

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PENDAPATAN NASIONAL
DENGAN KOMIK EKONOMI PADA SISWA KELAS X SMA N 1
MRANGGEN**

Risa Ari Ani¹

Abstract: *The objective of the study was to determine the use of the economics comic medium on the basic competence of national income. This medium was selected since students faced difficulty to understand the concept of the economics. The study took place in SMAN 1 Demak, Mranggen. The subjects were 36 students of X-4 class on the 2nd semester in the academic year of 2011/2012. It was a Classroom Action Research conducted in two cycles. The result of the 1st cycle showed that the average of students' learning outcomes was 71 with classical achievement was 69%, so it increased up to 33% comparing to the initial conditions. In the 2nd cycle, the average of students' learning outcomes was 74 with classical achievement was 86%, it rose by 17% which was better comparing to the 1st cycle.*

Keywords: *National Income, Economics Comics Medium, Classroom Action Research*

PENDAHULUAN

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu dari ilmu sosial yang sarat dengan teori-teori dan konsep-konsep yang membutuhkan kemampuan pemahaman materi yang sangat baik karena pemahaman teori dan konsep sangat dibutuhkan sebagai dasar untuk mempelajari materi ekonomi pada semester-semester selanjutnya. Materi ekonomi kelas X SMA dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada semester dua juga berisi materi yang sarat dengan teori dan alokasi waktu yang sedikit. Pada standar kompetensi menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, dan PN semestinya siswa dapat memahami teori, konsep dan istilah-istilah ekonomi yang sangat banyak. Banyak materi dan istilah-istilah ekonomi yang asing menuntut siswa memahami konsep konsep tersebut secara cepat, karena waktu pembelajaran yang sangat singkat.

Semestinya siswa dapat dengan mudah memahami teori, konsep serta istilah-istilah ekonomi pada kompetensi dasar ini dengan mengamati lingkungan disekitar mereka, membaca artikel-artikel yang terkait dengan masalah ekonomi yang sedang aktual, karena kehidupan manusia tidak dapat terlepas dari kegiatan ekonomi. Keaktifan siswa memegang peranan yang sangat penting karena tidak mungkin guru dapat

¹ Guru SMA N 1 Mranggen Demak

memberikan seluruh materi melalui proses pembelajaran tatap muka, hal ini juga akan menghambat kreativitas siswa.

Kenyataan di kelas siswa kesulitan memahami teori dan konsep-konsep dalam kompetensi dasar ini, karena sebagian besar siswa hanya menghafal teori dan konsep-konsep dalam kompetensi dasar ini, sehingga kebanyakan dari mereka akan segera kesulitan mengingat istilah-istilah ekonomi yang telah mereka hafalkan, mereka juga enggan membaca berita-berita ekonomi yang sangat penting untuk mempermudah pemahaman istilah-istilah ekonomi. Sehingga dibutuhkan satu media yang akan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mempelajari materi pada kompetensi dasar ini dengan keaktifnya siswa yang meningkat diharapkan siswa akan lebih mudah memahami materi pada standar kompetensi menjelaskan PDB, PDRB, PNB, dan PN.

Berdasarkan keadaan di atas, maka peneliti memberikan solusi dalam pembelajaran melalui komik ekonomi sehingga pemahaman siswa dapat meningkat. Komik ekonomi dipilih sebagai media pembelajaran karena komik adalah salah satu bacaan yang digemari remaja, diharapkan dengan media komik ekonomi siswa akan lebih tertarik membaca materi PDB, PDRB, PNB, dan PN yang berisi konsep-konsep dan teori-teori, dengan ketertarikan mereka diharapkan pemahaman terhadap materi ini juga akan meningkat.

Perumusan masalah dalam yang diajukan adalah apakah penggunaan media komik ekonomi dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas X-4 dalam memahami materi pada Kompetensi Dasar Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, dan PN? Sedangkan tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui penggunaan media komik ekonomi dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X-4 terhadap materi pada kompetensi dasar menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, dan PN, yang diharapkan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan meningkatnya prestasi belajar diharapkan mampu mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan oleh SMA N 1 Mranggen.

