

II. LANDASAN TEORI, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

Pembahasan dalam bab ini akan difokuskan pada beberapa sub bab, pertama yaitu landasan teori tentang penggunaan komik dalam pembelajaran ekonomi, yang terdiri dari komik dalam pembelajaran ekonomi, prestasi belajar ekonomi, dan pengembangan pembelajaran. Kedua adalah kerangka berfikir, dan ketiga hipotesis (produk yang dihasilkan). Berikut ini pembahasan lebih lanjut dari sub bab-sub bab tersebut.

2.1 Teori-teori Pembelajaran dan Komik Ekonomi

Komik dalam pembelajaran ekonomi berlandaskan teori-teori sebagai berikut.

2.1.1 Teori-teori Belajar

Ada banyak teori belajar yang bersumber dari aliran psikologi. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan dibatasi pada teori-teori yang relevan dengan pemanfaatan komik sebagai sumber belajar. Beberapa teori pembelajaran tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.

2.1.1.1 Teori Behaviorisme

Merupakan salah satu aliran psikologi yang memandang individu hanya dari sisi fenomena jasmaniah, dan mengabaikan aspek-aspek mental. Dengan kata lain, behaviorisme tidak mengakui adanya kecerdasan, bakat, minat dan perasaan individu dalam suatu belajar. Peristiwa belajar semata-mata melatih refleks-refleks

sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasai individu. Beberapa hukum belajar yang dihasilkan dari pendekatan behaviorisme diantaranya adalah sebagai berikut.

A. *Connectionism (S-R Bond)* menurut Thorndike

Eksperimen yang dilakukan Thorndike dalam Sanjaya (2010: 238) menghasilkan hukum belajar, antara lain sebagai berikut.

- 1). *Law of Effect*, artinya bahwa jika sebuah respons menghasilkan efek yang memuaskan, maka hubungan stimulus-respons akan semakin kuat. Sebaliknya, semakin tidak memuaskan efek yang dicapai respons, maka semakin lemah pula hubungan yang terjadi antara stimulus-respons.
- 2). *Law of Readiness*, artinya bahwa kesiapan mengacu pada asumsi bahwa kepuasan organisme itu berasal dari pendayagunaan satuan pengantar (*Conduction Unit*) dimana unit-unit ini menimbulkan kecenderungan yang mendorong organisme untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu.
- 3). *Law of Exercises*, artinya bahwa hubungan antara stimulus dengan respons akan semakin bertambah erat, jika sering dilatih dan akan semakin berkurang jika jarang atau tidak dilatih.

Berkaitan dengan penggunaan komik sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran, Thorndike dalam Daryanto (2010: 128) mengakui kelebihan komik dalam pembelajaran. Salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan oleh Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca satu buah buku komik maka akan sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

B. *Classical Conditioning* menurut Ivan Pavlov

Eksperimen yang dilakukan oleh Pavlov dalam Sanjaya (2010:240-242), menghasilkan hukum-hukum belajar sebagai berikut.

- 1). *Law of Respondent Conditioning*, yaitu hukum pembiasaan yang dituntut. Jika macam stimulus dihadirkan secara simultan (yang salah satunya sebagai *reinforcer*) maka refleks dan stimulus lainnya akan meningkat.
- 2). *Law of Respondent Extinction*, yaitu hukum pemusnahan yang dituntut. Jika refleks yang sudah diperkuat melalui *respondent conditioning* itu didatangkan kembali tanpa menghadirkan *reinforcer*, maka kekuatannya akan menurun.

C. *Operant Conditioning* menurut B.F. Skinner

Eksperimen yang dilakukan Skinner dalam Sanjaya (2010:241) menghasilkan hukum-hukum belajar diantaranya adalah sebagai berikut.

- 1). *Law of Operant Conditioning*, yaitu jika timbulnya perilaku diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan meningkat.
- 2). *Law of Operant Extinction*, yaitu jika timbulnya perilaku operant telah diperkuat melalui proses *conditioning* itu tidak diiringi dengan stimulus penguat, maka kekuatan perilaku tersebut akan menurun bahkan musnah.

D. *Social Learning* menurut Albert Bandura

Bandura dalam Hergenhahn dan Olson (2010:382-383) memandang perilaku individu tidak semata-mata refleks otomatis atas stimulus (*S-R Bond*), melainkan juga akibat reaksi yang timbul sebagai hasil interaksi antara lingkungan dengan skema kognitif individu itu sendiri. Prinsip belajar menurut teori ini, bahwa yang dipelajari individu terutama dalam belajar sosial dan moral melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*Modeling*). Teori ini juga masih

memandang pentingnya conditioning. Melalui pemberian *reward* dan *punishment*, seorang individu akan berfikir memutuskan perilaku sosial mana yang perlu dilakukan.

Relevansi komik sebagai sumber belajar dengan teori di atas adalah bahwa komik diharapkan mampu membentuk kebiasaan yang baik bagi peserta didik, karena pada umumnya, pecinta komik akan mengikuti kebiasaan-kebiasaan yang tervisualisasikan dalam adegan-adegan di dalam komik yang inspiratif. Dialog-dialog yang tergambar dalam komik mengenai konsep-konsep mata pelajaran ekonomi bisa membuat peserta didik belajar tanpa kejenuhan.

2.1.1.2 Teori Belajar Kognitif menurut Piaget

Piaget merupakan salah seorang tokoh yang disebut-sebut sebagai pelopor aliran konstruktivisme. Salah satu sumbangan pemikirannya yang banyak digunakan sebagai rujukan untuk memahami perkembangan kognitif individu yaitu teori tentang tahapan perkembangan individu. Menurut Piaget dalam Hergenhahn dan Olson (2010:325) bahwa perkembangan kognitif individu meliputi empat tahap yaitu (1) *sensory motor*; (2) *pre operational*, (3) *concrete operational* dan (4) *formal operational*.

Piaget juga mengemukakan bahwa belajar akan lebih berhasil apabila disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik. Peserta didik hendaknya diberi kesempatan untuk melakukan eksperimen dengan obyek fisik, yang ditunjang oleh interaksi dengan teman sebaya dan dibantu oleh pertanyaan tilikan dari guru. Guru hendaknya banyak memberikan rangsangan kepada peserta didik

agar mau berinteraksi dengan lingkungan secara aktif, mencari dan menemukan berbagai hal dari lingkungan.

Implikasi teori perkembangan kognitif Piaget dalam pembelajaran dengan sumber belajar berupa komik adalah sebagai berikut.

1. Bahasa dan cara berfikir anak berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu guru mengajar dengan menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berfikir anak.
2. Anak-anak akan belajar lebih baik apabila dapat menghadapi lingkungan dengan baik. Guru harus membantu anak agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sebaik-baiknya.
3. Bahan yang harus dipelajari anak hendaknya dirasakan baru tetapi tidak asing.
4. Berikan peluang agar anak belajar sesuai tahap perkembangannya.
5. Di dalam kelas, anak-anak hendaknya diberi peluang untuk saling berbicara dan diskusi dengan teman-temannya (Sanjaya, 2010:238-248).

2.1.1.3 Teori Belajar Kognitif menurut Gagne

Teori yang dikemukakan oleh Gagne dalam Sanjaya (2010:233-234) adalah teori pemrosesan informasi. Asumsi yang mendasari teori ini adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Gagne bahwa dalam pembelajaran terjadi proses penerimaan informasi, untuk kemudian diolah sehingga menghasilkan keluaran dalam bentuk hasil belajar. Dalam pemrosesan informasi terjadi adanya interaksi antara kondisi-kondisi internal dan kondisi-kondisi eksternal individu. Kondisi internal yaitu keadaan dalam diri

individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif yang terjadi dalam individu. Sedangkan kondisi eksternal adalah rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi individu dalam proses pembelajaran.

Menurut Gagne dalam Sanjaya (2010: 233-234) terdapat delapan tingkat belajar, meliputi : (1) *signal learning*, (2) *stimulus-respons learning*, (3) *chaining/sambungan seperangkat S-R*, (4) *verbal association*, (5) *multiple discrimination*, (6) *concept learning*, (7) *principle learning*, (8) *problem solving*. Berdasarkan pada 8 tingkatan belajar tersebut, belajar dengan simbol (*signal learning*) sangat relevan dengan penggunaan komik dalam pembelajaran.

2.1.1.4 Pendekatan Konstruktivisme

Ketika siswa menggunakan sumber belajar berupa komik, mempelajarinya secara mandiri sehingga mengkonstruksi pengetahuan dari komik tersebut, mereka telah melakukan pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme. Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Hal penting dalam pendekatan konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, si belajarlh yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang

harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar siswa secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan siswa akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif siswa.

Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkret di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pembelajar.

Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman (Pranata, 2008). Apabila dikaitkan dengan penggunaan komik sebagai sumber belajar, pendekatan konstruktivistik ini relevan pada proses belajar mandiri peserta didik menggunakan komik tersebut.

2.1.2 Sumber Belajar

Pembahasan mengenai sumber belajar difokuskan pada pengertian sumber belajar dan sumber belajar dalam bentuk cetak. Uraian dari keduanya sebagai berikut.

