) individu, kelompok, dan lembaga; (6) power, kewenangan, dan pemerintahan; (7) produksi, distribusi, dan konsumsi; (8) sains, teknologi, dan masyarakat; (9) global koneksi; dan (10) cita-cita dan praktek kewarganegaraan, (NCSS, 1987 : 8-11).

Ruang lingkup ilmu dalam pengembangan Komik Pendidikan Ekonomi ini adalah dalam pendidikan ekonomi, khususnya di jenjang Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah pada kelas X (sepuluh) semester 1. Isi pendidikan ekonomi berkaitan dengan upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya demi kesejahteraan diri dan lingkungan sosialnya, dan termasuk dalam tema IPS yang ke

7, yaitu mengenai produksi, distribusi dan konsumsi, dan tema yang ke 4, yakni perkembangan individu dan identitas.

Menurut Woolever dan Scott (1988:18), *Social Studies Education is the sum of all experiences that have as a goal to teach students how to make and act on rational decisions, both as individual and as group members, based on knowledge derived by the method of science and on personal values that have been systematically explored and clarified.* Maksudnya, Pendidikan IPS adalah bidang kajian yang berorientasi pada keseluruhan pengalaman yang mempunyai tujuan agar siswa mampu mengambil keputusan rasional sebagai makhluk idividu dan makhluk sosial berdasarkan nilai-nilai dari metode keilmuan yang menyeluruh dan terklarifikasi.

### **1.12 Sistematika Penulisan**

Sistematika laporan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Pendahuluan, merupakan serangkaian *background* penelitian dan pengembangan yang terdiri atas latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, asumsi dan keterbatasan pengembangan, definisi istilah, manfaat pengembangan, ruang lingkup, sistematika penulisan dan penelitian yang relevan.
2. Kajian Pustaka, Kerangka Pikir dan Pengajuan Hipotesis, terdiri atas teori-teori pembelajaran dan komik pendidikan ekonomi, teori-teori belajar, sumber belajar, media pembelajaran, media komik, prestasi belajar ekonomi,

pengembangan pembelajaran, kerangka pikir dan hipotesis (produk yang dihasilkan).

3. Metode Pengembangan yang terdiri atas pendekatan penelitian, tempat dan waktu pengembangan, langkah-langkah pengembangan, metode pengembangan tahap I, revidi oleh ahli materi, revidi oleh ahli komik untuk pembelajaran, revidi ahli pembelajaran, uji perorangan, uji kelompok kecil, merancang dan melaksanakan evaluasi sumatif, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, perencanaan desain produk, validasi desain, metode pengembangan tahap II, model rancangan uji coba untuk menguji produk yang telah dirancang, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.
4. Hasil dan Pembahasan, terdiri atas hasil penelitian dan pengembangan, tahap *need assesment*, tahap pengembangan model yang terdiri atas tahap merumuskan tujuan umum pembelajaran (Standar Kompetensi) mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester 1, tahap melakukan analisis pembelajaran, tahap mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik siswa, tahap menulis tujuan khusus pembelajaran (Kompetensi Dasar), tahap mengembangkan asesmen belajar, tahap mengembangkan strategi pembelajaran, tahap mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, serta tahap merancang dan melakukan evaluasi formatif, tahap merancang dan melakukan evaluasi sumatif. Terakhir adalah pembahasan produk.
5. Simpulan, Implikasi dan Saran.
6. Daftar Pustaka.