Kemampuan belajar

Menurut Bruner dalam Asikin (2009: 9), belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru diluar informasi yang diberikan kepada dirinya. Seseorang mempelajari suatu pengetahuan dengan tahapan tertentu agar pengetahuan dapat dipahami dan diinternalisasi dalam pikiran (struktur kognitif) orang tersebut. Proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh, yang berarti proses belajar terjadi secara optimal jika pengetahuan yang dipelajari dalam tahapan-tahapan dan urutan tertentu.

Tahap-tahap dalam proses belajar

1. Tahap enaktif
Yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan yang dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda kongkret atau menggunakan situasi yang nyata.
2. Tahap ikonik
Yaitu suatu tahap pembelajaran terhadap sebuah pengetahuan yang direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (visual imagery), gambar atau diagram, yang menggambarkan kegiatan kongkret atau situasi kongkret yang terdapat pada tahap enaktif.
3. Tahap simbolik

Yaitu pengetahuan itu direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak (abstract symbols), yaitu simbol-simbol arbiter yang dipakai berdasarkan kesepakatan orang-orang dalam bidang yang bersangkutan, baik simbol-simbol verbal (misalnya huruf, kata-kata, kalimat-kalimat), lambang-lambang rumus matematik suatu konsep, maupun lambang-lambang lainnya.

Menurut Bruner, proses belajar akan berlangsung secara optimal jika proses belajar diawali dengan tahap enaktif, kemudian jika tahap belajar yang pertama ini telah dirasa cukup, siswa beralih ke kegiatan belajar tahap kedua, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi ikonik, dan selanjutnya kegiatan belajar itu diteruskan dengan kegiatan belajar tahap ketiga, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi simbolik.

Pada pembelajaran ekonomi tahapan belajar juga akan mengoptimalkan kemampuan siswa belajar materi PDB, PDRB, PNB, dan PN. Pada tahap enaktif siswa siswa mempelajari konsep ini dengan benda-benda kongkret, misalnya menggunakan data penghasilan orang tua untuk menghitung pendapatan perkapita penduduk dan digunakan sebagai data perhitungan untuk konsep-konsep yang lain pada materi ini, kemudian kegiatan belajar dilanjutkan dengan menggunakan media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya. Pada tahap berikutnya, siswa menggunakan lambang-lambang yang secara umum digunakan dalam teori ekonomi.

Kemampuan belajar pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN disini adalah pemahaman siswa terhadap dasar kualitatif dimana fakta-fakta saling berkaitan dengan kemampuan siswa untuk menggunakan pengetahuan siswa dalam situasi baru (Trianto 2007:66). Sehingga dengan pemahaman siswa terhadap PDB, PDRB, PNB, dan PN dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan belajar materi pada pokok bahasan PDB, PDRB, PNB, dan PN serta memahami masalah ekonomi yang terjadi disekitarnya, mampu menganalisis sebab terjadinya masalah dan mampu membuat alternative-alternative pemecahan masalah.

Keberhasilan belajar tidak hanya dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan tes yang diberikan pada akhir suatu pembelajaran, tapi perlu memperhatikan kemampuan siswa mengikuti tahap-tahap pembelajaran. Jadi kemampuan yang ditunjukkan siswa selama proses pembelajaran berlangsung perlu dipertimbangkan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Megawangi (2005:90) yang mengatakan bahwa penilaian hendaknya tidak hanya dilakukan pada akhir saja, tetapi juga pada proses. Selama proses pembelajaran, dilakukan pengamatan dan penilaian terhadap aktivitas dan peranan siswa dalam pembelajaran. Tingkat aktivitas dan peranan siswa menunjukkan tingkat kemampuan belajar memahami materi dalam pembelajaran.

Pendapatan Nasional

Pendapatan nasional adalah ukuran dari nilai total barang dan jasa yang dihasilkan suatu Negara dalam kurun waktu tertentu yang biasanya satu tahun yang dinyatakan dalam satuan uang.

