



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR SISTEM  
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK SISWA  
KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Fitra Yurisma Kanti**

**NIM 140210301073**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2018**





**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL PADA KOMPETENSI DASAR SISTEM  
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN UNTUK SISWA  
KELAS X IPS DI MAN 1 JEMBER**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat  
untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1)  
Dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh :

**Fitra Yurisma Kanti**

**NIM 140210301073**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI  
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL  
FAKULTAS KEGURUAN ILMU DAN PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER**

2018

## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Puji syukur alhamdulillah kepada-Nya yang telah melimpahkan nikmat dan karunia-Nya tanpa kurang sedikitpun. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun manusia ke jalan kebenaran. Secara tulus dan ikhlas saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Orang tua saya, Ibunda Tantin Marlina, Almarhum Ayahanda Muslikan, dan Ayahanda Sunaryo dan yang selalu menjadi inspirasi serta panutan saya;
2. Bapak dan ibu guru dari Taman Kanak-kanak sampai Perguruan Tinggi yang telah memberikan bekal ilmu, mendidik dengan tulus dan ikhlas agar menjadi pribadi yang lebih baik;
3. Kakak saya tercinta Wilda Miladiyah dan Jefri Prianatama, adik saya Hanif latifah dan Sabrina Kinanti, serta seluruh keluarga yang saya cintai;
4. Almamater saya yakni Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

**MOTTO**

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(QS Ar-Rad [13]:11)<sup>1</sup>

“Cukuplah Allah yang menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung”

(HR. Bukhari [4563]:49)<sup>2</sup>

*“Three Rules of Work: Out of clutter find simplicity; From discord find harmony; In the middle of difficulty lies opportunity.”*

(Albert Einstein)<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia. 2008. *Al Qur'an dan Terjemahnya*. Semarang: PT. Kumudasmoro Grafindo.

<sup>2</sup> Tausikal, M. A. 2017. *50 Do'a Mengatasi Problem Hidup*. Yogyakarta: Rumaysho.

<sup>3</sup> Albert Einstein dalam Henrik Edberg. 2017. *12 Daily Habits*. [serial on line]. <https://www.positivityblog.com/page/6/>. [12 Februari 2017].

**PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Fitra Yurisma Kanti

NIM : 140210301073

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”**, adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 14 Februari 2017  
Yang menyatakan,

Fitra Yurisma Kanti  
NIM. 140210301073

**PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA  
KOMPETENSI DASAR SISTEM PEMBAYARAN DAN ALAT  
PEMBAYARAN UNTUK SISWA KELAS X IPS  
DI MAN 1 JEMBER**

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program

Sarjana Strata Satu Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial pada

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa : Fitra Yurisma Kanti  
NIM : 140210301073  
Jurusan : Pendidikan IPS  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Angkatan Tahun : 2014  
Daerah Asal : Banyuwangi  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 20 Maret 1996

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

**Drs. Bambang Suvadi, M. Si**  
**NIP. 19530605 198403 1 003**

**Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 19870924 201504 1 001**

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”** telah diuji dan disahkan pada:

Hari :  
Tanggal : Februari 2018  
Tempat : Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Jember

Tim Penguji :

Ketua

Sekretaris

**Drs. Bambang Suyadi, M. Si**  
NIP. 19530605 198403 1 003

Anggota I

**Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.**  
NIP. 19870924 201504 1 001

Anggota II

**Hety Mustika Ani, S.Pd,M.Pd.**  
NIP. 19800827 200604 2 001

**Drs. Joko Widodo, M.M**  
NIP. 19600217 198603 1 003

Mengesahkan,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember

**Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D**  
NIP. 19680802 199303 1 004

## RINGKASAN

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember**; Fitra Yurisma Kanti, 140210301073, 2018: 84 Halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dapat menciptakan ketertarikan siswa, sehingga media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami materi pelajaran dan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang semakin bagus. Penggunaan media pembelajaran berbasis TI (Teknologi Informasi) telah dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember. Namun, penggunaan media tersebut ternyata kurang memberikan hasil yang maksimal ditunjukkan dengan siswa cenderung tidak fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran. Akhirnya berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi rendah sehingga guru masih harus mengulang-ulang materi yang dijelaskan. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa komik digital yang menarik, efisien, dan menarik pada Kompetensi Dasar (KD) sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Borg and Gall yaitu 1) *Research and information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operation product revision*, (8) *Operation field testing*, (9) *Final product revision*, (10) *Dessemination and implementation*. Namun, penelitian ini hanya sampai pada tahap ke 7 karena peneliti memiliki keterbatasan waktu.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji tingkat kemenarikan dengan cara menskor pada hasil angket respon peserta didik

terhadap kemenarikan media, uji efisiensi media dengan cara observasi dan membandingkan alokasi waktu yang ada di silabus dengan waktu pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan lalu diperkuat dengan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran ekonomi, dan uji tingkat efektivitas media dengan cara membandingkan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media dengan uji beda nilai pretes dan postes menggunakan rumus *paired sample t test* IBM SPSS.

Hasil validasi desain isi atau materi tahap I adalah 77% yang berarti sudah layak namun diperlukan beberapa revisi, validasi media tahap I adalah 76,5% yang berarti sudah layak namun perlu direvisi, dan validasi bahasa tahap I adalah 78%. Hasil validasi desain isi atau materi tahap II adalah 100%, validasi media tahap II adalah 98%, dan validasi bahasa tahap II adalah 100% yang berarti media sudah layak di ujicobakan. Hasil uji tingkat kemenarikan pada uji kelompok kecil adalah 87% dan uji kelompok besar adalah sebesar 88%, berdasarkan persentase kemenarikan media yang dikembangkan termasuk media yang sangat menarik. Tingkat efisiensi pada uji kelompok kecil dan uji kelompok besar diketahui melalui perbandingan waktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih singkat yakni 2x3 JP dibandingkan alokasi waktu di silabus yakni 4x3 JP. Hasil uji tingkat efektivitas pada uji kelompok kecil diperoleh hasil  $t_{hitung} = 5,872 > t_{0,05;09} = 2.262$ , dan pada uji kelompok besar memperoleh hasil  $t_{hitung} = 12,793 > t_{0,05;59} = 1.671$ . Dari kedua uji coba tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara hasil belajar sebelum perlakuan dan hasil belajar sebelum perlakuan.

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital lebih menarik, efektif, dan efisien dari media pembelajaran sebelumnya untuk digunakan dalam KD sistem pembayaran dan alat pembayaran di kelas X IPS di MAN 1 Jember.

## PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi, yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sumardi, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Drs. Sri Wahyuni, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Drs. Bambang Suyadi, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Ibu Hety Mustika Ani, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji I dan Drs. Joko Widodo, M.M., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran pada skripsi ini;
6. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah membimbing serta memberikan ilmu sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan studi ini;
7. Drs. Anwaruddin, M.Si., selaku Kepala Sekolah MAN 1 Jember Ibu Raras Indriyani, S.Pd., M.P., selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi MAN 1 Jember serta seluruh dewan guru dan staf yang telah membantu kelancaran skripsi ini;

8. Orang tua dan keluargaku atas doa, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan kepadaku;
9. Sahabat-sahabatku Yana, Lisa, Binar dan Loriza yang tidak pernah bosan mendengar keluh kesahku;
10. Sahabat-sahabatku Alvin, Fadlol, Hadi, Hilmi, Ima, Lingga dan Shelvy yang selalu membantu, mendukung serta memberi saran;
11. Teman-teman HMP PE Libra tahun 2016 yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan;
12. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Ekonomi 2014 yang telah memberikan kenangan, semangat, dan dukungan;
13. Semua pihak yang membantu selesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>.....</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	3
1.5 Definisi Konsep .....	4
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Karakteristik Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran .....	7
2.3 Media Pembelajaran .....	8
2.3.1 Jenis Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.3.2 Media Pembelajaran Komik Digital.....	11
2.4 Daya Tarik, Efisiensi dan Efektifitas Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.....	14
2.4.1 Daya Tarik Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.....	14

2.4.2 Efisiensi Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran.....	16
2.4.3 Efektifitas Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem pembayaran dan alat pembayaran .....	18
2.4.4 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem pembayaran dan alat pembayaran .....	19
2.5 Kerangka Berpikir .....	22
<b>BAB 3. METODE PENGEMBANGAN.....</b>	<b>23</b>
3.1 Model Pengembangan .....	23
3.2 Prosedur Pengembangan .....	24
3.2.1 Pengumpulan Informasi ( <i>Research and Information Collecting</i> )25	
3.2.2 Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	26
3.2.3 Pengembangan Draf Produk ( <i>Develop Preliminary Form Of Product</i> ).....	28
3.2.4 Uji Kelompok Kecil ( <i>Preliminary Field Testing</i> ).....	29
3.2.5 Revisi Produk Uji Kelompok Kecil ( <i>Main Product Revision</i> ) ...	29
3.2.6 Uji Kelompok Besar atau Lebih Luas ( <i>Main Field Testing</i> ).....	30
3.2.7 Revisi Hasil Uji Kelompok Besar atau Lebih Luas ( <i>Operation Product Revision</i> ).....	30
3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk .....	31
3.3.1 Subjek Uji Coba.....	31
3.3.2 Desain Uji Coba .....	32
3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data .....	33
3.4 Teknik Analisis Data .....	34
3.4.1 Uji Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran Komik Digital .....	34
3.4.2 Uji Tingkat Efisiensi Media Pembelajaran Komik Digital .....	36
3.4.3 Uji Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Komik Digital.....	36
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
2.1 Data Pendukung.....	38
2.1.1 Kondisi Sekolah .....	38
2.2 Data Utama .....	39

2.2.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital.....	39
2.2.2 Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran Komik Digital.....	42
2.2.3 Hasil Uji Kelompok Kecil Media Pembelajaran Komik Digital	47
2.2.4 Hasil Uji Kelompok Besar Media Pembelajaran Komik Digital	52
2.3 Pembahasan .....	57
<b>BAB 5. KAJIAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	60
5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Lebih Lanjut .....	61
5.2.1 Saran Pemanfaatan .....	61
5.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>66</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok .....	7
Tabel 3.1 Indikator pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran .....	27
Tabel 3.2 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban .....	35
Tabel 3.3 Kriteria Daya Tarik Media Pembelajaran .....	36
Tabel 4.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan Uji Coba .....	59
Tabel 4.2 Revisi Validasi Isi atau Materi .....	63
Tabel 4.3 Revisi Validasi Desain Media .....	64
Tabel 4.4 Revisi Validasi Isi atau Materi .....	65
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Kelompok Kecil .....	68
Tabel 4.6 Hasil Statistik dengan Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil .....	71
Tabel 4.7 Korelasi Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil .....	71
Tabel 4.8 Hasil T-Test Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil .....	72
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Kelompok Besar .....	72
Tabel 4.6 Hasil Statistik dengan Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil .....	75
Tabel 4.7 Korelasi Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil .....	76
Tabel 4.8 Hasil T-Test Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil .....	77

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Tahap Penelitian Pengembangan Borg and Gall.....	20
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital .....	22
Gambar 3.1 Rancangan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran .....	24
Gambar 3.2 Desain Eksperimen “before-after”. O <sub>1</sub> nilai sebelum perlakuan dan O <sub>2</sub> nilai sesudah perlakuan.....	32
Gambar 4.1 Sampul Media Pembelajaran Komik Digital .....	60
Gambar 4.2 Tampilan Pembuka Sub Bab 1 Sistem Pembayaran .....	60
Gambar 4.3 Pembahasan Evolusi Sistem Pembayaran .....	61
Gambar 4.4 Video Pembelajaran dan Latihan Soal .....	62
Gambar 4.5 Distribusi Nilai UH Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital pada Uji Kelompok Kecil .....	70
Gambar 4.6 Distribusi Nilai UH Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital pada Uji Kelompok Besar .....	75

**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Matrik Penelitian .....	67
Lampiran 2 Tuntunan Penelitian.....	68
Lampiran 3 Pedoman Wawancara .....	69
Lampiran 3.1. Hasil Wawancara.....	71
Lampiran 4 Pedoman Wawancara Setelah Penelitian.....	76
Lampiran 4.1. Hasil Wawancara Setelah Penelitian .....	77
Lampiran 5 Lembar Penilaian Validasi Isi atau Materi Media Pembelajaran Komik Digital.....	79
Lampiran 5.1 Hasil Penilaian Validasi Isi atau Materi Media Pembelajaran Komik Digital Tahap I.....	81
Lampiran 5.2 Hasil Penilaian Validasi Isi atau Materi Media Pembelajaran Komik Digital Tahap II .....	83
Lampiran 6 Lembar Penilaian Validasi Desain Media Pembelajaran Komik Digital .....	85
Lampiran 6.1 Hasil Penilaian Validasi Desain Media Pembelajaran Komik Digital Tahap I.....	87
Lampiran 6.2 Hasil Penilaian Validasi Desain Media Pembelajaran Komik Digital Tahap II .....	89
Lampiran 7. Lembar Penilaian Validasi Bahasa Pembelajaran Komik Digital ....	91
Lampiran 7.1 Hasil Penilaian Validasi Bahasa Pembelajaran Komik Digital Tahap I.....	93
Lampiran 7.2 Hasil Penilaian Validasi Bahasa Pembelajaran Komik Digital Tahap II .....	95
Lampiran 8 Angket Respon Siswa.....	97
Lampiran 8.1 Angket Respon Siswa Uji Kelompok Kecil .....	100
Lampiran 8.2 Angket Respon Siswa Uji Kelompok Besar.....	102
Lampiran 9 Silabus .....	104
Lampiran 10 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) .....	108

Lampiran 10.1 RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Setelah Pelaksanaan Penelitian.....	120
Lampiran 11 Soal Ulangan Harian.....	130
Lampiran 12.1 Daftar Nilai Siswa X IPS 1.....	134
Lampiran 12.2 Daftar Nilai Siswa X IPS 2.....	135
Lampiran 12.3 Daftar Nilai Siswa X IPS 3.....	136
Lampiran 13.1 Hasil Uji Beda SPSS Versi 22 Uji Kelompok Kecil.....	137
Lampiran 13.2 Hasil Uji Beda SPSS Versi 22 Uji Kelompok Besar.....	138
Lampiran 14 Produk Final Media Pembelajaran Komik Digital.....	139
Lampiran 14 Dokumen Kegiatan.....	171
Lampiran 15 Lembar Konsultasi.....	175
Lampiran 16 Surat Ijin Observasi.....	177
Lampiran 17 Surat Keterangan Penelitian.....	178
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	179



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dampak kemajuan teknologi informasi (TI) dapat dirasakan pada seluruh bidang tidak terkecuali dalam bidang pendidikan. Ketersediaan perangkat teknologi baik perangkat keras seperti komputer, laptop dan *smartphone* maupun perangkat lunak yaitu berbagai aplikasi dan program, dapat dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran tersebut dapat diwujudkan dengan melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis TI. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dapat menciptakan ketertarikan siswa, sehingga media pembelajaran tersebut dapat membantu siswa untuk mempermudah memahami materi pelajaran dan berdampak terhadap hasil belajar siswa yang semakin bagus.

Penggunaan media pembelajaran berbasis TI telah dilakukan di berbagai sekolah menengah. Media yang umum digunakan sekolah adalah menggunakan media *powerpoint*. Sama halnya penggunaan media pembelajaran yang terdapat di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember. Hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas X IPS pada Kompetensi Dasar (KD) menganalisis peran pelaku kegiatan ekonomi, guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis TI yaitu menggunakan media *powerpoint* berbentuk teks dan bagan tanpa menggunakan gambar dan animasi pada saat pembelajaran, sehingga siswa kurang tertarik terhadap media pembelajaran yang digunakan oleh guru, akibatnya siswa cenderung tidak fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Akhirnya berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi rendah.

Hasil wawancara dengan beberapa siswa di MAN 1 Jember menyatakan bahwa mereka menyukai media pembelajaran dalam bentuk gambar beserta animasi. Karena dengan adanya gambar dan animasi siswa dapat mengiimajinasikan materi yang diajarkan, sehingga siswa dapat lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang efisien dan efektif. Media pembelajaran yang efisien ditunjukkan dengan kesesuaian alokasi waktu yang ditentukan dalam silabus dengan pelaksanaan proses pembelajaran. Sedangkan efektivitas pembelajaran dapat ditunjukkan dengan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa.

Adapun permasalahan pembelajaran yang terjadi di MAN 1 Jember yaitu pada penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik, efisien dan efektif. KD yang meliputi: beberapa materi tentang sistem pembayaran, alat pembayaran serta sitem dan alat pembayaran non tunai mencakup bahasan yang luas. Sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi pelajaran yang diajarkan dan kemudahan penggunaan oleh guru dan siswa. Oleh karena itu peneliti mencoba memberikan solusi pengembangan media komik digital melalui alur cerita yang mencakup keseluruhan materi sistem pembayaran dan alat pembayaran.

Media pembelajaran komik digital dapat menyajikan materi yang lebih menarik karena mengemas materi-materi pembelajaran yang tidak hanya berbentuk teks melainkan penggunaan alur cerita bergambar. Penggunaan media pembelajaran yang tidak hanya menggunakan teks dalam penyampaiannya dapat lebih menarik siswa untuk melihat, penggunaan bahasa sederhana yang mudah dipahami oleh siswa, terlebih penggunaan alur cerita yang sesuai dengan keadaan lingkungan sehari-hari dapat membuat siswa seolah-olah merasakan secara langsung kejadian-kejadian yang ada pada cerita. Kelebihan media pembelajaran ini juga dapat digunakan tanpa menggunakan koneksi internet (*offline*). Penggunaan media pembelajaran digital ini juga dapat dimanfaatkan untuk menambahkan video pembelajaran dengan tujuan siswa tidak hanya berimajinasi dengan gambar animasi melainkan juga melihat kondisi riil yang terjadi dalam dunia nyata.

Pengembangan media pembelajaran komik digital tersebut diharapkan oleh guru dan siswa serta didukung oleh ketersediaan fasilitas dan sarana prasarana yang tersedia di MAN 1 Jember. Syarat penggunaan media ini adalah adanya perangkat pendukung berupa komputer, laptop atau *smartphone*. Informasi

yang diperoleh dari Wakil Kepala Sekolah (WAKA) bagian Sarana dan Prasarana MAN 1 dilengkapi dengan Lab Komputer, LCD *projector*, serta jaringan internet. Selain itu siswa kelas X IPS juga sudah menggunakan *smartphone* sehingga media pembelajaran komik digital dapat digunakan menggunakan akses *smartphone* masing-masing siswa dengan pengawasan guru.

Pernyataan diatas didukung oleh hasil penelitian dari Fitri Nuriyanti, dkk (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dalam bentuk Komik Digital pada Pembelajaran Biologi di SMA Negeri 13 Jakarta”. Kelayakan media pembelajaran komik digital ditunjukkan oleh ahli media pembelajaran adalah 81,3%. Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran yang lebih menarik, efisien dan efektif di kelas X IPS MAN 1 Jember ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran yang lebih menarik, efisien dan efektif di kelas X IPS MAN 1 Jember.

## 1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan meliputi :

- 1) Materi, berupa gambar berseri disertai animasi tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran;

- 2) Video pembelajaran yang relevan dengan materi pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran;
- 3) Latihan Soal. Latihan soal dalam bentuk soal uraian singkat;
- 4) Petunjuk penggunaan media pembelajaran komik digital bagi guru dan siswa berupa cara pengoperasian dan beberapa *tools* yang dapat dimanfaatkan pada media komik digital.

### 1.5 Definisi Konsep

Adapun beberapa istilah yang dijelaskan terkait dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan, sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran  
Pengembangan media pembelajaran adalah suatu proses perbaikan media pembelajaran yang sudah digunakan menjadi lebih menarik, efisien dan efektif.
- b. Media pembelajaran komik digital  
Media pembelajaran komik digital merupakan media pembelajaran berbentuk gambar berseri dan mempunyai alur cerita yang sistematis tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran yang dapat digunakan menggunakan komputer, laptop, *smartphone* dan diakses secara *offline*.
- c. Media pembelajaran komik digital yang menarik  
Media pembelajaran yang menarik adalah media yang dapat menumbuhkan interaktif yang positif dan fokus terhadap materi sistem pembayaran dan alat pembelajaran.
- d. Media pembelajaran komik digital yang efisien  
Media pembelajaran yang efisien merupakan media pembelajaran sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan dalam silabus.
- e. Media pembelajaran komik digital yang efektif  
Media pembelajaran komik digital yang efektif adalah tercapainya pemahaman siswa terhadap materi sistem pembelajaran dan alat pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas konsep tentang tinjauan penelitian terdahulu, karakteristik pada kompetensi dasar mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran, media pembelajaran, media pembelajaran komik digital, daya tarik media pembelajaran komik digital, efisiensi media pembelajaran komik digital, efektifitas media pembelajaran komik digital, dan pengembangan komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran

### 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian sejenis dilakukan oleh Triani Ratnawuri (2016) dengan judul Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. Hasil yang didapatkan adalah nilai signifikansi uji t adalah 0,000. Nilai signifikansi tersebut kurang dari 0,05 yang berarti bahwa H1 tidak ditolak serta nilai t hitung adalah sebesar  $5,508 >$  dari t tabel yaitu sebesar 1,99. Sehingga pemanfaatan komik strip sebagai media pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

Ely Savitri, Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dan Titin (2016) dengan judul Pengembangan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran dan Kelenjar Pencernaan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pembuatan desain e-comic bilingual yakni: a) menganalisis kompetensi inti dan kompetensi dasar pada silabus kurikulum 2013 untuk sekolah menengah (SMA/MA), b) menentukan judul e-comic, c) menentukan karakter tokoh dan alur cerita, d) Menyusun storyboard, e) proses penggambaran dalam bentuk sketsa, f) editing meliputi pemberian teks pada ballon, pewarnaan, pengaturan margin, g) proses konversi komik menjadi komik digital atau e-comic dengan bentuk format digital. Jenis pengujian validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi atau materi dan media. Kriteria validasi isi atau materi disusun dengan modifikasi dari Yamasari (2010), sedangkan kriteria validasi desain media disusun dengan memodifikasi dari Oyelekan dan Olorundare (2009).

Budi, Cahyono, Yulia Romadiazri, Siti Maslikhah (2016) dengan judul Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui *E-Comic* Berbasis *Scientifik Approach* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. Hasil dari ujicoba lapangan menunjukkan (1) terdapat pengaruh motivasi terhadap prestasi belajar sebesar 21,26%, (2) rata-rata mahasiswa kelas eksperimen sebesar 74,25 mencapai kriteria ketuntasan; (3) hasil prestasi belajar mahasiswa kelas eksperimen sebesar 80,05, lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang mendapatkan nilai rata-rata sebesar 67,02. Kesimpulan yang dapat diambil pembelajaran dengan menggunakan hasil pengembangan perangkat pembelajaran menggunakan *e-comic* berbasis *Scientifik Approach* materi limit fungsi ini efektif.

Penelitian yang dilakukan oleh *Beom SunChung, Eun-mi Park, Sang-Hee Kim, Sook-kyoung Cho & Min Suk Chung* (2016) yang berjudul "*Comic Strips to Accompany Science Museum Exhibits*". Penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan penggunaan media komik strip pada suatu pameran ilmu pengetahuan yang dilaksanakan dapat membawa dampak positif bagi pengunjung. Pengunjung sangat tertarik untuk membaca dan terbantu dalam memahami maksud dari pengetahuan yang ingin disampaikan oleh penyaji. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil penelitian yang dilakukan yaitu "*Seventy visitors to the science museum participated in this survey. The majority of subjects were elementary school students (6-12 years old) (51.4%) and their parents (37.1%); the remainder were middle school, high school, and college students (12-24 years old; 11.4%). There were no notable differences in the results by age or gender (31 male, 39 female). Most subjects (91.2%) responded that the comic strips were helpful in understanding the exhibits. Moreover, 91.6% of them agreed that the comic strips were helpful in familiarizing themselves with the science. However, respondents also commented on the deficiencies and potential improvements for the comic strips*".

Penelitian pengembangan ini merujuk pada beberapa penelitian diatas dengan mengutip beberapa teori dan mengacu beberapa tahapan serta melihat hasil dari penelitian yang dilakukan oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa komik digital merupakan media yang layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Model pengembangan yang diterapkan adalah model pengembangan *Borg & Gall* yaitu terdapat 10 tahap pengembangan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital yang menarik, efisien dan efektif, dengan melakukan beberapa uji kelayakan yaitu validasi isi atau materi dan validasi media. Sedangkan perbedaan media pembelajaran komik digital yang akan dihasilkan dengan penelitian terdahulu diantaranya: penambahan video pembelajaran yang relevan dan latihan soal berbentuk soal uraian singkat yang bertujuan untuk mengevaluasi siswa sejauh mana mereka memahami materi yang telah disampaikan.

## 2.2 Karakteristik Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran

Mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menambah wawasan siswa dalam memahami perekonomian Indonesia baik secara mikro maupun makro sehingga siswa dapat mengamati masalah-masalah ekonomi yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Mata pembelajaran ekonomi membahas suatu konsep disertai dengan pengaplikasian dalam lingkungan baik individu, rumah tangga, maupun negara. Salah satu kompetensi dasar yang dipelajari dalam mata pelajaran ekonomi ini adalah Kompetensi Dasar (KD) sistem pembayaran dan alat pembayaran. Terdapat beberapa bahasan pada materi tersebut diantaranya pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, unsur pengaman uang rupiah, pengelolaan uang rupiah oleh bank indonesia, jenis-jenis alat pembayaran nontunai.

Kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok dan indikator dari mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018 terdapat pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Materi Pokok**

<b>Kompetensi Inti</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</li> <li>2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial</li> </ol>

<p>dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia</p> <p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah</p> <p>4. Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.</p>	
Kompetensi Dasar	Materi Pokok
<p>3.6 Sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <p>4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</p>	<p><u>Sistem Pembayaran</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian Sistem Pembayaran</li> <li>2. Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran</li> </ol> <p><u>Alat Pembayaran</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengertian uang</li> <li>2. Fungsi, jenis dan syarat uang</li> </ol> <p><u>Sistem dan Alat pembayaran nontunai</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia</li> <li>2. Jenis-jenis alat pembayaran nontunai</li> </ol>

*Sumber: Silabus Kelas X IPS MAN 1 Jember tahun ajaran 2017/2018*

Berdasarkan silabus di atas dapat disimpulkan bahwa KD sistem pembayaran dan alat pembayaran merupakan kompetensi dasar dengan bahasan materi yang banyak dan luas. Selain itu materi yang harus dikuasai siswa tidak hanya materi yang bersifat konseptual namun terdapat berapa konsep yang membutuhkan pengaplikasian. Sehingga siswa harus memahami suatu konsep kemudian dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

### 2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dari suatu sumber secara

sistematis sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang dimaksudkan adalah alat yang digunakan guru untuk memberikan transformasi pada materi yang dijelaskan sehingga peserta didik lebih mudah untuk memahami maksud dari pembahasan suatu sumber. Menurut Munadi (2008:8-9) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Pendapat tersebut juga selaras dengan apa yang diungkapkan Gbamanja dalam Yaumi (2013: 230) yaitu :

*“Any device with instructional content of function that is used for teaching purposes, including books, supplementary reading materials, audio-visual and other sensory materials, scripts for radio and television instruction, programme for computer-managed sets of materials for construction and manipulation.”*

Artinya semua alat yang disertai petunjuk penggunaan yang digunakan untuk tujuan pembelajaran termasuk buku, tambahan bahan bacaan, audiovisual, dan bahan sensorik lainnya, skenario pembelajaran melalui radio dan televisi, program-program perangkat berisi materi pembelajaran yang telah diatur dan dikelola melalui komputer.

Rusman (2013:161) menjelaskan bahwa hakikatnya media pembelajaran sebagai wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerimanya, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan sehingga dalam prosesnya memerlukan media sebagai alat bantu pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran juga harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran menurut Rusman (2013:167) adalah sebagai berikut :

1. Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

2. Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa.
3. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan prinsip efisiensi. Efisiensi yang dimaksudkan adalah faktor biaya dan waktu. Faktor biaya merupakan media pembelajaran yang digunakan harus dapat meminimalisir biaya yang dibutuhkan. Faktor waktu dimaksudkan media pembelajaran dapat membantu guru menggunakan ketersediaan waktu yang terdapat pada silabus dengan tepat.
4. Media pembelajaran yang dipilih juga harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran. Artinya media pembelajaran harus disesuaikan dengan fasilitas atau sarana dan prasarana yang ada di sekolah.

Berdasarkan definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen dalam proses pembelajaran yang disusun secara sistematis dan dapat mentransformasi sumber belajar sehingga mudah dipahami oleh peserta didik sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap secara efisien dan efektif.

### **2.3.1 Jenis Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sangat beragam macam dan jenisnya. Beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dapat dibuat oleh guru itu sendiri ataupun dibuat oleh pabrik. Sesuai dengan kebutuhan guru dalam penyampaian materi dan mencapai optimalisasi proses pembelajaran. Meskipun beragam jenis dan format media pembelajaran telah dikembangkan dan digunakan, Asyhar (2011:44) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam 4 (empat) jenis yaitu sebagai berikut :

- a. Media Visual, merupakan jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra penglihatan peserta didik. Media pembelajaran ini dapat membuat pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain : media cetak seperti buku, media pembelajaran, jurnal, peta, gambar, poster, model dan prototipe.

- b. Media Audio, merupakan jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indra pendengaran peserta didik. Media pembelajaran audio hanya dapat memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, dan pesan non verbal yaitu dalam bentuk bunyi-bunyian, musik, dan bunyi tiruan lainnya. Misalnya : radio, recorder, laboratorium bahasa, *audio tape*, *compact disk* (CD), MP3, dan MP4.
- c. Media Audio-Visual, merupakan jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan adalah pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.
- d. Multimedia, merupakan media pembelajaran yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. media pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Komik digital merupakan salah satu jenis media pembelajaran multimedia karena dapat digunakan dengan beberapa perangkat seperti komputer, laptop maupun *smartphone* serta isi dari media pembelajaran yang bukan hanya berbentuk teks namun terdapat alur cerita bergambar dan berseri serta pemuatan video dalam media pembelajaran.

