

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
EKONOMI KELAS X DI SMAN 7 MALANG POKOK BAHASAN SISTEM
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN**

Irawati
Lisa Rokhmani

Abstract

Based on interview and observation carried out by the researcher to the Economy teacher in SMAN 7 Malang, the teachers find it difficult to deliver Economic material by adding information related with the environment around students in both the social environment and the natural environment in the process of teaching and learning in the classroom. Teachers only use verbal means namely lecture method. Based on the problems faced by the teachers, researchers provide a solution using instructional media in the form of *e-comic* highlighted to the payment system by adding information that enhances the students awareness of the surrounding. This type of research is developmental research by using descriptive qualitative analysis with using a model research and development Borg and Gall. The study was conducted in 10th Grade of Social Science of 4 in SMAN 7 Malang. The instrument of this study uses a questionnaire derived from the expert validation for media, experts for the material and the assessment from students to the media. Based on the result of the questionnaire, the developmental media used *e-comic* as an instructional media highlighted on payment systems and payment instruments subject, has a decent criteria with the acquisition of a percentage around 98% from the expert for material, 95% for instructional media experts and 97% from the questionnaire assessment of students that can be used to assist the teachers in the teaching and learning process in the classroom. It is suggested for the teacher to provide reinforcement at each learning activity using *e-comic* media as development results.

Keywords: Instructional Media, Electronic, Technology, *e-comic*

Kesuksesan proses belajar pembelajaran. Seiring dengan mengajar selain ditentukan oleh variasi perkembangan ilmu pengetahuan dan metode pembelajaran juga tidak teknologi, media pembelajaran juga terlepas dari dukungan beberapa aspek ikut mengalami perkembangan. diantaranya adalah media Pembelajaran yang pada mulanya

hanya menggunakan media berupa buku teks, gambar atau bagan saat ini sudah mulai menggunakan beberapa aplikasi dalam bidang komputer. Penggunaan aplikasi komputer dapat menghasilkan gambar dan animasi yang menarik sesuai materi yang disampaikan sehingga dapat menarik perhatian siswa. Proses pembelajaran juga dapat dilaksanakan secara konsisten karena media berbasis komputer tidak tergantung pada kondisi psikis guru.

Musfiqon (2012:192-193)

mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer sangat diperlukan karena media komputer memiliki karakteristik yang mudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran. Dewasa ini media komputer makin diminati dan makin banyak digunakan dalam pembelajaran karena memiliki kelebihan yaitu penyajian materi lebih efektif dan efisien, meningkatkan minat siswa untuk belajar karena bisa menampilkan materi secara visual, audio, dan kinestetik, tampilan lebih menarik karena bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan, memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dan menimbulkan kreatifitas siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMAN 7 Malang, guru Ekonomi kelas X merasa kesulitan untuk menyampaikan materi ekonomi dengan menambahkan informasi tentang lingkungan di sekitar siswa baik itu lingkungan sosial maupun alam. Hal ini karena belum ada media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi Ekonomi tersebut sehingga guru hanya menggunakan metode ceramah dalam

proses pembelajaran dan hanya sebatas menggunakan *power point*. Berbeda dengan sekolah adiwiyata lainnya di SMAN 7 Malang khususnya untuk mata pelajaran Ekonomi, guru mata pelajaran Ekonomi harus membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memasukkan informasi tentang lingkungan didalamnya dan ketika pembelajaran berlangsung materi harus disampaikan kepada siswa sehingga penggunaan media sangat penting untuk membantu proses belajar mengajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran Ekonomi dapat menjelaskan konsep agar menjadi lebih nyata bagi siswa. Media juga dapat membantu penyampaian sebuah pesan agar tidak bersifat verbal dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berinteraksi langsung dengan sumber belajar.