1. Produk Domestik bruto (Gross Domestik Product).

Produk domestik bruto merupakan jumlah produk berupa barang dan jasa yang dihasilkan oleh unit-unit produksi di dalam batas wilayah suatu Negara (domestik) selama 1 tahun.

$$GPD = Prod.WNI DN + Prod.WNA$$

2. Produk Nasional Bruto (Gross national Product).

Produk nasional bruto atau PNB meliputi nilai produk berupa barang dan jasa yang dihasilkan oleh penduduk suatu negara (nasional) selama 1 tahun. Dalam pengertian GNP ini, termasuk hasil produksi barang dan jasa yang dihasilkan oleh warga negara yang berada diluar negeri, tetapi tidak termasuk hasil produksi perusahaan asing yang beroperasi di wilayah negara tersebut.

$$GNP = Prod.WNI DN + Prod.WNI LN$$

3. Produk Nasional Neto (Net National Product)

Produk Nasional Neto (NNP) adalah GNP dikurangi depresiasi atau penyusutan yang disebut juga *replacement* dari barang modal.

$$NNP = GNP - Penyusutan (Replacement)$$

4. Pendapatan Nasional Neto (Net National Income)

Pendapatan Nasional Neto (NNI) adalah pendapatan yang dihitung berdasarkan jumlah balas jasa yang diterima oleh masyarakat sebagai pemilik faktor produksi. Besarnya NNI dapat di peroleh dari NNP dikurangi pajak tidak langsung. Pajak Tidak langsung adalah pajak yang bebannya dapat dialihkan kepada pihak lain, contoh pajak penjualan, pajak impor, bea ekspor, dan cukai-cukai.

$$NNI = NNP - Pajaktidaklangsung$$

5. Pendapatan Perseorangan (Personal Income)

Pendapatan perseorangan adalah jumlah pendapatan yang diterima oleh setiap orang dalam masyarakat termasuk pendapatan yang diperoleh tanpa memberikan suatu kegiatan apapun. dalam pendapatan perseorangan termasuk juga pembayaran transfer (*transfer payment*). Transfer payment adalah penerimaan-penerimaan yang bukan balas jasa proses produksi tahun ini, melainkan diambil dari sebagian pendapatan Nasional tahun yang lalu, contoh pembayaran dana pensiunan, tunjangan sosial para pengangguran, bekas pejuang, bunga utang pemerintah dan sebagainya.

$$PI = NNI -$$

$$< pajakperusahaan + labaditahan \\ + iuranjaminansosial > + trasferpayment$$

Transfer Payment adalah adalah penerimaan-penerimaan yang bukan merupakan balas jasa produksi tahun ini, melainkan diambil dari sebagian pendapatan nasional tahun lalu, contoh pembayaran dana pensiunan, tunjangan sosial bagi para pengangguran, bekas pejuang, bunga utang pemerintah, dan sebagainya. *Transfer Payment* juga merupakan penambahan pada perhitungan turunan pendapatan nasional. Penambahan tersebut karena *Transfer Payment* merupakan pengeluaran pemerintah untuk membayar jasa yang diberikan oleh pegawai swasta atau karyawan pemerintah diluar

pendapatan gaji. Oleh karena itu, *transfer payment* menambah pendapatan bagi tenaga kerja atau karyawan instansi pemerintah dan swasta.

Untuk mendapatkan jumlah pendapatan perseorangan, NNI harus dikurangi dengan pajak laba perusahaan (pajak yang dibayar setiap badan usaha kepada pemerintah), laba yang tidak dibagi/Laba ditahan (sejumlah laba yang tetap ditahan di dalam perusahaan untuk beberapa tujuan tertentu misalnya keperluan perluasan perusahaan), dan iuran pensiun (iuran yang dikumpulkan oleh setiap tenaga kerja dan setiap perusahaan dengan maksud untuk dibayarkan kembali setelah tenaga kerja tersebut tidak lagi bekerja).

6. Pendapatan yang Dapat Dibelanjakan (Disposable Income)

Disposable Income adalah pendapatan yang siap untuk dimanfaatkan guna membeli barang dan jasa konsumsi dan selebihnya menjadi tabungan yang disalurkan menjadi investasi. Disposable Income ini diperoleh dari *personal Income* (PI) dikurangi dengan pajak langsung. Pajak langsung (*direct tax*) adalah pajak yang bebannya tidak dapat dibebankan kepada pihak lain, artinya harus langsung ditanggung oleh wajib pajak, contohnya pajak pendapatan.

$$\text{disposable income} = \text{personal income} - \text{direct tax} \\ < \text{pajak penghasilan} >$$

Pajak Langsung adalah pajak yang dikenakan kepada wajib pajak setelah muncul atau terbit Surat Pemberitahuan/SPT Pajak atau Kahir yang dikenakan berulang-ulang kali dalam jangka waktu tertentu. Contoh dari pajak langsung adalah pajak penghasilan (PPh), pajak bumi dan bangunan (PBB), pajak penerangan jalan, pajak kendaraan bermotor, dan lain sebagainya.