### 2.3.2 Media Pembelajaran Komik Digital

Sudjana & Rivai (2015:64) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Sedangkan Munadi (2008:100) menyebutkan bahwa gambar dalam komik berbentuk atau berkarakter gambar kartun yang memiliki sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang

besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna terlebih lagi dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Darmawan (2012: 32) juga menjelaskan bahwa komik merupakan media pembelajaran yang lebih murah dibanding medium audio-visual, media pembelajaran komik juga lebih efektif sebagai media komunikasi karena berupa alur yang runtut dan sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Kesimpulan dari pemaparan diatas yaitu media pembelajaran menggunakan komik merupakan sebuah media yang berbentuk gambar kartun dengan alur cerita yang sistematis dan terdapat beberapa karakter pemeran dengan penyajian yang sederhana, ringkas serta menyeluruh. Cerita-cerita yang terkandung dalam komik dapat berupa cerita fiktif ataupun cerita dalam dunia nyata.

Menurut Darmawan (2012: 72) unsur unsur yang terdapat dalam komik terdiri dari unsur tampak dan unsur tidak tampak, gerak adalah sesuatu yang antara tampak dan tidak tampaknya dalam komik. Geraknya sendiri tak bisa kita lihat dengan mata telanjang tapi kita dapat melihat perubahan letak tokoh atau benda dan karena tersusun dengan cara tertentu maka kita merasa melihat gerak dalam komik. Pembuatan komik dapat menggunakan penggambaran manual maupun dengan beberapa aplikasi yang dapat membantu pembuatan komik (*online* maupun *offline*). Beberapa fitur yang dapat digunakan untuk pembuatan komik adalah *Adobe Photoshop*, *Comic Creator*, *Pixton*, *Comic Life*, dll.

Menurut Ahmad (2009:1) secara sederhana komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

a. *Digital Production*

*Digital production* mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% on screen, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

b. *Digital Form*

*Digital form* mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah

faktor waktu yang terhitung *timeless*. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

c. *Digital Delivery*

*Digital delivery* mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam *smartphone* yang kecil dan efisien.

d. *Digital Convergence*

*Digital convergence* adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital yang dapat dikolaborasikan dengan beberapa fitur gambar, video, suara atau musik dll.

Komik digital sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa kelebihan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan komik digital sebagai media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Cahyono, dkk (2016) adalah sebagai berikut :

- a. Kemampuan komik dalam menciptakan minat siswa;
- b. Penjelasan materi menjadi lebih menarik;
- c. Membantu siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak;
- d. Jalan cerita komik menuju pada kebaikan (pesan moral) dan studi lain

## **2.4 Daya Tarik, Efisiensi dan Efektifitas Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran**

### **2.4.1 Daya Tarik Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran**

Media pembelajaran komik digital dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran siswa karena sifatnya yang populer, menghibur dan sifat remaja yang selalu ingin tahu justru membuat media pembelajaran komik digital sebagai hal yang baru dan menarik bagi remaja (Nurinayati,dkk.2016). Sesuai dengan pendapat Munadi (2008) sifat komik yang sederhana dengan berbagai kelebihannya membuat materi dapat disajikan secara menarik, ringkas, dan mudah dicerna. Menurut Rusman (2013:173) media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri.

Asyhar (2011:41) juga berpendapat bahwa media pembelajaran harus menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan. Tampilan media komik digital yang berbentuk alur cerita bergambar dengan perpaduan warna yang bagus dan disertai contoh konkret materi berupa video, dapat menimbulkan ketertarikan dan mencegah munculnya rasa bosan. Pemaparan materi yang menggunakan bahasa sederhana, mudah dimengerti, dan sesuai dengan peristiwa nyata di sekitar kehidupan siswa sehari-hari mempermudah siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan media komik digital ini diharapkan dapat membantu guru dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik, sehingga dapat menambah minat siswa pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran . Beberapa karakteristik media pembelajaran yang memiliki daya tarik menurut Muaddab (2016) yaitu:

#### **a. Memberikan kemudahan dalam penggunaan**

Setiap program atau media pembelajaran mempunyai tingkat kesulitan yang berbeda-beda dalam pengoperasiannya, tergantung dalam perangkat yang mendukung pula. Media yang baik dapat diartikan bahwa media yang dapat digunakan dengan mudah oleh siapapun dan dimanapun meskipun

pembuatan media tersebut sulit dan membutuhkan waktu yang lama. Salah satu fungsi dari adanya media pembelajaran adalah untuk memudahkan siswa memahami dengan cepat suatu pembelajaran, maka aspek kemudahan perlu diutamakan.

Media pembelajaran komik digital ini merupakan media pembelajaran yang sangat mudah penggunaannya. Karena tidak ada langkah-langkah tertentu yang harus dilakukan dalam penggunaannya. Sehingga tidak sulit bagi pengguna untuk beradaptasi dengan media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran menampilkan beberapa fasilitas yang dapat digunakan dan dapat dibuka hanya dengan memilih beberapa *toolbar* yang disediakan.

b. Animatif

Animatif yang dimaksudkan disini adalah tampilan yang disajikan pada media ini yang membuat peserta didik tertarik. Media pembelajaran komik pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian ini dapat dikatakan animatif karena dilengkapi dengan beberapa video penunjang materi pembelajaran disetiap akhir sub bab materi. Video tersebut menggambarkan kondisi konkret dilapangan yaitu contoh-contoh keadaan pasar dalam kehidupan yang sebenarnya. Sehingga siswa tidak merasa cepat bosan dan siswa dapat lebih mudah belajar secara mandiri, selanjutnya siswa bisa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pada Sistem pembayaran dan alat pembayaran.

c. Imajinatif

Karakteristik daya tarik media selanjutnya adalah media harus bisa membuat peserta didik berpikir imajinatif. Salah satu kelebihan penggunaan komik sebagai media pembelajaran adalah buku pembelajaran yang mulanya berbentuk teks dapat rangkai menjadi sebuah cerita yang runtut dan ringkas. Dilengkapi dengan beberapa karakter tokoh yang ceritanya mengenai kondisi umum yang sering dialami oleh seseorang sehingga pembaca dapat dengan mudah mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan-perwatakan tokoh utamanya. Beberapa kelebihan yang terdapat dalam komik tersebut akan sangat membantu siswa dalam mengkonstruksi

materi yang diajarkan seolah-olah siswa telah mengalaminya dalam dunia nyata sehingga siswa akan mudah dalam menerima materi yang diajarkan oleh guru.

#### **2.4.2 Efisiensi Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran**

Penggunaan media berbasis digital dapat membuat suatu pembelajaran menjadi efisien karena menghemat biaya dengan adanya produk digital peserta didik tidak memerlukan biaya percetakan untuk belajar. Peringkasan materi pada media pembelajaran komik digital menjadi sebuah alur cerita juga membuat media pembelajaran komik digital ini dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan alokasi waktu yang telah disediakan sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama dalam penyampaiannya. Rahman dan Yuliani (2017) menjelaskan bahwa membaca ringkas dan pendek dengan menggunakan media pembelajaran komik digital memenuhi prinsip efisiensi karena akan mempercepat proses pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman yang baik. Terlebih pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran yang memiliki materi pembelajaran sangat luas. Sesuai dengan pendapat Musfiqon (2012: 116) bahwa prinsip efisiensi penggunaan media pembelajaran merupakan pencapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

Alokasi waktu yang tersedia sesuai dengan silabus untuk kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran adalah 4x3 jam pelajaran. Mata pelajaran ekonomi diberikan 3 jam pelajaran dalam satu minggu jadi guru memerlukan waktu 4 minggu (satu bulan) untuk menuntaskan KD sistem pembayaran dan alat pembayaran. Berdasarkan pengalaman yang disampaikan oleh guru, sistem pembayaran dan alat pembayaran merupakan KD dengan cakupan materi yang banyak dan luas. Pada kondisi tersebut guru memerlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan waktu yaitu media pembelajaran komik digital.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat efisiensi media pembelajaran komik digital sebagai media pembelajaran (Rohman dan Amri, 2014:168), yaitu:

a. Faktor biaya

Pembiayaan dalam pembelajaran yang menggunakan media biasanya relatif mahal. Namun, belum tentu dengan biaya yang mahal akan menghasilkan mutu yang berkualitas. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu mengelola biaya belajar yang tersedia dan bukan berarti menambah biaya. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan pemanfaatan salah satu media pembelajaran yang sedikit membutuhkan biaya yaitu memanfaatkan media berbasis teknologi informasi.

Penggunaan media pembelajaran digital mempunyai kelebihan yaitu tidak perlu mengeluarkan biaya percetakan. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran komik digital juga tidak membutuhkan biaya. Proses pembuatan dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pembuatan komik secara manual dan pembuatan komik dengan bantuan *website* atau aplikasi yang tidak berbayar. Pada pengembangan ini peneliti menggunakan *website* gratis dan hanya memerlukan sambungan internet.

b. Faktor waktu

Ketersediaan waktu dalam pembelajaran merupakan hal yang penting dalam terselenggaranya proses pembelajaran. KD sistem pembayaran dan alat pembayaran merupakan salah satu KD dengan materi yang sangat banyak jadi guru harus memiliki strategi yang dapat penyampaian materi secara tepat waktu. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah menggunakan media pembelajaran komik digital.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi efisiensi media pembelajaran tersebut peneliti hanya menggunakan faktor waktu dalam mengukur tingkat efisiensi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

### **2.4.3 Efektifitas Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem pembayaran dan alat pembayaran**

Media pembelajaran komik digital merupakan suatu perangkat yang membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah, tepat serta cepat. Wahyuningsih (2012) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital ternyata memudahkan siswa dari kesulitan dalam memahami materi yang menggunakan banyak istilah rumit sehingga pembelajaran lebih menyenangkan, pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan tumbuhnya respon positif dari peserta didik yang secara langsung berdampak pada peningkatan terhadap minat belajar, aktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran komik digital yang efektif ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum penggunaan media pembelajaran dan setelah penggunaan media pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:75) efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran komik digital yang efektif dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Hamalik (2009:204-206) beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

#### **a. Faktor Siswa**

Faktor ini berkenaan dengan siapa yang belajar, baik kuantitatif maupun kualitatif yang pada gilirannya media apa yang dipilih. Pada dasarnya pemilihan media pembelajaran harus didasarkan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini didasarkan pada karakteristik siswa kelas X yang baru duduk di bangku sekolah menengah cenderung dapat menerima dengan mudah materi pembelajaran yang memiliki unsur visual seperti gambar dan kartun. Sehingga penulis menganggap media pembelajaran komik digital adalah media yang tepat.

b. Faktor Isi Pelajaran

Faktor ini berkenaan dengan materi pelajaran sesuai dengan materi dan topik-topik yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang hendak diajarkan kepada siswa. KD sistem pembayaran dan alat pembayaran merupakan materi yang dapat dinarasikan menjadi sebuah cerita atau ilustrasi karena pada dasarnya di kehidupan sehari-hari kegiatan jual beli di pasar merupakan kegiatan yang pernah dilakukan oleh semua orang. Sehingga akan lebih mudah siswa memahami suatu konsep apabila siswa mengalami apa yang dimaksudkan pada diri sendiri.

c. Tujuan yang Hendak Dicapai

Tujuan pembelajaran pada umumnya ditunjukkan dengan capaian hasil belajar siswa. Tujuan yang akan dicapai dari penggunaan media pembelajaran komik digital adalah peningkatan hasil belajar. Adanya kombinasi yang tepat antara penyampaian guru dan pemahaman materi oleh siswa akan memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran.

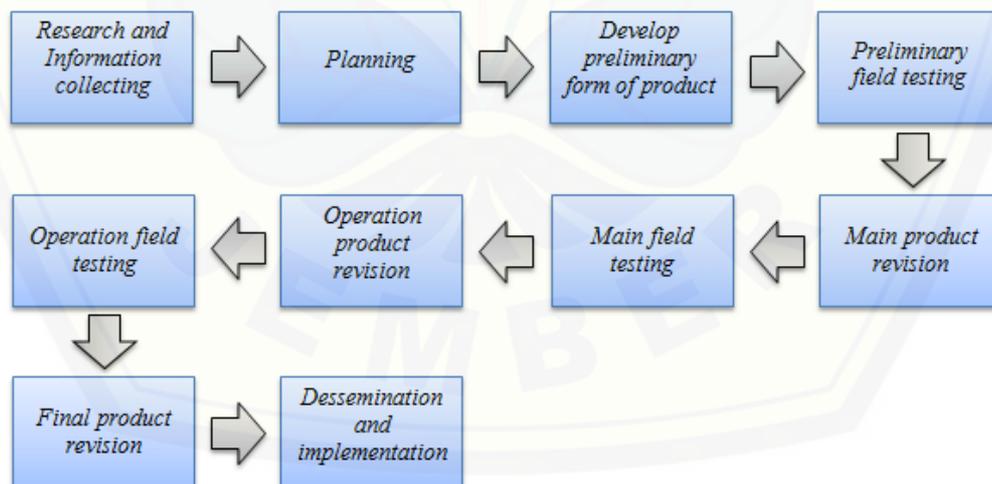
#### **2.4.4 Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada KD Sistem pembayaran dan alat pembayaran**

Seel & Richey dalam Setyosari (2013:223) mendefinisikan penelitian pengembangan adalah: *“Developmental research, as opposed to simple instructional development, has been defined as the systematic study of designing, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness”*. Berdasarkan penjelasan diatas penelitian pengembangan merupakan sebuah kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi suatu program, proses, dan hasil yang harus melalui validasi produk dan memenuhi kriteria konsistensi dan efektivitas.

Umumnya terdapat beberapa model pengembangan yang dapat diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu : model pengembangan rancangan R2D2, Kaufman, IDI, *Four-D*, ADDIE, Dick & Carey, Borg & Gall (Setyosari, 2013:229-239). Penelitian pengembangan media pembelajaran komik

digital ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall, dengan alasan tahapan atau langkah R&D seperti yang dikemukakan Borg merupakan langkah yang cukup ideal. Ideal yang dimaksudkan adalah tahapan yang dilakukan sederhana, detail dan sistematis sehingga tidak menyulitkan peneliti. Selain itu Borg & Gall (1983:775) menyebutkan bahwa *R&D method is a process used to develop and validate educational product*. Jadi metode R&D yang disarankan oleh Borg & Gall memang metode pengembangan yang digunakan untuk mengembangkan perangkat-perangkat pendidikan.

Model pengembangan Borg & Gall memiliki beberapa tahapan penelitian pengembangan yang dikenal dengan "*The R&D Cycle*", terdapat sepuluh tahapan, yaitu (1) *Research and Information collecting*, (2) *Planning*, (3) *Develop preliminary form of product*, (4) *Preliminary field testing*, (5) *Main product revision*, (6) *Main field testing*, (7) *Operation product revision*, (8) *Operation field testing*, (9) *Final product revision*, (10) *Dessemination and implementation* Borg & Gall (1983:775). Gambar tahap penelitian tersebut pada 2.1, sebagai berikut.



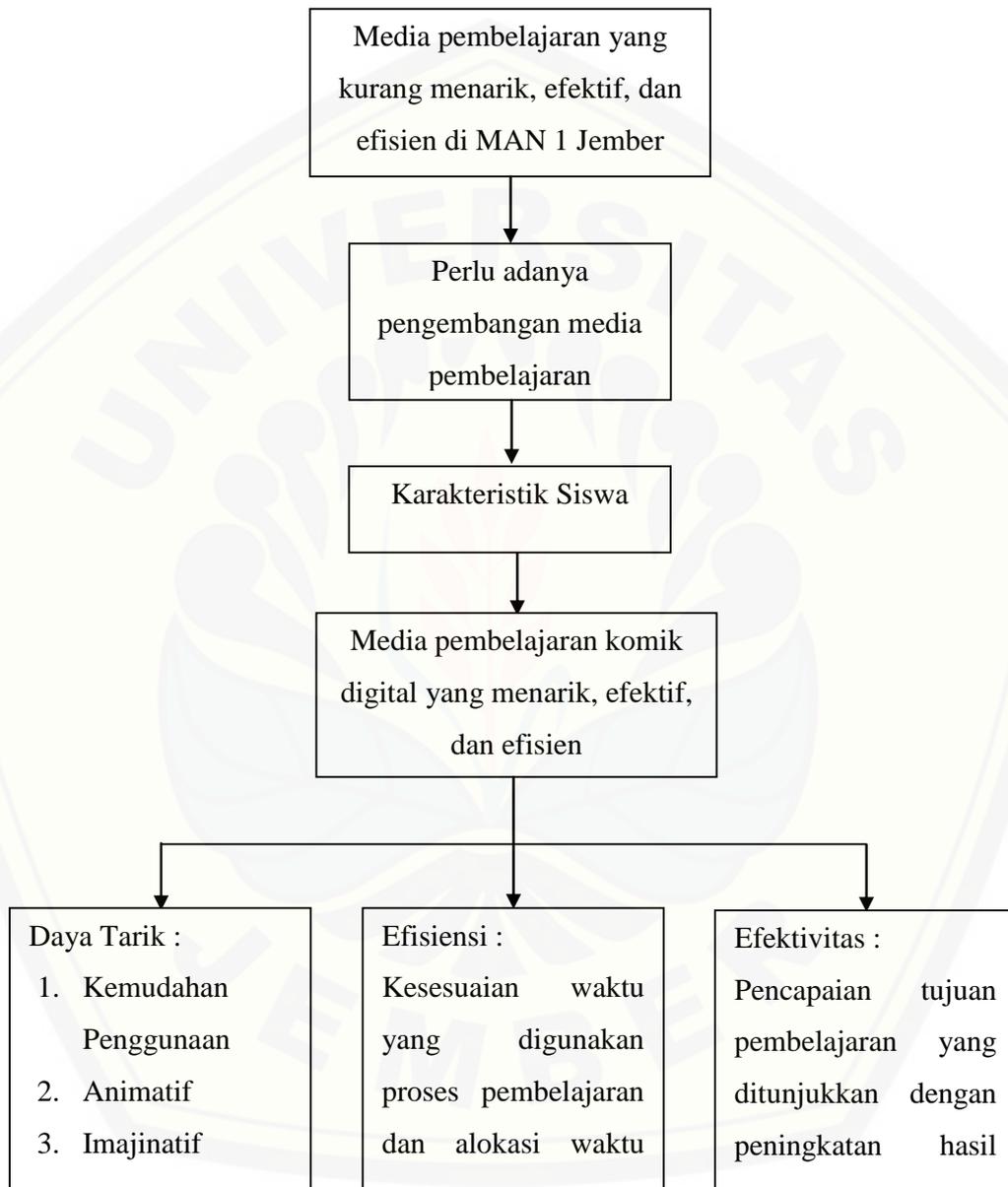
**Gambar 2.1 Tahap Penelitian Pengembangan Borg and Gall**

Penjelasan tahap-tahap penelitian pengembangan Borg and Gall adalah sebagai berikut :

1. *Research and Information collecting*; tahap pertama pada model penelitian pengembangan ini adalah pengumpulan data berupa studi literatur dan pengkajian masalah yang dapat dilakukan melalui observasi kelas.
2. *Planning*; pada tahap ini peneliti merumuskan masalah, menentukan tujuan penelitian yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas;
3. *Develop preliminary form of product*; tahap ini merupakan pengembangan produk awal. Termasuk dalam tahap ini adalah persiapan komponen-komponen yang diperlukan dalam menunjang pelaksanaan pengembangan seperti bahan-bahan pelajaran, buku pegangan dan perangkat penilaian.
4. *Preliminary field testing*; tahap ini merupakan tahap uji lapangan produk awal atau uji terbatas produk. Peneliti melibatkan subjek sebanyak 6-12 subjek. Pada tahapan ini peneliti lebih menekankan pada proses analisis kelemahan-kelemahan produk dengan menggunakan beberapa instrumen penelitian seperti observasi, wawancara dan angket.
5. *Main product revision*; tahap ini merupakan tahap perbaikan dari hasil analisis yang dilakukan pada tahap sebelumnya untuk menghasilkan produk yang lebih baik.
6. *Main field testing*; tahap uji coba produk yang telah diperbaiki dalam skala yang lebih luas yaitu melibatkan seluruh peserta didik yang menjadi subjek penelitian.
7. *Operation product revision*; yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas.
8. *Operation field testing*; yaitu langkah uji validasi terhadap produk yang telah dihasilkan.
9. *Final product revision*; yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap produk yang dihasilkan guna menghasilkan produk akhir.
10. *Dessemination and implementation*; tahap implementasi dan menyebarluaskan produk dikembangkan.

## 2.5 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini terdapat pada gambar 2.2 yaitu sebagai berikut.



**Gambar 2.2 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital**

### BAB 3. METODE PENGEMBANGAN

Metode penelitian yang akan dijelaskan pada bab ini meliputi model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, dan teknis analisis data.

#### 3.1 Model Pengembangan

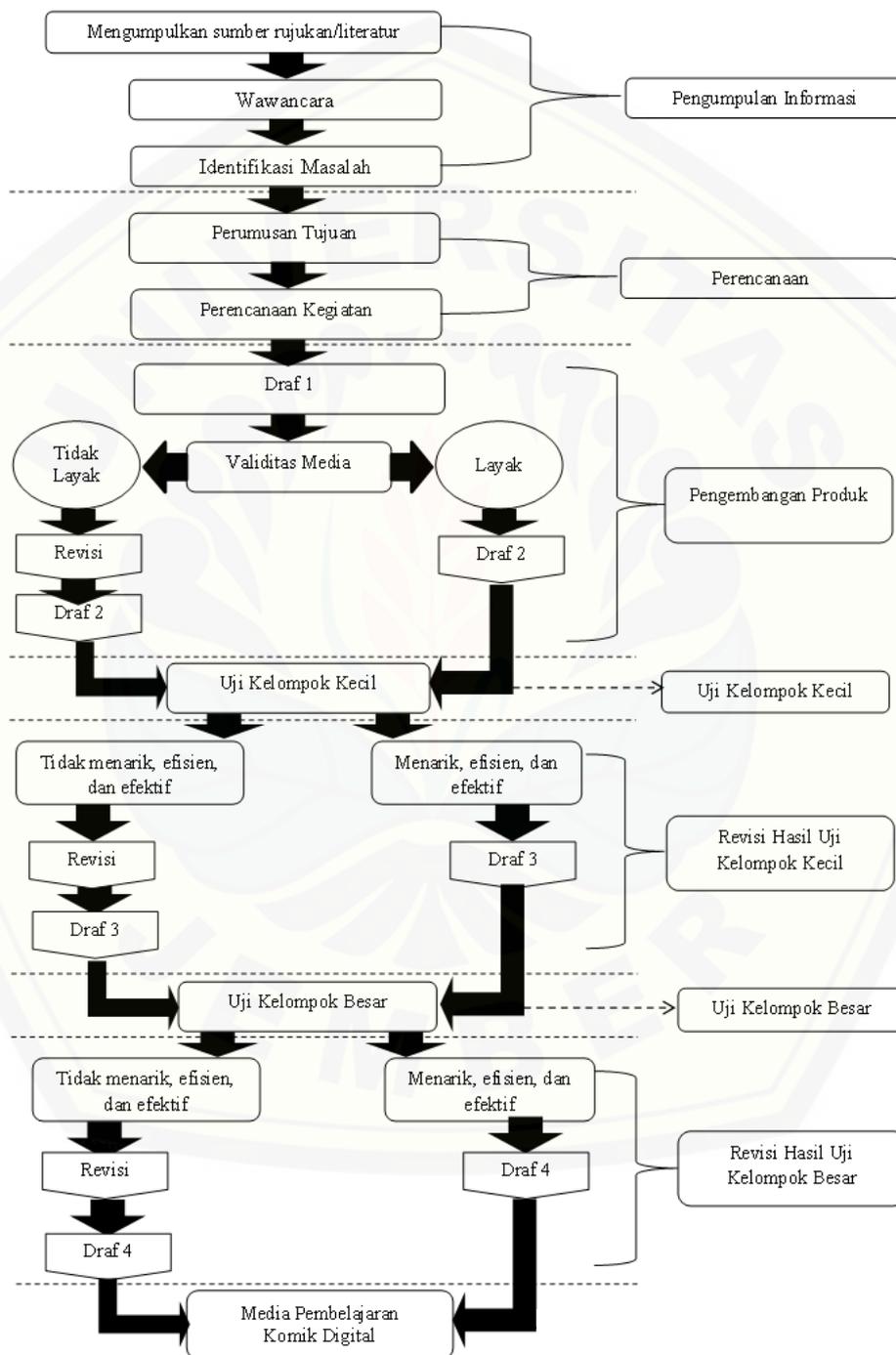
Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian prosedural yang bersifat deskriptif. Model prosedural biasanya menggambarkan alur atau suatu langkah-langkah yang diikuti secara bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir untuk menghasilkan produk sesuai dengan tujuan pengembangan. Penelitian pengembangan ini memilih model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang dikenal dengan model pengembangan Borg & Gall.

Model pengembangan Borg & Gall memiliki sepuluh tahapan penelitian pengembang, yaitu (1) Pengumpulan informasi (*Research and Information collecting*); (2) Perencanaan (*Planning*); (3) Pengembangan draf produk (*Develop preliminary form of product*); (4) Uji kelompok kecil (*Preliminary field testing*); (5) Revisi hasil uji kelompok kecil (*Main product revision*); (6) Uji kelompok besar (*Main field testing*); (7) Revisi hasil uji kelompok besar (*Operation product revision*); (8) Validasi akhir (*Operation field testing*); (9) Revisi hasil validasi akhir (*Final product revision*); (10) Implementasi dan penyebarluasan produk (*Dessemination and implementation*).

Mengacu pada Puslitjaknov (2008:11), dari sepuluh langkah pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi dan disederhanakan, maka dalam pengembangan ini atas pertimbangan waktu dan keterbatasan biaya, maka dibatasi hingga tahap ke 7 yaitu revisi hasil uji kelompok besar yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran. Semua langkah yang dipilih telah mencakup prinsip penelitian pengembangan, yaitu adanya validasi dan revisi berulang.

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Desain rancangan prosedur pengembangan secara rinci disajikan dalam gambar 3.1



Gambar 3.1 Rancangan Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Penjelasan dari diagram prosedur rancangan pengembangan media pembelajaran di atas adalah sebagai berikut :

### **3.2.1 Pengumpulan Informasi (*Research and Information Collecting*)**

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi mengenai penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi. Terdapat 3 langkah pokok, yaitu :

a. Mengumpulkan sumber rujukan atau studi literatur

Langkah ini dilakukan untuk pengenalan lebih jauh terhadap produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pengumpulan sumber rujukan ini dikerjakan untuk mengidentifikasi sumber-sumber mana yang mendukung pelaksanaan pengembangan media pembelajaran komik digital. Langkah pertama adalah mengkaji sumber rujukan dari berbagai sumber buku dan jurnal yang relevan serta penelitian terdahulu yang berhubungan dengan media pembelajaran komik digital. Langkah selanjutnya adalah mengkaji buku-buku pedoman dan panduan penelitian model pengembangan yang akan dilakukan.

b. Wawancara

Peneliti melakukan wawancara pada guru mata pelajaran ekonomi kelas X di MAN 1 Jember yaitu Ibu Raras Indriyani, S.Pd dan Wakil Kepala Sekolah (WAKA) bagian sarana dan prasarana. Wawancara dengan Ibu Raras Indriyani, S.Pd dilakukan untuk memperoleh informasi tentang efisiensi dan efektifitas penggunaan media pembelajaran di kelas X IPS MAN 1 Jember. Wawancara dengan WAKA bagian sarana dan prasarana dilakukan untuk mengetahui ketersediaan sarana prasarana di MAN 1 Jember. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa kelas X IPS mengenai karakteristik media pembelajaran yang dapat mempermudah pemahaman siswa di dalam kelas.

c. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan pertimbangan hasil observasi, wawancara dan studi dokumen. Peneliti dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan terkait dengan media pembelajaran meliputi : (1) penggunaan media pembelajaran menggunakan media *powerpoint* tetapi hanya berisikan teks dan bagan, (2) media pembelajaran yang digunakan belum menarik, efisien, dan efektif, (3) belum ada penggunaan media pembelajaran multimedia yang mengkolaborasikan aspek visual dan audio-visual dengan memanfaatkan teknologi informasi (TI) yaitu menggunakan alat bantu komputer, laptop dan/atau *smartphone*.

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diperlukan sebuah solusi yang cocok dengan permasalahan yang dihadapi. Pengembangan media pembelajaran berupa komik digital diharapkan mampu menjadi jawaban atas permasalahan yang dihadapi.

### 3.2.2 Perencanaan (*Planning*)

Tahap perencanaan terdiri dari dua langkah, yaitu perumusan tujuan dan perencanaan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan dalam penelitian.

a. Perumusan Tujuan

Pada tahap ini peneliti memilih mata pelajaran ekonomi kelas X IPS untuk pengembangan media pembelajaran. Setelah memilih mata pelajaran dan kelas, kemudian memilih kesesuaian media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan materi pelajaran yang akan digunakan pada media pembelajaran. Peneliti memilih mata pelajaran ekonomi kelas X IPS dengan kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran. Alasan pemilihan kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran karena kompetensi dasar ini dianggap memiliki pembahasan yang luas dan banyak sehingga membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang menarik, efisien dan efektif agar proses pembelajaran lebih optimal. Adapun indikator pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran terdapat pada tabel 3.1

**Tabel 3.1 Indikator pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran**

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Sistem pembayaran dan alat pembayaran	Sistem Pembayaran
4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran</li> <li>2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian</li> <li>3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran</li> </ol>
	Alat Pembayaran
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui pengertian alat pembayaran</li> <li>2. Menjelaskan fungsi uang</li> <li>3. Menyebutkan jenis uang</li> <li>4. Mengidentifikasi syarat uang</li> </ol>
	Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Nontunai
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengetahui penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia</li> <li>2. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran non tunai</li> </ol>

b. Perencanaan Kegiatan

Tahap ini menyajikan penelitian pengembangan berjalan sistematis sesuai prosedur pengembangan. Perencanaan kegiatan menentukan waktu uji kelompok kecil, waktu uji kelompok terbatas, format penilaian produk, tenaga-tenaga validator serta menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Waktu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar akan di laksanakan pada bulan Januari dengan rincian waktu menyesuaikan pelaksanaan proses pembelajaran yang ada di MAN 1 Jember.