1. Pengertian Sumber Belajar

Sumber belajar adalah suatu sistem, yang terdiri dari sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa

belajar secara individual (Percival and Ellington, 1984: 125). Sumber belajar seperti inilah yang disebut sebagai media pembelajaran atau media instruksional. Untuk menjamin bahwa sumber belajar tersebut adalah sebagai sumber belajar yang cocok, sumber belajar harus memenuhi ketiga persyaratan seperti yang diungkapkan oleh Percival dan Ellington (1984: 125), persyaratan tersebut adalah (1) harus dapat tersedia dengan cepat, (2) harus memungkinkan siswa untuk memacu diri sendiri, (3) harus bersifat individual, misalnya harus dapat memenuhi berbagai kebutuhan para siswa dalam belajar mandiri.

Dalam dunia Pendidikan, sumber belajar merupakan segala sesuatu dari dan dengan mana seseorang mempelajari sesuatu. Dalam proses belajar komponen sumber belajar itu mungkin dimanfaatkan secara tunggal atau secara kombinasi, baik sumber belajar yang direncanakan maupun sumber belajar yang dimanfaatkan. Konsepsi sumber belajar yang dikemukakan oleh Fred Percival dan Henry Ellington sebenarnya terbatas pada pengertian sumber belajar yang didesain (direncanakan).

Pengertian sumber belajar akan tampak jelas seperti yang dikemukakan oleh AECT (1977), bahwa sumber belajar adalah semua hal (data, orang dan barang) yang dapat dipergunakan pebelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan. Sumber belajar tersebut biasanya dalam situasi informal untuk memberikan fasilitas belajar. Sumber belajar itu meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar.

Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu (a) sumber belajar yang direncanakan (*by design*), yaitu semua sumber belajar yang secara khusus

dikembangkan sebagai komponen instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal, (b) sumber belajar yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu sumber-sumber belajar yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran, namun dapat dimanfaatkan, diaplikasi dan digunakan untuk keperluan belajar. Sebenarnya amat sulit untuk menarik suatu garis tegas antara kedua jenis sumber belajar tersebut. Sumber belajar yang disusun terlebih dahulu dalam proses disain atau pemilihan dan pemanfaatan, dan disatukan dalam sistem instruksional yang lengkap, untuk mewujudkan proses belajar yang terkontrol dan berarah tujuan, maka sumber belajar tersebut menjadi komponen sistem instruksional. Adapun sumber belajar tersebut dijelaskan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Klasifikasi Sumber Belajar, diadaptasi dari AECT (1977)

| Sumber Belajar | Pengertian | Contoh |
|----------------|--|--|
| Pesan | Ajaran/informasi yang akan disampaikan oleh komponen lain : dapat berbentuk ide, fakta, makna dan data | Materi bidang studi Ekonomi |
| Orang | Orang-orang yang bertindak sebagai penyimpan dan atau penyalur pesan | Guru, Murid, Pembicara, Polisi, Tokoh masyarakat |
| Bahan | Barang-barang (lazim disebut media) atau perangkat lunak <i>/software</i>) yang biasanya berisi pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan. Kadang-kadang bahan itu sendiri sudah merupakan bentuk penyajian. | Buku teks, majalah, komik, tape record, pengajaran terprogram, film |
| Alat | Barang-barang (lazim disebut perangkat keras/ <i>hardware</i>) digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan | OHP, Proyektor, film, Tape Recorder, Video, Pesawat TV, Pesawat radio |
| Teknik | Prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, alat, tata tempat dan orang untuk menyampaikan pesan. | Simulasi, permainan, studi lapangan, metode bertanya, pengajaran individual, pengorganisasian kelompok, ceramah, diskusi |

Tabel 2.1 (Lanjutan)

| Sumber Belajar | Pengertian | Contoh |
|----------------|--|---|
| Latar | Lingkungan dimana pesan diterima oleh pebelajar. | Lingkungan fisik : Gedung sekolah, perpustakaan, pusat sarana belajar, studio museum, taman, peninggalan sejarah. Lingkungan non fisik, penerangan, sirkulasi udara |

Pada pasal 1 No 20 Undang-Undang Republik Indonesia No 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Sumber belajar, disamping pendidik, mutlak diperlukan dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran hanya akan berlangsung apabila terdapat interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar dan pendidik. Dengan kata lain, tanpa sumber belajar maka pembelajaran tidak mungkin dapat dilaksanakan secara optimal, karena tidaklah mencukupi untuk mewujudkan pembelajaran bila interaksi yang terjadi hanya antara peserta didik dengan pendidik saja. Yang penting diperlukan dari pendidik terutama adalah perannya dalam memberikan motivasi, arahan, bimbingan, konseling dan kemudahan (fasilitasi) bagi berlangsungnya proses belajar dan pembelajaran yang dialami oleh peserta didik dalam keseluruhan proses belajarnya. Sedang sumber belajar berperan dalam menyediakan berbagai informasi dan pengetahuan yang diperlukan dalam mengembangkan berbagai kompetensi yang diinginkan pada bidang studi atau mata pelajaran yang dipelajarinya. Oleh karena itu, sumber belajar yang beraneka ragam, diantaranya

berupa bahan (media) pembelajaran memberikan sumbangan yang positif dalam peningkatan mutu pendidikan dan pembelajaran.

2. Sejarah Perkembangan Sumber Belajar

Sejarah perkembangan sumber belajar dikemukakan oleh Eric Ashbby dalam Sumarno (2011). Adapun uraikannya sebagai berikut.

a. Sumber Belajar Praguru

Menurut Eric Ashbby dalam Sumarno (2011) pada zaman pra guru, sumber belajar utamanya adalah orang dalam lingkungan keluarga atau kelompok karena sumber belajar lainnya dianggap belum ada atau masih sangat langka. Bentuk benda yang digunakan sebagai sumber belajar antara lain berupa batu-batu, debu, daun-daunan, kulit pohon, kulit binatang dan kulit kerang. Isi pesan sendiri ada yang disajikan dengan bahasa simbol atau isyarat verbal dan ada juga yang menggunakan tulisan. Perbedaan ini terletak pada tingkat kemajuan peradaban masing-masing suku bangsa itu sendiri. Sumber belajar jumlahnya langka, sedangkan pencari pengetahuan jumlahnya lebih banyak, maka pengetahuan diperoleh dengan coba-coba sendiri. Oleh sebab itu, kondisi pendidikan masih sederhana dan berada di bawah kontrol keluarga dan anggota masyarakat. Pendidikan masih tertutup, rumusan tujuan pembelajaran tidak dirumuskan dalam kurikulum, sehingga tidak ada keteraturan isi pembelajaran.

b. Lahirnya Guru Sebagai Sumber Belajar

Menurut Eric Ashbby dalam Sumarno (2011), setelah memakan waktu yang relatif lama, kemudian pendidikan pada zaman pra guru tahap demi tahap berubah. Akibat perubahan itu terjadi pula perubahan pada sistem pendidikan dan pada kondisi sumber belajar serta komponen lainnya dari sistem tersebut. Terjadi perubahan pada cara pengelolaan, isi ajaran, peranan orang, teknik yang digunakan, desain pemilihan bahan, namun sumber belajar masih tetap sangat terbatas, sehingga kedudukan orang masih merupakan sumber belajar utama.

Proses belajar tidak lagi ditangani oleh anggota keluarga, tetapi sudah diserahkan kepada orang tertentu. Orang yang menangani secara khusus tentang pendidikan disebut guru. Tugas sehari-hari guru dibantu dengan sumber belajar penunjang yang berbentuk masih sederhana dan jumlahnya terbatas sekali. Oleh sebab itu, kelancaran proses instruksional dan mutu pendidikan sangat tergantung pada kualitas guru.

c. Sumber Belajar Dalam Bentuk Cetak

Adanya perkembangan industri yang cepat, pada akhirnya dapat diproduksi peralatan dan bahan yang jumlahnya besar. Menurut Sadiman dalam Prihadi (2009), dengan diketemukannya alat cetak, maka lahirlah sumber belajar baru yang disebut buku dan sumber belajar yang berbentuk cetak lainnya yang belum pernah ada sebelumnya. Konsekuensi diketemukannya sumber belajar tersebut adalah terjadinya perubahan dalam tugas guru dan peranan guru dalam proses pembelajaran. Semula guru merupakan sumber belajar utama yang mempunyai

tugas sangat berat. Dengan lahirnya sumber belajar cetak, maka tugas guru menjadidi agak ringan. Contoh sumber belajar cetak adalah buku, komik, majalah, koran, pamflet. Dengan lahirnya sumber belajar cetak ini, maka isi pembelajaran dapat diperbanyak dengan cepat dan disebarakan ke berbagai pihak dengan mudah, sehingga merupakan kejutan baru dalam sistem instruksional. Dilihat dari segi fungsi dan peran setiap bahan (sumber) belajar, terutama kemampuannya dalam melakukan interaksi dan komunikasi dengan para peserta belajar, dapat dibedakan dua macam bahan belajar, yaitu alat peraga (*teaching aids*) atau alat audio visual (*audio-visual aids*) dan media pembelajaran.

d. Sumber Belajar yang Berasal dari Teknologi Komunikasi

Dengan diketemukannya berbagai alat dan bahan (*hardware* dan *software*) pada abad ke 17, efeknya sangat besar terhadap sistem pendidikan secara keseluruhan. Sardiman dalam Prihadi (2009) menyebutkan beberapa saat setelah timbul istilah teknologi dalam pendidikan yang pada akhir perang dunia kedua mulai berubah menjadi ilmu baru yang disebut teknologi pendidikan dan teknologi instruksional. Pengertian teknologi dalam pendidikan populer dengan istilah audio visual aids, yaitu pemanfaatan bahan-bahan audio, visual, audio visual dan bentuk kombinasi lainnya dalam sistem pendidikan. Pada akhir perang dunia kedua mulai timbul suatu kecenderungan baru dalam bidang audiovisual kearah dua kerangka konseptual baru yang paralel, yaitu teori komunikasi dan konsep sistem awal (AECT, 1977).