Dilihat dari metode perhitungannya seperti Metode Produksi, Metode Pengeluaran, dan Metode Pendapatan, Pendapatan Nasional diartikan sebagai jumlah dari seluruh pendapatan dan pengeluaran yang dilakukan oleh pelaku ekonomi di dalam suatu Negara dalam periode tertentu (biasanya satu tahun).

Besar kecilnya pendapatan nasional ditentukan oleh jumlah produk yang dihasilkan oleh para pelaku ekonominya. Dilihat dari jumlah barang atau jasa yang dihasilkan, Pendapatan Nasional dikelompokkan menjadi: Produk Nasional Neto (PNN)/*Net National Product* (NNP), Pendapatan Nasional Bersih (PNB)/*Net Nasional Income* (NNI), Pendapatan Perseorangan (PI)/*Personal Income* (PI), Pendapatan *Disposable* (*Disposable Income*/DI)

Komik Ekonomi

Komik secara luas diketahui oleh masyarakat secara umum sebagai suatu cerita bergambar. Menurut McCloud, komik yaitu gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik berbentuk rangkaian gambar, masing-masing dalam kotak, yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita.

Berbagai definisi yang dikemukakan oleh para ahli, secara garis besar komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks. Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Dalam penelitian tindakan kelas ini komik dijadikan sebagai media pembelajaran yang diharapkan akan membantu memudahkan siswa dalam memahami materi PDB, PDRB, PNB, dan PN. Alasan digunakannya komik sebagai media pembelajaran sesuai dengan pendapat para ahli bahwa siswa akan belajar lebih baik jika memanfaatkan media yang tepat. Menurut Pranata, seseorang akan belajar secara maksimal jika berinteraksi dengan stimulus yang cocok dengan gaya belajarnya. Dengan demikian, siswa akan dapat belajar secara maksimal jika yang bersangkutan belajar dengan memanfaatkan materi atau media yang bersifat visual. Materi atau media yang bersifat visual tersebut antara lain dapat berbentuk peta (*maps*), diagram, poster, komik, dan media belajar berbasis komunikasi visual lainnya. Komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreativitas siswa.

Komik-komik sebagai buku ajar semacam ini tampaknya perlu dikembangkan. Berbeda dengan komik-komik hiburan, komik-komik bahan ajar membutuhkan kreativitas lebih dalam menyampaikan pesan agar tampak lebih jelas, memudahkan dalam belajar, serta menyenangkan. Dalam pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan materi tapi juga dituntut agar mampu mengkomunikasikan gagasan secara lebih jelas, memudahkan, dan menyenangkan. Model pembelajaran dengan komik ekonomi merupakan sejenis alat berpikir untuk memecahkan masalah dalam meningkatkan kemampuan belajar PDB, PDRB, PNB, dan PN pada siswa kelas X-4 di SMA N 1 Mranggen.