Pada tahap validasi pengembangan media pembelajaran, peneliti menetapkan pihak-pihak yang berperan sebagai validator yaitu beberapa guru dari MAN 1 Jember. Tujuan dibentuknya tim validator tersebut adalah untuk memberikan penilaian kelayakan terhadap produk yang akan dikembangkan serta pemberian masukan-masukan untuk perbaikan media pembelajaran komik digital.

### 3.2.3 Pengembangan Draf Produk (*Develop Preliminary Form Of Product*)

Tahap ini dilakukan pengembangan bentuk permulaan produk yang akan dihasilkan atau masih dalam bentuk draf kasar dari produk media pembelajaran. Adapun beberapa langkah dalam tahap ini adalah :

a. Pembuatan Draf 1

Pembuatan draf 1 ini melalui beberapa tahapan yaitu pembuatan skenario komik dengan menggunakan microsoft word, visualisasi skenario menggunakan layanan internet pixton ([www.pixton.com](http://www.pixton.com)), dan *software* corel draw, serta pengemasan media pembelajaran kedalam bentuk digital menggunakan *software* flipbook maker. Peneliti juga menggunakan video pembelajaran yang diunduh dari youtube ([www.youtube.com](http://www.youtube.com)) untuk menunjang kelengkapan isi media pembelajaran komik digital.

Format desain dalam media pembelajaran komik digital antara lain : halaman sampul, daftar isi, keterangan penggunaan media pembelajaran komik digital, pengenalan karakter komik, materi pelajaran yang dikemas menjadi komik, video pembelajaran, latihan soal berbentuk soal uraian singkat. Materi pelajaran, video pembelajaran dan latihan soal dikelompokkan menjadi 3 sub bab yaitu sistem pembayaran, alat pembayaran dan sistem dan alat pembayaran non tunai.

b. Validasi desain media pembelajaran

Pada tahap ini, media pembelajaran komik digital akan di validasi oleh para validator yang terdiri dari validator isi atau materi, validator desain media dan validator bahasa dengan mengacu pada lembar validasi (*lampiran 5&6*) yang telah disediakan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap uji ahli ini meliputi : (1) Mendatangi ahli dalam pengembangan media pembelajaran, (2) Menjelaskan maksud kedatangan dan proses pengembangan yang telah dilakukan dan (3) Meminta bantuan umpan balik tentang kekurangan produk yang dikembangkan tersebut.

Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis dari hasil validasi oleh validator, jika hasil analisis menunjukkan :

- 1) Digunakan tanpa revisi, maka kegiatan selanjutnya adalah uji kelompok kecil
- 2) Digunakan dengan revisi kecil, maka kegiatan selanjutnya merevisi terlebih dahulu kemudian langsung uji kelompok kecil
- 3) Digunakan dengan revisi besar.

Selanjutnya apabila dilakukan revisi maka peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh validator sehingga diperoleh draf 2, kemudian kembali pada kegiatan meminta pertimbangan ahli. Tahap ini ada kemungkinan terjadi siklus (kegiatan validasi secara berulang) untuk mendapatkan media pembelajaran yang layak digunakan, dan selanjutnya dilakukan uji kelompok kecil.

#### **3.2.4 Uji Kelompok Kecil (*Preliminary Field Testing*)**

Tahap ini menyajikan draf 2 media pembelajaran yang telah di validasi dan siap diuji kelompok kecil dengan subyek pengembangan. Pada uji coba kelompok kecil ini dilakukan pada 10 siswa yang ditentukan dengan mengambil sampel dengan cara pengambilan 3 orang siswa dengan hasil belajar tinggi 3 siswa dengan hasil belajar sedang dan 3 siswa dengan hasil belajar rendah pada kelas X IPS 3. Prosedur pelaksanaan uji kelompok kecil yaitu :

- a. Siswa diberikan penjelasan tentang cara menggunakan media komik digital.
- b. Peserta mengikuti proses pembelajaran menggunakan draf 2 media pembelajaran komik digital.
- c. Siswa mengerjakan soal ulangan harian.
- d. Peneliti memberikan angket daya tarik media kepada peserta didik.

Pengukuran yang dilakukan pada uji kelompok kecil adalah kemenarikan, efisiensi dan efektifitas media pembelajaran komik digital.

#### **3.2.5 Revisi Produk Uji Kelompok Kecil (*Main Product Revision*)**

Tahap ini meliputi kegiatan revisi terhadap produk berdasarkan hasil dari uji kelompok kecil, dalam hal ini peneliti melihat kemenarikan, efisiensi dan efektivitas media pembelajaran komik digital. Jika draf ke-2 belum memenuhi

kriteria kemenarikan, efisiensi dan efektivitas maka draf tersebut akan direvisi berdasarkan kritik dan saran dari siswa melalui uji kelompok kecil untuk membuat draf ke-3 yang lebih baik dan akan di implementasikan uji kelompok besar.

### **3.2.6 Uji Kelompok Besar atau Lebih Luas (*Main Field Testing*)**

Tahap ini merupakan draf ke-3 media pembelajaran yang akan dikembangkan dan diuji dalam kelompok besar. Adapun subyek dari uji kelompok besar dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X IPS 1 dan X IPS 2 sejumlah 60 siswa dalam 2 kelas. Prosedur pelaksanaan uji kelompok besar yaitu :

- a. Siswa diberikan penjelasan tentang cara menggunakan media komik digital.
- b. Peserta mengikuti proses pembelajaran menggunakan draf 3 media pembelajaran komik digital.
- c. Siswa mengerjakan soal ulangan harian.
- d. Peneliti memberikan angket daya tarik media kepada peserta didik.

Pengukuran yang dilakukan pada uji kelompok besar adalah kemenarikan, efisiensi dan efektifitas media pembelajaran komik digital.

### **3.2.7 Revisi Hasil Uji Kelompok Besar atau Lebih Luas (*Operation Product Revision*)**

Pada tahap ini merevisi draf ke-3 yang telah digunakan pada uji kelompok besar. Jika draf ke-3 belum memenuhi kriteria menarik, efisien dan efektif, maka draf tersebut akan direvisi berdasarkan kritik dan saran dari uji coba kelompok besar untuk membuat draf ke-4 media pembelajaran. Jika draf ke-3 sudah memenuhi kriteria menarik efisien dan efektif maka draf tersebut tidak perlu direvisi dan diperoleh draf ke-4 yaitu produk final media pembelajaran komik digital.

### 3.3 Pelaksanaan Uji Coba Produk

Pelaksanaan uji coba produk dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui kemenarikan, efisiensi, dan efektifitas media pembelajaran komik digital yang terdiri dari subjek uji coba, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### 3.3.1 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari sasaran uji coba dan validator produk, yaitu sebagai berikut :

a. Sasaran uji coba

Teknik pengambilan sampel sasaran ujicoba yang akan dilakukan peneliti menggunakan *sample random sampling* (Sugiyono, 2014:84) yaitu sebagai berikut :

- 1) Uji coba kelompok kecil : 10 peserta didik kelas X IPS 3 di MAN 1 Jember yang ditentukan dengan pengambilan sampel secara acak pada kelas X IPS 3 yang memiliki kemampuan heterogen.
- 2) Uji coba kelompok besar : Seluruh siswa kelas X IPS 1 dan 2 MAN 1 Jember yang terdiri dari 60 orang siswa.

b. Validator isi/materi, validator desain media, dan validator media :

- 1) Raras Indriyani, S.Pd., M.P. sebagai ahli isi/materi (Guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember)
- 2) Nely Damayanti, S.Pd. sebagai ahli isi/materi (Guru mata pelajaran ekonomi di MAN 1 Jember)
- 3) Mohammad Hanafi, S.Kom. sebagai ahli media (Guru mata pelajaran TIK di MAN 1 Jember)
- 4) Fadrizal Merdhianto, S.Pd., M.Pd. sebagai ahli media (Guru mata pelajaran seni rupa di MAN 1 Jember).
- 5) Syuhadak, S.Pd., sebagai ahli bahasa (Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di MAN 1 Jember)

### 3.3.2 Desain Uji Coba

Uji coba yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran adalah untuk mengetahui daya tarik, efisiensi dan efektivitas media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran ekonomi untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember sehingga dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran.

Aspek kemenarikan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat diketahui dari respon yang diberikan siswa melalui angket respon siswa pada proses uji coba baik uji coba kelompok kecil maupun uji coba kelompok besar.

Aspek efisiensi media pembelajaran komik digital dapat diketahui dengan membandingkan jumlah waktu yang digunakan peserta didik untuk memahami KD sistem pembayaran dan alat pembayaran dengan alokasi waktu yang ada di dalam silabus. Hasil ini didapat dari observasi peneliti dalam proses pembelajaran yang diperkuat dengan wawancara kepada guru mata pelajaran ekonomi.

Aspek efektivitas media pembelajaran komik digital dapat diketahui dengan melihat tingkat perbedaan hasil belajar, dengan membandingkan rata-rata hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital. Desain uji coba yang akan digunakan adalah desain penelitian eksperimen yaitu dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah, memakai sistem “*before-after*” yaitu sebuah desain penelitian yang digunakan dengan cara memberikan tes awal dan tes akhir terhadap sampel penelitian. Desain penelitian “*before-after*” dapat digambarkan seperti gambar 3.2 (Sugiyono, 2014:303)



**Gambar 3.2 Desain Eksperimen “*before-after*”. O<sub>1</sub> nilai sebelum perlakuan dan O<sub>2</sub> nilai sesudah perlakuan**

Keterangan :

- $O_1$  : nilai hasil ulangan KD sebelumnya  
 $O_2$  : nilai hasil ulangan KD sistem pembayaran dan alat pembayaran  
X : Eksperimen/Perlakuan

Penelitian pengembangan dengan desain uji coba eksperimen ini diberikan kepada kelompok siswa dengan memberikan tes awal dan tes akhir, sehingga penelitian ini dilakukan dua kali observasi yaitu sebelum dan sesudah perlakuan/eksperimen (X). Desain uji coba “*before-after*” dilakukan dengan cara melihat nilai hasil ulangan KD sebelumnya ( $O_1$ ) atau nilai sebelum siswa kelas X IPS 1 MAN 1 Jember menggunakan media pembelajaran komik digital yang dibandingkan dengan nilai hasil ulangan KD sistem pembayaran dan alat pembayaran ( $O_2$ ) atau nilai sesudah siswa kelas X IPS 1 dan 2 MAN 1 Jember menggunakan media pembelajaran komik digital. Peneliti melakukan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran komik digital kepada siswa pada tahap uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Apabila diperoleh hasil bahwa nilai nilai hasil ulangan KD sebelumnya ( $O_2$ ) setelah adanya perlakuan lebih tinggi daripada nilai hasil ulangan KD sistem pembayaran dan alat pembayaran ( $O_1$ ) maka dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran ini lebih efektif.

### 3.3.3 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas angket respon siswa, tes hasil belajar, pedoman wawancara, lembar validasi produk, dan dokumen.

a. Angket respon siswa

Merupakan instrumen yang digunakan untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital. Angket yang diberikan kepada siswa berisi pernyataan mengenai kemenarikan media pembelajaran komik digital. Melalui angket ini dapat diketahui tingkat kemenarikan media pembelajaran komik digital.

b. Tes hasil belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dan digunakan untuk melihat tingkat efektivitas media pembelajaran komik digital.

c. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pada saat pra observasi tentang pembelajaran dan media yang digunakan dikelas. Pedoman wawancara juga digunakan untuk memperoleh informasi mengenai efisiensi media pembelajaran komik digital.

d. Lembar validasi produk

Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi materi dan media yang dikembangkan. Lembar validasi terdiri dari 2 jenis, yaitu lembar validasi materi atau isi dan lembar validasi desain media yang divalidasi oleh para ahli dibidang masing-masing.

e. Metode Dokumen

Metode dokumen digunakan untuk mengumpulkan data informasi mengenai sekolah untuk mendukung pengembangan media pembelajaran komik digital. Data-data tersebut seperti daftar siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 di MAN 1 Jember yang merupakan subjek penelitian, data nilai ulangan harian siswa, jadwal pelajaran ekonomi, foto kegiatan penelitian, dan dokumen lainnya.

### 3.4 Teknik Analisis Data

#### 3.4.1 Uji Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran Komik Digital

Pengujian daya tarik media pembelajaran komik digital berasal dari data angket respon siswa. Tingkat daya tarik media pembelajaran komik digital ini diuji dengan lembar angket yang diberikan pada peserta didik. Angket respon siswa akan diuji dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Angket respons disusun dalam bentuk check list sehingga responden hanya memberi tanda cek (√) pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan yang diamati. Skala yang digunakan peneliti untuk mengukur setiap instrumen adalah menggunakan skala lajuan (rating scale) tipe *numerical rating scale*. Masing-

masing angket terdapat berbagai pilihan jawaban yang memiliki skor yang berbeda yang menggambarkan tingkat daya tarik produk bagi pengguna. Skor penilaian dari setiap pilihan jawaban dapat dilihat dalam tabel 3.2

**Tabel 3.2 Skor Penilaian Terhadap Pilihan Jawaban**

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TS)	2
Kurang Setuju (KS)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Sumber: Widoyoko (2012:120)

Instrumen yang digunakan memiliki 5 pilihan jawaban, sehingga skor penilaian total dapat dicari dengan menggunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Jumlah subyek uji yang menjawab

N : Frekuensi terhadap butir soal

100% : Konstanta

Kriteria kelayakan hasil validasi dan uji coba disajikan dalam tabel 3.3 sebagai berikut.

**Tabel 3.3 Kriteria Daya Tarik Media Pembelajaran**

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Menarik sekali	Tidak perlu direvisi
61% - 80%	Menarik	Tidak perlu direvisi
41% - 60%	Cukup menarik	Direvisi
21% - 40%	Kurang menarik	Direvisi
< 21%	Kurang menarik sekali	Direvisi

Sumber: (Arikunto, 2010)

#### 3.4.2 Uji Tingkat Efisiensi Media Pembelajaran Komik Digital

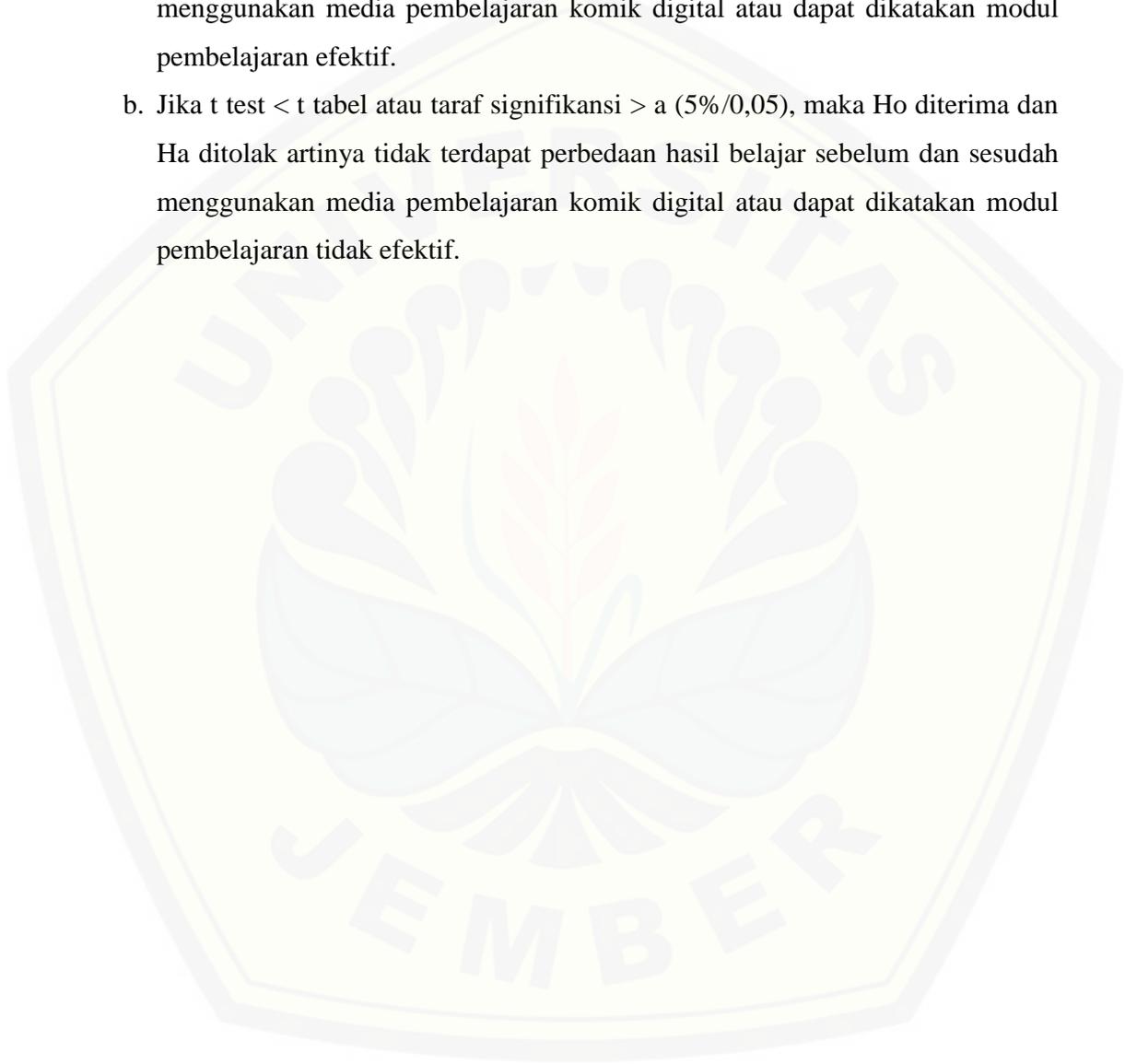
Uji efisiensi produk diperoleh melalui observasi kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dan diperkuat wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi dan siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 2 di MAN 1 Jember menggunakan pedoman wawancara yang terstruktur. Efisiensi media pembelajaran komik digital dapat dilihat melalui kesesuaian waktu penyampaian materi pelajaran dengan alokasi waktu yang ditetapkan di silabus bahkan dapat mempersingkat waktu belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai waktu yang telah direncanakan. Kegiatan terakhir adalah penarikan kesimpulan tentang tingkat efisiensi penggunaan media pembelajaran komik digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran.

#### 3.4.3 Uji Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Komik Digital

Tingkat efektivitas media pembelajaran komik dapat diketahui melalui perbedaan hasil belajar siswa dengan melihat hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital, dilakukan perbandingan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah melalui rumus *paired sample t-test* yang

dianalisis menggunakan program SPSS IBM V.22. Selanjutnya dilakukan analisis antara t tabel dengan taraf signifikansi 5% dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika  $t \text{ test} > t \text{ tabel}$  atau taraf signifikansi  $< \alpha$  (5%/0.05), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital atau dapat dikatakan modul pembelajaran efektif.
- b. Jika  $t \text{ test} < t \text{ tabel}$  atau taraf signifikansi  $> \alpha$  (5%/0,05), maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital atau dapat dikatakan modul pembelajaran tidak efektif.



## BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab 4 ini akan membahas hasil pengumpulan data penelitian dan pengembangan. Setelah data dikumpulkan, maka data dianalisis dan dibahas sehingga dapat memaparkan dengan jelas hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Berikut adalah penjabaran dari hasil penelitian pengembangan.

### 2.1 Data Pendukung

Data pendukung merupakan data yang dikumpulkan untuk menunjang hasil penelitian pengembangan yang dilakukan. Data tersebut berisikan tentang kondisi sekolah.

#### 2.1.1 Kondisi Sekolah

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember terletak di jalan Imam Bonjol No. 50 Jember. MAN 1 Jember telah terakreditasi A, yang mempunyai 4 jurusan yaitu jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dan Bahasa.

MAN 1 Jember mempunyai 70 ruangan yang dilengkapi dengan fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran yang dimiliki oleh MAN 1 Jember adalah ruang kelas yang telah dilengkapi dengan LCD *projector*, dua ruang laboratorium komputer yang masing-masing ruang terdiri dari 40 komputer lengkap dengan perangkatnya, laboratorium IPA (biologi, fisika, kimia), laboratorium bahasa, perpustakaan, ruang keterampilan (tata busana, otomotif, elektronika, pertanian) yang dilengkapai dengan sarana penunjang praktik, ruang multimedia, taman belajar (*outdoor*), lapangan olahraga (basket, voli, bulu tangkis, tenis meja) yang dilengkapi dengan peralatan-peralatan olahraga.

Sumber daya manusia yang dimiliki oleh MAN 1 Jember terdiri dari 74 tenaga pendidik dan 25 tenaga administratif yang bertugas di bagian tata usaha, koperasi, perpustakaan, kebersihan, dan keamanan. Beberapa tenaga yang terlibat dalam perancangan, pengoprasian, dan pelaksanaan pengembangan media

pembelajaran komik digital ini adalah 2 orang guru ekonomi yaitu ibu Raras Indriyana, S.Pd., M.P dan ibu Nelly Damayanty, S.Pd., 1 orang ahli di bidang pemrograman komputer yaitu bapak Mohammad Hanafi, S.Kom., 1 orang ahli di bidang komputer dan jaringan yaitu bapak Dedy Tugas Mulyo Hadi Saputro, S.kom., 1 orang guru kesenian yang ahli dibidang seni digital yaitu bapak Fadrizal Merdhianto, S.Pd., M.Pd., dan 1 orang guru Bahasa Indonesia yaitu bapak Syuhadak, S.Pd.,

Berdasarkan data diatas bahwa MAN 1 Jember mempunyai fasilitas yang lengkap serta sumber daya manusia yang andal, sehingga pengembangan media pembelajaran komik digital ini dapat dilaksanakan dengan baik dan tepat sasaran.

## 2.2 Data Utama

### 2.2.1 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital

#### a. Jadwal Perencanaan Kegiatan Uji Coba

Jadwal perencanaan kegiatan uji coba media pembelajaran komik digital pada tabel 4.1 sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan Uji Coba**

No.	Tanggal	Kegiatan
1	06 – 11 Desember 2017	Validasi Tahap I
2	12 – 14 Desember 2017	Validasi Tahap II
3	02, 04, dan 09 Januari 2018	Uji Kelompok Kecil
4	11 – 24 Januari 2018	Uji Kelompok Besar

#### b. Proses Pembuatan Produk

Pembuatan produk ini melalui beberapa tahapan yaitu: (1) Pembuatan skenario komik menggunakan aplikasi microsoft word, (2) Visualisasi skenario menggunakan layanan internet yaitu pixton ([www.pixton.com](http://www.pixton.com)), (3) Desain *layout* komik menggunakan aplikasi corel draw X7, dan (4) Digitalisasi menggunakan aplikasi flipbook maker dan PDF. Adapun format desain dalam media pembelajaran komik digital ini adalah halaman sampul, pengenalan tokoh, keterangan penggunaan, materi pelajaran dalam bentuk

komik, video pembelajaran, dan latihan soal uraian singkat. Gambar hasil produk pengembangan pembelajaran komik digital yaitu sebagai berikut :



**Gambar 4.1 Sampul Media Pembelajaran Komik Digital**

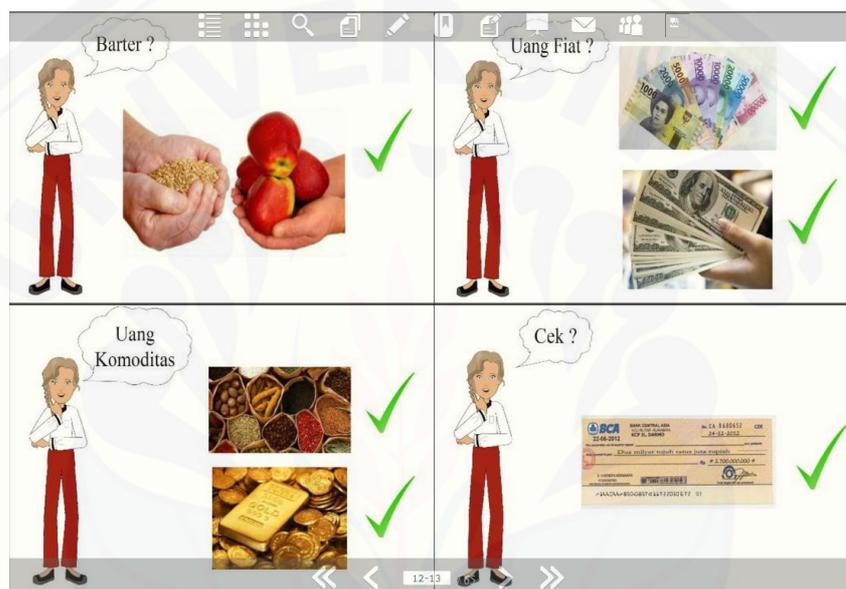
Halaman sampul dibuat semenarik mungkin dengan menampilkan beberapa tokoh yang terdapat dalam media pembelajaran komik digital, menampilkan KD yang dibahas, serta menggunakan warna yang senada. Halaman sampul yang menarik diharapkan akan menimbulkan rasa ingin tahu siswa terhadap media pembelajaran komik digital. Tampilan pembuka sub bab pada gambar 4.2 yaitu sebagai berikut

#### SUB BAB I SISTEM PEMBAYARAN



**Gambar 4.2 Tampilan Pembuka Sub BAB 1 Sistem Pembayaran**

Tampilan pembuka pada setiap bab diselaraskan yaitu dibagian atas terdapat judul dari sub bab yang akan dibahas pada media pembelajaran komik digital ini terdapat 3 sub bab yaitu sistem pembayaran, alat pembayaran dan sistem dan alat pembayaran non tunai. Contoh penyajian materi pada gambar 4.3, sebagai berikut.



**Gambar 4.3 Pembahasan Evolusi Sistem Pembayaran**

Beberapa materi disajikan dengan gambar konkret sebagai pendukung materi yang sedang dibahas. Media pembelajaran ini juga menggunakan beberapa penekanan pada bagian-bagian penting materi seperti penebalan kata, dan pemakaian *blank background* namun tidak mengurangi unsur karakter tokoh. Tujuan dari penekanan pada bagian-bagian penting dalam pembahasan adalah untuk mempertahankan fokus siswa pada pokok bahasan yang harus dikuasai pada sub bab tersebut. Selain penyajian materi dalam bentuk komik, dalam media pembelajaran komik digital ini juga memuat video pembelajaran dan latihan soal. Tampilan penyajian video pembelajaran dan latihan soal pada gambar 4.4, sebagai berikut.



**Gambar 4.4** Video Pembelajaran dan Latihan Soal

Video pembelajaran dan latihan soal ini disajikan pada bagian akhir pembahasan setiap sub bab.

### 2.2.2 Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran Komik Digital

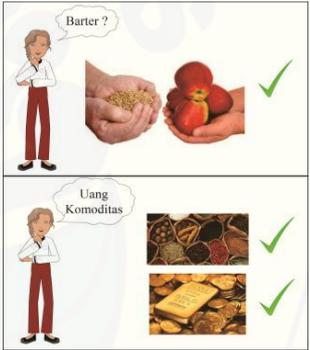
Hasil uji validasi media pembelajaran komik digital oleh validator isi atau materi, media, dan bahasa akan dijelaskan sebagai berikut :

#### a. Validasi Isi atau Materi

Validasi isi atau materi pada uji kelayakan media pembelajaran komik digital dilakukan 2 kali tahapan. Validasi tahap I oleh ibu Raras Indriyani, S.Pd., M.P., yang dilakukan pada tanggal 6 Desember 2017 dengan perolehan hasil skor validasi sebesar 79,2 % (*Lampiran 5.1*). Skor tersebut menunjukkan bahwa isi atau materi media pembelajaran komik digital sudah layak namun perlu dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran validator. Validasi tahap I oleh ibu Nelly Damayanti, S.Pd., pada tanggal 7 Desember 2017 memperoleh skor 75% (*Lampiran 5.1*), dengan hasil yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital sudah layak namun perlu adanya

beberapa revisi. Adapun hal-hal yang perlu direvisi pada validasi tahap I pada tabel 4.2 sebagai berikut :

**Tabel 4.2 Revisi Validasi Isi atau Materi**

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Video pembelajaran		
2.	Penggunaan gambar pada contoh		

Dari tabel di atas dapat disimpulkan adalah terdapat 2 komponen pada validasi isi atau materi yang harus direvisi yaitu pada video pembelajaran yang awalnya berbentuk kartun direvisi menjadi video pembelajaran berbentuk aktivitas konkret yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Komponen kedua yaitu penambahan contoh gambar pada masing-masing evolusi sistem pembayaran.