Karena pengaruh-pengaruh ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, komunikasi, teori belajar, menurut Sardiman dalam Prihadi (2009), maka cara mendesain

sumber belajar lebih terarah, lebih terarah, lebih spesifik dan disesuaikan dengan karakteristik murid. Sumber belajar seperti ini lebih populer dengan istilah media instruksional. Misalnya program televisi pendidikan, program radio pendidikan, film pendidikan, slide pendidikan, komputer pendidikan dan lain-lain. Keempat perkembangan sejarah sumber belajar ini, disebut sebagai perkembangan keajaiban yang terjadi dalam dunia pendidikan sehingga dianggap sebagai revolusi pendidikan.

3. Rasional Sumber Belajar

Rasional untuk sumber belajar terdiri atas empat komponen yaitu : klarifikasi, sumber belajar dalam arti luas, media dan sumber belajar karena didisain dan dimanfaatkan. Masing-masing komponen tersebut akan dipaparkan sebagai berikut.

a. Klasifikasi sumber belajar

Peranan pokok sumber belajar dalam proses pembelajaran adalah mentransmisikan rangsangan atau sebagian informasi kepada pebelajar (AECT, 1977). Ungkapan transmisi dalam konteks ini dapat dikaitkan dengan pertanyaan-pertanyaan yang lazim digunakan dalam jurnalistik yaitu tentang apa, siapa, dimana dan bagaimana. Pertanyaan-pertanyaan ini amat bermanfaat sebagai alat bantu untuk mengorganisir sumber belajar.

Pertanyaan-pertanyaan di atas bila diterapkan dalam konteks transmisi informasi akan terlihat sebagai berikut.

1. Apakah informasi yang ditransmisikan ?.
2. Apakah atau siapakah yang melakukan transmisi ?.
3. Bagaimanakah informasi itu ditransmisikan ?.
4. Dimana informasi itu ditransmisikan?

Karena sebelum informasi itu dapat ditransmisikan, informasi itu harus disimpan, maka pertanyaan nomor 2 dapat dikembangkan dengan menambahkan butir berupa pertanyaan apa atau siapa yang menyimpan informasi yang akan ditransmisikan itu. Dengan pertanyaan ini dan mengidentifikasi jawabannya, selanjutnya kita dapat mengorganisasikan dimensi sumber belajar sebagai berikut.

1. Apakah informasi yang ditransmisikan?, hal ini merupakan pesan.
2. Siapa atau apakah yang melakukan transmisi?, hal ini merupakan orang, bahan dan alat.
3. Bagaimana informasi itu ditransmisikan?, hal ini merupakan teknik.
4. Dimana ditransmisikan?, hal ini merupakan latar (lingkungan).

Pertanyaan-pertanyaan di atas dapat dipergunakan untuk menuntun mengklasifikasikan sumber belajar bidang studi Pendidikan IPS, khususnya pendidikan Ekonomi yang merupakan kajian dalam pengembangan ini. Klasifikasi sumber belajar tersebut menurut AECT (1977) adalah sebagai berikut.

1. Pesan, informasi yang akan disampaikan oleh komponen yang lain, biasanya berupa ide, fakta dan makna. Dalam konteks pembelajaran bidang studi Pendidikan IPS, khususnya Pendidikan Ekonomi, pesan ini terkait dengan isi bidang studi.

2. Orang. Semua orang yang terlibat dalam penyimpanan dan atau penyaluran pesan. Dalam pembelajaran Ekonomi kelas X SMA/MA terdapat banyak sekali sumber belajar berupa orang, mulai dari masyarakat di lingkungan sekolah, sampai pada pelaku ekonomi di dunia nyata.
3. Bahan. Kelompok ini sering disebut sebagai perangkat lunak. Bahan berfungsi menyimpan pesan sebelum disalurkan dengan menggunakan alat yang dirancang. Sumber belajar yang berupa alat, yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pokok bahasan Ekonomi kelas X antara lain berupa grafik, gambar-gambar, papan panel, diagram, artikel koran dan lain-lain. Kadang-kadang bahan juga dapat menyajikan pesan tanpa bantuan alat.
4. Alat. Kelompok ini sering disebut perangkat keras. Alat dipergunakan untuk mengeluarkan pesan yang tersimpan dalam bahan. Sumber belajar berupa alat yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan pokok bahasan Ekonomi kelas X antara lain berupa kamera, radio (siaran pendidikan), televisi (film atau berita), *Personal Computer (PC)* atau *Laptop / Notebook*.
5. Teknik. Prosedur baku atau pedoman langkah-langkah dalam penyampaian pesan. Sumber belajar berupa teknik yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran Ekonomi kelas X antara lain ceramah, ceramah bervariasi, diskusi, pembelajaran terprogram, pembelajaran individual, pembelajaran kelompok, simulasi, permainan, bermain peran (*role playing*), studi eksplorasi, studi lapangan, tanya jawab dan pemberian tugas.
6. Latar. Lingkungan dimana pesan ditransmisikan. Sumber belajar berupa lingkungan yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pokok bahasan bidang studi Ekonomi dapat berupa gedung sekolah, pusat penyimpanan, paket

pembelajaran, perpustakaan, studio, ruang kelas, auditorium dan pertokoan/pasar.

b. Sumber Belajar Dalam Arti Luas

Menurut AECT (1977) sumber-sumber belajar dalam pengertian luas melebihi bidang audio visual tradisional, dan menjangkau bidang teknologi pendidikan masa sekarang dan masa yang akan datang. Membatasi ruang lingkup sumber belajar membawa konsekuensi membatasi alat-alat yang tersedia bagi teknologi pendidikan. Sebaliknya, dengan memandang bahwa semua sumber belajar akan meningkatkan penggunaan sarana/alat yang tersedia untuk keperluan pendidikan.

c. Sumber Belajar yang Didisain dan Dimanfaatkan

Menurut AECT (1977) sumber belajar yang didisain untuk keperluan belajar telah banyak dikenal orang. Namun demikian, tidak semua sumber didisain untuk keperluan pendidikan. Sumber belajar tersebut juga dimanfaatkan untuk keperluan masyarakat secara umum, misalnya museum semuanya itu didesain khusus terutama untuk mengajar murid-murid sekolah dalam bidang yang sesuai dengan kurikulum. Kenyataan bahwa sumber-sumber ini dimanfaatkan untuk membantu belajar manusia, membuat semuanya itu menjadi sumber belajar.

Kelompok yang kedua, sumber yang dimanfaatkan, sama pentingnya dengan sumber belajar yang didisain. Beberapa sumber belajar dapat dimanfaatkan untuk memberikan fasilitas belajar karena memang sumber belajar itu khusus didisain untuk keperluan belajar. Inilah yang disebut bahan atau sumber belajar instruksional. Sumber belajar yang lain, ada sebagian dari kenyataan yang dapat

dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan digunakan untuk keperluan belajar. Inilah yang disebut sebagai sumber belajar dari dunia nyata. Pasar merupakan contoh nyata dari jenis sumber belajar ini.

Sebagian sumber belajar menjadi sumber belajar karena didisain untuk itu, sedangkan yang lainnya menjadi sumber belajar karena dimanfaatkan. Perbedaan ini penting, karena hal ini membuat jelas posisi non instruksional. Kenyataan yang sebenarnya, maupun sumber belajar yang memang didisain sebagai bidang yang perlu diperhatikan oleh teknologi pembelajaran.

4. Fungsi Sumber Belajar

Agar sumber-sumber belajar yang ada dapat berfungsi dalam pembelajaran harus dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya. Fungsi sumber belajar menurut AECT (1977) antara lain sebagai berikut.

- a. Meningkatkan produktivitas pendidikan, yaitu dengan jalan (1) mempercepat laju belajar dan membantu guru untuk menggunakan waktu secara lebih baik, (2) mengurangi beban guru dalam menyajikan informasi, sehingga dapat lebih banyak membina dan mengembangkan gairah belajar murid.
- b. Memberikan kemungkinan pendidikan yang sifatnya lebih individual dengan jalan (1) mengurangi kontrol guru yang kaku dan tradisional serta (2) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar sesuai kemampuannya.