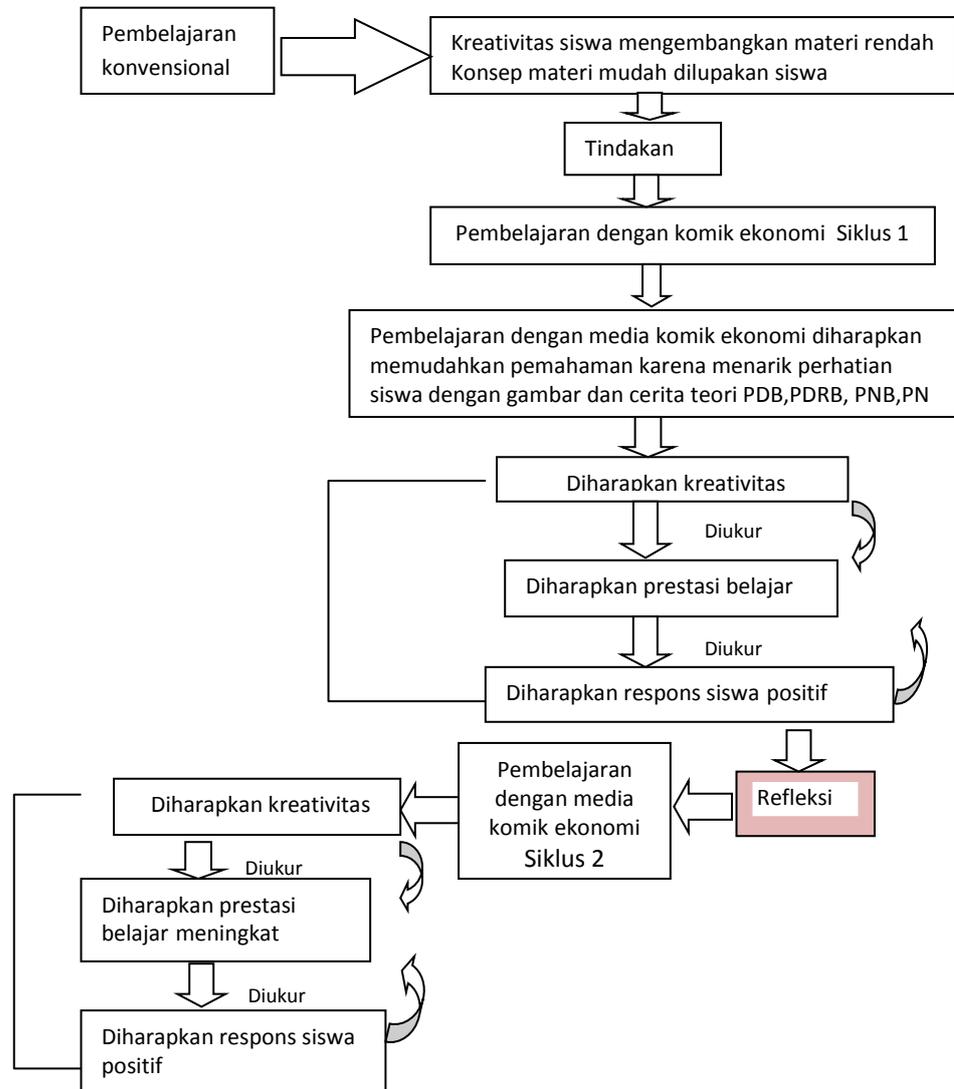
Kerangka berfikir

Pembelajaran ekonomi yang selama ini banyak dilaksanakan oleh sebagian guru hanya memfokuskan pada penguasaan materi, sehingga kreativitas siswa untuk mengembangkan konsep materi rendah. Pembelajaran yang demikian berhasil dalam kompetisi mengingat konsep dalam jangka waktu pendek, sehingga siswa untuk menghadapi ujian dengan selang waktu panjang setelah proses pembelajaran mengalami kesulitan. Hal tersebut berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa, ditunjukkan dengan sedikitnya jumlah siswa yang lulus KKM. Dengan pembelajaran menggunakan media komik ekonomi tersebut diharapkan kemampuan siswa memahami materi meningkat dan materi pembelajaran tersimpan dalam memori siswa dalam jangka waktu yang lama, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Tujuan utama dari pembelajaran ekonomi dengan media komik ekonomi yaitu meningkatkan kemampuan siswa memahami materi PDB, PDRB, PNB, dan PN, yang diharapkan dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Dengan meningkatnya prestasi belajar diharapkan mampu mencapai ketuntasan belajar yang telah ditetapkan oleh SMA N 1 Mranggen. Alur kerangka berpikir penelitian ini, dapat ditunjukkan pada Gambar 1.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan penggunaan media komik ekonomi dapat meningkatkan kemampuan siswa kelas X-4 SMA N 1 Mranggen dalam

memahami materi pada Kompetensi Dasar Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, dan PN.