Hal lain yang mendukung pengembangan media elektronik di SMAN 7 Malang adalah adanya fasilitas elektronik berupa LCD proyektor yang sudah tersedia di setiap kelas. Pemilihan media dalam proses belajar mengajar Ekonomi juga harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan kepada semua siswa kelas X di SMAN 7 Malang. Siswa lebih menyukai membaca komik dari pada membaca buku paket karena komik dirasa lebih menarik. Hal tersebut ditunjukkan dengan contoh pembagian komik cetak kepada siswa dengan pokok bahasan Perbankan. Siswa begitu antusias untuk mengikuti pembelajaran sehingga media pembelajaran ekonomi yang dipilih adalah *e-comic* atau komik elektronik.

Komik merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan

gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan komik. Gambar membuat cerita mudah diserap, teks membuat komik menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diikuti dan diingat, Maharsi (2011:7). Menurut Sudjana dan Rivai (2007:70) menyatakan bahwa 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 sedangkan untuk sebutan *e-comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital.

Media pembelajaran *e-comic* memiliki kemudahan dalam penggunaan karena di SMAN 7 Malang di setiap ruangan kelas sudah tersedia fasilitas elektronik berupa LCD proyektor. Pengembangan media ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa mampu memahami pesan positif terkait sikap peduli lingkungan yang dapat mereka lihat pada *e-comic* seperti merawat uang, seperti apa fungsi uang dalam kehidupan sehari-hari yang dihasilkan dengan memanfaatkan lingkungan serta adanya hukum kepedulian terhadap lingkungan yang ada dalam peraturan *Green Banking*. Hal ini juga ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Bevira Agunistari dari UPI (2012) bahwa media pembelajaran berbasis *e-comic* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam penyerapan materi. Pengembangan media *e-comic* memiliki berbagai keunggulan antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan atau

pengarsipannya, lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media kertas.

Diharapkan dengan adanya media *e-comic* tersebut membantu guru dalam pembelajaran dan siswa di SMAN 7 Malang dapat termotivasi untuk belajar, mencari dan mengembangkan pemahamannya sendiri terkait materi Ekonomi dan informasi-informasi tambahan tentang lingkungan sehingga apa yang dipelajarinya tidak mudah dilupakan seperti halnya membaca, pembelajaran *e-comic* juga akan memberikan hasil belajar yang optimal serta dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan Borg and Gall (1983). Prosedur penelitian yang dilakukan oleh Borg and Gall tersebut tidak seluruhnya diaplikasikan pada penelitian ini. Penelitian dan pengembangan media *e-comic* ini meliputi tujuh tahap yang diadaptasi dari tahap-tahap yang merupakan modifikasi dari sepuluh tahap pelaksanaan penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut: 1) pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal, 4) uji ahli 5) revisi produk 6) uji skala 7) produk akhir. Tahap Uji coba ahli dilakukan oleh tiga orang validator yang terdiri dari 2 orang ahli materi dan 1 orang ahli media. Ahli media merupakan dosen Teknologi Pembelajaran (TEP) yaitu Eka Pramono Adi, S.I.P., M.Si sedangkan untuk ahli materinya yaitu dosen Ekonomi yaitu Dr. Grisvia Agustin, S.E., M, Sc dan guru Ekonomi

SMAN 7 Malang yaitu Dra. Hj.Elly Yulistyoningsih. Subjek uji coba lapangan adalah 27 orang siswa kelas X IPS 4 di SMAN 7 Malang. Penelitian ini menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Jenis data yang diperoleh merupakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif merupakan hasil penilaian dari evaluator yang berupa angka-angka dalam angket yaitu 4,3,2,1. Data kualitatif merupakan tanggapan, saran dan kritik dari evaluator yang akan digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap media *e-comic*. . Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup dengan skala likert 4 kategori jawaban. Instrumen pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan *e-comic* ini adalah menggunakan wawancara, observasi dan angket. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif sedangkan untuk kriteria kevalidan media pembelajaran dibagi menjadi 4 kategori yaitu 80-100% dikategorikan sangat layak, 60%-79% dikategorikan layak, 40%-59% dikategorikan kurang layak dan 0-39% dikategorikan tidak layak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diskripsi Hasil