Validasi tahap II oleh ibu Raras Indriyani, S.Pd., M.P., dan ibu Nelly Damayanti, S.Pd., pada tanggal 12 Desember 2017 masing-masing validator memberikan hasil skor sebesar 100% (*Lampiran 5.2*) yang artinya media pembelajaran komik digital sudah layak untuk digunakan tanpa adanya revisi.

b. Validasi Desain Media

Validasi desain media dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital untuk digunakan pada proses pembelajaran. Validasi desain media dilakukan dengan 2 tahapan. Tahap I oleh bapak Mohammad Hanafi, S.Kom., pada tanggal 8 Desember 2017 dengan hasil skor validasi desain media sebesar 75% (*Lampiran 6.1*), skor tersebut menunjukkan bahwa desain media pembelajaran komik digital sudah layak untuk digunakan namun perlu ada revisi sesuai dengan saran validator. Sedangkan validasi tahap I dari bapak Fadrizal Merdianto, S.Pd., M.Pd., yang dilakukan pada tanggal 9 Desember 2017 memperoleh hasil 78,6% (*Lampiran 6.1*), skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital sudah layak tetapi perlu direvisi dibebberapa bagian. Hal-hal yang direvisi dalam validasi tahap I terdapat pada tabel 4.3 yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4.3 Revisi Validasi Desain Media**

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penggunaan jenis font		
2.	Alur baca pada komik		

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
3.	Pengemasan beberapa panel menjadi satu panel dan perubahan warna <i>background</i>		

Tabel di atas menunjukkan bahwa ada 3 komponen yang perlu direvisi yaitu penggunaan font pada media pembelajaran komik digital yang pada awalnya menggunakan jenis font *Times New Roman* menjadi *Comic Sans MS* karena menurut validator penggunaan font *Times New Roman* terkesan formal sedangkan komik merupakan media bacaan yang tidak formal. Komponen selanjutnya yang perlu direvisi adalah alur baca, alur baca ini berkaitan dengan penggunaan balon pada setiap panel yaitu dari kanan-kiri selanjutnya atas-bawah harus berurutan. Komponen terakhir yang perlu direvisi adalah beberapa panel dalam media pembelajaran komik digital harus dipangkas menjadi 2 panel dan dibuat menjadi poin-poin, selanjutnya dengan panel yang sama perlu ada perubahan warna *background* dari warna coklat menjadi warna kulit karena penggunaan warna kulit akan membuat warna tokoh tidak terlihat jelas.

Validasi desain media tahap II dilakukan setelah revisi beberapa saran dari validator desain media. Validasi tahap II oleh bapak Mohammad Hanafi, S.Kom., pada tanggal 14 Desember 2017 dengan hasil skor validasi desain media sebesar 96% (*Lampiran 6.2*), skor tersebut menunjukkan bahwa desain media pembelajaran komik digital sudah layak untuk digunakan tanpa ada revisi. Sedangkan validasi tahap II dari bapak Fadrizal Merdianto, S.Pd.,

M.Pd., yang dilakukan pada tanggal 14 Desember 2017 memperoleh hasil 100% (*Lampiran 6.2*), skor tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak tanpa revisi.

c. Validasi Bahasa

Validasi bahasa pada media pembelajaran komik digital dilakukan oleh seorang validator yaitu bapak Syuhadak, S.Pd., dengan 2 kali tahapan. Validasi tahap I dilakukan pada tanggal 2 Desember 2017 dengan perolehan hasil skor validasi sebesar 78 % (*Lampiran 7.1*). Skor tersebut menunjukkan bahwa isi atau materi media pembelajaran komik digital sudah layak namun perlu dilakukan beberapa revisi sesuai dengan saran validator. Adapun hal-hal yang perlu direvisi pada validasi tahap I pada tabel 4.4 sebagai berikut :

**Tabel 4.4 Revisi Validasi Bahasa**

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Penulisan kata sapaan		
2.	Kata depan ditulis terpisah		

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
3.	Istilah asing dicetak miring		

Tabel di atas menunjukkan terdapat 3 hal yang perlu dilakukan pembenahan dalam validasi bahasa, antara lain: (1) Penulisan kata sapaan dengan menggunakan huruf besar, (2) Penulisan kata depan ditulis terpisah, (3) Penulisan miring pada istilah-istilah asing. Selanjutnya pada validasi bahasa tahap 2 validator memberikan skor nilai 100% (*Lampiran 7.2*) yang artinya media pembelajaran dari segi tata bahasa sudah layak untuk diujicobakan.

### 2.2.3 Hasil Uji Kelompok Kecil Media Pembelajaran Komik Digital

#### a. Hasil Uji Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran Komik Digital

Pengukuran tingkat kemenarikan media pembelajaran komik digital adalah dari respon siswa yang ditulis dalam angket setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Uji tingkat kemenarikan yang dilakukan pada proses uji kelompok kecil dilaksanakan pada 10 orang siswa di kelas X IPS 3. Perolehan rata-rata dari skor angket respon siswa pada uji kelompok kecil adalah sebesar 87% (*Lampiran 8.1*).

Rekapitulasi hasil angket respon siswa pada uji kelompok kecil pada tabel 4.5 yaitu sebagai berikut :

**Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Kelompok Kecil**

No.	Pernyataan	Persentase	Kategori
1.	Media pembelajaran komik digital mudah digunakan	86%	Menarik Sekali
2.	Materi pelajaran yang termuat dalam media pembelajaran komik digital mudah dipahami	86%	Menarik Sekali
3.	Media pembelajaran komik digital sesuai dengan keinginan siswa yaitu media pembelajaran yang memuat unsur animasi dan gambar	90%	Menarik Sekali
4.	Media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan pemahaman saya pada materi yang diajarkan	88%	Menarik Sekali
5.	Tampilan media pembelajaran komik digital tidak monoton sehingga saya tidak merasa bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran	84%	Menarik Sekali
6.	Media pembelajaran komik digital membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	86%	Menarik Sekali
7.	Media pembelajaran komik digital yang responsif membuat saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung	74%	Menarik
8.	Media pembelajaran komik digital dapat membuat saya berpikir realistis seakan-akan merasakan secara langsung fenomena yang ada dalam cerita	94%	Menarik Sekali
9.	Media pembelajaran komik digital menumbuhkan rasa ingin tau saya terhadap materi yang dijelaskan	90%	Menarik Sekali
10.	Media pembelajaran komik digital mampu membuat saya berimajinasi terhadap materi pelajaran yang diajarkan	90%	Menarik Sekali
11.	Media pembelajaran komik digital dapat saya pelajari secara mandiri	84%	Menarik Sekali
12.	Saya lebih menyukai media pembelajaran komik digital dari pada pembelajaran menggunakan media <i>powerpoint</i>	92%	Menarik Sekali
<b>Rata-rata persentase</b>		<b>87%</b>	<b>Menarik Sekali</b>

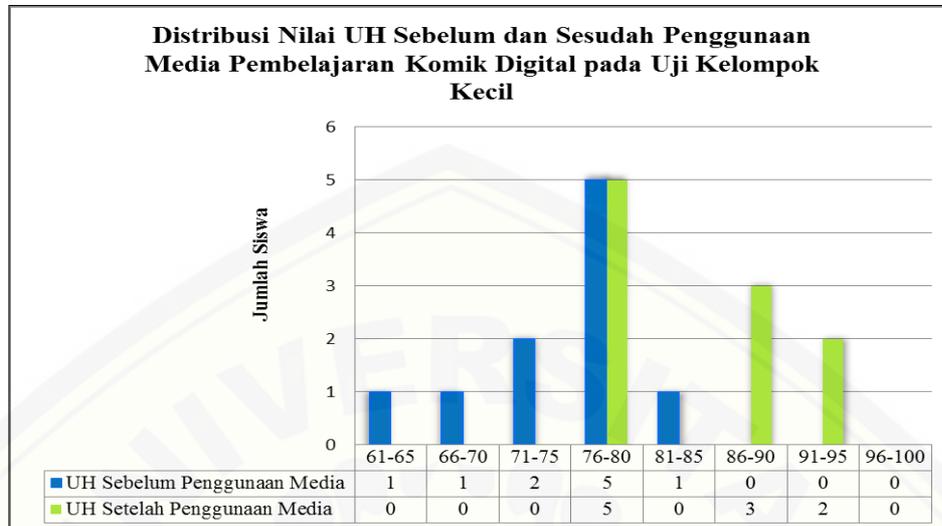
Berdasarkan tabel diatas, rata-rata persentase kemenarikan adalah 87% yang artinya media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat dikategorikan menarik sekali. Masing-masing indikator pada angket respon siswa juga menunjukkan bahwa rentangan skor sebesar 74% - 94%, berdasarkan tabel 3.3 skor tersebut dikategorikan sebagai kategori menarik dan menarik sekali, artinya media pembelajaran komik digital tidak memerlukan proses revisi ulang.

b. Hasil Uji Efisiensi Media Pembelajaran Komik Digital

Pengukuran tingkat efisiensi media pembelajaran komik digital pada uji kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui alokasi waktu yang digunakan guru dengan menggunakan media pembelajaran komik digital dalam proses pembelajaran pada uji coba skala kecil sebelum digunakan pada skala yang lebih luas. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada proses uji coba kelompok kecil dan didukung oleh keterangan yang disampaikan guru pada proses wawancara diperoleh hasil yaitu alokasi waktu yang disediakan pada silabus untuk Kompetensi Dasar (KD) sistem pembayaran dan alat pembayaran yaitu 4 x 3 JP. setelah adanya penggunaan media pembelajaran komik digital waktu yang digunakan untuk menyelesaikan KD sistem pembayaran dan alat pembayaran adalah 2 x 3 JP. Hal tersebut menunjukkan bahwa waktu yang dialokasikan pada silabus tersisa 2 x 3 JP waktu tersebut digunakan oleh guru untuk melakukan pengayaan, sisanya dapat digunakan untuk melanjutkan ke KD selanjutnya.

c. Hasil Uji Efektivitas Media Pembelajaran Komik Digital

Tingkat efektivitas media pembelajaran komik digital dilihat dari perbandingan nilai hasil belajar yaitu nilai hasil ulangan harian sebelum penggunaan media pembelajaran komik digital (pada KD sebelumnya) dan nilai hasil ulangan harian sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital. Berikut adalah distribusi nilai ulangan harian sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital pada gambar 4.5



**Gambar 4.5 Distribusi Nilai UH Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital pada Uji Kelompok Kecil**

Pada gambar 4.5 dapat dilihat bahwa terdapat perubahan nilai hasil ulangan harian siswa pada sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Balok berwarna biru menunjukkan bahwa nilai ulangan harian sebelum penggunaan media pembelajaran komik digital terdistribusi antara nilai 61-65 hingga 81-85, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah siswa berada di nilai 61-65 dan nilai tertinggi terletak di 81-85. Nilai ulangan harian setelah penggunaan media pembelajaran yaitu pada balok berwarna hijau tersebar di nilai 76-80 sampai 91-95. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada uji beda dengan menggunakan bantuan perangkat lunak SPSS diketahui tingkatan efektifitas media pembelajaran komik digital yang ditunjukkan dengan tabel 4.6.

**Tabel 4.6 Hasil Statistik dengan Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	UHSebelumPenggunaanMedia	76,80	10	5,789	1,831
	UHSetelahPenggunaanMedia	84,70	10	5,417	1,713

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS versi 22 (*Lampiran 13.1*)

Tabel 4.6 di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai ulangan harian sebelum penggunaan media sebesar 76,80 dengan simpangan baku 5,789, sedangkan rata-rata nilai ulangan harian setelah penggunaan media sebesar 84,70 dengan simpangan baku 5,417. Dilihat dari keterangan di atas bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil ulangan harian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital. Simpangan baku menunjukkan antara jarak teratas dan terbawah dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yang semakin kecil maka dapat diartikan bahwa jarak nilai terendah siswa semakin mendekati nilai tertinggi siswa.

Hasil korelasi antara nilai hasil ulangan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital dapat dilihat pada tabel 4.7

**Tabel 4.7 Korelasi Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil**

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	UHSebelumPenggunaanMedia & UHSetelahPenggunaanMedia	10	,714	,020

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS versi 22 (*Lampiran 13.1*)

Tabel di atas menunjukkan bahwa hubungan antara nilai ulangan harian sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital pada uji kelompok kecil ini sangat kuat ditunjukkan dengan angka korelasi 0,714 dan angka probabilitas  $0,020 < 0,050$ .

Hasil uji *paired sample t test* pada uji kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 4.8 sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum-Sesudah	-7,900	4,254	1,345	-10,943	-4,857	-5,872	9	,000

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS versi 22 (*Lampiran 13.1*)

Berdasarkan tabel 4.8 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil ulangan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital. Dibuktikan dengan hasil dari  $t_{hitung} = 5,872 \geq t_{0,05;09} = 2.262$  atau dapat dilihat dari nilai signifikansi  $= 0,000 < \alpha = 0,050$ . Mean sebesar -7,90 menunjukkan bahwa nilai ulangan harian sebelum menggunakan media lebih rendah dibandingkan dengan sesudah menggunakan media.

#### 2.2.4 Hasil Uji Kelompok Besar Media Pembelajaran Komik Digital

##### a. Hasil Uji Tingkat Daya Tarik Media Pembelajaran Komik Digital

Uji tingkat kemenarikan pada uji kelompok besar media pembelajaran komik digital dilaksanakan pada siswa kelas X IPS 1 dan 2 sebanyak 60 orang. Hasil rata-rata skor yang diperoleh dari uji kemenarikan melalui angket respon siswa yaitu sebesar 88%. Rincian hasil skor adalah sebagai berikut :

Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa pada Uji Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Persentase	Kategori
1.	Media pembelajaran komik digital mudah digunakan	90%	Menarik Sekali
2.	Materi pelajaran yang termuat dalam media pembelajaran komik digital mudah dipahami	88%	Menarik Sekali
3.	Media pembelajaran komik digital sesuai dengan keinginan siswa yaitu media pembelajaran yang memuat unsur animasi dan gambar	88%	Menarik Sekali
4.	Media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan pemahaman saya pada materi yang diajarkan	87%	Menarik Sekali
5.	Tampilan media pembelajaran komik digital tidak monoton sehingga saya tidak merasa bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran	88%	Menarik Sekali
6.	Media pembelajaran komik digital membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	91%	Menarik Sekali
7.	Media pembelajaran komik digital yang responsif membuat saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung	83%	Menarik
8.	Media pembelajaran komik digital dapat membuat saya berpikir realistis seakan-akan merasakan secara langsung fenomena yang ada dalam cerita	86%	Menarik Sekali
9.	Media pembelajaran komik digital menumbuhkan rasa ingin tau saya terhadap materi yang dijelaskan	86%	Menarik Sekali
10.	Media pembelajaran komik digital mampu membuat saya berimajinasi terhadap materi pelajaran yang diajarkan	88%	Menarik Sekali
11.	Media pembelajaran komik digital dapat saya pelajari secara mandiri	86%	Menarik Sekali
12.	Saya lebih menyukai media pembelajaran komik digital dari pada pembelajaran menggunakan media <i>powerpoint</i>	92%	Menarik Sekali
<b>Rata-rata persentase</b>		<b>88%</b>	<b>Menarik Sekali</b>

Dilihat dari hasil rata-rata persentase angket respon siswa tentang kemenarikan media pembelajaran komik digital diperoleh rentangan

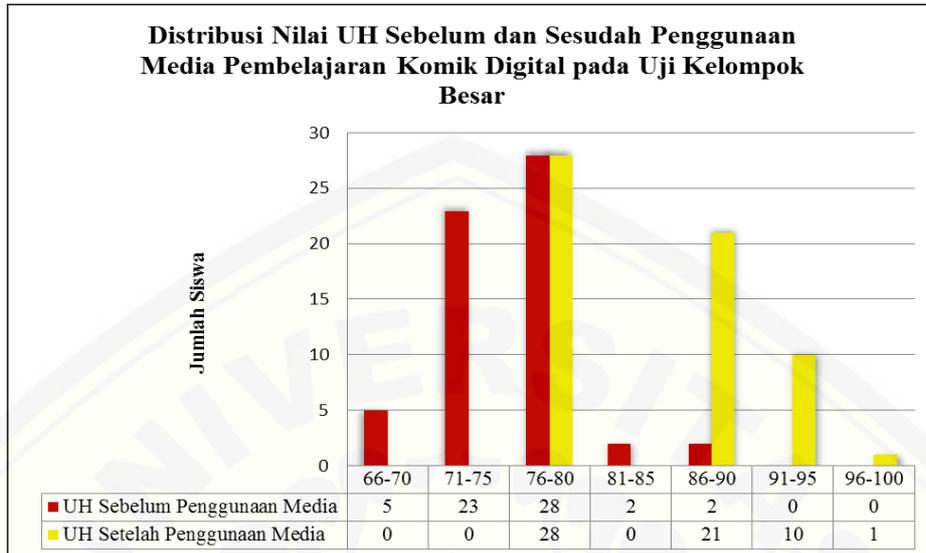
persentase skor sebesar 83% - 92%, dengan rata-rata persentase sebesar 88%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tingkat kemenarikan siswa terhadap media pembelajaran komik digital adalah menarik sekali, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital tidak memerlukan proses revisi ulang.

b. Hasil Uji Tingkat Efisiensi Media Pembelajaran Komik Digital

Tingkat efisiensi penggunaan media pembelajaran komik digital pada uji kelompok besar dilakukan dengan cara membandingkan alokasi waktu yang tertera dalam silabus dengan waktu yang digunakan media pembelajaran komik digital pada proses pembelajaran di uji kelompok besar. Pengukuran tersebut dilihat dari pengamatan penggunaan media pembelajaran komik digital dan wawancara yang dilakukan dengan guru. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan peneliti, hasil yang diperoleh adalah proses uji kelompok besar menggunakan media pembelajaran komik digital pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran hanya menggunakan 2 x 3 JP, sedangkan waktu yang disediakan pada silabus adalah 4 x 3 JP. Artinya alokasi waktu yang disediakan pada silabus tersisa 2 x 3 JP, yang dapat digunakan guru untuk melakukan pengayaan dan melanjutkan ke KD berikutnya.

c. Hasil Uji Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Komik Digital

Pengukuran tingkat efektivitas media pembelajaran komik digital pada uji kelompok besar ini dilakukan di kelas X IPS 1 dan 2 dengan jumlah 60 siswa, yaitu melihat perbedaan hasil ulangan harian siswa pada KD sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran sebelumnya dengan KD sistem pembayaran dan alat pembayaran menggunakan media pembelajaran komik digital. distribusi nilai ulangan harian siswa yaitu pada gambar 4.6 sebagai berikut.



**Gambar 4.6 Distribusi Nilai UH Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital pada Uji Kelompok Besar**

Gambar 4.6 terlihat bahwa terdapat perubahan nilai hasil ulangan harian siswa pada sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran. Balok berwarna merah menunjukkan bahwa nilai ulangan harian sebelum penggunaan media pembelajaran komik digital yaitu terdistribusi antara nilai 66-70 hingga 86-90, hal tersebut menunjukkan bahwa nilai terendah siswa berada di nilai 66-70 dan nilai tertinggi terletak di 86-90. Nilai ulangan harian setelah penggunaan media pembelajaran yaitu pada balok berwarna kuning tersebar diantara nilai 76-80 sampai 91-95. Terlihat bahwa media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada uji beda dengan menggunakan bantuan SPSS diketahui tingkatan efektifitas media pembelajaran komik digital. Hasil statistik dengan sampel berpasangan pada tabel 4.10.

**Tabel 4.10 Hasil Statistik dengan Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Besar**

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	UHSebelumPenggunaanMedia	77,20	60	3,579	,462
	UHSesudahPenggunaanMedia	84,95	60	5,286	,682

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS versi 22 (*Lampiran 13.2*)

Tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai ulangan harian sebelum penggunaan media sebesar 77,20 dengan simpangan baku 3,579, sedangkan rata-rata nilai ulangan harian setelah penggunaan media sebesar 84,95 dengan simpangan baku 5,286. Dilihat dari keterangan di atas bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil ulangan harian siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital. Simpangan baku menunjukkan antara jarak teratas dan terbawah dari nilai rata-rata ulangan harian siswa yang semakin kecil maka dapat diartikan bahwa jarak nilai terendah siswa semakin mendekati nilai tertinggi siswa.

Hasil korelasi antara nilai hasil ulangan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital dapat dilihat pada tabel 4.11.

**Tabel 4.11 Korelasi Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Besar**

		Paired Samples Correlations		
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	UHSebelumPenggunaanMedia & UHSesudahPenggunaanMedia	60	,495	,000

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS versi 22 (*Lampiran 13.2*)

Tabel di atas menunjukkan bahwa hubungan antara nilai ulangan harian sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital pada uji kelompok kecil ini sangat kuat ditunjukkan dengan angka korelasi 0,714 dan angka probabilitas  $0,020 < 0,050$ .

Hasil uji *paired sample t test* pada uji kelompok kecil dapat dilihat pada tabel 4.12 sebagai berikut.

**Tabel 4.12 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Uji Kelompok Kecil**

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum – Sesudah	-7,750	4,693	,606	-8,962	-6,538	-12,793	59	,000

Sumber: Hasil Uji Beda SPSS versi 22 (*Lampiran 13.2*)

Berdasarkan tabel 4.12 dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada nilai hasil ulangan siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital. Dibuktikan dengan hasil dari  $t_{hitung} = 12,793 \geq t_{0,05;59} = 1.671$  atau dapat dilihat dari nilai signifikansi =  $0,000 < \alpha = 0,050$ . Mean sebesar -7,75 menunjukkan bahwa nilai ulangan harian sebelum menggunakan media lebih rendah dibandingkan dengan sesudah menggunakan media.

### 2.3 Pembahasan

Pembahasan dalam penelitian ini merupakan penjelasan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran komik digital pada Kompetensi Dasar (KD) sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. Pengembangan media pembelajaran komik digital ini menekankan pada beberapa aspek yaitu daya tarik, efisiensi, dan efektivitas produk. Media pembelajaran komik digital dikembangkan berdasarkan model pengembangan Borg & Gall yang telah disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian yaitu menjadi 7 tahapan yaitu pengumpulan informasi (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji kelompok kecil (*preliminary field testing*), revisi

hasil uji kelompok kecil (*main product revision*), uji kelompok besar (*main field testing*), dan revisi hasil uji kelompok besar (*operation product revision*).

Daya tarik media pembelajaran komik digital memperoleh respon yang sangat baik dari siswa, ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa dengan hasil media pembelajaran komik digital sangat menarik. Pada uji coba yang dilakukan dalam penilaian daya tarik media pembelajaran komik digital diperoleh hasil uji kelompok kecil rata-rata skor angket respon siswa adalah 87% dan uji kelompok besar memperoleh rata-rata skor 88%. Menurut pernyataan salah satu siswa yaitu:

“....saya sangat senang belajar menggunakan media pembelajaran komik digital karena dapat menimbulkan rasa keingintahuan untuk membaca lebih lanjut cerita dan materi selanjutnya, selain itu juga dapat dipelajari secara mandiri dengan mudah di rumah, jadi tidak harus belajar di sekolah jadi saya semakin memahami materi yang diajarkan, yaitu tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran.”,(DLY, 16 Tahun)

Hal tersebut sesuai dengan pendapat Rusman (2013:173) yaitu media pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila menimbulkan keingintahuan lebih lanjut dan rasa penasaran, sehingga memunculkan dorongan lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri. Jadi media pembelajaran komik digital merupakan media yang sangat menarik.

Efisiensi media pembelajaran komik digital dapat dilihat dari penggunaan waktu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan seluruh materi yang terdapat pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran lebih cepat daripada alokasi waktu yang telah tersedia pada silabus. Waktu yang tersedia pada silabus untuk KD tersebut adalah 4x3 JP sedangkan waktu yang digunakan guru pada KD tersebut dengan menggunakan media pembelajaran komik digital adalah 2x3 JP, sehingga guru dapat menggunakan waktu yang tersisa untuk melakukan pengayaan dan selanjutnya dapat digunakan untuk melanjutkan pada KD berikutnya. Sesuai dengan pendapat Midun (dalam Asyhar, 2011:41) penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat belajar mandiri, tidak terbatas pada suatu waktu tertentu, serta dapat mengurangi durasi dari sebelumnya. Jadi media pembelajaran

komik digital merupakan media yang efisien, seperti yang diungkapkan oleh guru yaitu:

“...media pembelajaran komik digital sangat membantu siswa dalam memahami materi pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran, media ini juga menguntungkan saya karena saya tidak menggunakan seluruh waktu yang di alokasikan pada silabus pada KD ini saya hanya menggunakan 2x3 JP untuk menjelaskan karena sebelumnya siswa sudah belajar mandiri dirumah dan diulas kembali di kelas, jadi waktu yang tersisa dapat saya gunakan untuk pengayaan dan melanjutkan KD berikutnya.”, (RI, 41 Tahun)

Efektivitas media pembelajaran komik digital ditunjukkan dengan semakin meningkatnya rata-rata hasil belajar siswa yang diperoleh dari perbandingan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komik digital dibuktikan dengan hasil perhitungan uji beda (*paired sample t-test*). Berdasarkan hasil uji kelompok kecil dan uji kelompok besar, menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik digital lebih tinggi daripada hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran pada KD sebelumnya. Pada uji kelompok kecil hasil belajar siswa sebelumnya adalah 76,80 meningkat setelah penggunaan media pembelajaran komik digital yaitu 84,70. Pada uji kelompok besar hasil belajar siswa sebelumnya yaitu 77,20 meningkat menjadi 84,95 setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Sesuai dengan pendapat Daryanto (2016:75) media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila dapat meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran, tingkat pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital efektif untuk pembelajaran KD sistem pembayaran dan alat pembayaran pada kelas X IPS di MAN 1 Jember.

Berdasarkan pembahasan di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital terbukti lebih menarik, lebih efisien, dan lebih efektif daripada media pembelajaran sebelumnya (*powerpoint*) untuk KD sistem pembayaran dan alat pembayaran pada kelas X IPS di MAN 1 Jember.

## BAB 5. KAJIAN DAN SARAN

Hal-hal yang dijelaskan dalam bab ini meliputi kajian produk yang telah direvisi, serta saran pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran komik digital lebih lanjut.

### 5.1 Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital pada Kompetensi Dasar (KD) sistem pembayaran dan alat pembayaran yang telah melewati beberapa tahap validasi, uji coba, dan beberapa kali revisi selanjutnya telah menjadi produk final yang menarik, efisien dan efektif.

Kajian produk yang dibahas berkaitan dengan isi tautan yang ada di dalam media pembelajaran komik digital yaitu petunjuk penggunaan, materi ajar berupa komik, latihan soal, dan video pembelajaran.

- a. Petunjuk penggunaan media, berfungsi sebagai panduan penggunaan media pembelajaran komik digital yang ditujukan kepada pengguna yaitu siswa maupun guru. Petunjuk penggunaan media pembelajaran ini berada di file note yang berada di luar folder media pembelajaran komik digital. Isi dari petunjuk penggunaan media ini adalah tata cara membuka dan menggunakan media pembelajaran komik digital yang dapat diakses dengan beberapa cara.
- b. Materi ajar pada media pembelajaran komik digital ini diawali dengan adanya pengenalan tokoh, selanjutnya dibagi menjadi 3 sub bab yaitu sistem pembayaran, alat pembayaran dan sistem dan alat pembayaran non tunai. Materi ajar yang dikemas menjadi komik juga dilengkapi beberapa gambar konkret yang dibutuhkan untuk memberikan contoh nyata kepada siswa, beberapa penekanan pada materi-materi pelajaran yang dianggap penting tidak memuat banyak gambar akan tetapi tetap dibuat semenarik mungkin.
- c. Video pembelajaran pada media pembelajaran komik digital ini terletak pada akhir pembahasan materi, sebagai pemberian gambaran kepada siswa tentang peristiwa atau kondisi konkret dari sub bab yang dibahas.

d. Latihan soal pada media pembelajaran komik digital ini berfungsi sebagai sarana evaluasi dan mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan. Latihan soal diberikan setelah pembahasan sub bab berakhir, yang berupa soal uraian singkat sesuai dengan sub bab yang dibahas. Jadi pada media pembelajaran komik digital ini mempunyai 3 latihan soal.

Adapun kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran komik digital disusun sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran sehingga dapat memudahkan pemahaman siswa.
- b. Dapat diakses melalui komputer, laptop dan *smartphone* yang penyebarannya dapat dilakukan dengan beberapa akses transfer data berupa flashdisk, CD ROOM, *bluetooth*, *share it*, dapat dikirim juga melalui beberapa layanan *chatting* berupa email, *whats up*, facebook, dll. Sehingga memudahkan untuk penyebaran produk.
- c. Visualisasi materi menjadi bentuk komik dapat memberikan suasana baru bagi siswa sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dengan materi yang hanya berbentuk teks.
- d. Kelemahan dari media pembelajaran komik digital ini adalah proses pembuatannya yang memerlukan beberapa tahapan yaitu skenario, visualisasi skenario ke dalam gambar, *editing*, *layout*, dan digitalisasi komik.

## **5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Lebih Lanjut**

Pada sub bab ini dikemukakan beberapa saran peneliti terkait dengan pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran komik digital lebih lanjut.

### **5.2.1 Saran Pemanfaatan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran komik digital pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran.

Pemanfaatan media ini tidak berpengaruh terhadap adanya jaringan internet karena dapat diakses *offline* dapat digunakan pada komputer, laptop dan *smartphone* segala merk dan spesifikasi. Pemanfaatan media pembelajaran ini juga tidak tergantung pada area dan jam efektif sekolah, sehingga siswa maupun guru dapat memanfaatkannya dimana saja dan kapan saja selama sudah mempunyai file media pembelajaran komik digital. Hal tersebut dapat membantu siswa untuk belajar mandiri.

Saran pemanfaatan media pembelajaran komik digital untuk *smartphone* dapat mengakses file pdf sehingga tidak memperlambat proses penggunaan. Sedangkan untuk pemanfaatan pada komputer dan laptop dapat menggunakan akses file flipbook dan juga pdf. Tergantung pada kebutuhan pengguna.

### **5.2.2 Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Saran peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran komik digital lebih lanjut, yaitu sebagai berikut :

- a. Perluasan subjek ujicoba dalam penelitian, tidak hanya sebatas beberapa kelas dalam satu sekolah saja.
- b. Perluasan materi tidak sebatas KD sistem pembayaran dan alat pembayaran, dapat dikembangkan menjadi seluruh KD dalam satu semester dan pada akhirnya akan menjadi komik digital yang lengkap dan dapat digunakan pada proses pembelajaran satu semester.
- c. Pengembangan media pembelajaran komik harus tetap memperhatikan kaedah penyusunan komik yang baik.
- d. Visualisasi komik dapat menggunakan beberapa layanan atau aplikasi lainnya yang baru dan belum digunakan pada penelitian ini.