Gambar 1. Alur kerangka berpikir

METODE PENELITIAN

Tempat penelitian adalah SMA Negeri 1 Mranggen. Waktu penelitian bulan Januari dan Februari pada semester 2, selama 2 kali pertemuan 4 jam pelajaran. Hal ini dilakukan karena kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran ekonomi dan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pada Kompetensi Dasar Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, dan PN.

Subjek penelitian adalah siswa kelas X-4 SMA Negeri 1 Mranggen. Jumlah siswa kelas X-4 adalah 36 siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 24 siswa perempuan. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari siswa sebagai subjek penelitian, guru sebagai peneliti dan guru lain dalam team teaching mata pelajaran ekonomi sebagai kolaborator.

Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa tes dalam bentuk penugasan yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan penguasaan materi. NonTes dalam bentuk questioner untuk mengetahui motivasi, dan perubahan tingkah laku siswa. Pemberian tes dilakukan pada setiap pertemuan dan non tes dilakukan diakhir siklus.

Alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah soal tes berupa penugasan dan questioner untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran ekonomi, perubahan tingkah laku siswa selama mengikuti proses belajar mengajar dikelas dan perubahan serta peningkatan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa nilai penugasan dalam menyelesaikan soal tes dan nilai questioner. Agar hasil penelitian valid maka nilai penugasan dan nilai questioner diperiksa oleh guru lain dalam team teaching mata pelajaran ekonomi sebagai kolaborator.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah analisis deskriptif komparatif yaitu data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan dibandingkan satu dengan yang lain dengan indikator kinerja. Indikator kinerja yang dipakai dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah penugasan menyelesaikan tes setelah pembelajaran menggunakan media komik ekonomi dilakukan dan Kriteria Ketuntasan Minimal harus dipenuhi siswa. Norma penilaian dalam penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut.

Tabel 1. Penilaian dalam Kelas

No	Aspek	Skor
1	Tingkat Pengetahuan siswa terhadap materi	20
2	Tingkat pemahaman siswa terhadap materi	30
3	Tingkat kemampuan dalam penerapan pengetahuan pada soal	20
4	Tingkat kemampuan menganalisis masalah dalam soal	20
5	Kecepatan dalam mengerjakan soal	10
	Jumlah	100

Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditetapkan adalah 70. Sedangkan secara klasikal Kriteria Ketuntasan Minimal adalah 85% siswa mencapai nilai minimal 70.

Langkah kegiatan dalam penelitian ini dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Langkah langkah kegiatan

No	Tanggal	Kegiatan
2	9 Januari 2012	1. Siswa mendapat pembelajaran dengan media komik 2. Siswa mendiskusikan kesulitan yang dialami dalam pembelajaran 3. Siswa mendapat penugasan (PR)
4	17 Januari 2012	1. Siswa mendapat pembelajaran menggunakan media komik siklus 2 2. Guru melakukan pengamatan 3. Refleksi

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa hasil belajar siswa melalui ulangan, hasil pengamatan guru berkolaborasi dengan teman sejawat, dan hasil questioner yang diperoleh pada setiap siklus.

1. Hasil penelitian Siklus 1 dan 2

a. Hasil Observasi Terhadap Aktivitas Belajar Siswa.

Hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa sebagaimana tabel di bawah ini

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Siswa Aspek	Rata-rata Respon	Rata – rata Siklus 1	Rata-rata Siklus 2
Ketertarikan dalam Penggunaan media komik ekonomi		100%	100%
Keaktifan siswa		81%	98%
Kecepatan dalam menyelesaikan tugas		83%	97%

Hasil pengamatan sikap siswa terhadap penggunaan media komik ekonomi yang digunakan dalam pembelajaran pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN dapat dilihat pada tabel 2. Berdasarkan hasil pengamatan dapat dikatakan bahwa ada peningkatan sikap siswa terhadap penggunaan media komik ekonomi dalam pembelajaran PDB, PDRB, PNB, dan PN pada setiap pertemuan maupun pada setiap siklus. Pada siklus 1 rata-rata siswa dalam pembelajaran memperhatikan penjelasan guru 64% sedangkan pada siklus 2 74% terjadi peningkatan 10%. Rata-rata siswa tertarik penggunaan media komik ekonomi dalam pembelajaran baik pada siklus 1 dan 2 100%, semua siswa sangat tertarik penggunaan media komik ekonomi dalam pembelajaran. Rata-rata Siswa langsung dapat mengkoordinasikan masalah yang dihadapi 34% pada siklus 1 dan terjadi peningkatan 34% pada siklus 2 Rata-rata Siswa langsung dapat mengkoordinasikan masalah yang dihadapi sebesar 68%. Hal ini dikarenakan antusiasme siswa dalam mengkoordinasikan masalah yang dihadapi saat guru memberi penugasan baik dengan teman maupun mengkoordinasikan masalah dengan guru.