- c. Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pengajaran dengan jalan (1) perencanaan program pembelajaran yang lebih sistematis dan (2) pengembangan bahan pembelajaran yang dilandasi penelitian.
- d. Lebih memantapkan pembelajaran dengan jalan (1) meningkatkan kemampuan manusia dalam penggunaan berbagai media komunikasi dan (2) penyajian data dan informasi secara lebih kongkrit.
- e. Memungkinkan belajar secara seketika, karena (1) mengurangi jurang pemisah antara pelajaran yang bersifat verbal dan abstrak dengan realitas yang sifatnya kongkrit, dan (2) memberikan pengetahuan yang bersifat langsung. Hal ini relevan dengan penggunaan komik sebagai sumber belajar. Pengembangan komik sebagai sumber belajar merupakan aplikasi pendisainan komik untuk keperluan sumber belajar. Peserta didik yang membaca komik secara sadar maupun tidak sadar sebenarnya telah melakukan belajar.
- f. Memungkinkan penyajian pendidikan yang lebih luas, terutama dengan adanya media massa, dengan jalan (1) pemanfaatan secara bersama lebih luas tenaga atau kejadian yang langka dan (2) penyajian informasi yang mampu menembus geografis.

5. Pemanfaatan Sumber-sumber Belajar

Sumber belajar yang beranekaragam di sekitar kehidupan peserta didik, baik yang didisain maupun yang dimanfaatkan pada umumnya belum dimanfaatkan secara maksimal. Penggunaannya masih terbatas pada buku teks. Ungkapan ini diperkuat oleh Percival dan Ellington (1988: 130), bahwa dari sekian banyaknya sumber

belajar yang ada, buku teks saja yang merupakan sumber belajar yang dimanfaatkan.

Lingkungan peserta didik juga dapat dimanfaatkan untuk mempelajari bermacam-macam masalah kehidupan. Akan tetapi memang pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar sangat tergantung pada kemampuan dan kemauan guru sebagai fasilitator pendidikan. Ada 3 faktor yang dapat mempengaruhi pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar menurut Percival dan Ellington (1988: 133) yaitu (1) kemauan guru, (2) kemampuan guru untuk dapat melihat lingkungan yang dapat digunakan untuk pembelajaran, dan (2) kemampuan guru untuk dapat menggunakan sumber belajar lingkungan dalam pembelajaran. Gambaran dialog-dialog dalam komik merupakan perwujudan pembelajaran berbasis lingkungan pelajar yang dikongkritkan dalam bentuk grafis.

Guru mempunyai tanggung jawab membantu peserta didik belajar menjadi lebih mudah, lancar dan terarah. Oleh sebab itu, guru dituntut untuk memiliki kemampuan-kemampuan khusus yang berhubungan dengan sumber-sumber belajar. Menurut Percival dan Ellington (1988: 135) beberapa kemampuan guru tersebut berupa (1) menggunakan sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, (2) mengenalkan dan menyajikan sumber-sumber belajar, (3) menerangkan peranan berbagai sumber belajar dalam proses pembelajaran, (4) menyusun tugas-tugas penggunaan sumber belajar dalam bentuk tingkah laku, (5) memilih bahan sesuai dengan prinsip dan teori belajar, (6) menilai keefektifan penggunaan sumber belajar sebagai bagian dari bahan pembelajarannya, dan (7) merencanakan kegiatan penggunaan sumber belajar secara efektif.

Menurut Percival dan Ellington (1988: 137), Guru perlu pula (1) mengetahui proses komunikasi dalam proses belajar, yang bahannya diperoleh dari teori komunikasi dan psikologi pendidikan, (2) mengetahui sifat masing-masing sumber belajar, baik secara fisik maupun sifat-sifat yang ditimbulkan oleh faktor lain yang mempengaruhi sumber belajar tersebut, (3) memperoleh cara-cara memperolehnya, yaitu tahu bagaimana benar dimana lokasi suatu sumber dan bagaimana cara menginformasikannya kepada siswa.

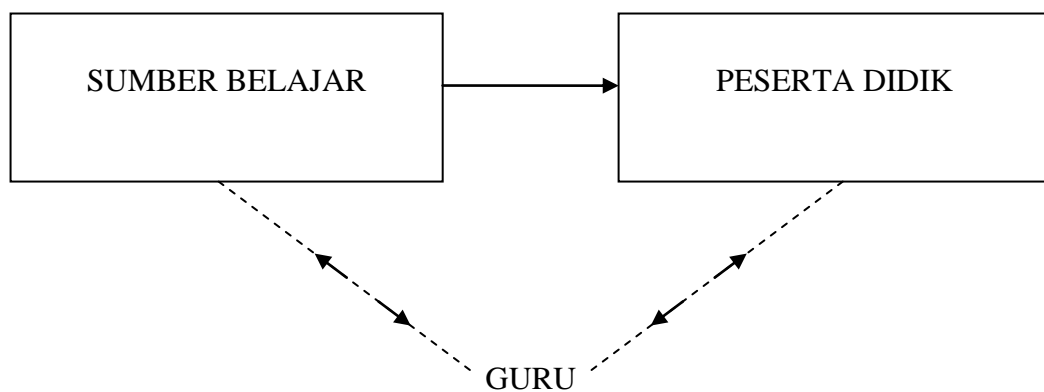
Kemampuan tersebut dimaksudkan untuk memberikan gambaran bahwa guru perlu menyadari pentingnya kemampuan-kemampuan khusus yang harus dikembangkan apabila menginginkan proses belajar mencapai tujuan secara optimal. Dalam kaitan ini, pengalaman mengajar guru akan memberikan sumbangan yang diciptakan. Pengalaman mengajar yang dimaksud bukan hanya setuju pada banyaknya masa kerja sebagai guru, tetapi lebih tertuju pada lamanya mengajarkan suatu bidang studi. Perhatian guru bidang studi dapat lebih banyak untuk memikirkan sumber-sumber belajar untuk kepentingan pembelajaran.

Kualitas mengajar guru bukan hanya dipengaruhi oleh pengalaman mengajar saja, tetapi juga oleh penataran yang pernah mereka ikuti. Guru yang telah mendapatkan kesempatan mengikuti penataran tentang metodologi pembelajaran dan bidang studi, cenderung melaksanakan tugas pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belum mengikutinya. Disamping itu, mengajar merupakan suatu profesi, maka diperlukan pendidikan secara khusus dalam hal itu.

6. Peranan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran

Peranan sumber belajar erat sekali hubungannya dengan pola pembelajaran yang dilakukan. Peranan tersebut dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Peranan sumber belajar dalam pembelajaran individual. Menurut Sumarno (2011) Pola komunikasi dalam pembelajaran individual sangat dipengaruhi oleh peranan sumber belajar yang dimanfaatkan dalam proses belajar. Titik berat pembelajaran individual adalah pada peserta didik, sedang guru mempunyai peranan sebagai penunjang atau fasilitator. Pola komunikasi dalam pembelajaran individual dapat digambarkan sebagai berikut



Keterangan

- = Komunikasi Utama
 - - - - - = Konsultatif (kalau diperlukan)

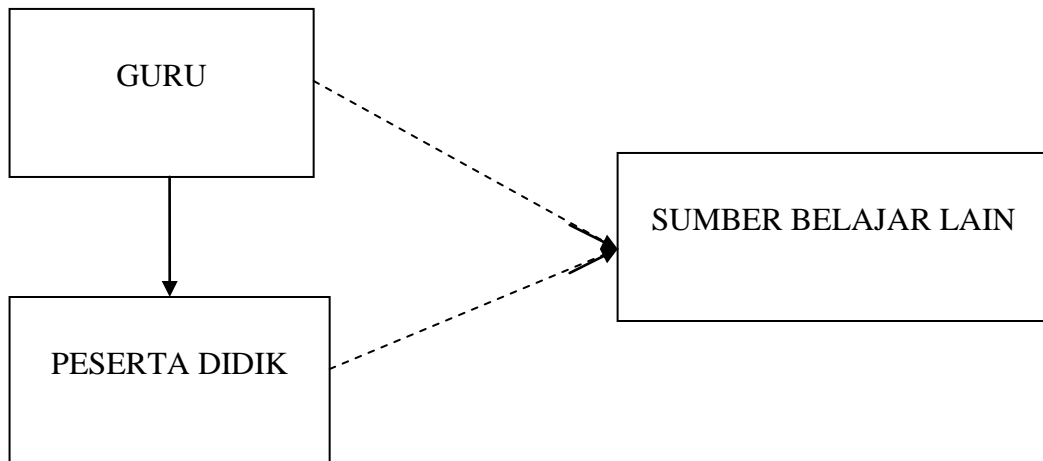
Gambar 2.1 Pola komunikasi pembelajaran individual

Menurut Lindiani (2008) dalam pembelajaran individual terdapat tiga pendekatan yang berbeda yaitu (1) *Front Line Method*, dalam pendekatan ini guru berperan menunjukkan sumber belajar yang perlu dipelajari, (2) *Keller Plan*, yaitu pendekatan yang menggunakan teknik *Personalized Systems of Instruksional* (PSI) yang ditunjang dengan berbagai sumber berbentuk audio visual yang didisain khusus untuk belajar individual, (3) metode proyek, peranan guru cenderung sebagai penasihat dibanding pendidik, sehingga peserta didiklah yang bertanggung jawab dalam memilih, merancang dan melaksanakan berbagai kegiatan belajar. Sumber belajar hendaknya dirancang didasari atas prinsip (a) Dialog, drama, diskusi yang disajikan menarik melalui permainan. Dalam bentuk komik, dialog tersebut divisualisasikan dengan balon percakapan (*speak baloon*), (b) persuasif dan bukan menggurui atau mendekte, (c) pemilihan sumber belajar yang tepat, dan (d) bentuk sajiannya singkat, padat, jelas dan menyeluruh.