Demikian saran-saran terhadap pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut pada media pembelajaran komik digital pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Amri, S dan M, Rohman. 2014. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 2010. *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman teoritis praktis bagi mahasiswa dan praktisi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Borg, W.R, & M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An introduction (4th ed)*. New York: Longman Inc.
- Darmawan, H. 2012. *How to Make Comics*. Jakarta: Plotpoint Publishing.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, O. 2009. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Puslitjknov. 2008. *Metode Penelitian Pengembangan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Rivai, A dan N, Sudjana. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rudianto, A. &. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Kelompok Peminatan*. Jakarta: Erlangga.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.

Sanjaya, W. 2013. *Penelitian Pendidikan: Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Setyosari, P. 2013. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, E.P. 2012. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yaumi, M. 2013. *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Media Group.

### **Jurnal**

Cahyono, B, Yuli, R dan Siti, M. 2016. Pengembangan Perangkat Pembelajaran melalui E-Comic Berbasis *Scientifik Approach* pada Mata Pelajaran Matematika Materi Limit Fungsi. *Jurnal Pendidikan Matematika FKIP Unissula*. 4(1): 71-83.

Chung, B. S, Park, E, Kim, S, Cho, S & Chung, M.S. 2016. Comic Strips to Accompany Science Museum Exhibits. *Canadian Center of Science and Education*. 5(4): 141-146.

Nurinayati, F, Nurmasari, S dan Dian, E. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik Digital Pada Materi Sistem Imun SMA Negeri 13 Jakarta. *Biosfer*. 7(2): 47-52.

Ratnawuri, Triani. 2016. Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Pendidikan Ekonomi UM Metro. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*. 4(2): 8-12.

Rachman, F, dan Yuliani, S.W. 2017. Perancangan Media Pembelajaran Komik Digital Laboratorium Sejarah Rumah Arca sebagai Upaya Pengenalan Sejarah Lokal. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 1(2): 162-172.

Savitri, E, Ruqiah, G dan Titin. 2016. Pengembangan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Science Education Journal*. 5(3): 1372-1381.

**Internet**

Hamalik, Ahmad. 2009. Kenapa Komik Digital ?. <http://www.academia.edu>. [Diakses pada 17 Oktober 2017].

Muaddab, Hafis. 2013. Daya Tarik Pembelajaran. <http://hafismuaddab.wordpress.com/2013/04/daya-tarik-pembelajaran.html>. [Diakses pada 26 Oktober 2017].





**LAMPIRAN**

## Lampiran 1

### MATRIK PENELITIAN

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember	Media pembelajaran yang selama ini berupa media powerpoint belum menarik, efisien dan efektif, sehingga perlu dikembangkan menjadi media pembelajaran yang lebih menarik, efisien, dan efektif yaitu berupa media pembelajaran komik digital	Media pembelajaran komik digital	1. Daya Tarik; 2. Efisiensi; 3. Efektivitas media pembelajaran komik digital	1. Data yang diperoleh dari validasi ahli isi atau materi dan ahli media. 2. Data uji coba terbatas dan uji coba lebih luas pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran kelas X IPS di MAN 1 Jember	1. Model pengembangan <i>Borg and Gall</i> . 2. Prosedur penelitian: penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, tahap pengembangan draf produk, uji kelompok kecil, revisi produk uji kelompok kecil, uji kelompok besar, revisi hasil uji kelompok besar. 3. Subjek penelitian: siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. 4. Sumber data: guru dan siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember. 5. Metode pengumpulan data: observasi, wawancara, angket, lembar validasi, dan tes. 6. Analisis data: a. Kemenarikan: skoring dan presentase b. Efisiensi: deskripsi c. Efektifitas: uji beda

## Lampiran 2

**TUNTUNAN PENELITIAN****1. Tuntunan Angket****a. Analisis kebutuhan**

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Daya tarik, efisiensi dan efektifitas media pembelajaran komik digital	Siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember

**b. Penilaian dan respon terhadap media pembelajaran komik digital**

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital	Siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember

**2. Tuntunan Wawancara**

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran	Siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember
2.	Hambatan yang dirasakan pada saat melakukan pembelajaran	Siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember
3.	Kebutuhan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital	Siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember

**3. Tuntunan Dokumen**

No	Data yang ingin diraih	Sumber Data
1.	Daftar nama siswa kelas X IPS MAN 1 Jember	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember
2.	Jadwal pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember	
2.	Hasil belajar siswa pada kompetensi dasar sebelumnya dengan menggunakan media <i>powerpoint</i>	Guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS MAN 1 Jember
3.	Fasilitas yang tersedia	Waka sarana dan prasarana
4.	Struktur organisasi MAN 1 Jember	Tata Usaha MAN 1 Jember
5.	Denah lokasi MAN 1 Jember	Tata Usaha MAN 1 Jember

Lampiran 3

## PEDOMAN WAWANCARA

### Sebelum Pelaksanaan Penelitian

#### I. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian

1. Apakah bapak/ibu guru mata pelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi ?
2. Media apa yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi ?
3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa fokus pada materi yang diajarkan ?
4. Apakah alokasi waktu yang tersedia dapat mencakup seluruh materi yang harus disampaikan dengan adanya media tersebut ?
5. Bagaimana rata-rata hasil ulangan harian siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut ?
6. Adakah target capaian nilai yang diinginkan ibu untuk mata pelajaran ekonomi ? berapa ?
7. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran tersebut ?
8. Bagaimana menurut ibu jika media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran komik digital ?
9. Apakah penggunaan *smartphone* diijinkan dikelas apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran komik digital ?

#### II. Pedoman wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian

1. Media pembelajaran apa yang pernah diketahui dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas ?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan kamu untuk memahami materi yang disampaikan ?

3. Bagaimana menurutmu mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi selama ini ?
4. Apakah kamu mempunyai *smartphone* ?
5. Apakah kamu diperbolehkan membawa *smartphone* ketika pembelajaran ekonomi berlangsung ?
6. Seandainya kamu dapat memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran media mana yang kamu pilih ? media pembelajaran berbentuk teks, teks dan gambar, gambar bergerak, atau suara ?
7. Mengapa memilih bentuk media pembelajaran tersebut ?
8. Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan media pembelajaran komik digital ?

**III. Pedoman wawancara terhadap WAKA Sarana dan Prasarana di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Bagaimana menurut ibu mengenai fasilitas yang mendukung apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran komik digital ?

## Lampiran 3.1

**HASIL WAWANCARA****Sebelum pelaksanaan penelitian****I. Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS 1 dan 2 (Ibu Raras Indriyani, S.Pd.) di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Apakah bapak/ibu guru mata pelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi ?

*Iya saya menggunakan media pembelajaran dalam mengajar mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 1 dan 2 ini. Karena media pembelajaran itu sangat penting, ketika siswa bosan dengan buku ajar yang mereka pelajari.*

2. Media apa yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran ekonomi ?

*Media yang biasa saya gunakan ya media powerpoint kadang juga saya beri sedikit video, memanfaatkan LCD proyektor yang ada dikelas.*

3. Apakah dengan menggunakan media pembelajaran tersebut siswa fokus pada materi yang diajarkan ?

*Kadang fokus tapi kadang tidak mbak, waktu awal saya terangkan mereka masih diam memperhatikan slide yang saya tampilkan dan apa yang saya jelaskan. Tapi setelah beberapa waktu kemudian beberapa aktivitas lain muncul didalam kelas seperti mengantuk, ya juga kadang ngobrol sendiri dengan temannya. Nah saat anak anak seperti itu biasanya saya beri pertanyaan beberapa siswa, atau saya tawarkan ada pertanyaan atau tidak. Untuk mengembalikan fokus mereka.*

4. Apakah alokasi waktu yang tersedia dapat mencakup seluruh materi yang harus disampaikan dengan adanya media pembelajaran tersebut ?

*Alokasi waktu kan sudah ditentukan disilabus ya mbak, dan harus sesuai dengan yang sudah ditentukan. Beberapa materi yang pembahasannya banyak membuat saya harus ngebut dalam mengajar. Jika terpaksa tidak nutut ya biasanya saya memakai jatah waktu pada KD selanjutnya atau*

*saya buat tugas. Karena beberapa materi juga membutuhkan pemahaman lebih dalam sehingga saya harus mengulang materi yang saya ajarkan jika anak-anak belum paham. Belum lagi banyak acara sekolah yang menyebabkan jam efektif jadi berkurang mbak.*

5. Bagaimana rata-rata hasil ulangan harian siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut ?

*Menggunakan media powerpoint nilai anak-anak lumayan bagus mbak. Ya mungkin ada beberapa anak saja yang kurang bagus namun rata-rata kelas sudah bagus.*

6. Adakah target capaian nilai yang diinginkan ibu untuk mata pelajaran ekonomi ? berapa ?

*Ya itu meskipun nilai anak-anak sudah bagus rata-ratanya tapi saya masih belum puas gitu mbak, soalnya saya punya target capaian untuk mata pelajaran ekonomi ini. Bukan KKM mbak tapi hanya target pribadi saya saja. Yaitu rata-rata kelas dengan nilai 80.*

7. Kendala-kendala apa yang dihadapi selama proses pembelajaran ekonomi menggunakan media pembelajaran tersebut ?

*Saya tadi sudah sedikit menyinggung kendala yang saya hadapi mbak. Ya gitu itu anak-anak mudah bosan dengan materinya mungkin juga karena tampilannya monoton ya media saya. Terutama siswa laki-laki di deret belakang pasti ngantuk kalau pelajaran sudah agak lama berlangsung. Siswa perempuan kadang juga ngobrol dengan teman sebelahnya. Juga meskipun saya menggunakan media tersebut saya tetap molor ngajarnya sampai kadang memakai jatah materi yang lain.*

8. Bagaimana menurut ibu jika media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran komik digital ?

*Setiap anak itu punya kesukaan masing-masing ya mbak. Ada yang suka pelajaran dengan media gambar kadang ada yang malah tidak suka media bergambar. Namun yang saya tahu sebagian besar anak menyukai media pembelajaran bergambar seperti itu. Apalagi komik kan bacaan yang*

*selalu menjadi tren meski sudah ada jaman dulu. Juga jika dikemas menjadi digital itu suatu inovasi yang bagus. Ya begini ini saya senang kalau ada media pembelajaran baru jadi saya bisa belajar, membuka wawasan saya jika banyak sarana yang bisa digunakan menjadi media pembelajaran.*

9. Apakah penggunaan *smartphone* diijinkan dikelas apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran komik digital ?

*Siswa boleh mbak membawa HP cuman ada lemarnya didepan untuk menyimpan HP saat pelajaran berlangsung. Bisa digunakan saat pelajaran harus ada ijin dari guru, dan tentunya dalam pengawasan dari guru.*

## **II. Hasil wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Media pembelajaran apa yang pernah diketahui dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas ?

*Media pembelajaran yang aku ketahui ya powerpoint, video juga kadang, buku paket juga bu.*

2. Apakah penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan kamu untuk memahami materi yang disampaikan ?

*Kalau buku pelajaran dan powerpoint ya gitu bu kadang memudahkan, tapi kadang ya tetap bingung banyak tulisannya. Kalau video saya senang karena nggak ngebosenin bu.*

3. Bagaimana menurutmu mengenai penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru ekonomi selama ini ?

*Ya bagus sih bu pakai powerpoint tapi cuman tulisan saja sama saja dengan di buku. Kadang dibuat bagan gitu tapi tetap temen-temen juga bingung, meskipun diterangkan sama bu guru. Apalagi kalau materinya banyak terus deskripsi gitu bu pasti bosan.*

4. Apakah kamu mempunyai *smartphone* ?

*Iya punya bu. Teman-teman juga punya HP android semua.*

5. Apakah kamu diperbolehkan membawa *smartphone* ketika pembelajaran ekonomi berlangsung ?

*Boleh kalau membawa dari rumah bu tapi saat pelajaran dikumpulkan di lemari HP di depan. Kalau gurunya nyuruh ambil HP buat browsing gitu baru diambil bu.*

6. Seandainya kamu dapat memilih media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran media mana yang kamu pilih ? media pembelajaran berbentuk teks, gambar dan animasi, gambar bergerak ?

*Saya lebih suka media gambar dan animasi.*

7. Mengapa memilih bentuk media pembelajaran tersebut ?

*Karena dengan adanya gambar dan animasi saya dapat mengiimajinasikan materi yang diajarkan dan dapat lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan. Kalau gambar bergerak saya malah fokusnya tidak ke isinya bu ke gerak gambarnya*

8. Bagaimana apabila media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi dengan media pembelajaran komik digital ?

*Kebetulan saya suka dengan komik bu, apalagi animasi-animasi gitu, pasti tidak cepet bosan dibacanya dan mudah dimengertinya karena ada gambarnya sekaligus teksnya, dan ada skenario cerita gitu kan ya bu. Jadi rasanya asik. Apalagi waktu materi yang banyak dan deskripsi bu. Juga menggunakan HP atau komputer pasti anak-anak semangat dan tertarik bu. Karena saya rasa penggunaan media yang dapat diakses mandiri oleh siswa dapat mempermudah belajar kami, kami bisa membuka materi lagi sewaktu waktu mungkin dirumah, dibaca disaat waktu senggang.*

### **III. Pedoman wawancara terhadap WAKA Sarana dan Prasarana di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Bagaimana menurut ibu mengenai fasilitas yang mendukung apabila dilakukan pengembangan media pembelajaran komik digital ?

*Berhubung sudah mendapat izin kepala sekolah terkait penelitian disini saya juga selaku wakil kepala sekolah setuju kalau ingin dilakukan hal*

*tersebut. Sarana disini juga sudah lengkap dikelas sudah disediakan LCD proyektor yang bisa menampilkan apa yang ingin ditampilkan pada komputer guru. Juga sudah tersedia laboratoriuun jika ingin digunakan, tapi ya gitu jika menggunakan laboratorium harus menyesuaikan jadwal mbak. Ada akses wifi juga disekolah.*



## Lampiran 4

**PEDOMAN WAWANCARA****Sesudah Pelaksanaan Penelitian****I. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Bagaimana tanggapan ibu mengenai media pembelajaran komik digital yang digunakan pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran ini ?
2. Apakah media pembelajaran komik digital dapat membantu proses pembelajaran dikelas dengan baik ?
3. Bagaimana menurut ibu mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital ?
4. Bagaimana menurut ibu mengenai alokasi waktu penggunaan media pembelajaran komik digital ?
5. Apakah media pembelajaran komik digital layak dikembangkan untuk materi lainnya ?

**II. Pedoman wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Bagaimana pendapat kamu tentang media pembelajaran komik digital ?
2. Apakah media pembelajaran komik digital dapat mempermudah kamu memahami materi pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran ?
3. Bagaimana menurutmu mengenai tampilan media pembelajaran komik digital ?
4. Apakah kamu setuju apabila media pembelajaran komik digital diterapkan pada materi ekonomi lainnya ?

## Lampiran 4.1

**HASIL WAWANCARA****Sesudah Pelaksanaan Penelitian****I. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas X IPS di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

1. Bagaimana tanggapan ibu mengenai media pembelajaran komik digital yang digunakan pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran ini ?  
*Menurut saya media pembelajaran komik digital ini merupakan media yang inovatif, saya juga sangat terbantu karena siswa senang dalam mengikuti pelajaran karena medianya menarik, materi bahasanya lengkap, juga dilengkapi video pembelajaran dan latihan soal, pengoperasiannya juga tidak ribet.*
2. Apakah media pembelajaran komik digital dapat membantu proses pembelajaran dikelas dengan baik ?  
*Sangat membantu mbak, kelengkapan, kemudahan dan juga kemenarikan membuat media ini membantu saya saat proses belajar mengajar berlangsung.*
3. Bagaimana menurut ibu mengenai respon siswa terhadap media pembelajaran komik digital ?  
*Siswa sangat antusias dalam membaca dan mengikuti pelajaran. Karena karakternya lucu, ceritanya menarik, dan materi pembelajaran yang dibahas juga sudah lengkap, jadi saya rasa anak-anak tidak merasa bosan.*
4. Bagaimana menurut ibu mengenai alokasi waktu penggunaan media pembelajaran komik digital ?  
*Media pembelajaran komik digital sangat membantu siswa dalam memahami materi pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran, media ini juga menguntungkan saya karena saya tidak menggunakan seluruh waktu yang di alokasikan pada silabus pada KD ini saya hanya menggunakan 2x3 JP untuk menjelaskan karena sebelumnya siswa sudah*

*belajar mandiri dirumah dan diulas kembali di kelas, jadi waktu yang tersisa dapat saya gunakan untuk pengayaan dan melanjutkan KD berikutnya.*

5. Apakah media pembelajaran komik digital layak dikembangkan untuk materi lainnya ?

*Menurut saya layak mbak, karena multifungsi juga media pembelajaran komik digital ini bisa memuat video juga. Namun ya proses pembuatannya mungkin yang diperhitungkan oleh guru-guru.*

## **II. Pedoman wawancara terhadap siswa kelas X IPS I di MAN 1 Jember sebelum pelaksanaan penelitian**

5. Bagaimana pendapat kamu tentang media pembelajaran komik digital ?

*Saya sangat senang belajar menggunakan media pembelajaran komik digital karena dapat menimbulkan rasa keingin tahuan untuk membaca lebih lanjut cerita dan materi selanjutnya.*

6. Apakah media pembelajaran komik digital dapat mempermudah kamu memahami materi pada KD sistem pembayaran dan alat pembayaran ?

*Media pembelajaran komik digital ini sangat membantu saya memahami materi karena bahasanya mudah dipahami dan penggunaannya juga mudah, dapat dipelajari secara mandiri di rumah, jadi tidak harus belajar di sekolah jadi saya semakin memahami materi yang diajarkan, yaitu tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran.*

7. Bagaimana menurut kamu mengenai tampilan media pembelajaran komik digital ?

*Tampilannya sangat menarik, mulai dari judul sampai bentuk karakter tokohnya saya suka. Penggunaan warna-warna cerah yang senada juga membuat enak dilihat. Sehingga saya tidak bosan dalam memperhatikan guru menjelaskan dan membaca komiknya.*

8. Apakah kamu setuju apabila media pembelajaran komik digital diterapkan pada materi ekonomi lainnya ?

*Sangat setuju, karena memang suasana belajarnya jadi menyenangkan*

Lampiran 4

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI ISI ATAU MATERI PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli isi atau materi.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian isi atau pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi yang ada dalam media pembelajaran komik digital dengan yang ada di buku ajar				
2.	Kemampuan media pembelajaran komik digital untuk membantu guru dalam menjelaskan materi				
3.	Kelengkapan informasi yang disajikan media pembelajaran komik digital				

4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital bagi siswa SMA				
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran komik digital terhadap makna ganda				
6.	Kemudahan dalam memahami kalimat atau informasi dalam media pembelajaran komik digital				

Komentar/ Saran Perbaikan :

---



---



---



---



---

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, .....

Validator,

(.....)

## Lampiran 5.1

**HASIL PENILAIAN VALIDASI ISI ATAU MATERI PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL TAHAP I**

Lampiran 6

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI ISI ATAU MATERI PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

7. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
8. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
9. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
10. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
11. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
12. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi yang ada dalam media pembelajaran komik digital dengan yang ada di buku ajar		✓		
2.	Kemampuan media pembelajaran komik digital untuk membantu guru dalam menjelaskan materi		✓		
3.	Kelengkapan informasi yang disajikan media pembelajaran komik digital	✓			

4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital bagi siswa SMA		✓		
5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran komik digital terhadap makna ganda	✓			
6.	Kemudahan dalam memahami kalimat atau informasi dalam media pembelajaran komik digital			✓	

Komentar/ Saran Perbaikan :

- Video pembelajaran diubah ke video nyata bukan kartun karena komiknya sudah kartun
- Isi / Materi komik sudah baik, memuat semua materi sistem & Alat Pembayaran

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{19}{24} \times 100 = 79,2\%$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 6 Desember 2017

Validator,

*Ri*  
 (Raras Indriyani, S.Pd.)

## Lampiran 6.2

**HASIL PENILAIAN VALIDASI ISI ATAU MATERI PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL TAHAP II**

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI ISI ATAU MATERI PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli isi atau materi.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian isi atau pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi yang ada dalam media pembelajaran komik digital dengan yang ada di buku ajar	✓			
2.	Kemampuan media pembelajaran komik digital untuk membantu guru dalam menjelaskan materi	✓			
3.	Kelengkapan informasi yang disajikan media pembelajaran komik digital	✓			
4.	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran komik digital bagi siswa SMA	✓			

5.	Bahasa yang digunakan pada media pembelajaran komik digital terhadap makna ganda	✓		
6.	Kemudahan dalam memahami kalimat atau informasi dalam media pembelajaran komik digital	✓		

Komentar/ Saran Perbaikan :

Sudah Layak Untuk digunakan

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots \frac{24}{24} \times 100 = 100\%$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 12 Desember 2017

Validator,

*Raras*  
 (Raras Indriyani, S.Pd.)

## Lampiran 7

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam memahami kalimat dan informasi yang disajikan				
2.	Kesesuaian urutan gambar pada tiap halaman				
3.	Kesesuaian alur cerita dengan topik bahasan				
5.	Mengkomunikasikan informasi dan konsep dengan akurat dan jelas.				

6.	Penggunaan warna yang sesuai sehingga memperjelas tampilan media				
4.	Penyajian dan desain media pembelajaran komik digital menarik				
7.	Kelancaran proses dari penggunaan media pembelajaran komik digital.				

Komentar/ Saran Perbaikan :

---



---



---



---



---

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, .....

Validator,

(.....)

Lampiran 8.1

**HASIL PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL TAHAP I**

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
KOMIK DIGITAL**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember  
 Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
 Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera.  
 4 : Sangat Setuju  
 3 : Setuju  
 2 : Kurang Setuju  
 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam memahami kalimat dan informasi yang disajikan	√			
2.	Kesesuaian urutan gambar pada tiap halaman			√	
3.	Kesesuaian alur cerita dengan topik bahasan		√		
5.	Mengkomunikasikan informasi dan konsep dengan akurat dan jelas.	√			

6.	Penggunaan warna yang sesuai sehingga memperjelas tampilan media			✓	
4.	Penyajian dan desain media pembelajaran komik digital menarik	✓			
7.	Kelancaran proses dari penggunaan media pembelajaran komik digital.		✓		

Komentar/ Saran Perbaikan :

- Tampilan gambar sudah menarik
- Perlu direvisi pada penggunaan font
- Alur baca perlu direvisi, gunakan alur sesuai arah baca (kurifekanan)

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{22}{28} \times 100 = 78,6\%$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 9 Desember .....2017

Validator,

(.....)  
FADRIZAL M, M.Pd.

## Lampiran 9.2

## HASIL PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TAHAP II

### LEMBAR PENILAIAN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kemudahan dalam memahami kalimat dan informasi yang disajikan	✓			
2.	Kesesuaian urutan gambar pada tiap halaman	✓			
3.	Kesesuaian alur cerita dengan topik bahasan	✓			
5.	Mengkomunikasikan informasi dan konsep dengan akurat dan jelas.	✓			
6.	Penggunaan warna yang sesuai sehingga memperjelas tampilan media	✓			

4.	Penyajian dan desain media pembelajaran komik digital menarik	✓			
7.	Kelancaran proses dari penggunaan media pembelajaran komik digital.	✓			

Komentar/ Saran Perbaikan :

\* Sudah layak, saran dan perbaikan sudah dikerjakan.

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots \frac{28}{28} \times 100 = 100\%$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 13 Desember 2017

Validator,

(.....)

FADRIZAL M., N.Pd.

Lampiran 10

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI BAHASA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli bahasa.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian tata bahasa media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa				
2.	Keterpahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan media				
3.	Ketepatan struktur kalimat				
4.	Ketepatan tata bahasa				

5.	Ketepatan ejaan				
6.	Konsistensi penggunaan istilah				
7.	Konsistensi penggunaan simbol/lambang				
8.	Ketepatan penulisan nama ilmiah/asing				

Komentar/ Saran Perbaikan :

---



---



---



---

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, .....

Validator,

(.....)

## Lampiran 11.1

## HASIL PENILAIAN VALIDASI BAHASA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TAHAP I

### LEMBAR PENILAIAN VALIDASI BAHASA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli bahasa.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian tatabahasa media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera.
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	✓			
2.	Keterpahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan media	✓			
3.	Ketepatan struktur kalimat		✓		
4.	Ketepatan tatabahasa			✓	
5.	Ketepatan ejaan		✓		
6.	Konsistensi penggunaan istilah		✓		
7.	Konsistensi penggunaan simbol/lambang	✓			

8.	Ketepatan penulisan nama ilmiah/asing			✓	
----	---------------------------------------	--	--	---	--

Komentar/ Saran Perbaikan :

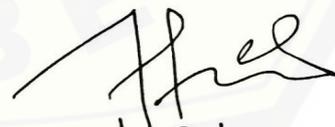
- Penulisan kata sapaan huruf besar
- Kata depan ditulis terpisah
- Istilah asing ditulis miring

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots \frac{25}{32} \times 100 = 78\%$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 11-Desember 2017

Validator,

  
 (...Syuhada...)

## Lampiran 12.2

## HASIL PENILAIAN VALIDASI BAHASA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TAHAP II

### LEMBAR PENILAIAN VALIDASI BAHASA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember

Peneliti : Fitra Yurisma Kanti  
Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Jember

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli bahasa.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian tatabahasa media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
  - 4 : Sangat Setuju
  - 3 : Setuju
  - 2 : Kurang Setuju
  - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian dengan tingkat perkembangan berpikir siswa	✓			
2.	Keterpahaman siswa terhadap pesan yang disampaikan media	✓			
3.	Ketepatan struktur kalimat	✓			
4.	Ketepatan tatabahasa	✓			
5.	Ketepatan ejaan	✓			
6.	Konsistensi penggunaan istilah	✓			
7.	Konsistensi penggunaan simbol/lambang	✓			

8.	Ketepatan penulisan nama ilmiah/asing				
----	---------------------------------------	--	--	--	--

Komentar/ Saran Perbaikan :

*Sudah layak*

---



---



---



---

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{32}{32} \times 100 = 100\%$$

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81% - 100%	Baik sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61% - 80%	Baik	Layak namun perlu direvisi
41% - 60%	Cukup	Direvisi
21% - 40	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, *14 Desember 2017*

Validator,



(*Stuhadalo*)

Lampiran 13

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KD SISTEM  
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN**

Nama :  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Kompetensi Dasar : Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran  
Kelas : X IPS  
Hari/tanggal :

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat kemudian nyatakanlah pendapat anda dengan cara memberi tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat anda, apabila membatalkan jawaban maka lingkari jawaban yang dibatalkan kemudian berikan tanda checklist (√) pada jawaban yang baru

Keterangan

SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
KS : Kurang Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Indikator	SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pembelajaran komik digital mudah digunakan					
2.	Materi pelajaran yang termuat dalam media pembelajaran komik digital mudah dipahami					
3.	Media pembelajaran komik digital sesuai dengan keinginan siswa yaitu media pembelajaran yang memuat unsur animasi dan gambar					
4.	Media pembelajaran komik digital dapat					

	meningkatkan pemahaman saya pada materi yang diajarkan					
5.	Tampilan media pembelajaran komik digital tidak monoton sehingga saya tidak merasa bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran					
6.	Media pembelajaran komik digital membuat suasana belajar menjadi menyenangkan					
7.	Media pembelajaran komik digital yang responsif membuat saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung					
8.	Media pembelajaran komik digital dapat membuat saya berpikir realistis seakan-akan merasakan secara langsung fenomena yang ada dalam cerita					
9.	Media pembelajaran komik digital menumbuhkan rasa ingin tau saya terhadap materi yang dijelaskan					
10.	Media pembelajaran komik digital mampu membuat saya berimajinasi terhadap materi pelajaran yang diajarkan					
11.	Media pembelajaran komik digital dapat saya pelajari secara mandiri					
12.	Saya lebih menyukai media pembelajaran komik digital dari pada pembelajaran menggunakan media <i>powerpoint</i>					

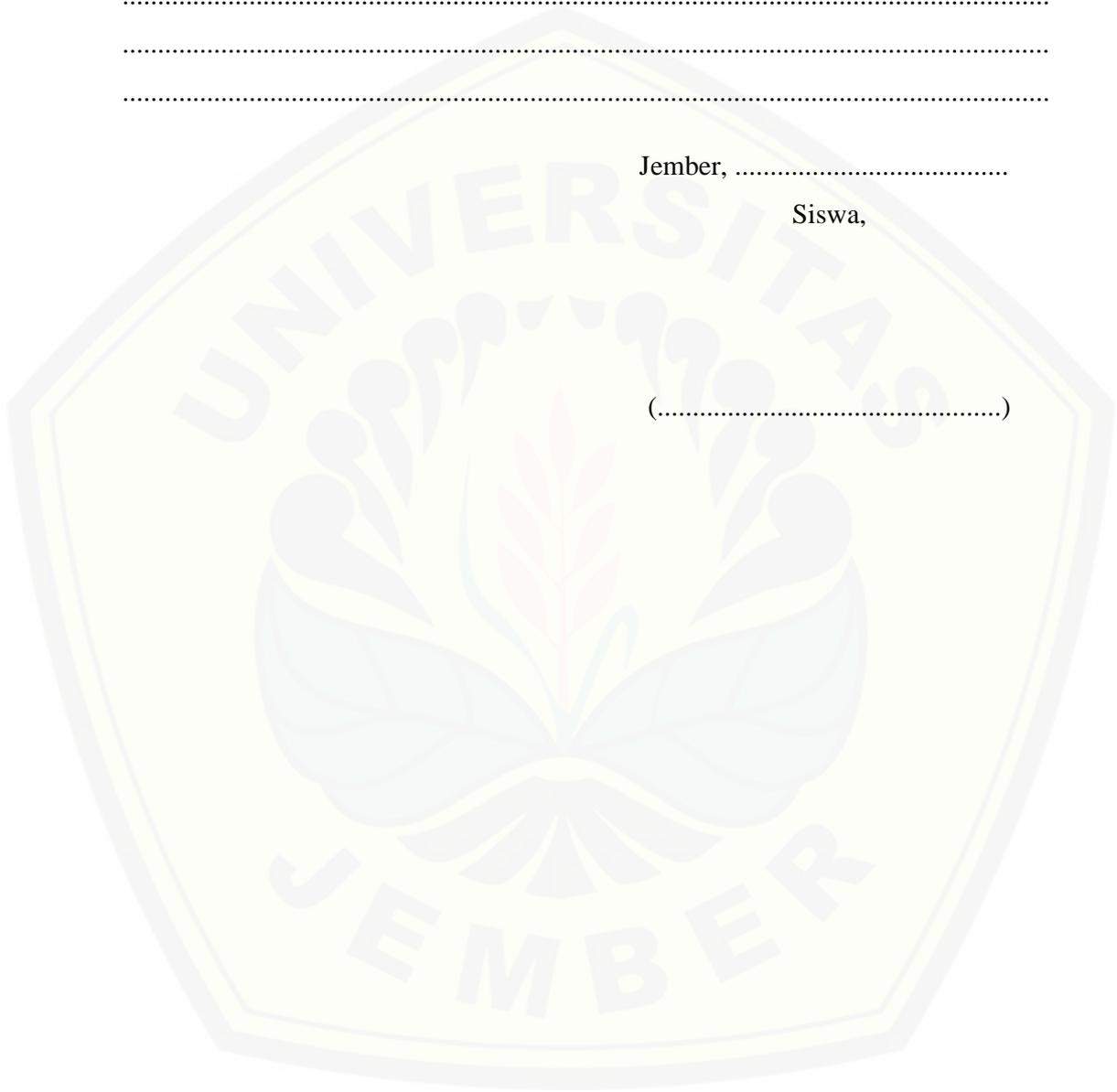
Komentar/ saran:

.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Jember, .....