Pengembangan

Produk akhir yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa *e-comic* atau komik elektronik yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran didalam kelas. Media ini dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, tujuan pembelajaran, identifikasi program, kompetensi inti, kompetensi dasar, pengenalan tokoh dan indikator disetiap episodenya. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik elektronik untuk

membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil pengembangan media *e-comic* di letakkan pada *Compact Disk* (CD) kemudian dioperasikan pada komputer dan di tampilkan pada LCD proyektor di depan kelas. Guru menunjuk beberapa siswa untuk membaca dialog di depan kelas dan siswa lain menyimak serta memperhatikan *e-comic* yang ditayangkan.

Analisis Angket Validasi Ahli Media

Data yang dihasilkan pada tahap validasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif persentase yang merupakan teknik atau cara untuk mengubah data kuantitatif menjadi bentuk persentase kemudian diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif. Analisis data validasi terdiri dari analisis data angket ahli media, ahli materi dan angket penilaian siswa.

Dari angket validasi yang diberikan kepada ahli media diperoleh persentase sebesar 95% untuk kelayakan *e-comic* sebagai media pembelajaran dan dapat di kategorikan sangat layak. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.4.5 Kelayakan *e-comic* sebagai Media Pembelajaran Menurut Ahli Media

Nama	Persentase	Rata-Rata Persentase	Keterangan
Eka Pramono Adi, S.I.P.,M.S	95%	95%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer, diolah oleh peneliti 2016

Analisis Angket Validasi Ahli Materi

Berdasarkan angket validasi yang diberikan kepada ahli materi diperoleh persentase sebesar 97% untuk kelayakan *e-comic* sebagai media pembelajaran dan dapat di kategorikan sangat layak. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel.4.6 Kelayakan *e-comic* sebagai Media Pembelajaran Menurut Ahli Materi

Nama	Persentase	Rata-Rata Persentase	Keterangan
Dr. Grisvia Agustin, S.E., M, Sc	97%	95%	Sangat Layak
Dra. Hj. Elly Yulistyoningsih	100%		

Sumber: Data Primer, diolah oleh peneliti 2016

Berdasarkan data validasi, ketiga orang validator menyatakan bahwa *e-comic* tersebut sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran dan dapat diujicobakan kepada siswa karena telah dianggap layak oleh validator sesuai dengan kriteria yang diungkapkan oleh Akbar (2013) yang menyatakan apabila media pembelajaran memiliki kriteria sangat layak dengan persentase sebesar 80%-100% memiliki arti bahwa produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Martin dan Briggs yang dikutip oleh Wena (2009:9) terkait definisi media sebagai sumber yang diperlukan

untuk melakukan komunikasi dengan siswa sehingga kevalidan media juga ditentukan setelah diujicobakan kepada siswa. Namun sebelum diujicobakan kepada siswa, *e-comic* direvisi sesuai dengan arahan para validator. Penjelasan lebih lanjut mengenai revisi produk akan dijelaskan pada bagian revisi produk.

Analisis Angket Penilaian Siswa

Tabel. 4.7 Kelayakan *e-comic* sebagai Media Pembelajaran Menurut Penilaian Siswa.

	Persentase	Keterangan
Uji Perseorangan	86%	Sangat Layak
Uji Kelompok Kecil	98%	Sangat Layak
Total Persentase (didapatkan dari uji kelompok besar)	97%	Sangat Layak

Sumber: Data Primer, diolah oleh peneliti 2016

Kritik dan Saran Validator

Berdasarkan komentar dan saran dari validator, media yang telah dikembangkan sudah layak tetapi ada beberapa yang perlu untuk direvisi. Secara keseluruhan produk yang dikembangkan sudah bagus pada aspek media dan materi. Data kritik dan saran dari ahli media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 5.9 Kritik dan Saran Ahli Media