Rata-rata Siswa menanyakan pemecahan masalah yang diberikan kepada guru pada siklus 1 sebesar 43% dan pada siklus 2 sebesar 58% terjadi kenaikan 15%. Rata-

rata siswa antusias menyelesaikan tugas dari guru pada siklus 1 sebesar 47% dan pada siklus 2 sebesar 70% terjadi kenaikan sebesar 23%. Rata-rata siswa aktif melakukan diskusi kelompok pada siklus 1 sebesar 46% dan pada siklus 2 sebesar 76% terjadi kenaikan sebesar 30%. Rata-rata kerjasama siswa yang aktif dan terarah dalam pembelajaran pada siklus 1 sebesar 41% pada siklus 2 sebesar 71% terjadi kenaikan 30%.

Rata-rata Siswa aktif mengajukan pertanyaan maupun menjawab pertanyaan dari temannya maupun guru pada siklus 1 sebesar 68% dan pada siklus 2 sebesar 91% terjadi peningkatan 23%. Rata-rata Siswa aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pada siklus 1 sebesar 81% dan pada siklus 2 sebesar 98% terjadi peningkatan sebesar 17%. Rata-rata siswa mampu menyelesaikan tugas yang diberikan guru pada siklus 1 sebesar 83% pada siklus 2 sebesar 97% terjadi kenaikan sebesar 14%.hal ini karena siswa sudah lebih memahami konsep-konsep pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN sehingga mampu menyelesaikan tugas dari guru dalam bentuk tes tertulis maupun Tanya jawab secara langsung.

b. Hasil Belajar Siklus 1 dan 2

Hasil belajar siklus 1 dan 2 sebagaimana tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil belajar siswa

Keterangan	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
Rata-rata	66	71	74
Ketercapaian	36%	69%	86%

Rata-rata hasil belajar siswa pada kondisi awal 66 dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan untuk mata pelajaran ekonomi di SMA N 1 Mranggen dengan ketercapaian klasikal 36% kondisi awal yang sangat jauh dari yang diharapkan. Pada siklus 1 rata-rata hasil belajar siswa 71dengan ketercapaian klasikal 69% terjadi kenaikan ketercapaian hasil belajar 33% dibanding pada kondisi awal.

Rata-rata hasil belajar siswa juga meningkat dibandingkan dengan kondisi awal. Siswa lebih antusias dalam kegiatan pembelajaran sehingga situasi kelas lebih hidup dibandingkan pada kondisi awal. Guru juga lebih bersemangat dan antusias dalam kegiatan pembelajaran karena kondisi kelas lebih terarah dan lebih kondusif.

Pada siklus 2 rata-rata hasil belajar siswa 74 terjadi kenaikan hasil belajar dibandingkan dengan hasil belajar siswa pada siklus 1, ketercapaian klasikal pada siklus 2 sebesar 86% terjadi kenaikan 17% dibandingkan ketercapaian klasikal pada siklus 1. Hal ini dikarenakan siswa dapat lebih memahami konsep pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN. Dengan menggunakan media komik ekonomi memudahkan siswa memahami materi karena siswa lebih tertarik membaca sehingga secara tidak langsung belajar dan akan lebih mudah memahami materi karena penggunaan media komik ekonomi tidak membuat mereka cepat bosan membaca dibandingkan belajar dengan buku teks yang membuat mereka cepat bosan. Kondisi pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dengan keaktifan siswa yang meningkat dibandingkan dengan pada siklus 1, guru juga lebih mudah menyampaikan materi yang berisi konsep dan teori dengan lebih cepat, penguasaan siswa terhadap materi juga meningkat dengan pesat.