Siswa,

(.....)



## Lampiran 14.1

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KD SISTEM  
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN  
(UJI KELOMPOK KECIL)**

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KD SISTEM  
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN

Nama : Retno Alfira Darli .P.  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Kompetensi Dasar : Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran  
Kelas : X IPS 3  
Hari tanggal : 09 - 01 - 2018

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat kemudian nyatakanlah pendapat anda dengan cara memberi tanda checklist (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat anda, apabila membatalkan jawaban maka lingkari jawaban yang dibatalkan kemudian berikan tanda checklist (✓) pada jawaban yang baru

Keterangan

SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
KS : Kurang Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Indikator	SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pembelajaran komik digital mudah digunakan	✓				
2.	Materi pelajaran yang termuat dalam media pembelajaran komik digital mudah dipahami		✓			
3.	Media pembelajaran komik digital sesuai dengan keinginan siswa yaitu media pembelajaran yang memuat unsur animasi dan gambar		✓			
4.	Media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan pemahaman saya pada materi yang diajarkan		✓			

5.	Tampilan media pembelajaran komik digital tidak monoton sehingga saya tidak merasa bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran		✓				
6.	Media pembelajaran komik digital membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓					
7.	Media pembelajaran komik digital yang responsif membuat saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung		✓				
8.	Media pembelajaran komik digital dapat membuat saya berpikir realistis seakan-akan merasakan secara langsung fenomena yang ada dalam cerita	✓					
9.	Media pembelajaran komik digital menumbuhkan rasa ingin tau saya terhadap materi yang dijelaskan		✓				
10.	Media pembelajaran komik digital mampu membuat saya berimajinasi terhadap materi pelajaran yang diajarkan	✓					
11.	Media pembelajaran komik digital dapat saya pelajari secara mandiri		✓				
12.	Saya lebih menyukai media pembelajaran komik digital dari pada pembelajaran menggunakan media <i>powerpoint</i>	✓					

Komentar saran:

→ Dengan belajar ekonomi menggunakan media komik membuat saya lebih mudah memahami dan tidak merasa bosan.

Karena saya dapat berimajinasi dan membayangkan secara langsung

→ Saran: Kalok bisa tokohnya dalam komik artis Korea lah kak

Jember, 9 Januari 2018

Retno Alpira. D

## Lampiran 15.2

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KD SISTEM  
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN  
(UJI KELOMPOK BESAR)**

**ANGKET RESPON SISWA TERHADAP TINGKAT DAYA TARIK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA KD SISTEM  
PEMBAYARAN DAN ALAT PEMBAYARAN**

Nama : Putri nur azizah -  
Mata Pelajaran : Ekonomi  
Kompetensi Dasar : Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran  
Kelas : X IPS  
Hari/tanggal : Rabu / 24 - January - 2018

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat kemudian nyatakanlah pendapat anda dengan cara memberi tanda checklist (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat anda, apabila membatalkan jawaban maka lingkari jawaban yang dibatalkan kemudian berikan tanda checklist (✓) pada jawaban yang baru

Keterangan

SS : Sangat Setuju  
S : Setuju  
KS : Kurang Setuju  
TS : Tidak Setuju  
STS : Sangat Tidak Setuju

No.	Indikator	SS	S	KS	TS	STS
1.	Media pembelajaran komik digital mudah digunakan	✓				
2.	Materi pelajaran yang termuat dalam media pembelajaran komik digital mudah dipahami		✓			
3.	Media pembelajaran komik digital sesuai dengan keinginan siswa yaitu media pembelajaran yang memuat unsur animasi dan gambar		✓			
4.	Media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan pemahaman saya pada materi yang diajarkan	✓				
5.	Tampilan media pembelajaran komik digital tidak monoton sehingga saya tidak	✓				

	merasa bosan dalam melaksanakan proses pembelajaran					
6.	Media pembelajaran komik digital membuat suasana belajar menjadi menyenangkan	✓				
7.	Media pembelajaran komik digital yang responsif membuat saya fokus selama proses pembelajaran berlangsung	✓				
8.	Media pembelajaran komik digital dapat membuat saya berpikir realistis seakan-akan merasakan secara langsung fenomena yang ada dalam cerita	✓				
9.	Media pembelajaran komik digital menumbuhkan rasa ingin tau saya terhadap materi yang dijelaskan	✓				
10.	Media pembelajaran komik digital mampu membuat saya berimajinasi terhadap materi pelajaran yang diajarkan	✓				
11.	Media pembelajaran komik digital dapat saya pelajari secara mandiri	✓				
12.	Saya lebih menyukai media pembelajaran komik digital dari pada pembelajaran menggunakan media <i>powerpoint</i>	✓				

Komentar/ saran:

Menarik untuk dibaca, tidak monoton sehingga tidak membuat pembaca bosan.

Jember, 24 January 2018

Siswa,

*(Puji Nur Azizah)*

Lampiran 9



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JEMBER**  
*Jalan Imam Bonjol 50, Telp 0331-485109, Faks 0331-484651, PO Box 168 Jember*  
*Email: [manjember1@yahoo.co.id](mailto:manjember1@yahoo.co.id)*  
*Website: [www.man1jember.sch.id](http://www.man1jember.sch.id)*

---

**SILABUS**  
**MATA PELAJARAN EKONOMI**

**Satuan Pendidikan** : MAN 1 Jember  
**Kelas** : XI (Sebelas)  
**Kompetensi Inti** :

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya  
**KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia  
**KI 3** : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah  
**KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <p>4.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran</p>	<p>Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian Sistem Pembayaran</li> <li>• Peran Bank Indonesia dalam Sistem Pembayaran</li> <li>• Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia</li> </ul> <p>Uang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian uang</li> <li>• Fungsi, jenis dan syarat uang</li> </ul> <p>Alat pembayaran nontunai</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jenis-jenis alat pembayaran nontunai</li> </ul>	<p><b>Mengamati:</b> pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dengan menggunakan berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p><b>Menanya:</b> bertanya dan berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai.</p> <p><b>Mengeksplorasi:</b> mengumpulkan data/informasi</p>	<p><b>Tes tertulis :</b> Menilai kemampuan kognitif tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p><b>Unjuk kerja:</b> Menilai kemampuan menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran (sikap dan keterampilan)</p> <p><b>Penilaian produk :</b> Menilai laporan dan bahan penyajian tentang sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap</p>	4 x 3 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku paket ekonomi Kemendikbud</li> <li>• Buku-buku ekonomi penunjang yang relevan</li> <li>• Media cetak/elektronik</li> <li>• Undang-undang Republik Indonesia No. 7 tahun 2011 Tentang Mata Uang</li> <li>• Peraturan Bank Indonesia No.6 /14/PBI/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang Pengeluaran, Penedaran, Pencabutan, Penarikan dan</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p>tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai dari berbagai sumber belajar yang relevan</p> <p><b>Mengasosiasi:</b> menganalisis dan menyimpulkan informasi/data serta menghubungkannya tentang pengertian sistem pembayaran, peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran, penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia, pengertian uang, fungsi, jenis dan syarat uang, dan jenis-jenis alat pembayaran nontunai berdasarkan data/informasi yang sudah dikumpulkan</p>	<p>sosial siswa selama proses pembelajaran</p>		<p>Pemusnahan Uang Rupiah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peraturan Dewan Gubernur No.6/7PDG/2004 tanggal 22 Juni 2004 tentang Manajemen Pengedaran Uang</li> <li>• Surat Edaran Intern No.7/84/INTER N tanggal 28 Oktober 2005 tentang petunjuk Pelaksana Pengeluaran Uang Rupiah Baru</li> </ul>

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<p><b>Mengomunikasikan</b> laporan dalam bentuk lisan dan tulisan, mempresentasikannya, serta mensimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran di depan kelas.</p>			



## Lampiran 10

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN****(RPP)**

Sekolah	: MAN 1 Jember
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: X/Gasal
Materi Pokok	: Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran
Waktu	: 4 x 3 JP

---

**A. Tujuan Pembelajaran****1. Kompetensi Pengetahuan**

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran
2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian
3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
4. Mengetahui pengertian uang
5. Menganalisis fungsi, jenis dan syarat uang
6. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran nontunai

**2. Kompetensi Keterampilan**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu :

1. Mengemukakan contoh peran sistem pembayaran dalam perekonomian
2. Mengemukakan contoh peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
3. Mengemukakan contoh konkret fungsi, jenis dan syarat uang
4. Mengemukakan penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
5. Menyimulasikan penggunaan alat pembayaran nontunai

## B. Kompetensi

### 1. Kompetensi Inti

KI.1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI.2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
KI.3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metapengetahuan berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI.4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Sistem pembayaran dan alat pembayaran	<u>Sistem Pembayaran</u>
2.6 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran 2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian 3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
	<u>Sistem Pembayaran Nontunai</u>
	1. Mengetahui penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
	<u>Alat Pembayaran</u>
	5. Mengetahui pengertian alat pembayaran 6. Menjelaskan fungsi uang

Kompetensi Dasar	Indikator
	7. Menyebutkan jenis uang 8. Mengidentifikasi syarat uang <u>Alat Pembayaran Nontunai</u> 1. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran non tunai

### C. Materi Pelajaran

#### Pertemuan I

##### Berdasarkan Fakta

1. Peran sistem pembayaran dalam perekonomian
2. Peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran

Berdasarkan Konsep : Pengertian sistem pembayaran

Berdasarkan Prosedur: Tahap evolusi sistem pembayaran

##### Berdasarkan Prinsip

1. Wewenang Bank Indonesia
2. Hak Bank Indonesia
3. Bank Indonesia mempunyai kewajiban

#### Pertemuan II

Berdasarkan Fakta : Jenis-jenis sistem pembayaran nontunai

Berdasarkan Prinsip : Ciri-ciri jenis sistem pembayaran nontunai

#### Pertemuan III

Berdasarkan Fakta :

1. Fungsi uang
2. Jenis uang
3. Syarat uang

Berdasarkan Konsep : Pengertian alat pembayaran

#### Pertemuan IV

Berdasarkan Fakta : Jenis-jenis alat pembayaran non tunai

Berdasarkan Prosedur : Cara penggunaan alat pembayaran non tunai

Berdasarkan Prinsip : Perbedaan masing-masing jenis alat pembayaran non tunai

### D. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah:

1. Diskusi
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

**Pendekatan** : *Scientific*

**Model** : *Diskusi interaktif*

#### **E. Media, alat, dan sumber belajar**

1. Media.
  - a. Media Pembelajaran Komik Digital
2. Alat/bahan
  - a. Laptop
  - b. Proyektor
  - c. Materi bahan ajar
3. Sumber belajar
  - a. Rudianto, Alam. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Kelompok Peminatan*. Jakarta: Erlangga

#### **F. Langkah- langkah pembelajaran**

##### **Pertemuan I**

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Salam pembuka</li> <li>ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran</li> <li>iii. Presensi</li> </ol> </li> <li>2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem pembayaran.</li> <li>3. Motivasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem pembayaran.</li> </ol> </li> </ol>	<b>10 Menit</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem pembayaran. 5. Pemberian Acuan: <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem pembayaran.</li> <li>ii. Pembagian kelompok belajar dimana masing – masing kelompok beranggotakan 4 orang.</li> <li>iii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ol>	
2.	<b>Kegiatan Inti</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru menampilkan sebuah komik digital yang berkaitan dengan sistem pembayaran.</li> <li>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem pembayaran.</li> </ol> </li> <li><b>2. Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem pembayaran yang dibaca siswa.</li> </ol> </li> <li><b>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca komik digital.</li> </ol> </li> <li><b>4. Mengasosiasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam komik digital.</li> <li>ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi.</li> </ol> </li> <li><b>5. Mengkomunikasikan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan.</li> <li>ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di</li> </ol> </li> </ol>	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.	
<b>3.</b>	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem pembayaran.</li> <li>ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</li> <li>iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran.</li> <li>iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<b>15 Menit</b>

### Pertemuan II

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Salam pembuka</li> <li>ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran</li> <li>iii. Presensi</li> </ul> </li> <li>2. Apersepsi <ul style="list-style-type: none"> <li>Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem pembayaran nontunai.</li> </ul> </li> <li>3. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem pembayaran nontunai.</li> </ul> </li> <li>4. Pemberian Acuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang</li> </ul> </li> </ul>	<b>10 Menit</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.	
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>1. Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Guru menampilkan sebuah komik digital yang berkaitan dengan sistem pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem pembayaran nontunai.</li> </ul> <p><b>2. Menanya</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem dan alat pembayaran nontunai yang dibaca siswa.</li> </ul> <p><b>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca komik digital.</li> </ul> <p><b>4. Mengasosiasi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam komik digital.</li> <li>ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi.</li> </ul> <p><b>5. Mengkomunikasikan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan.</li> <li>ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.</li> </ul>	55 Menit
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses</li> </ul>	15 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</p> <p>iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang sistem pembayaran nontunai.</p> <p>iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	

### Pertemuan III

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Salam pembuka</li> <li>ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran</li> <li>iii. Presensi</li> </ol> </li> <li>2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi alat pembayaran.</li> <li>3. Motivasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari alat pembayaran.</li> </ol> </li> <li>4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang alat pembayaran.</li> <li>5. Pemberian Acuan:               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menyampaikan cakupan materi mengenai alat pembayaran.</li> <li>ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ol> </li> </ol>	<b>10 Menit</b>
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru menampilkan sebuah komik digital yang berkaitan dengan alat pembayaran.</li> <li>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan</li> </ol> </li> </ol>	<b>55 Menit</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>topik bahasan yaitu alat pembayaran.</p> <p><b>2. Menanya</b></p> <p>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab alat pembayaran yang dibaca siswa.</p> <p><b>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</b></p> <p>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca komik digital.</p> <p><b>4. Mengasosiasi</b></p> <p>i. Guru memberikan soal berupa teka-teki silang yang harus dipecahkan masing-masing kelompok.</p> <p><b>5. Mengkomunikasikan</b></p> <p>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pertanyaan pada kelompok lain kelompok yang mendapatkan pertanyaan harus menjawab pertanyaan yang diajukan kelompok lain dan memberikan alasan atas pemilihan jawaban.</p>	
3.	<p><b>Penutup</b></p> <p>i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang alat pembayaran.</p> <p>ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</p> <p>iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang sistem dan alat pembayaran nontunai.</p> <p>iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	15 Menit

#### Pertemuan IV

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Salam pembuka</li> <li>ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran</li> <li>iii. Presensi</li> </ol> </li> <li>2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi alat pembayaran nontunai.</li> <li>3. Motivasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari alat pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang alat pembayaran nontunai.</li> </ol> </li> <li>4. Pemberian Acuan:               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem dan alat pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ol> </li> </ol>	<b>10 Menit</b>
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru menampilkan sebuah komik digital yang berkaitan dengan alat pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu alat pembayaran nontunai.</li> </ol> </li> <li><b>2. Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem dan alat pembayaran nontunai yang dibaca siswa.</li> </ol> </li> <li><b>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca komik digital.</li> </ol> </li> <li><b>4. Mengasosiasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai</li> </ol> </li> </ol>	<b>55 Menit</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>beberapa topik bahasan yang ada dalam komik digital.</p> <p>ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi.</p> <p><b>5. Mengkomunikasikan</b></p> <p>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan.</p> <p>ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.</p>	
<b>3.</b>	<p><b>Penutup</b></p> <p>v. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang alat pembayaran nontunai.</p> <p>vi. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</p> <p>vii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran nontunai.</p> <p>viii. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	<b>15 Menit</b>

### G. Penilaian

Aspek	Teknik	Instrumen
Pengetahuan	Tes tulis ( <i>Post Test</i> )	Tes uraian singkat
Keterampilan	Observasi	Lembar aktivitas peserta didik Format penilaian laporan
Sikap	Observasi	Jurnal (jujur, santun, dan tanggung jawab)

Jember, 11 Desember 2017

Mengetahui,  
Kepala MAN 1 Jember

Guru Mata Pelajaran



## Lampiran 10.1

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)  
SETELAH PELAKSANAAN PENELITIAN**

Sekolah	: MAN 1 Jember
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: X/Gasal
Materi Pokok	: Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran
Waktu	: 2 x 3 JP

---

**A. Tujuan Pembelajaran****1. Kompetensi Pengetahuan**

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan mampu:

1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran
2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian
3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
4. Mengetahui pengertian uang
5. Menganalisis fungsi, jenis dan syarat uang
6. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran nontunai

**2. Kompetensi Keterampilan**

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran ini, diharapkan siswa mampu :

- a. Mengemukakan contoh peran sistem pembayaran dalam perekonomian
- b. Mengemukakan contoh peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
- c. Mengemukakan contoh konkret fungsi, jenis dan syarat uang
- d. Mengemukakan penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia
- e. Menyimulasikan penggunaan alat pembayaran nontunai

## B. Kompetensi

### 1. Kompetensi Inti (Kompetensi Inti I dan II)

KI.1	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
KI.2	Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
KI.3	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metapengetahuan berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
KI.4	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### 2. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.7 Sistem pembayaran dan alat pembayaran	<u>Sistem Pembayaran</u>
2.7 Menyimulasikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	1. Mengetahui pengertian sistem pembayaran 2. Menjelaskan peran sistem pembayaran dalam perekonomian 3. Mengidentifikasi peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran
	<u>Alat Pembayaran</u>
	1. Mengetahui pengertian alat pembayaran 2. Menjelaskan fungsi uang 3. Menyebutkan jenis uang 4. Mengidentifikasi syarat uang
	<u>Sistem dan Alat Pembayaran Nontunai</u>
	1. Mengetahui penyelenggaraan sistem

Kompetensi Dasar	Indikator
	pembayaran nontunai oleh Bank Indonesia 2. Menyebutkan jenis-jenis alat pembayaran non tunai

### C. Materi Pelajaran

#### Pertemuan I

##### Berdasarkan Fakta

1. Peran sistem pembayaran dalam perekonomian
2. Peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran

##### Berdasarkan Konsep : Pengertian sistem pembayaran

##### Berdasarkan Prosedur: Tahap evolusi sistem pembayaran

##### Berdasarkan Prinsip

1. Wewenang Bank Indonesia
2. Hak Bank Indonesia
3. Bank Indonesia mempunyai kewajiban

#### Pertemuan II

##### Berdasarkan Fakta :

1. Fungsi uang
2. Jenis uang
3. Syarat uang

##### Berdasarkan Konsep : Pengertian alat pembayaran

#### Pertemuan III

##### Berdasarkan Fakta :

1. Jenis-jenis sistem pembayaran non tunai
2. Jenis-jenis alat pembayaran non tunai

##### Berdasarkan Prosedur : Cara penggunaan alat pembayaran non tunai

##### Berdasarkan Prinsip :

1. Perbedaan masing-masing jenis sistem pembayaran non tunai
2. Perbedaan masing-masing jenis alat pembayaran non tunai

### D. Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah:

1. Diskusi
2. Tanya Jawab
3. Penugasan

**Pendekatan** : *Scientific*

**Model** : *Diskusi interaktif*

#### **E. Media, alat, dan sumber belajar**

1. Media.
  - a. Media Pembelajaran Komik Digital
2. Alat/bahan
  - a. Laptop
  - b. Proyektor
  - c. Materi bahan ajar
3. Sumber belajar
  - a. Rudianto, Alam. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 Kelompok Peminatan*. Jakarta: Erlangga

#### **H. Langkah- langkah pembelajaran**

##### **Pertemuan I**

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Salam pembuka</li> <li>ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran</li> <li>iii. Presensi</li> </ol> </li> <li>2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem pembayaran.</li> <li>3. Motivasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem pembayaran.</li> </ol> </li> </ol>	<b>10 Menit</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem pembayaran. 5. Pemberian Acuan: <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem pembayaran</li> <li>ii. Pembagian kelompok belajar dimana masing – masing kelompok beranggotakan 4 orang.</li> <li>iii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ol>	
2.	<b>Kegiatan Inti</b> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru menampilkan sebuah komik digital yang berkaitan dengan sistem pembayaran.</li> <li>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem pembayaran.</li> </ol> </li> <li><b>2. Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab sistem pembayaran yang dibaca siswa.</li> </ol> </li> <li><b>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca komik digital.</li> </ol> </li> <li><b>4. Mengasosiasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam komik digital.</li> <li>ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi.</li> </ol> </li> <li><b>5. Mengkomunikasikan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan.</li> <li>ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di</li> </ol> </li> </ol>	55 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.	
<b>3.</b>	<p><b>Penutup</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem pembayaran.</li> <li>ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</li> <li>iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran.</li> <li>iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</li> </ul>	<b>15 Menit</b>

### Pertemuan II

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Salam pembuka</li> <li>ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran</li> <li>iii. Presensi</li> </ul> </li> <li>2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi alat pembayaran.</li> <li>3. Motivasi <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari alat pembayaran.</li> </ul> </li> <li>4. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang alat pembayaran.</li> <li>5. Pemberian Acuan: <ul style="list-style-type: none"> <li>i. Menyampaikan cakupan materi mengenai alat pembayaran.</li> <li>ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah</li> </ul> </li> </ul>	<b>10 Menit</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	pembelajaran.	
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru menampilkan sebuah komik digital yang berkaitan dengan alat pembayaran.</li> <li>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu alat pembayaran.</li> </ol> </li> <li><b>2. Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik terkait dengan komik sub bab alat pembayaran yang dibaca siswa.</li> </ol> </li> <li><b>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca komik digital.</li> </ol> </li> <li><b>4. Mengasosiasi</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan soal berupa teka-teki silang yang harus dipecahkan masing-masing kelompok.</li> </ol> </li> <li><b>5. Mengkomunikasikan</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memberikan pertanyaan pada kelompok lain kelompok yang mendapatkan pertanyaan harus menjawab pertanyaan yang diajukan kelompok lain dan memberikan alasan atas pemilihan jawaban.</li> </ol> </li> </ol>	55 Menit
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang alat pembayaran.</li> <li>ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</li> <li>iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang sistem dan alat pembayaran nontunai.</li> <li>iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan</li> </ol>	15 Menit

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	mengucapkan salam.	

### Pertemuan III

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Orientasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Salam pembuka</li> <li>ii. Doa bersama sebelum memulai pelajaran</li> <li>iii. Presensi</li> </ol> </li> <li>2. Apersepsi Bertanya jawab sebagai pengantar tentang materi sistem dan alat pembayaran nontunai.</li> <li>3. Motivasi               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari sistem dan alat pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Menyampaikan peta konsep dan tujuan pembelajaran tentang sistem dan alat pembayaran nontunai.</li> </ol> </li> <li>4. Pemberian Acuan:               <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Menyampaikan cakupan materi mengenai sistem dan alat pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan diterapkan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran.</li> </ol> </li> </ol>	<b>10 Menit</b>
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. Mengamati</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru menampilkan sebuah komik digital yang berkaitan dengan sistem pembayaran nontunai.</li> <li>ii. Guru menampilkan video yang relevan dengan topik bahasan yaitu sistem dan alat pembayaran nontunai.</li> </ol> </li> <li><b>2. Menanya</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>i. Guru memberikan pertanyaan kepada peserta</li> </ol> </li> </ol>	<b>55 Menit</b>

No.	Kegiatan Pembelajaran	Alokasi Waktu
	<p>didik terkait dengan komik sub bab sistem dan alat pembayaran nontunai yang dibaca siswa.</p> <p><b>3. Mengumpulkan Informasi/ Mencoba</b></p> <p>i. Masing-masing kelompok mencatat point-point yang didapatkan dari membaca komik digital.</p> <p><b>4. Mengasosiasi</b></p> <p>i. Guru memberi kesempatan tiap kelompok melakukan diskusi selama 10 menit mengenai beberapa topik bahasan yang ada dalam komik digital.</p> <p>ii. Masing-masing kelompok membuat rangkuman hasil diskusi.</p> <p><b>5. Mengkomunikasikan</b></p> <p>i. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi yang dilakukan.</p> <p>ii. Peserta didik menyampaikan atau mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas dan peserta didik yang lain mengajukan pertanyaan.</p>	
3.	<p><b>Penutup</b></p> <p>i. Guru bersama siswa membuat kesimpulan tentang sistem dan alat pembayaran nontunai.</p> <p>ii. Guru memberikan post test kepada siswa untuk mengukur kemampuan siswa dalam proses pembelajaran hari ini dengan memberikan 5 soal uraian singkat.</p> <p>iii. Guru memberikan informasi materi pada pertemuan selanjutnya tentang alat pembayaran nontunai.</p> <p>iv. Guru mengakhiri pelajaran dengan mengucapkan salam.</p>	15 Menit

**I. Penilaian**

Aspek	Teknik	Instrumen
Pengetahuan	Tes tulis ( <i>Post Test</i> )	Tes uraian singkat
Keterampilan	Observasi	Lembar aktivitas peserta didik Format penilaian laporan
Sikap	Observasi	Jurnal (jujur, santun, dan tanggung jawab)

Jember, 11 Desember 2017

Mengetahui,  
Kepala MAN 1 Jember

Guru Mata Pelajaran

.....