Dalam pembelajaran individual, peranan guru dalam interaksi dengan peserta didik lebih banyak berperan sebagai konsultan, pengelola belajar, pengarah, pembimbing dan penerima hasil kemajuan belajar peserta didik. Waktu yang digunakan untuk melaksanakan tugas dalam pembelajaran individual lebih luang, sehingga kualitasnya bisa lebih bagus.

b. Peranan Sumber Belajar dalam Belajar Klasikal

Menurut Lindiani (2008) pola komunikasi dalam belajar klasikal yang dipergunakan adalah komunikasi langsung antara guru dengan peserta didik. Bentuk pola komunikasi dapat digambarkan sebagai berikut.



Keterangan

- = Komunikasi Utama
 - - - - - = Komunikasi bila diperlukan

Gambar 2.2 Pola komunikasi pembelajaran klasikal

Pemanfaatan sumber belajar selain guru, sangat selektif dan sangat ketat di bawah petunjuk dan kontrol guru. Di samping itu, guru sering memaksakan penggunaan sumber belajar yang kurang relevan dengan ciri-ciri peserta didik dan tujuan belajar. Hal ini terjadi karena sumber belajar yang tersedia terbatas. Komik Ekonomi dalam pengembangan ini harus didasarkan pada kebutuhan peserta didik maupun guru, sehingga kekurangan tersebut bisa diminimalisir.

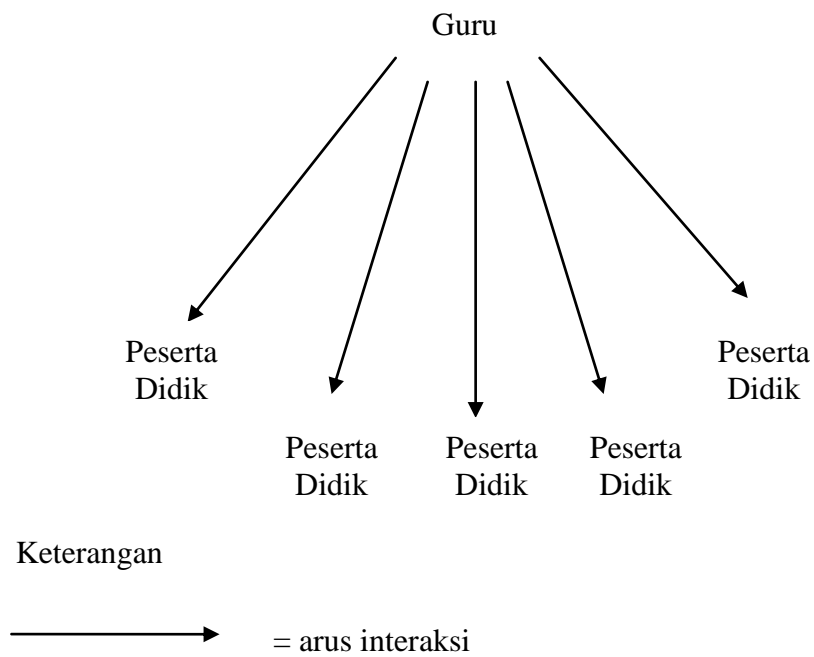
Peranan sumber belajar seperti terlihat dalam pola komunikasinya, maka peranan sumber belajar selain guru cukup penting dalam proses belajar secara keseluruhan. Selain guru, sumber belajar lain yang digunakan bisa dalam bentuk buku, baik buku teks, maupun buku komik sebagai produk yang akan dikembangkan dalam

penelitian ini. Guru harus pandai memilih dan mengkombinasikan metode pembelajaran dengan sumber belajar yang ada.

c. Peranan Sumber Belajar dalam Belajar Kelompok

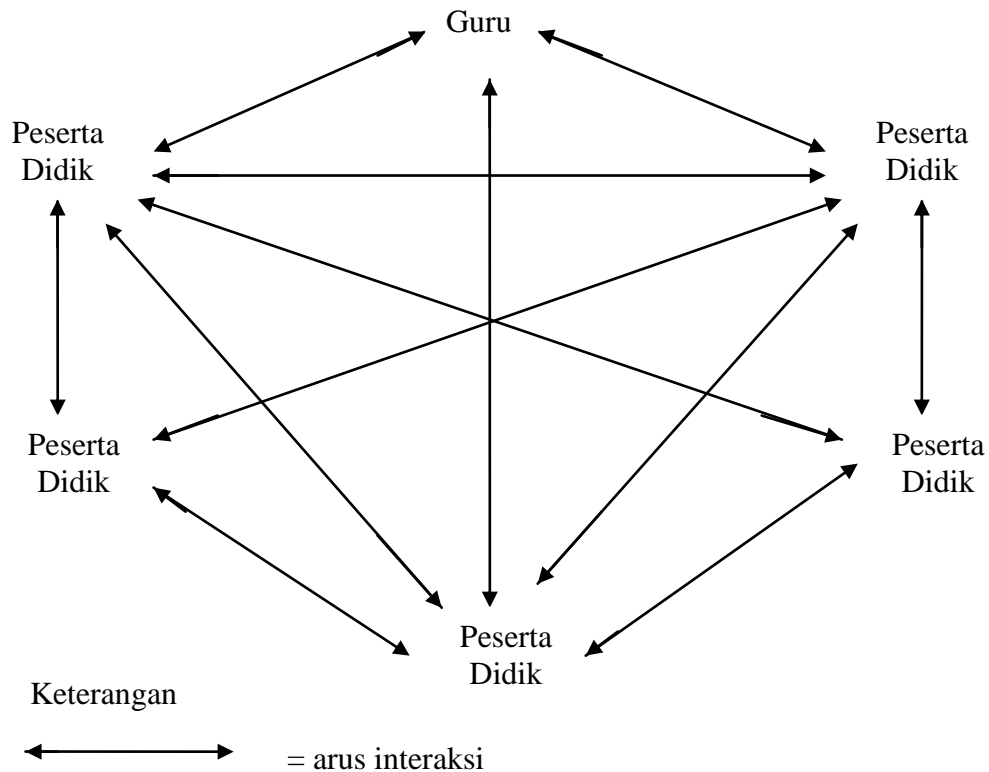
Menurut Lindiani (2008) pola komunikasi dalam belajar kelompok secara umum digambarkan sebagai berikut.

a. Pola komunikasi yang dikontrol oleh guru



Gambar 2.3 Pola komunikasi pembelajaran kelompok yang dikontrol oleh guru

b. Pola komunikasi yang dikontrol oleh anggota kelompok



Gambar 2.4 Pola komunikasi pembelajaran kelompok yang dikontrol oleh anggota kelompok

Dalam pembelajaran secara berkelompok, menurut Sampurno (2007) dan Lindiani (2008) teknik dan sumber belajar yang dimanfaatkan sebagai berikut.

- a. *Buzz Session* (diskusi singkat) adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik untuk didiskusikan singkat. Sumber belajar yang digunakan adalah materi yang dipelajari sebelumnya.
- b. *Controlled Discussion* (diskusi di bawah kontrol guru), sumber belajarnya antara lain adalah bab dari suatu buku, materi dari program audio visual atau masalah dalam praktek laboratorium. Dalam bidang studi Ekonomi, laboratorium kehidupan biasanya adalah yang paling sering digunakan.

- c. *Tutorial*, adalah belajar dengan guru pembimbing, sumber belajarnya adalah masalah yang ditemui dalam belajar harian, bentuknya dapat bab dari buku, topik masalah dan tujuan instruksional tertentu.
- d. *Team Project* (tim proyek) adalah suatu pendekatan kerjasama antar anggota kelompok dengan cara menangani suatu proyek oleh tim.
- e. Simulasi, yaitu presentasi untuk menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.
- f. *Micro Teaching*, yaitu proyek mengajar dalam situasi yang tidak dalam skala sesungguhnya, peserta didiknya terbatas dan biasanya direkam dengan video.
- g. *Self help group* (kelompok swamandiri).