Dengan media pembelajaran yang menarik minat siswa diharapkan siswa lebih menyukai membaca dan dapat membuat komik ekonomi untuk materi yang lain, selain

itu diharapkan siswa akan lebih senang membaca perkembangan kondisi perekonomian disekitar mereka, sehingga pengetahuan mereka tentang ekonomi berkembang tidak hanya sebatas teori-teori yang dipelajari disekolah.

c. Hasil Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Ekonomi

Tabel 5. Hasil Questioner Siswa terhadap Pembelajaran Ekonomi sebelum penggunaan media komik ekonomi

Respon Aspek	Senang	Biasa	Tidak senang
Materi teori ekonomi	27%	28%	45%
Materi hitungan	25%	21%	54%
Materi studi kasus	53%	23%	24%

Kuesioner pada tabel 5 diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media komik ekonomi dalam pembelajaran, secara umum siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep, istilah ekonomi dan materi dalam bentuk hitungan pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN. Pada materi ini banyak dijumpai istilah-istilah asing yang sering kali membingungkan siswa, selain itu banyaknya konsep yang harus dipahami dan penerapan konsep pada soal hitungan membuat bingung sebagian besar siswa.

Siswa secara umum beranggapan materi pada pembelajaran ekonomi sulit dan membosankan karena berisi konsep yang harus dihafal dan mereka merasa kesulitan saat memahami konsep-konsep dalam pembelajaran ekonomi dan menyelesaikan soal-soal dalam bentuk hitungan maupun penyelesaian masalah dalam studi kasus ekonomi yang diberikan guru begitu juga pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN. Siswa juga tidak menyukai membaca artikel - artikel ekonomi untuk lebih memahami konsep konsep ekonomi dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga tidak tertarik terhadap perkembangan kondisi ekonomi dilingkungan sekitar, sehingga pemahaman ekonomi mereka hanya sebatas yang dipelajari disekolah. Sehingga ilmu ekonomi yang semestinya mudah dipahami karena dekat sekali dengan kehidupan disekitar siswa menjadi sesuatu yang terkesan hanya sebuah ilmu yang hanya dipelajari saja disekolah tidak lebih dari itu.

Tabel 6. Hasil Observasi penggunaan Media Komik Ekonomi

No	Respon Siswa	Rata-rata
1.	Senang	98%
2.	Tidak senang	2%

Berdasarkan tabel 6, secara umum respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran komik ekonomi yang digunakan dalam pembelajaran PDB, PDRB, PNB, dan PN sangat baik. Hal ini disebabkan siswa merasakan manfaat penggunaan media ini dalam pembelajaran, siswa lebih tertarik belajar ekonomi dengan penggunaan media komik yang dekat dengan kehidupan remaja seperti mereka, dengan ketertarikan mereka membaca komik ekonomi secara tidak langsung mereka memahami konsep-konsep pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN yang tadinya mereka anggap sulit dan membosankan saat mereka belajar hanya dengan membaca buku teks ekonomi maupun dijelaskan oleh guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah

1. Penggunaan media komik ekonomi dapat meningkatkan pemahaman konsep pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN
2. Hasil Belajar siswa pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN dapat ditingkatkan melalui media komik ekonomi
3. Kreatifitas siswa juga meningkat sehingga konsep-konsep pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN lebih mudah diingat.
4. Tanggapan siswa terhadap penggunaan media komik ekonomi adalah positif

Saran dalam penelitian ini adalah

1. Penelitian ini dapat diperluas tidak hanya pada ekonomi materi PDB, PDRB, PNB, dan PN tetapi pada pokok bahasan lain atau pada mata pelajaran lain.
2. Guru ekonomi diharapkan menerapkan penggunaan media komik ekonomi dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi PDB, PDRB, PNB, dan PN, sehingga hasil belajar siswa dapat optimal.

DAFTAR REFERENSI

Asikin, Moh. 2009. Cara Cepat dan Cerdas Menguasai Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. Semarang: Manunggal Karso

Nazir, Moh. 2009. Metode penelitian. Bandung: Ghalia Indonesia

Trianto. 2007. Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Jakarta, Prestasi Pustaka