## Lampiran 11

**Soal Ulangan Harian**

Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas	: X IPS
Kompetensi Dasar	: Sistem dan Alat Pembayaran
Waktu Pengerjaan	: 30 Menit

---

---

1. Sistem pembayaran adalah ...
  - a. Sistem yang mengatur pelaksanaan kewajiban pada pihak yang berhak atas suatu peristiwa ekonomi yang melibatkan uang dalam arti fisik maupun elektronik melalui alat-alat pemroses yang telah disediakan
  - b. Sistem yang berlaku dalam suatu negara yang didasarkan atas undang-undang dengan melibatkan lembaga, peralatan, pengaturan, sehingga terjadi suatu pemindahan hak dan kewajiban dalam rangka kegiatan ekonomi
  - c. **Sistem yang mencakup seperangkat aturan, lembaga, dan mekanisme yang digunakan untuk melaksanakan pemindahan dana guna memenuhi kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi**
  - d. Sistem yang mengatur tentang cara, sarana, tempat, dan waktu pembayaran dalam rangka penyelesaian hak dan kewajiban
  - e. Sistem yang menjelaskan hubungan kreditur dan debitur yang mengatur bagaimana cara membayar menurut hukum yang berlaku
2. Berikut ini yang merupakan salah satu peran sistem pembayaran dalam perekonomian adalah ...
  - a. Mendorong semangat karena proses pembayaran dapat dilihat
  - b. Mempertinggi kepercayaan bahwa transaksi cepat selesai
  - c. **Menjamin kelancaran pasar sebagai tempat di mana terjadi transaksi**
  - d. Mempercepat proses penerimaan pajak untuk negara
  - e. Mendorong terjadinya kegiatan ekonomi yang menguntungkan
3. Sebagai operator, regulator, dan pengguna sistem pembayaran, Bank Indonesia berkewajiban untuk ...
  - a. Memberi nasihat kepada suboperator agar sistem pembayaran digunakan dengan benar
  - b. Menanggung segala risiko finansial atas kesalahan sistem
  - c. Menyediakan data transaksi-transaksi besar kepada publik
  - d. **Merumuskan dan menetapkan kebijakan baik yang dituangkan dalam bentuk regulasi maupun dalam bentuk lainnya**

- e. Mempertanggungjawabkan pelaksanaan sistem pembayaran pada menteri keuangan
4. Berikut yang merupakan peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran ...
- a. Bank Indonesia menjadi penyedia dana untuk badan-badan strategis, seperti Badan Intelejen Negara (BIN)
  - b. Bank Indonesia menjadi operator pemindahan uang rupiah**
  - c. Bank Indonesia mengganti uang palsu dalam jumlah tertentu
  - d. Bank Indonesia adalah kasir pemerintah
  - e. Bank Indonesia adalah satu-satunya bank yang mengatur Sistem Pembayaran Nasional (SPN)
5. Resiko yang timbul dari adanya kinerja jaringan komunikasi yang kurang baik pada sistem transfer dana elektronik adalah resiko operasional, yang artinya ...
- a. Dapat memperlambat mekanisme transfer dana**
  - b. Pihak yang berutang tidak dapat memenuhi kewajibannya
  - c. Likuiditas pihak-pihak lain terganggu
  - d. Mengganggu stabilitas sistem keuangan
  - e. Mengakibatkan sistem kredit macet
6. Berikut ini adalah beberapa fungsi uang
1. Alat tukar
  2. Standar atau ukuran pembayaran yang ditunda
  3. Alat penyimpan kekayaan
  4. Alat pengalih nilai kekayaan
  5. Alat satuan hitung (pengukur nilai)
- Fungsi turunan dari uang adalah ...
- a. 1, 2, dan 3
  - b. 1,2, dan 4
  - c. 1, 2, dan 5
  - d. 2, 3, dan 4**
  - e. 3, 4, dan 5
7. Harga satu unit komputer adalah Rp 6.000.000, sedangkan harga satu unit sepeda motor adalah Rp 12.000.000. berdasarkan data tersebut, dapat dikatakan bahwa harga satu unit sepeda motor dua kali harga satu unit komputer. Dalam hal ini, fungsi uang adalah sebagai ...
- a. Alat pengalih nilai kekayaan
  - b. Alat penyimpan kekayaan
  - c. Alat tukar
  - d. Alat satuan hitung**
  - e. Ukuran pembayaran yang ditunda

8. Beberapa macam jenis uang berdasarkan pihak yang mengeluarkan adalah ..
- Uang kartal dan uang giral**
  - Uang logam dan uang kertas
  - Uang dalam negeri dan uang luar negeri
  - Uang bernilai penuh dan uang tidak bernilai penuh
  - Uang logam dan uang giral
9. Salah satu syarat uang adalah *portability* yang artinya ..
- Dapat dipecah menjadi unit-unit yang lebih kecil
  - Tahan lama
  - Nilainya stabil
  - Diterima secara umum
  - Mudah dibawa**
10. Wewenang Bank Indonesia dalam pengelolaan rupiah antara lain ...
- Perencanaan, penyortiran, pengedaran, pengasumsian dan perlindungan uang rupiah
  - Pencetakan, pelaporan, perencanaan dan pemusnahan uang rupiah
  - Penarikan, pengambilan, pemusnahan, pencetakan, pembandingan uang rupiah
  - Perencanaan, pencetakan, pengeluaran, pengedaran, pencabutan, penarikan dan pemusnahan uang rupiah**
  - Pembentukan, perencanaan, penerbitan, pelindung, pengedar uang rupiah
11. Sistem pembayaran non tunai BI-RTGS (Real Time Gross Settlement) adalah ...
- Sistem yang menggunakan uang tunai untuk pembayaran
  - Sistem transfer yang membutuhkan bantuan alat elektronik
  - Sistem transfer dana elektronik yang penyelesaiannya dilakukan dalam waktu seketika**
  - Sistem dana transfer yang menghubungkan antara satu bank ke bank lain
  - Sistem pembayaran yang dilakukan pada tempat tertentu dengan alat tertentu
12. Berikut ini yang termasuk ciri-ciri Sistem Kliring Nasional Bank Indonesia (SKNBI) adalah ...
- Cocok untuk transaksi pembayaran bernilai > Rp 100 juta
  - Waktu operasional setiap saat
  - Penyelesaian transaksi selama dua jam**
  - Penyelesaian setiap transaksi dilakukan secara lokal
  - Memiliki batas maksimal pemrosesan setiap harinya

13. Risiko dikenakan biaya bunga yang relatif tinggi jika tidak mampu membayar kewajiban pada saat jatuh tempo merupakan kelemahan alat pembayaran nontunai berupa ...
- Kartu debit
  - Kartu kredit**
  - Cek
  - Kliring
  - Bilyet giro
14. Jenis alat pembayaran nontunai yang tidak mempunyai batas nilai minimal pembayaran yaitu ...
- E-Money**
  - ATM
  - Cek
  - Kartu debit
  - Kliring
15. Tujuan pemerintah mencanangkan program Gerakan Nasional Non Tunai (GNNT) adalah ...
- Memperlambat proses transaksi
  - Memberikan wawasan terhadap masyarakat akan pentingnya internet
  - Meningkatkan kesadaran masyarakat, pelaku bisnis, dan lembaga pemerintah agar menggunakan instrumen pembayaran non tunai sehingga terbentuk *less cash society***
  - Memberikan pengaruh positif bagi para pelaku ekonomi untuk tetap meningkatkan bisinsnya
  - Menumbuhkan kesadaran masyarakat akan pentingnya mengikuti era globalisasi

## Lampiran 12.1

**DAFTAR NILAI KOMPETENSI PENGETAHUAN**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember                      Kelas                      : X IPS 1  
 Nama Guru     : Raras Indriyani, S.Pd      Tahun Pelajaran : 2017/2018  
 Mata Pelajaran : Ekonomi

NO	No Induk	NAMA PESERTA DIDIK	Nilai Ulangan 4	Nilai Ulangan 5
1	131135090001170156	Ahmad Faidhol Mubarak	82	93
2	131135090001170157	Ahmad Mughni Labib	86	100
3	131135090001170158	Aisyatul Mustafidah	80	87
4	131135090001170159	Alamsyah Agil Amrullah	82	80
5	131135090001170160	Amelia Dwi Puspitasari	74	80
6	131135090001170161	Annisa Ilman Nafia	80	87
7	131135090001170162	Ayun Pramesti Woro Hapsari	75	87
8	131135090001170163	Bagus Wicaksono	70	80
9	131135090001170164	Balilah Rizki Putriga	75	80
10	131135090001170165	Desy Laily Rachmawati	75	80
11	131135090001170166	Dinda Lailafil Yulia Berliana	80	87
12	131135090001170167	Fajar Ilhami	78	87
13	131135090001170168	Fitri Septianingrum	80	80
14	131135090001170169	Idham Fajar Prasetyo	75	80
15	131135090001170170	Intan Diana Putri	80	87
16	131135090001170171	Khoiril Anam	78	87
17	131135090001170172	Lailatul Hasanah	75	80
18	131135090001170173	Moh Iqbal Fajar Ismail	75	87
19	131135090001170174	Mohammad Nizar Anas	70	80
20	131135090001170175	Muhammad Addinul Firdausi	80	87
21	131135090001170176	Muhammad Ivan Endriansyah	70	87
22	131135090001170177	Muhammad Syahrul Alif H	76	93
23	131135090001170178	Muhammad Taufiqurrohman	76	80
24	131135090001170179	Nonik Arselina	78	80
25	131135090001170180	Sa'ad Abi Waqqosh	80	93
26	131135090001170181	Salsabelina Anindhita R	80	93
27	131135090001170182	Sindy Shofa Dermawati	80	87
28	131135090001170183	Syahin Maulana Kholil	75	80
29	131135090001170184	Warda Fatima Aulyzana	75	87

## Lampiran 12.2

**DAFTAR NILAI KOMPETENSI PENGETAHUAN**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember                      Kelas                      : X IPS 2  
 Nama Guru     : Raras Indriyani, S.Pd      Tahun Pelajaran : 2017/2018  
 Mata Pelajaran : Ekonomi

NO	No Induk	NAMA PESERTA DIDIK	Nilai Ulangan 4	Nilai Ulangan 5
1	131135090001170185	Alif Firman Ihrom Firdausy H	75	80
2	131135090001170186	Amanda Berlian Putri	80	80
3	131135090001170187	Amanda Dwi Rahmawati	75	93
4	131135090001170188	Aprisyah Darwa Dita	80	93
5	131135090001170189	Bagas Rasul Nusantara	80	87
6	131135090001170190	Belgis Al Maida Wahyu	70	80
7	131135090001170191	Christin Wijaya Untoro	80	87
8	131135090001170192	Eva Ema Wati	80	87
9	131135090001170193	Fiqiatul Munawaroh	80	87
10	131135090001170194	Faza Yuris Romadhona	76	80
11	131135090001170195	Fira Dwi Febriyanti	70	80
12	131135090001170196	Hidayatul Laily	80	93
13	131135090001170197	Irfan Dwiyono	80	93
14	131135090001170198	Irmadiyah Ramadhanti	75	80
15	131135090001170199	Kholifatur Rosidah	75	80
16	131135090001170200	Maulana Firmansyah	75	80
17	131135090001170201	Mochammad Rizal Afdoly	80	80
18	131135090001170202	Moh. Masyrofi Hidayat	80	93
19	131135090001170203	Muhammad Zidan Fahreza	75	80
20	131135090001170204	Nuha Nahdah Aisyah	75	87
21	131135090001170205	Nurul Azizah Arifatul H	80	93
22	131135090001170206	Olivia Dwi Ananda Hidayati	80	87
23	131135090001170207	Putri Nur Azizah	75	87
24	131135090001170208	Rifky Maulana Akbar	75	80
25	131135090001170209	Risa Latul Rohmadhina	75	80
26	131135090001170210	Rizki Febrianti	75	87
27	131135090001170211	Salsa Alodia Bramilla	75	80
28	131135090001170212	Septia Rosa Fendianti	86	80
29	131135090001170213	Siti Maryatus Sofiyah	80	87
30	131135090001170214	Sitoresmi Sista Apsari	75	80
31	131135090001170215	Syanandha Rizky Maulida	75	80

## Lampiran 12.3

**DAFTAR NILAI KOMPETENSI PENGETAHUAN**

Nama Sekolah : MAN 1 Jember                      Kelas                      : X IPS 3  
 Nama Guru     : Nely Damayanti, S.Pd    Tahun Pelajaran : 2017/2018  
 Mata Pelajaran : Ekonomi

No	No Induk	Nama Peserta Didik	Nilai Ulangan 4	Nilai Ulangan 5
1	131135090001170216	Ach. Falah Zakiya Datum Sonda	85	93
2	131135090001170224	Achmad Aulia Hamzanwadi Sudarso	80	87
3	131135090001170227	Indah Nadya Rizqy	80	80
4	131135090001170229	Irdiansyah Fikri Praseryo	75	80
5	131135090001170230	Mohammad Fikri Arizal	65	80
6	131135090001170236	Muhammad Gufran Firdausi	75	80
7	13113509000117037	Muhammad Nur Nizar Raaf	70	80
8	131135090001170240	Retno Alfira Darli Putri	80	93
9	131135090001170241	Yuandita Octavia	78	87
10	131135090001170246	Yusuf Damara	80	87

Lampiran 13.1

**HASIL UJI BEDA SPSS VERSI 22**  
**HASIL ANALISIS DATA PADA UJI KELOMPOK KECIL**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	UHSebelumPenggunaanMedia	76,80	10	5,789	1,831
	UHSetelahPenggunaanMedia	84,70	10	5,417	1,713

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	UHSebelumPenggunaanMedia & UHSetelahPenggunaanMedia	10	,714	,020

**Paired Samples Test**

		Paired Differences					t	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum - Sesudah	-7,900	4,254	1,345	-10,943	-4,857	-5,872	9	,000

Lampiran 13.2

**HASIL UJI BEDA SPSS VERSI 22  
HASIL ANALISIS DATA PADA UJI KELOMPOK BESAR**

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	UHSebelumPenggunaan Media	77,20	60	3,579	,462
	UHSesudahPenggunaan Media	84,95	60	5,286	,682

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	UHSebelumPenggunaanMedia & UHSesudahPenggunaanMedia	60	,495	,000

**Paired Samples Test**

	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
					Pair 1	Sebelum - Sesudah			

Lampiran 14

PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL



Gambar 2. Halaman Sampul



Gambar 1. Halaman Sampul

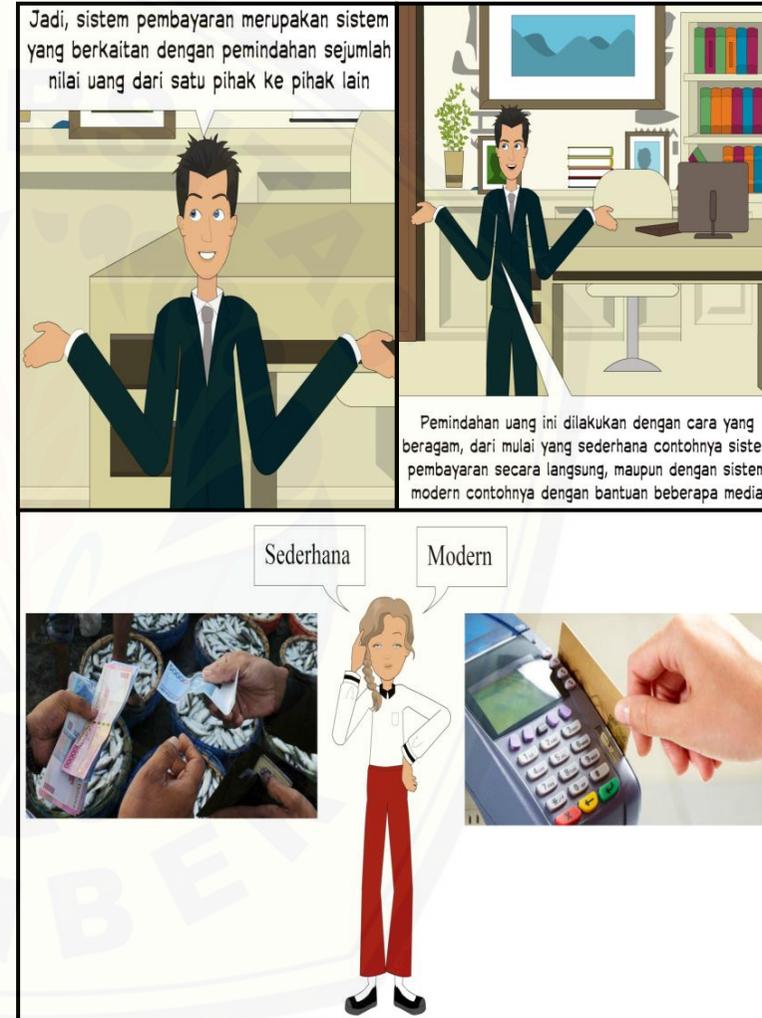


Gambar 3. Keterangan Penggunaan

# SUB BAB I SISTEM PEMBAYARAN



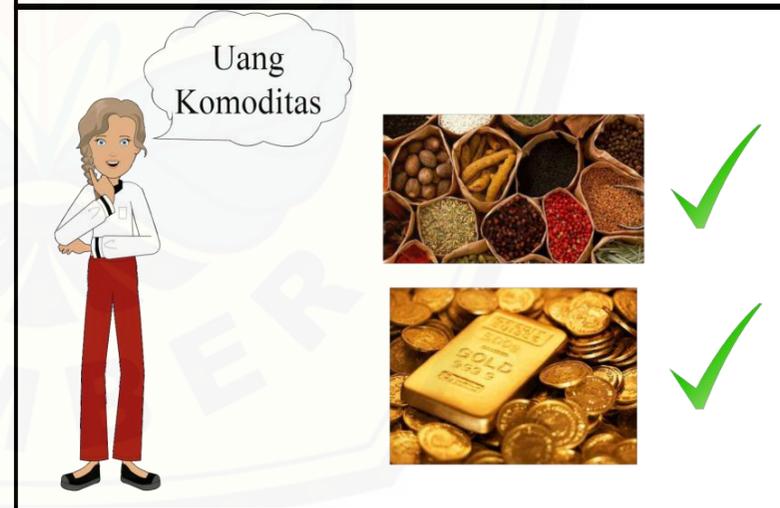
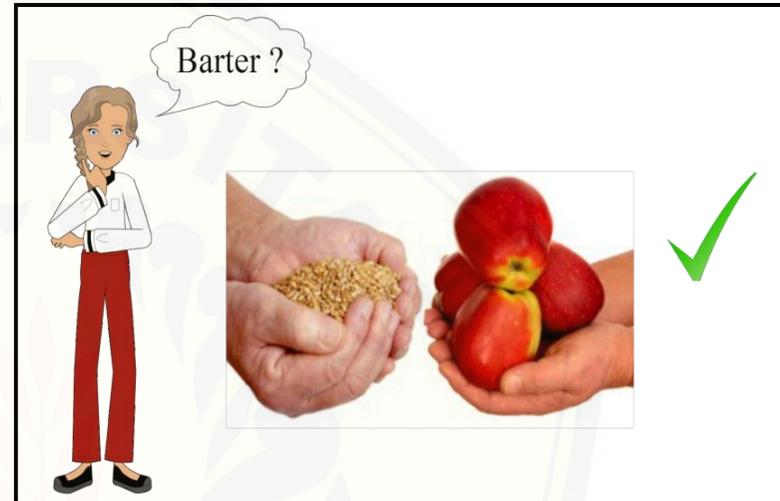
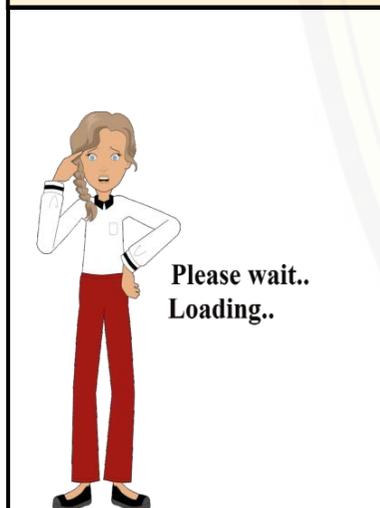






Tahap evolusi sistem pembayaran dimulai dari sistem barter.

1. Barter, yaitu kegiatan tukar-menukar barang yang terjadi tanpa perantara uang.
2. Uang Komoditas, yaitu uang yang dibuat dari logam berharga atau komoditas berharga lain.
3. Uang Fiat, yaitu uang kertas yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai alat pembayaran yang sah.
4. Cek, yaitu suatu instruksi dari anda ke bank untuk mengirimkan uang dari rekening anda ke rekening orang lain ketika orang tersebut menyetorkan cek yang diterima.
5. *E-Commerce*, yaitu pembayaran secara elektronik yang didukung oleh kemajuan teknologi dan internet.



Uang Fiat ?



E-commerce



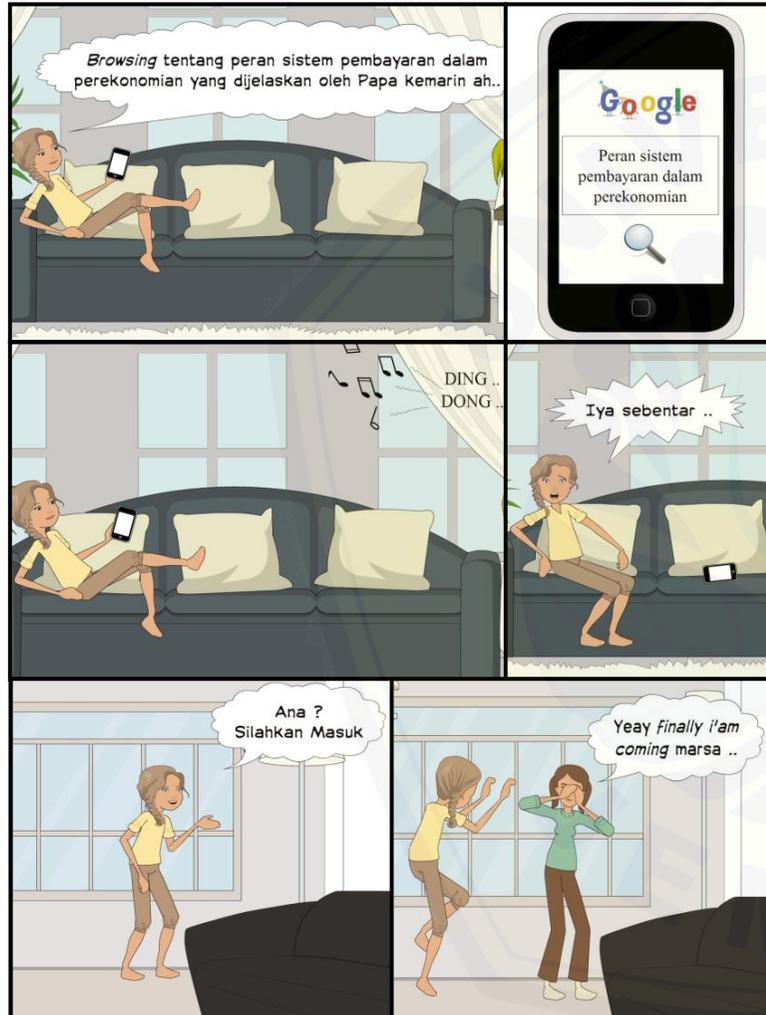
Cek ?



Nak Papa lupa satu jam lagi ada rapat di Bank Indonesia  
Papa antar pulang ya! Maaf ya, besok kamu bisa ikut Papa kerja lagi  
dan kita bertemu teman papa juga.



Baiklah Pa







5. Infrastruktur keuangan menjadi elemen penting untuk mendukung stabilitas sistem keuangan  
6. Menjadi saluran (*Channel*) utama transmisi kebijakan pengendalian moneter yang lebih efektif dan efisien  
7. Mendukung efisiensi dan efektivitas fungsi intermediasi lembaga keuangan  
8. Mendorong mobilitas aliran dana secara lebih cepat melalui sistem pembayaran yang lebih beragam



Tapi perlu diingat loh, sistem transfer dana elektronik sangat tergantung pada keandalan infrastruktur jaringan komunikasi



Sebenarnya sistem pembayaran modern adalah sistem pembayaran yang paling menguntungkan ya

Bisa dilihat bahwa sistem pembayaran modern ditopang oleh teknologi canggih yang memang memberikan kemudahan, kecepatan, dan kelancaran transaksi



Kinerja jaringan komunikasi yang kurang baik dapat menimbulkan beberapa resiko antara lain: **resiko operasional** yang dapat memperlambat mekanisme transfer dana, **resiko likuiditas** karena pihak yang berutang tidak dapat memenuhi kewajiban pada waktunya, **resiko kredit** karena likuiditas pihak-pihak lain menjadi terganggu, hingga **resiko sistematis** yang dapat mengganggu stabilitas sistem keuangan



5. Infrastruktur keuangan menjadi elemen penting untuk mendukung stabilitas sistem keuangan  
6. Menjadi saluran (*Channel*) utama transmisi Kebijakan pengendalian moneter yang lebih efektif dan efisien  
7. Mendukung efisiensi dan efektivitas fungsi intermediasi lembaga keuangan  
8. Mendorong mobilitas aliran dana secara lebih cepat melalui sistem pembayaran yang lebih beragam



Tapi perlu diingat loh, sistem transfer dana elektronik sangat tergantung pada keandalan infrastruktur jaringan komunikasi



Sebenarnya sistem pembayaran modern adalah sistem pembayaran yang paling menguntungkan ya

Bisa dilihat bahwa sistem pembayaran modern ditopang oleh teknologi canggih yang memang memberikan kemudahan, kecepatan, dan kelancaran transaksi



Kinerja jaringan komunikasi yang kurang baik dapat menimbulkan beberapa resiko antara lain: **resiko operasional** yang dapat memperlambat mekanisme transfer dana, **resiko likuiditas** karena pihak yang berutang tidak dapat memenuhi kewajiban pada waktunya, **resiko kredit** karena likuiditas pihak-pihak lain menjadi terganggu, hingga **resiko sistematis** yang dapat mengganggu stabilitas sistem keuangan



Selain peran Bank Indonesia sebagai **operator, regulator dan pengguna sistem pembayaran** juga mempunyai **kewajiban** yaitu:



1. Merumuskan dan menetapkan kebijakan terkait tentang sistem pembayaran
2. Memberikan izin penyelenggaraan sistem pembayaran
3. Konsultasi dan fasilitasi penyelenggaraan sistem pembayaran
4. Pengawasan terhadap penyelenggaraan sistem pembayaran
5. Sosialisasi dan Edukasi



Ana, wawasanmu luas juga ternyata.  
*so proud of you*

Biasa aja ih.  
jadi malu



Balik yuk! Aku lapar,  
mandi lalu makan

Ee.. Tunggu! Aku langsung  
pulang deh ya Sa. Udah jam  
segini



Oke deh, aku balik  
dulu ya. Hati-hati di  
jalan An, makasih ya..

Iya sama-sama sa,  
hati-hati juga ya..

BERSAMBUNG

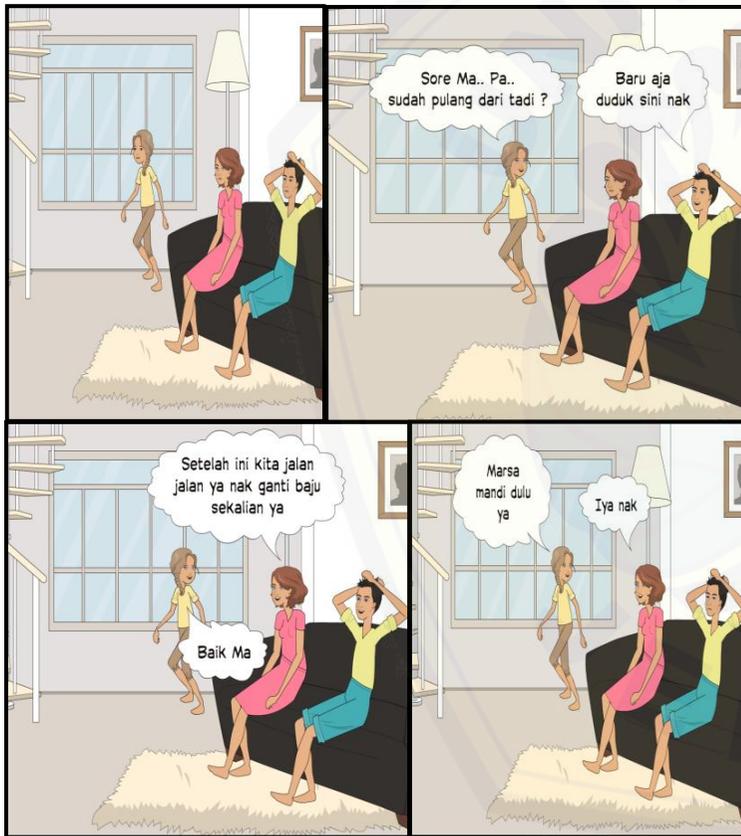
## Video Pembelajaran

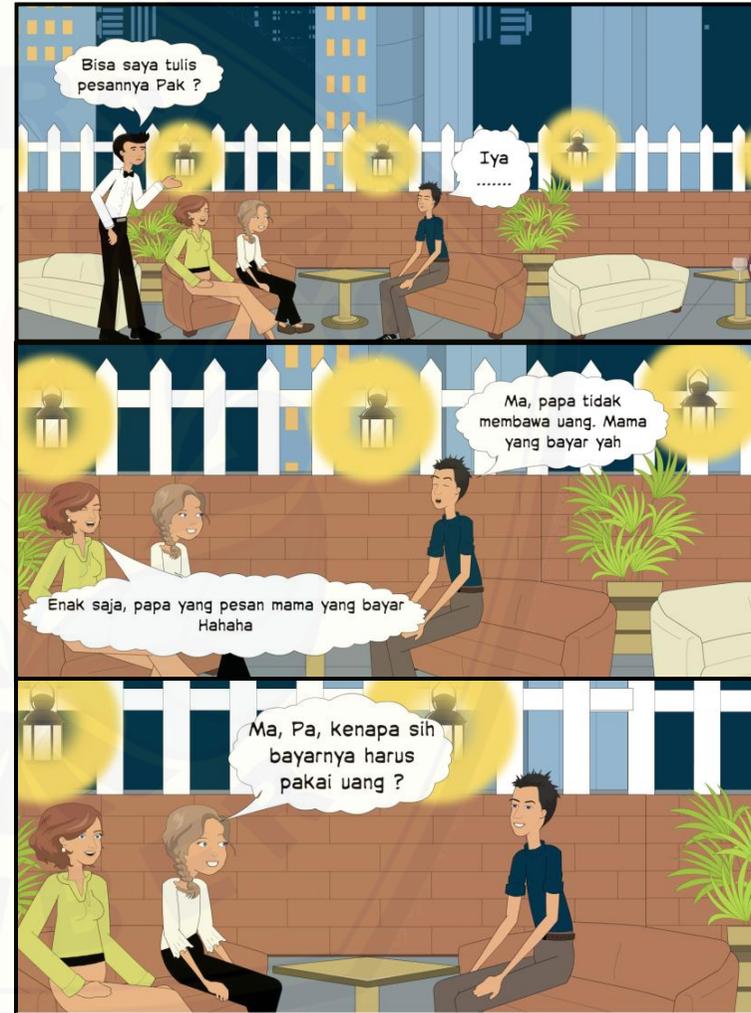
## Seberapa Besar Kamu Tahu

1. Tahukah kamu pengertian sistem pembayaran?
2. Coba bantu Marsa menyebutkan tahapan evolusi sistem pembayaran!
3. Uang kertas yang dikeluarkan oleh pemerintah sebagai alat pembayaran yang sah disebut apa ya?
4. Coba sebutkan 3 peran sistem pembayaran dalam perekonomian!
5. Peran Bank Indonesia dalam sistem pembayaran itu apa sih?



## SUB BAB II ALAT PEMBAYARAN







**Keempat sebagai Alat Penyimpan Kekayaan**



**Kelima sebagai Alat Pengalih Nilai/Kekayaan**

Contohnya ibu maya telah memiliki rumah di Jakarta, dia berhasrat memindahkan rumahnya ke Medan. Jadi ibu maya menjual rumah yang di Jakarta dan membeli lagi rumah di Medan. Jadi uang berfungsi sebagai alat pengalih nilai

Setibanya di rumah



Ma.. Pa..

Oke Nak, jam 7 siap ya ?

Marsa besok ikut ke kantor papa lagi boleh ?



Hati-hati ya Nak. Jangan nakal !