Beberapa pola komunikasi yang telah diuraikan di atas bisa menggunakan komik ekonomi sebagai sumber belajarnya. Berhasil tidaknya penggunaannya tergantung dengan tindakan yang akan dilaksanakan oleh guru. Penanganan yang baik tentu saja akan menghasilkan sesuatu yang baik pula.

2.1.3 Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2010:5-6) media pembelajaran adalah suatu sarana yang pada dasarnya bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami materi, sehingga media pembelajaran dapat membantu guru dalam mencapai keberhasilan suatu tujuan dari setiap proses pembelajaran. Media pendidikan adalah segala jenis sarana pendidikan yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi.

Belajar akan berhasil bila proses belajarnya melibatkan kemampuan intelektual siswa secara optimal. Terdapat empat faktor yang mempengaruhi proses

pembelajaran, keempat faktor itu adalah siswa, guru, sarana dan prasarana serta penilaian.

Media pembelajaran yang unik dan menarik dapat membuat siswa merasa tertarik dan nyaman dalam proses pembelajaran. Sedangkan bagi guru, media dapat membantu efektifitas dan efisiensi penyampaian materi. Bagi guru, media merupakan suatu alat. Menurut Daryanto (2010:8-9) alat bantu mengajar dapat jelaskan sebagai berikut.

1. Media pendidikan atau alat peraga dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan bagi guru.
2. Melalui alat bantu mengajar konsep/tema pelajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit.
3. Dengan alat peraga, pelajaran tidak membosankan atau monoton.
4. Dengan menggunakan alat peraga segala indera anak dapat diaktifkan dan turut berdialog/berproses sehingga kelemahan dalam salah satu indera dapat diimbangi dengan kekuatan indera lainnya.

Pembelajaran dengan media atau alat peraga lebih menarik minat dan kesenangan siswa serta memberikan kesenangan bagi siswa. Pembelajaran menjadi tidak membosankan sehingga memberikan variasi pada cara belajar siswa.

Inti dari proses pembelajaran adalah proses komunikasi. Kegiatan pembelajaran di kelas merupakan suatu proses komunikasi, dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Pengalaman menunjukkan bahwa dalam berkomunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tidak efektif dan tidak efisien. Hal itu disebabkan antara lain

oleh adanya kecenderungan verbalisme, ketidaksiapan siswa, kurang minat dan kegairahan belajar.

Salah satu jalan keluar untuk mengatasi keadaan di atas adalah dengan penggunaan media di dalam proses pembelajaran. Mengingat bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran itu selain sebagai penyaji stimulus berupa informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah kemajuan serta untuk memberikan umpan balik. Miarso (2007) mengungkapkan hal yang terkait dengan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media/alat peraga dapat membuat pendidikan lebih efektif dengan jalan meningkatkan semangat belajar siswa.
2. Media/alat peraga memungkinkan lebih merata.
3. Media/alat peraga memungkinkan mengajar lebih sistematis, teratur dan dipersiapkan secara sistematis dan teratur pula.

Media mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut.

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman setiap individu sudah pasti berbeda-beda. Lingkungan sekitar, baik dari lingkungan keluarga dan pergaulan di masyarakat sangat menentukan pengalaman siswa. Dalam hal ini, media dapat mengatasi perbedaan ini.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak hal yang tidak dapat dialami langsung oleh siswa di dalam kelas, misalnya obyek yang terlalu besar atau kecil, gerakan-gerakan yang akan diamati terlalu cepat. Dengan media, permasalahan itu dapat diminimalisir.

3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan. Gejala fisik dan sosial dapat digambarkan dari media tersebut dan berperan sebagai sarana komunikasi yang efektif.
4. Media menghasilkan keseragaman pengalaman. Dengan media, pengalaman siswa tentang suatu isi materi dapat diseragamkan karena media menuntun siswa pada suatu kondisi tertentu dari isi media tersebut.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan realistik. Penggunaan media seperti gambar, gambar bercerita (komik), film, model, grafik dan yang lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar dan sesuai seperti yang diinginkan guru.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. Dengan media, jangkauan pengalaman siswa akan semakin luas, cara pandang mereka semakin tajam, dan konsep-konsep akan semakin lengkap. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar semakin membaik.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Gambar-gambar komik beserta keunikannya dapat menimbulkan rangsangan-rangsangan belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari yang bersifat nyata sampai yang bersifat abstrak (tidak nyata).

Media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar, baik secara mandiri maupun berkelompok. Media merupakan alat yang efektif, yang dapat memberikan dorongan yang kuat bagi siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika (*National Education Association / NEA*) mendefinisikan media dalam lingkup Pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Media juga sebagai sarana untuk memberikan perangsang bagi si belajar supaya proses belajar terjadi.

Miarso (2007) mengungkapkan bahwa istilah media merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Kegunaannya antara lain sebagai berikut.

1. Media dapat memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/ menyeluruh dari suatu hal yang konkrit maupun abstrak.
9. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.

10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
12. Media dapat meningkatkan kemampuan untuk ekspresi diri guru maupun siswa.

Beberapa pendapat di atas, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si pembelajar sehingga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

2.1.4 Media Komik

Untuk lebih memahami keberadaan media komik, maka perlu diuraikan pengertian media komik, bentuk media komik, kelebihan media komik, dan kelemahan media komik sebagai berikut.

1. Pengertian Media Komik

Daryanto (2010:127) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Dilengkapi balon-balon ucapan (*speech balloons*) ada kalanya masih disertai narasi sebagai penjelasan. Balon ucapan dan ekspresi gambar dari komik tersebut merupakan media komunikasi pembaca dengan komik tersebut.

2. Bentuk Media Komik

Secara garis besar menurut Trimo(1997:37) media komik dapat dibedakan menjadi 2 yaitu komik strip (*comic strip*) dan buku komik (*comic book*). Komik strip adalah suatu bentuk komik yang terdiri dari beberapa lembar bingkai kolom yang dimuat dalam suatu harian atau majalah, biasanya disambung ceritanya, sedangkan yang dimaksud buku komik adalah komik yang berbentuk buku. Penelitian ini menggunakan bentuk komik strip karena lebih simpel, waktu yang digunakan lebih efektif dan akan lebih cepat dipahami siswa.

3. Kelebihan Media Komik

Sebagai salah satu media visual media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo(1997:22), dinyatakan :

- a. komik menambah pembendaharaan kata-kata pembacanya;
- b. mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak;
- c. dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain;
- d. seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

4. Kelemahan Media Komik

Media komik di samping mempunyai kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo(1997:21) kelemahan media komik antara lain :

- a. kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar;

- b. ditinjau dari segi bahasa komik hanya menggunakan kata-kata kotor ataupun kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan;
- c. banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan ataupun tingkah laku yang sinting (*perverted*);
- d. banyak adegan percintaan yang menonjol.

Media komik dalam penelitian ini tidak menggunakan kata-kata kotor tetapi menggunakan kata-kata yang mengandung pesan-pesan pengetahuan. Gambar-gambar pelaku kekerasan diganti dengan contoh-contoh perilaku bernuansa moral, adegan percintaan diganti dengan adegan yang mengarahkan rasa cinta dan kasih sayang terhadap sesama makhluk dan penciptanya.

5. Peranan Media Komik dalam Pembelajaran

Nilai edukatif media komik dalam proses belajar mengajar tidak diragukan lagi. Menurut Sudjana dan Rivai (2002:68) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

2.2 Prestasi Belajar Ekonomi

Salah satu tugas dari guru adalah mengadakan suatu proses evaluasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa, salah satunya adalah prestasi belajar siswa. Informasi ini sangat berguna untuk memperjelas sasaran dalam pembelajaran.

Prestasi belajar adalah suatu kemampuan aktual yang dapat diukur secara langsung dengan tes. Prestasi belajar adalah prestasi yang diperoleh disekolah dan di luar sekolah. Prestasi belajar di sekolah adalah hasil yang diperoleh anak-anak berupa nilai mata pelajaran (Sunartana, 1997:55). Menurut Bloom (1971:7) Prestasi belajar merupakan hasil perubahan tingkah laku yang meliputi tiga ranah yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotor. Gambaran prestasi belajar siswa dapat dinyatakan dengan angka dari 0 sampai dengan 10 (Arikunto, 2002:62). Prestasi belajar dapat dioperasikan dalam bentuk indikator- indikator berupa nilai raport, angka kelulusan dan predikat keberhasilan.