No	Keterangan	Komentar dan Saran Validator
1	Ahli Media	Eka Pramono Adi, S.I.P.,M.S Bisa dioptimalkan dengan penataan grafis/ visual (misal: variasi

angle)

Sumber: Data Primer, diolah oleh peneliti 2016

Sedangkan untuk kritik dan saran dari ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6.0 Kritik dan Saran Ahli Materi

No	Keterangan	Komentar dan Saran Validator
1	Ahli Materi	Dr. Grisvia Agustin, S.E., M, Sc Gambar yang disajikan dalam <i>e-comic</i> sebaiknya lebih bervariasi karena ada beberapa gambar yang sama diulang-ulang membuat sedikit bosan Perlu ditambahkan tambol "home" untuk kembali ke halaman komik jadi tidak perlu <i>exit</i> jika ingin mengulang komik dari halaman pertama

Sumber: Data Primer, diolah oleh peneliti 2016

Penerapan Media Pembelajaran *e-comic* dalam Proses Belajar Mengajar di Kelas X IPS 4 SMAN 7 Malang

Penerapan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran Ekonomi dikelas X IPS 4 di SMAN 7 Malang bertujuan untuk menyajikan media

pembelajaran alternatif disamping buku paket. Penerapan ini diharapkan mampu menjadikan suasana belajar di kelas lebih menyenangkan. Peneliti menggunakan *e-comic* sebagai media pembelajaran selama 3 kali pertemuan. Secara umum, proses belajar mengajar pada pertemuan pertama ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu: tahap pendahuluan, inti, dan penutup.

Pada tahap pendahuluan, guru membuka kelas kemudian menjelaskan tentang penelitian yang akan dilakukan dan memberikan penjelasan rambu-rambu pembelajaran kemudian pada tahap inti, guru menunjuk beberapa siswa untuk membaca *e-comic*. Ketika *e-comic* ditayangkan siswa nampak antusias untuk mendengarkan, mengamati dan membaca *e-comic* yang ditayangkan di *slide*. Alokasi untuk membaca *e-comic* disetiap pertemuan ada 50 menit. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait materi dan bahasan dalam *e-comic*. Guru mereview materi dalam *e-comic*. Pada tahap penutup, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika ada materi yang kurang dipahami setelah itu, guru melakukan refleksi terhadap kegiatan belajar mengajar pada hari ini menggunakan media *e-comic* dan hampir seluruh siswa menyatakan bahwa kegiatan belajar dengan menggunakan *e-comic* lebih menyenangkan dari pada kegiatan belajar sebelum-sebelumnya. Pada akhir pembelajaran, guru menyuruh siswa mempelajari materi selanjutnya. Pembelajaran dilakukan selama tiga pertemuan disetiap pertemuan membahas satu episode dalam *e-comic*. Alokasi pada setiap pertemuannya adalah 2 jam dengan alokasi waktu 45 menit/ pertemuan. Pada pertemuan ketiga, diakhir pembelajaran guru membagikan angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran *e-comic*

dengan pokok bahasan Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *e-comic* dalam proses belajar mengajar dasarnya tidak terlalu berbeda dengan pembelajaran konvensional. Perbedaannya terletak pada media apa yang digunakan serta bagaimana cara pengaplikasian media tersebut ketika proses pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional, media pembelajaran yang digunakan adalah buku teks sedangkan dalam kegiatan penelitian ini yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah *e-comic*. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa membuat siswa lebih antusias mengikuti dan menyerap materi yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Live dan Lepts (Arsyad, 2012:20-21) yang mengemukakan bahwa media visual memiliki 3 fungsi yang salah satunya adalah fungsi afeksi yaitu menciptakan perasaan senang pada diri siswa ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

KAJIAN DAN SARAN

Kajian Produk Setelah Revisi

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar yakni segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar sehingga dapat mendorong proses pembelajaran. Media juga dapat menunjang pelaksanaan metode pembelajaran yang akan diterapkan oleh guru agar penyampaian materi lebih efektif dan efisien.