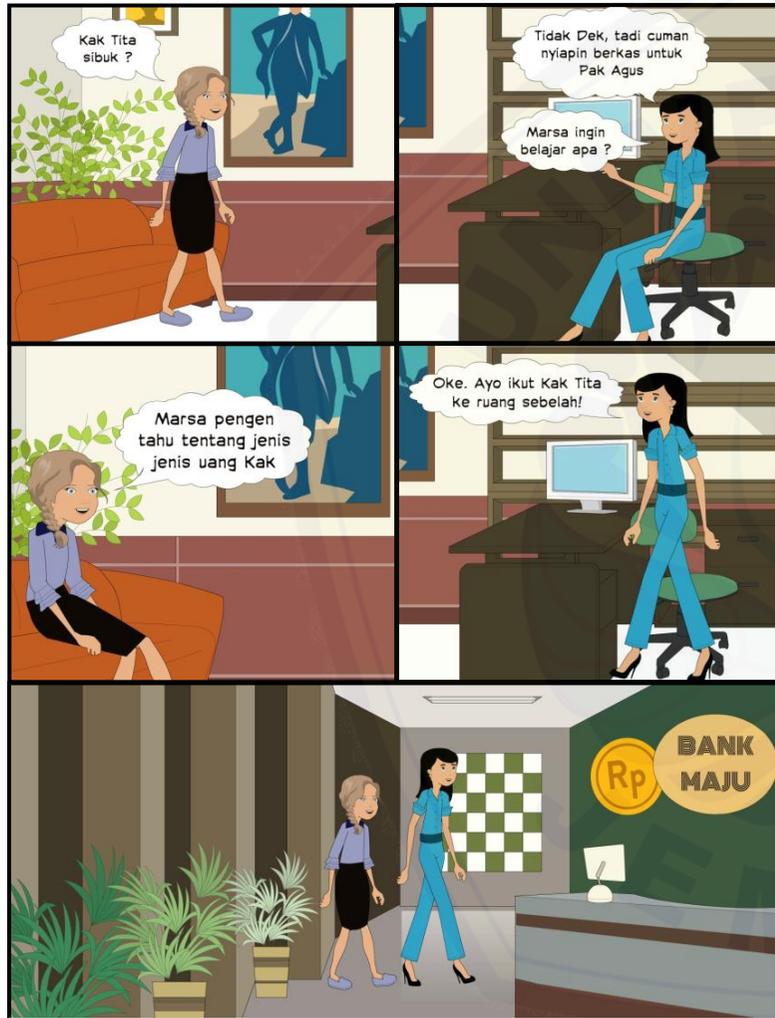
Tita, hari ini saya ada tugas keluar, saya titip Marsa sama kamu ya. Dia ingin belajar tentang alat pembayaran

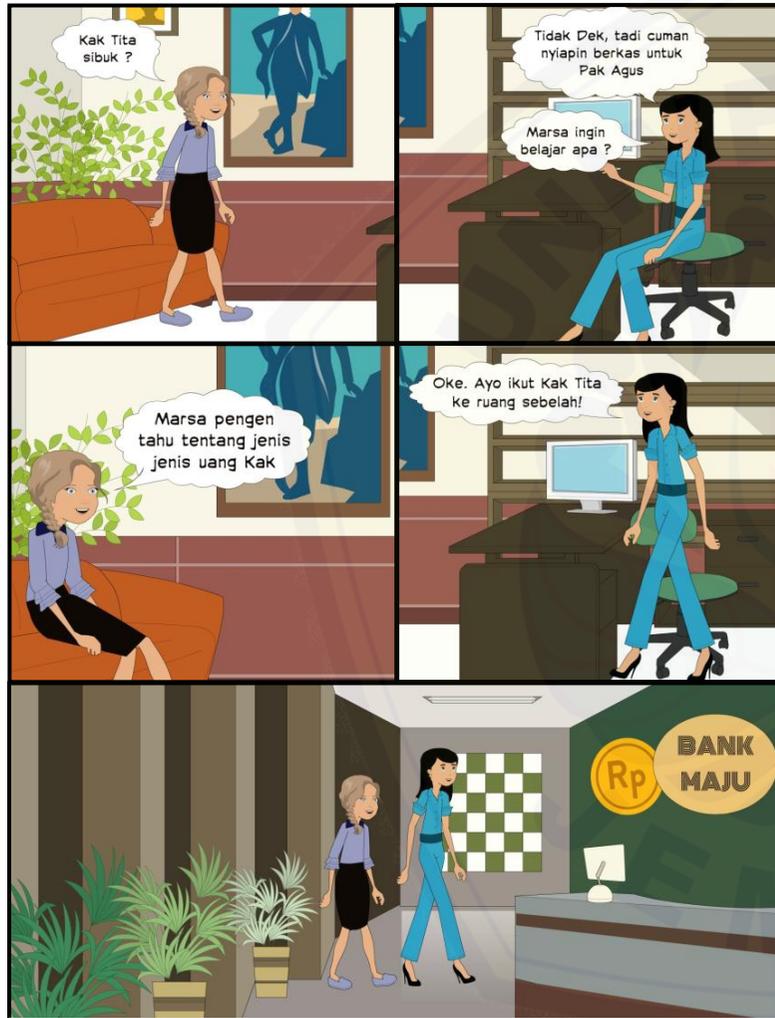
Baik Pak, hari ini saya tidak banyak pekerjaan



Baik tidak apa-apa Pa

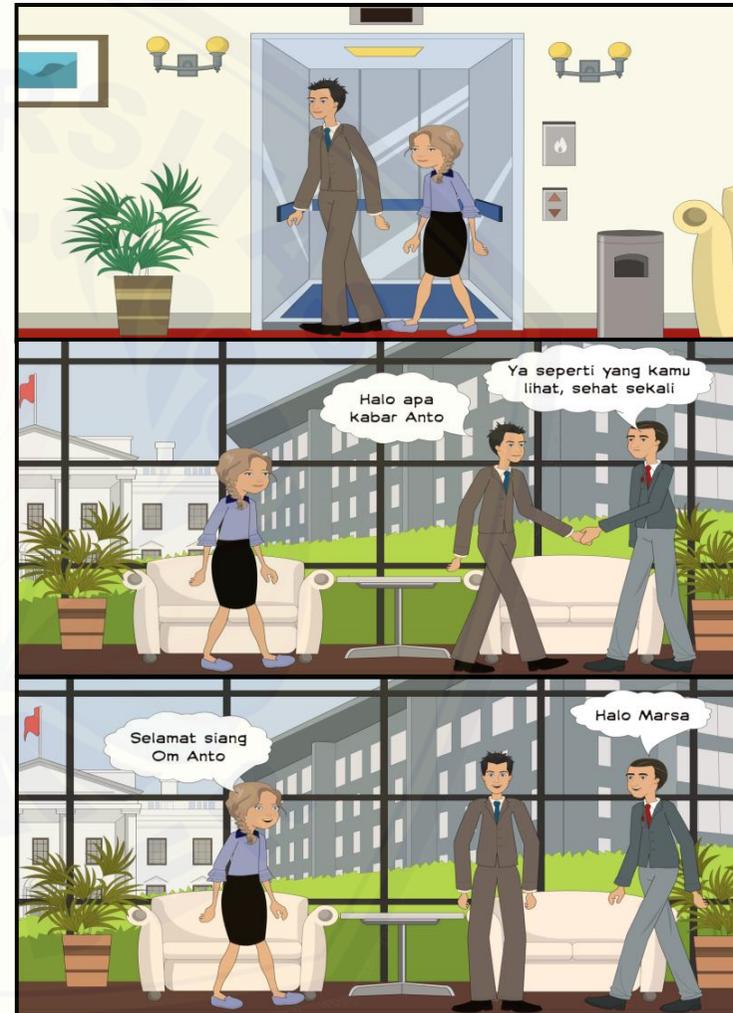
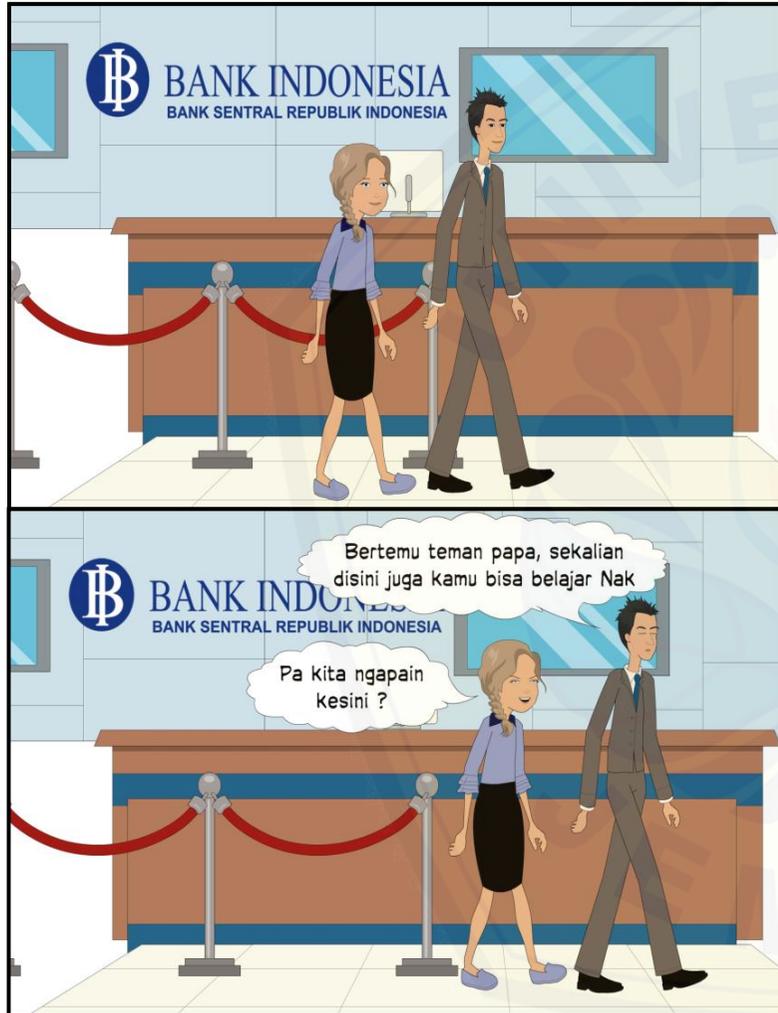
Sama Kak Tita ya Nak ?

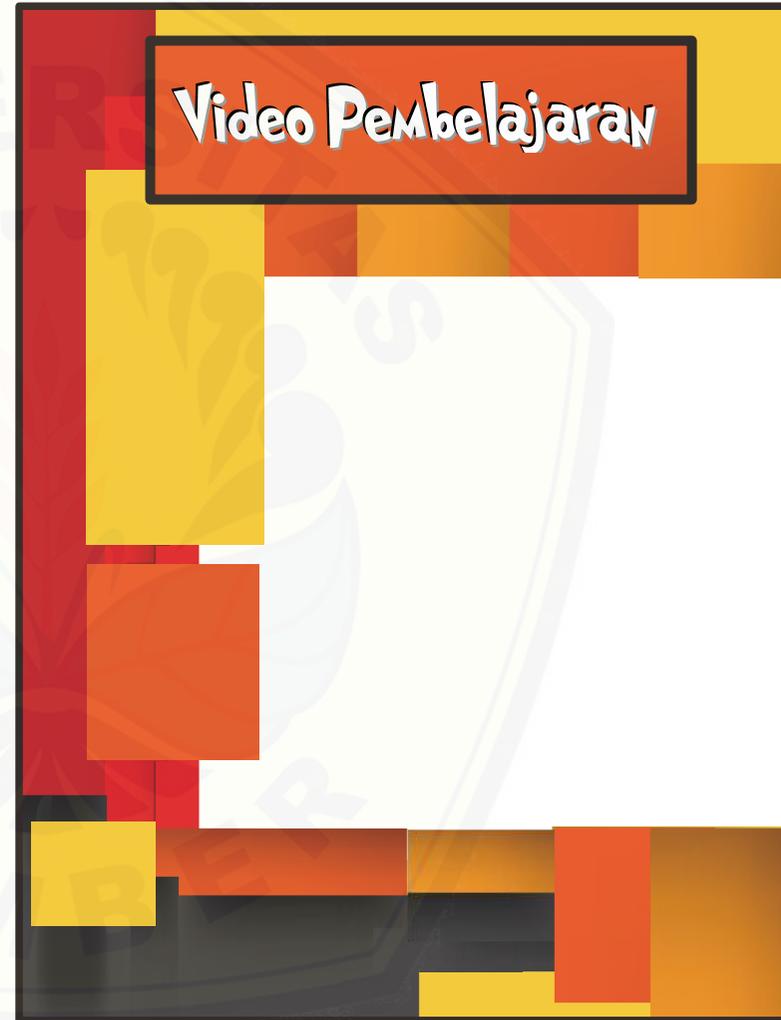












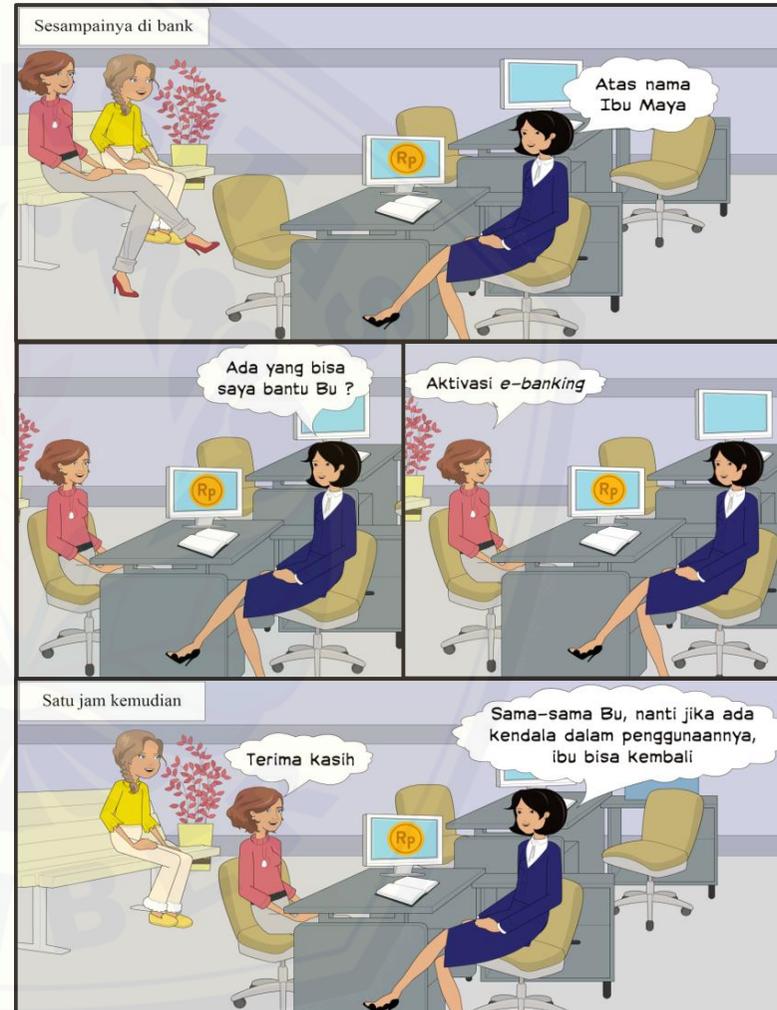
## Seberapa Besar Kamu Tahu

1. Apa sih pengertian uang?
2. Coba jelaskan sedikit tentang fungsi-fungsi uang!
3. Coba sebutkan 2 contoh dari masing-masing jenis uang!
4. Coba sebutkan juga 3 syarat uang?
5. Apa sih perbedaan antara uang penuh dan uang tidak bernilai penuh?



## SUB BAB III SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN NONTUNAI



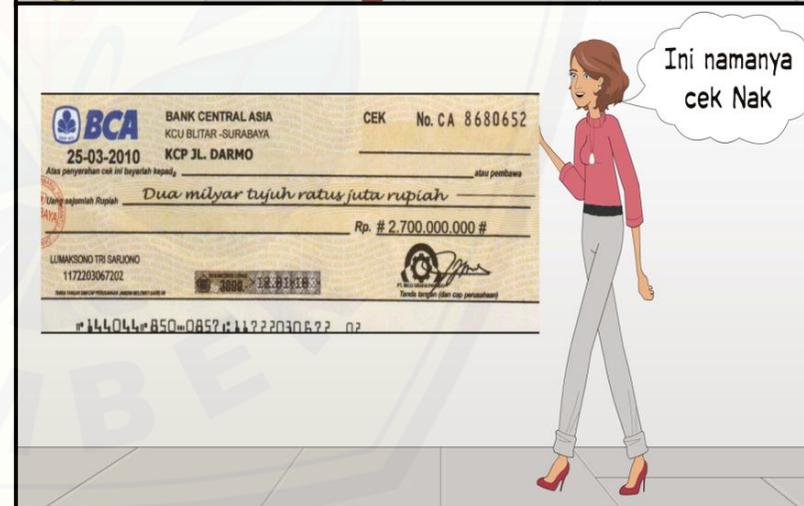
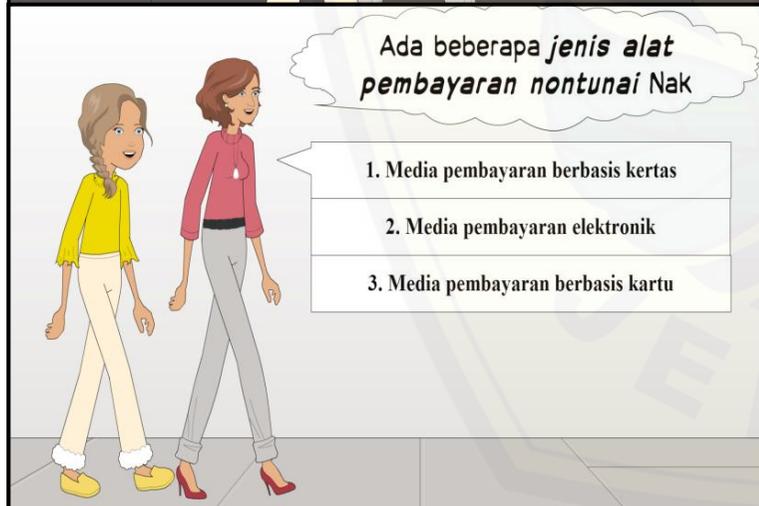




**BI-RTGS** (*Real Time Gross Settlement*) merupakan sistem transfer dana elektronik yang penyelesaian terhadap **transaksinya dilakukan dalam waktu seketika**. Transaksi ini cocok digunakan untuk transaksi yang bernilai besar yaitu transaksi Rp. 100 juta ke atas dan bersifat segera (*urgent*). Waktu operasional RTGS yaitu pukul 6.30 hingga pukul 16.30 dengan penyelesaian transaksi *real time* (seketika).



**Sistem kliring merupakan** sistem transfer dana elektronik yang penyelesaian setiap transaksinya dilakukan secara nasional. Sistem kliring berperan penting dalam pemrosesan aktivitas transaksi pembayaran, khususnya memproses transaksi pembayaran yang termasuk transaksi bernilai kecil yaitu transaksi di bawah Rp. 100 juta. Waktu operasional SKNBI yaitu pukul 08.00 hingga pukul 16.00 dengan **penyelesaian transaksi selama dua jam**.









## Video Pembelajaran

## Seberapa Besar Kamu Tahu

1. Apasih perbedaan dari sistem kliring dan BI-RTGS?
2. Coba sebutkan 3 jenis alat pembayaran nontunai!
3. Bantu Marsa sebutkan 2 contoh dari masing-masing jenis uang!
4. Bantu Marsa menyebutkan contoh media pembayaran berbasis kartu!
5. Coba sebutkan contoh media pembayaran berbasis kertas !



Lampiran 15

**DOKUMENTASI KEGIATAN**



**Gambar 1. Kegiatan Validasi isi atau materi**



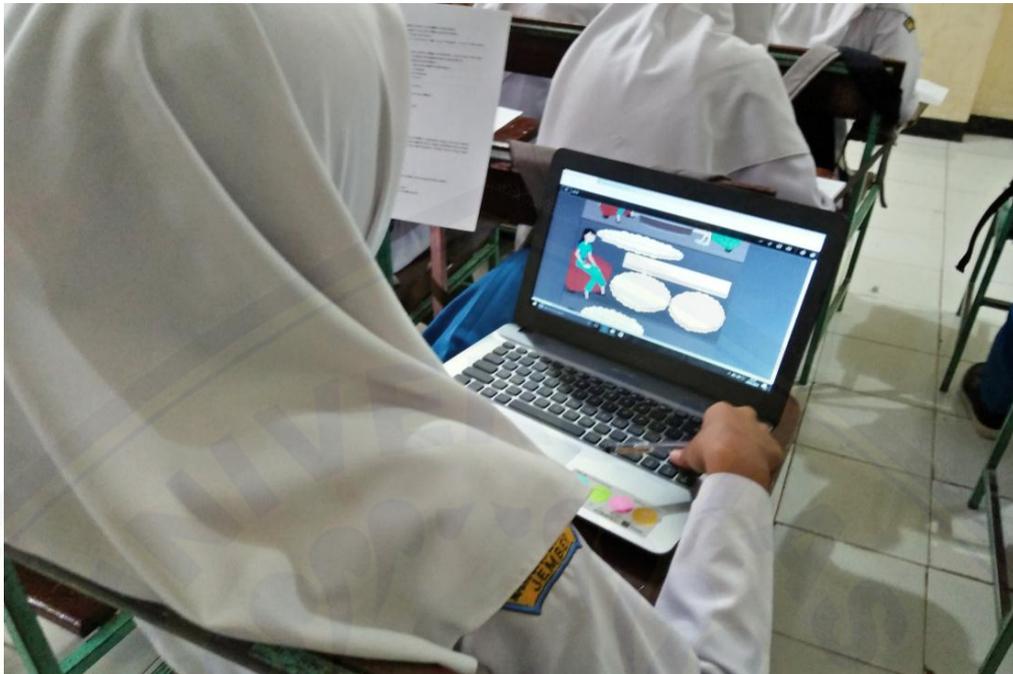
**Gambar 2. Kegiatan Validasi Desain Media**



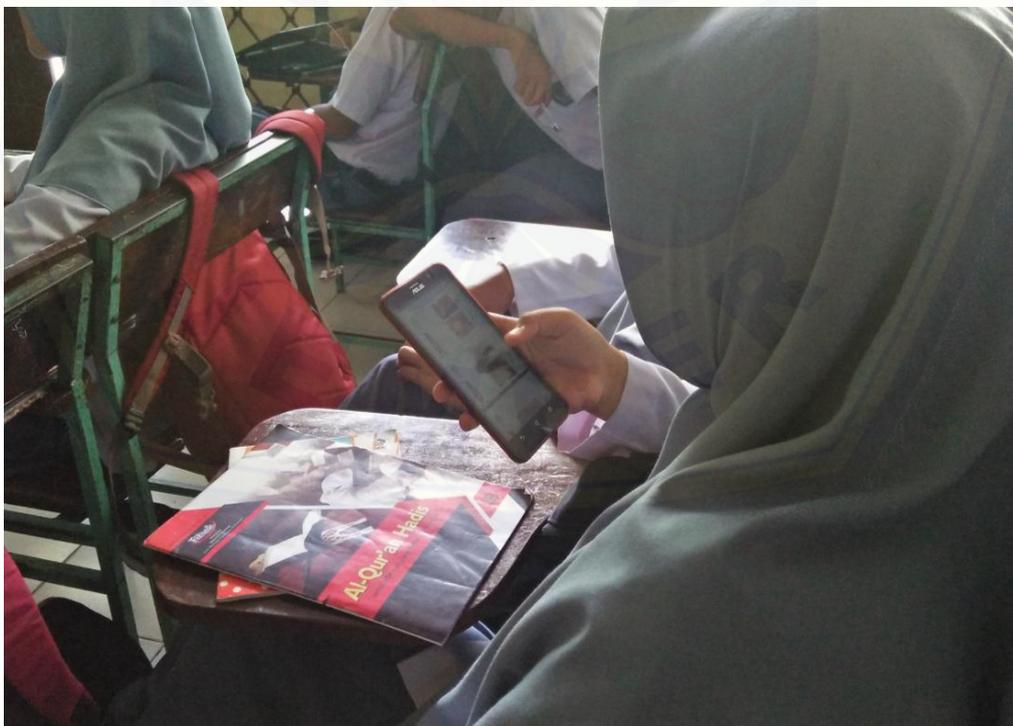
**Gambar 3. Kegiatan Validasi Bahasa**



**Gambar 4. Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Komik Digital**



**Gambar 5. Siswa Mengakses Media Pembelajaran Komik Digital Melalui Laptop**



**Gambar 6. Siswa Mengakses Media Pembelajaran Komik Digital Melalui Smartphone**



**Gambar 7. Kegiatan Wawancara dengan Guru Mata Pelajaran Ekonomi**



**Gambar 8. Kegiatan Wawancara dengan Salah Satu Siswa Kelas X IPS**

## Lampiran 16

## LEMBAR KONSULTASI



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Kalimantan III/37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp/Fax (0331) 33488 Jember  
68121

---

Nama : Fitra Yurisma Kanti  
 NIM/Angkatan : 140210301073  
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember  
 Dosen Pembimbing I : Drs. Bambang Suyadi, M.Si

**KEGIATAN KONSULTASI**

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Kamis, 7 September 2017	Judul	
2.	Senin, 18 September 2017	Bab I	
3.	Rabu, 4 September 2017	Bab I	
4.	Rabu, 18 September 2017	Bab II	
5.	Rabu, 1 November 2017	Bab II	
6.	Selasa, 7 November 2017	Bab III	
7.	Rabu, 22 November 2017	Bab III (Acc Seminar)	
8.	Selasa, 8 Februari 2018	Bab IV	
9.	Kamis, 1 Februari 2018	Bab IV	
10.	Senin, 5 Februari 2018	Bab IV	
11.	Rabu, 7 Februari 2018	Bab V	
12.	Jumat, 9 Februari 2018	Finalisasi	
13.			
14.			
15.			

Catatan :

- Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi
- Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Kalimantan III/37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp/Fax (0331) 33488 Jember  
68121

Nama : Fitra Yurisma Kanti  
NIM/Angkatan : 140210301073  
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember  
Dosen Pembimbing II : Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd.

KEGIATAN KONSULTASI

No	Hari Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Senin, 11 September 2017	Pengajuan Judul	
2.	Selasa, 14 November 2017	Pengajuan Bab 1, 2, 3	
3.	Senin, 20 November 2017	Revisi penulisan, Revisi penelitian Terdahulu, Revisi alur proses pengembangan	
4.	Senin, 24 November 2017	Penambahan daftar isi, gambar, tabel, lampiran, daftar pustaka	
5.	Selasa, 28 November 2017	penambahan Kerangka berpikir, Konsultasi ppt seminar proposal	(Att Seminar)
6.	Senin, 29 Januari 2018	Bab IV (Penambahan gambar pada hasil pengembangan media)	
7.	Kamis, 31 Januari 2018	Bab IV (Penambahan gambar pd revisi isi atau materi media)	
8.	Jumat, 2 Februari 2018	Bab IV (Revisi tata tulis hasil wawancara)	
9.	Senin, 5 Februari 2018	Bab IV (Revisi Pembahasan)	
10.	Rabu, 7 Februari 2018	Bab V (Kesimpulan)	
11.	Jumat, 9 Februari 2018	Bab V (Saran)	
12.	Senin, 12 Februari 2018	Lampiran, Jurnal	all Wiwin
13.	Selasa, 13 Februari 2018	Finalisasi Naskah	finalisasi
14.			
15.			

Catatan :

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi
2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi

Lampiran 17



KEMENTRIAN RISET TEKNOLOGI DAN PERGURUAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475  
Laman: [www.fkip.unej.ac.id](http://www.fkip.unej.ac.id)

Nomor : 8 3 3 2 /UN25.1.5/L.T/2017  
Lampiran :  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

11 DEC 2017

Yth. Kepala MAN 1 Jember  
di Kabupaten Jember

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS Program Studi Pendidikan  
Ekonomi FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama : Fitra Yurisma Kanti  
NIM : 140210301073  
Program Studi : Pendidikan Ekonomi  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Judul Penelitian : "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital  
pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa  
Kelas X IPS di MAN 1 Jember".

Berkenaan dengan penyelesaian tugas akhir, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan Observasi  
di Sekolah yang Saudara pimpin.

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan  
bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas berkenaan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



Prof. Dr. Suratno, M.Si.  
NIP. 196706251992031003

Lampiran 18



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER  
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**

Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651, PO Box 168 Jember  
E-mail: man1jember@yahoo.co.id  
Website: www.mansatujember.sch.id

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : B- 23 /Ma.13.73/PP.00.06/ 02 /2018

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Drs.Anwaruddin, M.Si  
NIP : 196508121994031002  
Jabatan : Kepala  
Unit Kerja : MAN 1 Jember  
Instansi : Kementerian Agama

dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : Fitria Yurisma Kanti  
NIM : 140210301073  
Prodi : Pendidikan Ekonomi  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : FKIP Universitas Jember

Benar – benar telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember. Dengan Judul “ *Pengembangan media pembelajaran Komik Digital pada kompetensi dasar sistem pembayaran dan alat pembayaran untuk siswa kelas X IPS di MAN 1 Jember* ”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 2 Pebruari 2018  
Kepala Madrasah  
  
  
ANWARUDDIN ✓

## Lampiran 19

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas**

Nama : Fitra Yurisma Kanti  
 Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 20 Maret 1996  
 Jenis Kelamin : Perempuan  
 Agama : Islam  
 Status : Belum Menikah  
 Alamat : Dsn. Krajan, Rt 02 Rw 1, Ds. Gendoh,  
 Kecamatan Sempu, Kabupaten Banyuwangi  
 Email : fitrayurismakanti@gmail.com  
 Orang Tua : Ayah : Alm. Muslihan  
 Pekerjaan : -  
 Ibu : Tantin Marlina  
 Pekerjaan : Swasta

**B. Pendidikan**

No.	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1	SDN 2 Gendoh	Gendoh, Sempu, Banyuwangi	2008
2	SMPN 1 Sempu	Sempu, Banyuwangi	2011
3	SMKN 1 Banyuwangi	Giri, Banyuwangi	2014