Beberapa definisi di atas dapat dinyatakan bahwa prestasi belajar ekonomi adalah kemampuan aktual mata pelajaran ekonomi yang dapat diukur setelah mengalami proses belajar praktek tentang pengetahuan dan ketrampilan tertentu, nilai-nilai yang dicapai oleh siswa sebagai hasil dari proses belajar di sekolah. Hasil yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran ekonomi yang dinyatakan dalam bentuk nilai yang disebut dengan prestasi belajar

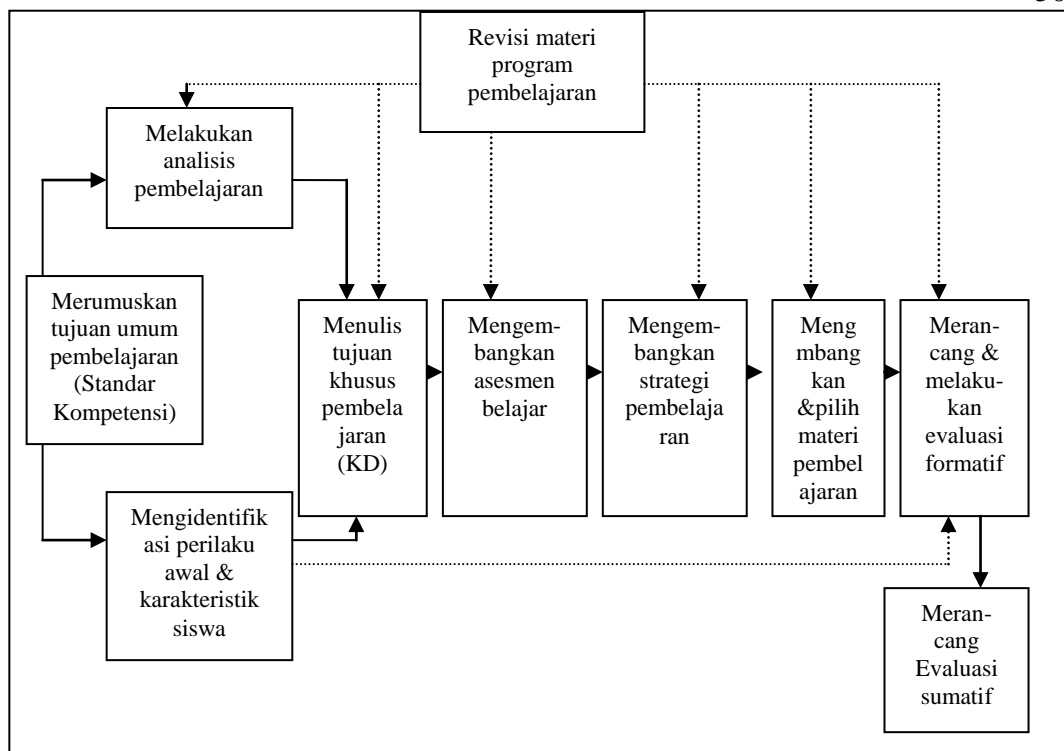
2.3 Pengembangan Pembelajaran

Model rancangan pembelajaran merupakan kerangka acuan spesifikasi sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar, dan sebagai acuannya adalah kurikulum yang berlaku. Pengembangan sumber belajar sebagai 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. Bentuk nyata dari pengembangan tersebut adalah suatu set bahan dan strategi pembelajaran yang teruji secara efektif dan efisien di lapangan.

Salah satu model umum untuk mengembangkan sumber belajar bidang studi tertentu adalah melalui pendekatan sistem (*system approach model*). Model umum dalam mengembangkan sumber belajar atau bahan ajar dengan menggunakan pendekatan sistem telah dianjurkan antara lain oleh Dick and Carey (Pargito, 2010:43-45). Proses atau prosedur itu disebut sebagai pendekatan sistem, karena ia terdiri dari beberapa komponen-komponen yang saling berinteraksi, dan secara bersama-sama membuahkan hasil yang ditetapkan sebelumnya. Sistem ini mengumpulkan informasi tentang kemampuan produk akhir (*end product*) dapat direvisi sampai ia mencapai mutu yang diharapkan. Pada saat bahan sedang dikembangkan, data dikumpulkan dan materi direvisi sejalan dengan adanya data untuk menjadikan seefektif dan seefisien mungkin.

Sebagai sebuah pendekatan sistem, model pengembangan ini terdiri dari sepuluh komponen, yaitu (1) mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) mengidentifikasi perilaku awal siswa dan karakteristik siswa; (4) menulis tujuan khusus pembelajaran; (5) mengembangkan tes acuan patokan; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran; (8) melakukan evaluasi formatif; (9) merevisi materi pembelajaran, dan (10) melaksanakan evaluasi sumatif (Pargito, 2010:45).

Dick and Carey menyusun sistemnya secara linear, dan langkah-langkah pengembangan materi pembelajaran, dalam penelitian ini berbentuk komik, harus dilaksanakan secara urut dari langkah pertama sampai langkah kesepuluh. Adapun urutan linear Dick and Carey dapat dilihat pada Gambar 2.5 berikut.



Gambar 2.5 Pengembangan Model Pembelajaran Dick and Carey (Pargito,2010:45)

Berdasarkan gambar di atas, dapat dijelaskan identifikasi tujuan pembelajaran dengan cara mengadakan penilaian terhadap kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan oleh siswa. Disamping itu, sesuai dengan tuntutan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMA/MA yang berlaku saat ini. Oleh karena itu, pada langkah awal dilakukan identifikasi, selanjutnya tahap analisis pembelajaran adalah menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang disusun secara sistematis. Analisis ini dilakukan dengan maksud untuk menjamin, bahwa kegiatan pengembangan ini tidak mengembangkan suatu hal yang tidak perlu. Selanjutnya identifikasi tingkah laku siswa, bertujuan untuk mengenali keterampilan awal yang memicu dikembangkannya sumber belajar komik. Dengan dikenalnya keterampilan awal, diharapkan peserta didik dapat ditingkatkan keterampilannya.

Perumusan indikator pembelajaran merupakan dasar dalam penyusunan strategi pembelajaran, pengorganisasian isi pembelajaran dan penyusunan pertanyaan, kemudian menyusun butir-butir tes adalah untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam mencapai apa yang telah dicantumkan dalam rumusan tujuan. Selanjutnya, strategi pembelajaran yang dirancang secara sistematis untuk mengkomunikasikan isi materi pelajaran kepada peserta didik supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada tahap pengembangan sumber belajar komik ekonomi, isi atau kontennya mengacu pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mata pelajaran ekonomi kelas X (Sepuluh) semester I. Selanjutnya, melakukan evaluasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat keefektifan produk yang dikembangkan. Revisi produk didasarkan pada data yang diperoleh dari kegiatan evaluasi. Selanjutnya, data tersebut ditafsirkan sebagai usaha untuk mengenali kesulitan-kesulitan dan kekurangan yang terdapat dalam penggunaan komik ekonomi sebagai sumber belajar.

Pengembangan komik ekonomi sebagai sumber belajar adalah sebuah pengembangan produk berupa bahan cetak yang memfokuskan pada penyajian konsep-konsep mata pelajaran ekonomi dalam bentuk gambar dan dialog-dialog yang menghibur dan edukatif. Dalam pengembangan komik ekonomi ini, disajikan dialog-dialog tokoh utama komik dengan tokoh-tokoh pendukung dimana tema yang dibicarakan adalah mengenai konsep-konsep mata pelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester I. Untuk menarik minat siswa, komik

didesain sedemikian rupa oleh penulis sehingga terkesan lucu, menghibur akan tetapi tetap mengandung unsur-unsur pendidikan ekonomi.

2.4. Ekonomi Sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial

Ekonomi Sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial Ini akan menguraikan beberapa hal, yaitu Ilmu Ekonomi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial, Pembelajaran Ekonomi di tingkat SMA/MA dan Kompetensi Ekonomi di tingkat SMA/MA Kelas X Semester 1. Adapun uraian lebih lengkapnya sebagai berikut.

2.4.1 Ilmu Ekonomi dalam Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran IPS di tingkat pendidikan menengah di implementasikan sebagai *social sciences*. *Social sciences* dalam bahasa Indonesia adalah ilmu-ilmu sosial, karena pada dasarnya ilmu sosial tidak tunggal tetapi terdiri dari beberapa cabang atau jenis seperti sosiologi, antropologi, geografi, psikologi, ilmu politik, ilmu ekonomi, ilmu hukum, ilmu sejarah dan sebagainya (Pargito, 2010:36). Ilmu Ekonomi merupakan bidang kajian yang sudah tidak asing lagi dan terkait dengan hampir seluruh segi-segi kehidupan manusia. Menurut Suryawati (1998:1), ekonomi adalah ilmu yang mempelajari bagaimana manusia mengalokasikan sumberdaya yang terbatas untuk menghasilkan komoditi atau barang-barang yang memberikan kepuasan bagi manusia serta bagaimana barang-barang tersebut didistribusikan kepada orang lain.

Manusia hidup di dunia memang penuh dengan keinginan, akan tetapi dibatasi oleh sumber daya yang relatif terbatas. Menurut Feryanto (2010:172), ilmu ekonomi mempelajari gejala dan perilaku manusia dalam usahanya memenuhi kebutuhan hidup dengan keterbatasan sumber daya ekonomi. Oleh karena itu,

manusia harus bisa memanfaatkan sumber daya ekonomi secara rasional agar pemenuhan kebutuhan terpenuhi, dan sumber daya bisa bertahan untuk generasi mendatang.