Pengembangan media pembelajaran *e-comic* ini dikembangkan menggunakan model penelitian dan pengembangan media dari Borg and Gall yang dimodifikasi

sesuai kebutuhan dan disesuaikan dengan keadaan lapangan. Pengembangan media pembelajaran ini yang terdiri dari tujuh tahap yaitu 1) pengumpulan, 2) perencanaan, 3) pengembangan produk awal 4) uji ahli, 5) revisi produk, 6) uji skala, 7) produk akhir.

Media pembelajaran *e-comic* ini menggunakan aplikasi yaitu *Adobe Flash Player 9*. Produk hasil pengembangan yang diperoleh adalah sebuah media pembelajaran *e-comic* sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam bentuk *Compact Disk* (CD) yang diberikan kepada guru. Produk ini berisi tentang halaman sampul depan, identifikasi program, kompetensi inti, kompetensi dasar, pengenalan tokoh, episode 1, episode 2, episode 3, indikator dan penutup. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan gambar yang mendukung materi Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran sehingga dapat menarik siswa dan memudahkan dalam proses pembelajaran. Media *e-comic* ini juga dilengkapi petunjuk penggunaan yang terdapat di pojok atas media sehingga memudahkan dalam penggunaannya serta audio yang volumenya dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas. Audio tersebut berisi musik pendukung. Revisi media *e-comic* hasil pengembangan dilakukan menurut kritik dan saran validator pada validasi isi dan validasi tampilan.

Berdasarkan hasil angket dan uji coba secara keseluruhan dinyatakan *e-comic* pokok bahasan sistem pembayaran dan alat pembayaran sangat layak sebagai media pembelajaran Ekonomi untuk siswa SMA kelas X. Hal tersebut didasari dari data validasi oleh validator dan penilaian siswa ketika media *e-comic* digunakan dalam proses pembelajaran di kelas X IPS 4 SMAN 7 Malang.

Media pembelajaran *e-comic* merupakan media yang diproyeksikan karena dalam penerapan di ruang kelas menggunakan LCD proyektor. Media *e-comic* merupakan media yang fleksibel, relatif murah, praktis dan ringkas serta mudah dibawa (*portable*). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Yusuf Hadi (1984:51) bahwa media mempunyai nilai praktis berupa dengan memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungannya, memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi siswa sebagai pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan karena media *e-comic* dapat disimpan dan dapat diulangi sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, media pembelajaran *e-comic* juga memiliki kelebihan dan keterbatasan media.

1. Media hasil pengembangan

a. Produk pengembangan

Produk hasil penelitian ini berupa media elektronik yang disebut media *e-comic* yang berisi tentang materi sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam bentuk *soft file* yang di letakkan pada *Compact Disk* (CD). Media pembelajaran *e-comic* ini terbagi menjadi 3 episode dan setiap episode memiliki jalan cerita yang disesuaikan dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator serta tujuan pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan definisi Heinich, dan kawan-kawan (2002:9) dalam bukunya "*Intructional Media and Techologies for Learning*" mendefinisikan media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima misalnya televisi, film, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi jika media itu membawa

pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

b. Hasil validasi

Berdasarkan data hasil validasi isi oleh dosen dan guru, media *e-comic* memiliki kriteria sangat layak dengan perolehan persentase sebesar 98%, dari ahli materi sebesar, ahli media sebesar 95% dan dari angket penilaian siswa sebesar 97%. Persentase validasi menunjukkan bahwa media hasil pengembangan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam proses belajar di kelas.

Revisi media dilakukan menurut kritik atau saran dari validator sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran dengan pokok bahasan sistem pembayaran dan alat pembayaran.