Berdasarkan kedua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu ekonomi merupakan ilmu yang memberikan solusi bagaimana cara menyikapi kebutuhan manusia yang tidak terbatas dengan sumber daya yang terbatas. Ilmu ekonomi merupakan bagian dari ilmu sosial, dimana dalam pendidikan di tingkat menengah merupakan salah satu bidang kajian yang saling mempengaruhi sehingga membentuk konsep keterpaduan Ilmu Pengetahuan Sosial.

2.4.2 Pembelajaran Ekonomi di Tingkat SMA/MA

Menurut Depdikbud dalam Pargito (2010:8), untuk jenjang pendidikan menengah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dimaksudkan untuk mempersiapkan siswa melanjutkan ke jurusan atau bidang ilmu-ilmu sosial, baik dalam bidang akademik maupun pendidikan profesional. Siswa diberikan bekal kemampuan, secara langsung atau tidak langsung untuk bekerja di masyarakat. Dengan demikian, untuk jenjang pendidikan menengah, dikenal mata pelajaran antropologi, sosiologi, geografi, sejarah, ekonomi dan pendidikan kewarganegaraan.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat SMA/MA merupakan program pendidikan. Mulai kelas 11, siswa di SMA/MA mulai memilih program yang akan dijalannya selama 2 tahun. Pembelajaran IPS di tingkat SMA/MA dilaksanakan secara terpisah, akan tetapi masih memperhatikan keterpaduannya. Pembelajaran ekonomi di tingkat SMA/MA dilaksanakan secara terpisah dengan mata pelajaran IPS yang lain, akan tetapi guru dalam rumpun IPS harus memperhatikan

keterpaduannya dengan pembelajaran terpadu yang disesuaikan dengan tingkat kematangan psikologi peserta didik.

2.4.3 Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi SMA/MA Kelas X Semester 1

Ketika membicarakan mengenai kompetensi ilmu ekonomi, tentu tidak akan terlepas dari latar belakang munculnya ilmu ekonomi, yaitu kelangkaan (*scarcity*). Adapun kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai siswa SMA/MA kelas X semester 1 adalah sebagai berikut.

- a. Kebutuhan dan kelangkaan, berkaitan dengan kelangsungan hidup dan tingkat kepuasan. Kebutuhan timbul karena tuntutan untuk hidup layak sebagai manusia. Keadaan seperti demikian mendorong kebutuhan manusia menjadi tidak terbatas. Menurut Feryanto (2010:18), kebutuhan adalah segala sesuatu yang diperlukan manusia dalam rangka menjaga kelangsungan dan kesejahteraan hidup. Kebutuhan mencerminkan ketidakpuasan atau kekurangan dalam diri manusia. Oleh karena itu, manusia membutuhkan suatu produk sebagai alat kepuasan hidup. Adapun kelangkaan adalah ketidakseimbangan antara sumber daya yang bersifat terbatas dengan kebutuhan manusia yang tidak terbatas (Feryanto,2010:24). Dengan latar belakang tersebut, munculah ilmu ekonomi sebagai metodologi mengatasi masalah kemanusiaan yang terkait ketidakseimbangan kebutuhan dan sumber daya.
- b. Permasalahan ekonomi, yang dihadapi manusia akibat munculnya kelangkaan. Dengan keterbatasan yang ada, manusia harus melakukan pilihan-pilihan (*choices*). Menurut Feryanto (2010:36) manusia harus menentukan alternatif pilihan agar memperoleh kepuasan maksimum. Selain itu, diperlukan skala prioritas kebutuhan dengan mempertimbangkan permasalahan pokok ekonomi,

seperti (1) apa barang yang diproduksi, (2) bagaimana cara memproduksinya, dan (3) untuk siapa barang tersebut diproduksi.

- c. Perilaku konsumen dan produsen, setiap orang berperan sebagai konsumen dengan mengonsumsi barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidup guna memperoleh kepuasan maksimum. Setiap orang memiliki perilaku konsumsi berbeda-beda. Perilaku konsumen di berbagai daerah akan berbeda. Kebutuhan konsumen didapatkan dari produsen. Fenomena konsumen adalah mendapatkan produk dengan kualitas tinggi dan harga murah, sedangkan produsen adalah berorientasi pada jumlah pelanggan yang banyak dan keuntungan maksimum. Apabila produsen dan konsumen tidak membuat kesepakatan, maka akan terjadi ketimpangan. Oleh karena itu, perlu kajian yang sistematis untuk menganalisis pola perilaku konsumen dan produsen.
- d. *Circular Flow Diagram* dan pelaku ekonomi. Seiring dengan berkembangnya peradaban, manusia melakukan interaksi dalam bentuk lingkaran kegiatan ekonomi. *Circular Flow Diagram* diartikan sebagai sebuah gambaran interaksi timbal balik antara pelaku ekonomi dalam perekonomian yang menunjukkan arus melingkar dan membentuk suatu sistem tertentu (Feryanto,2010:86).
- e. Permintaan, penawaran dan harga keseimbangan. Permintaan diartikan sebagai jumlah barang dan jasa yang dibeli konsumen pada berbagai tingkat harga dan waktu tertentu. Sementara penawaran adalah jumlah barang dan jasa yang dijual pada berbagai tingkat harga, waktu dan tempat tertentu (Feryanto,2010:104-110). Harga merupakan nilai suatu produk yang dinyatakan dengan uang. Harga berperan penting dalam permintaan dan penawaran barang dan jasa. Untuk memperoleh kesepakatan harga dilakukan

tawar menawar antara penjual dan pembeli. Dalam ilmu ekonomi, kesepakatan harga pasar disebut harga keseimbangan (*equilibrium*) (Feryanto,2010:115).

f. Pasar barang, merupakan tempat bertemunya penjual dan pembeli barang untuk mencapai kesepakatan harga.

2.5 Kerangka Pikir

Penggunaan sumber belajar yang menarik sangat menentukan minat belajar siswa yang akhirnya bermuara pada membaiknya prestasi belajarnya. Rancangan sumber belajar yang menarik akan menjadikan proses pembelajaran yang bermakna. Semakin bermakna proses pembelajaran, maka akan semakin sulit terlupakan ilmu yang diperoleh peserta didik.

Pengembangan sumber belajar yang baik, yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta mengacu pada kurikulum standar nasional yang ditetapkan, akan sangat membantu proses pembelajaran. Proses pembelajaran akan lebih menghibur tetapi tidak meninggalkan nuansa belajar yang sesungguhnya. Dengan komik ekonomi sebagai sumber belajar, diharapkan prestasi belajar siswa akan meningkat seiring meningkatnya minat belajar mereka.

2.6 Hipotesis (Produk yang Dihasilkan)

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa buku komik (*comic book*) ekonomi yang memuat konsep-konsep mata pelajaran ekonomi untuk siswa SMA/MA kelas X (sepuluh) semester I. Pada tahap pengembangan, dilakukan sepuluh tahap, yaitu :

- 1). merumuskan tujuan umum pembelajaran;
- 2). melakukan analisis pembelajaran;

- 3). mengidentifikasi perilaku awal siswa dan karakteristik siswa;
- 4). menulis tujuan khusus pembelajaran;
- 5). mengembangkan assesmen belajar;
- 6). mengembangkan strategi pembelajaran;
- 7). mengembangkan dan memilih materi pokok untuk divisualisasikan dalam komik;
- 8). melakukan evaluasi formatif (uji coba awal);
- 9). merevisi materi pembelajaran/ sumber belajar, dan
- 10). melaksanakan evaluasi sumatif (uji coba lapang).

2.7 Penelitian yang Relevan

Di bawah ini akan disajikan beberapa hasil penelitian yang relevan dengan pengembangan Komik Ekonomi. Hasil penelitian yang relevan tersebut sebagai berikut.

1. Hasil penelitian yang dilakukan Nur Mariyanah (2005) yang berjudul Efektifitas Media Komik dengan Media Gambar dalam Pembelajaran Geografi Pokok Bahasan Perhubungan dan Pengangkutan (Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas II SMPN 1 Pengadon Kabupaten Kendal). Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman siswa tentang konsep-konsep geografi. Hasil penelitian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media komik, dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar. Penggunaan media komik lebih baik daripada penggunaan media gambar.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Hapsari Yanuarti Siwi (2009) yang berjudul Efektifitas Pengajaran Matematika Dengan Menggunakan Komik Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. Latar belakang penelitian ini adalah anggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan sehingga membuat minat belajar siswa begitu rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan minat belajar siswa setelah dieksperimenkan media komik untuk pembelajaran matematika.
3. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Anuria Widi Astuti (2009) yang berjudul Efektifitas Pembelajaran Matematika Dengan Media Komik Dan Alat Peraga Ditinjau Dari Minat Siswa Kelas VIII SMPN 1 Secang Kabupaten Magelang. Latar belakang penelitian ini hampir sama dengan penelitian Hapsari Yanuarti Siwi, yaitu anggapan terhadap mata pelajaran matematika yang sulit, sehingga minat belajar siswa begitu rendah. Adapun hasil penelitiannya pun tidak jauh berbeda, terjadi peningkatan minat belajar dengan menggunakan media komik.