2. Kelebihan dan Keterbatasan Media *e-comic* Hasil Pengembangan

Kelebihan dan keterbatasan media pembelajaran *e-comic* sesuai dengan komentar dan saran dari validator diuraikan sebagai berikut:

a. Kelebihan

- Media pembelajaran *e-comic* dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar di kelas.
- Menjelaskan informasi yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga media *e-comic* membantu menjelaskan secara lebih nyata.
- Media *e-comic* menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMA.
- Media *e-comic* memiliki informasi-informasi tambahan tentang kehidupan sehari-hari dan kondisi lingkungan sekitar agar menambah informasi dan

kepedulian siswa terhadap lingkungan disekitarnya.

- b. Keterbatasan
- Keterbatasan media hasil pengembangan adalah cakupan materi media terbatas pada materi sistem pembayaran dan alat pembayaran.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan dalam penelitian ini yaitu:

Bagi Guru

Guru dapat menggunakan *e-comic* ini sebagai media pembelajaran dalam pokok bahasan sistem pembayaran dan alat pembayaran. Namun, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan *e-comic* ini, diantaranya yaitu:

- a) Pemanfaatan *e-comic* dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran seperti *Picture and Picture, Role Playing, Cooperative Script* dan sebagainya dengan melihat karakteristik dari materi yang dikembangkan dalam *e-comic*.
- b) Guru perlu memberikan penguatan diakhir pembelajaran berupa kesimpulan dari pembelajaran hari ini sesuai dengan media *e-comic* hasil pengembangan.
- c) Guru perlu mempertimbangkan waktu ketika siswa membaca media *e-comic* saat proses pembelajaran berlangsung.

Bagi Siswa

Media pembelajaran *e-comic* ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran tambahan selain buku

teks sehingga diharapkan setiap siswa mampu menyesuaikan kecepatan belajarnya sendiri dan informasi yang didapat tidak mudah hilang.

Diseminasi

Perlu adanya peyebarluasan *Compact Disk (CD)* tidak hanya kepada guru tetapi juga kepada siswa, diharapkan siswa dapat menerima pembelajaran dengan baik agar siswa dapat belajar mandiri baik di sekolah maupun di rumah karena media pembelajaran *e-comic* ini dikemas dalam *Compact Disk (CD)* yang mudah untuk digunakan dan dioperasikan pada komputer maupun laptop.

Saran Untuk Pengembangan Lebih Lanjut

- a) Pengembangan media pembelajaran *e-comic* sistem pembayaran dan alat pembayaran ini dikembangkan berdasarkan kurikulum 2013 sehingga apabila kedepannya ada perubahan dalam kurikulum perlu adanya penyesuaian lebih lanjut sesuai dengan kurikulum yang berlaku.
- b) Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan cerita dalam *e-comic* ekonomi sehingga materi dalam *e-comic* lebih terperinci dan lengkap. Selain itu, diharapkan pengembangan *e-comic* tidak hanya pada pokok bahasan sistem pembayaran dan alat pembayaran saja tetapi juga pada pokok bahasan lainnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penilaian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada
- Arsyad, Azhar. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press
- B. Uno dan Lamatenggo Nina. 2011. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hadi, Yusuf dkk. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali
- Heinich, R., Molenda, M., dan Russell, J.D. 2002. *Instructional Media and Technology for Learning*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs
- Latuheru, J. D. 1993. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Kini*. Ujung Pandang: Penerbit IKIP Ujung Pandang
- Maharsi, Indiria. 2011. *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A. Dan Rahardjito. 2012. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatnya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saefudin Sa'ud, Udin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Setyosari, Punaji dan Sihkabuden. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Mas
- Sudjana, N dan Rivai, A,. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit C.V. Sinar Baru Bandung
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Undang-undang Nomor 32 Tahun 2009 Pasal 65. *Tentang perlindungan dan pengelolaan lingkungan hidup* diakses di www.hukumonline.com (Online) pada tanggal 20 September 2015
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara