

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS KOMIK UNTUK MENINGKATKAN LITERASI EKONOMI PESERTA DIDIK

Eko Prasetyo Utomo¹

¹SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro
Email: tom.ekop10@gmail.com

***Abstract.** Economic literacy or simply termed “economic literacy” is the ability to identify economic problems, the preparation of alternative solutions by considering the benefits and costs. This study aims to produce LKPD IPS based on comics to increase economic literacy in learners. This development research uses Dick, Carey, and Carey (2009) development models. Product development is piloted through formative evaluation that includes several stages: IPS material expert review, review of design experts and instructional media, one-to-one trials, small group trials, and field trials. The results of the overall evaluation, put this prototype in a very decent category. The test results show that in the field trial there is a difference of mean post test result (83.45) > pre test (45.10) with significant level $0.000 < 0.05$. t arithmetic (14.83) > t table (1.701). Thus LKPD IPS based on this comic can effectively improve student learning outcomes.*

***Keywords:** LKPD, IPS, comics, economic literacy*

PENDAHULUAN

Fenomena jual beli melalui situs online seperti tokopedia, bukalapak, belibli dan sejenisnya memberikan dampak positif dan negatif bagi masyarakat pengguna utamanya bagi pihak yang akan menjual barang dan pihak yang akan membeli barang melalui situs tersebut. Dampak positifnya, bagi sebagian produsen akan mempermudah jangkauan pemasaran produknya yang dulunya terbatas kini bisa diakses secara luas begitu pula dengan konsumen tentunya akan lebih praktis dalam berbelanja mendapatkan barang yang dibutuhkan dengan membandingkan harga barang sejenis. Dampak negatif dari kegiatan jual beli online tersebut diatas bagi

konsumen yaitu bahaya konsumerisme atau pemborosan. Lain halnya dengan produsen, bagi mereka adanya situs tersebut akan lebih memberikan dampak positif bagi usaha mereka karena lebih pada perluasan pemasaran dan minim dari dampak negatif yang ditimbulkan.

Demam jual beli online dengan cepat menghinggapi semua kalangan. Akses terhadap situs jual beli online tersebut tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa saja, kini-anak usia sekolah SD sampai SMA pun bisa mengaksesnya asalkan mereka mempunyai smartphone yang terhubung dengan situs tersebut. Bagi anak-anak usia sekolah tentu keberadaan situs tersebut sangat menarik bagi mereka karena memudahkan mereka untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan

tanpa harus sulit-sulit mencari di toko-toko.

Berdasarkan survey awal melalui angket yang dilakukan oleh penulis di SMP negeri Model Terpadu Bojonegoro terhadap 180 peserta didik yang dipilih secara acak yang meliputi kelas VII, VIII, IX, diketahui bahwa 165 anak atau hampir 92% anak-anak tersebut sudah pernah mengakses situs jual beli online dan melakukan transaksi pembelian dan 171 anak atau 95% transaksi dilakukan dengan menggunakan uang orang tua. Selanjutnya 163 anak atau hampir 91% barang-barang dibeli bukan berdasarkan pada kebutuhan mereka. Bila dilihat dari hasil survey tersebut dapat dikatakan bahwa anak-anak dalam melakukan tindakan ekonomi belum bisa membedakan kebutuhan dengan keinginan.

Kajian tentang tindakan manusia dalam rangka memenuhi kebutuhan hidup merupakan objek kajian ekonomi. Di SMP itu sendiri, ekonomi tidak berdiri sendiri tetapi menjadi bagian matapelajaran IPS. Mata pelajaran IPS bisa dikatakan unik karena mempunyai karakteristik tersendiri yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya yaitu merupakan perpaduan disiplin ilmu sosial yaitu Sosiologi, Geografi, Sejarah, dan Ekonomi. Ruang lingkup yang dikaji pada mata pelajaran ini sangatlah luas karena masing-masing disiplin ilmu mempunyai dimensi yang berbeda sebagai objek kajian yang dipelajari, tetapi dari ke empat disiplin ilmu tadi terdapat relasi, relevansi, dan fungsi yang cukup signifikan antara satu dengan yang lain.

Kajian ekonomi pada mata pelajaran IPS di SMP/MTs, objek kajiannya yaitu mencakup kebutuhan (needs) yang senantiasa memiliki karakteristik/sifat keterbatasan (kelangkaan). Sehingga bisa dikatakan, setelah mempelajari materi ekonomi dalam matapelajaran ini output yang diharapkan peserta didik mempunyai tingkat literasi ekonomi yang baik.

Literasi ekonomi atau secara sederhana diistilahkan sebagai “melek

ekonomi” merupakan kemampuan mengidentifikasi masalah-masalah ekonomi, penyusunan alternative pemecahan dengan mempertimbangkan keuntungan dan biaya. Mathews (1999:2) literasi ekonomi merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan individu agar dapat mengenali atau menggunakan konsep ekonomi dan cara berpikir ekonomi dalam rangka meningkatkan kesejahteraan.

Di Amerika sosialisasi melek ekonomi dilakukan oleh NCEE (*The national Council on Economic Education*), dan Kriteria *Economic literacy menurut NCEE (The national Council on Economic Education)* tahun 2003 terdiri dari 20 indikator. Literasi ekonomi di Indonesia disesuaikan dengan Kurikulum yang berlaku di Indonesia. Ekonomi pada tingkat SMP menjadi bagian dari matapelajaran IPS.

Secara umum pembelajaran dikatakan berhasil apabila pembelajaran mampu membantu peserta didik mencapai kompetensi yang diinginkan. Dalam konteks pembelajaran IPS pada materi ekonomi pembelajaran dikatakan berhasil apabila peserta didik memiliki tingkat literasi ekonomi yang baik. Bila mengacu pada hasil survey yang telah dilakukan oleh penulis di atas tentunya dapat diketahui tingkat literasi ekonomi peserta didik tersebut termasuk kategori rendah dan tentunya akan berdampak pada perilaku konsumsinya.

Upaya untuk meningkatkan literasi ekonomi dalam pembelajaran IPS salah satunya dengan komik. Komik itu sendiri merupakan gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan/bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Komik sendiri akhir-akhir ini begitu populer sebagai media pembelajaran di kelas. Hal ini tak lain dan tak bukan karena komik lebih menarik untuk dibaca dibandingkan buku teks yang dimiliki oleh peserta didik.

Komik sebagai bahan ajar dikelas bentuknya sangat beraneka ragam salah satunya dapat berupa Lembar Kerja Peserta Didik atau biasa disebut LKPD. Menurut Prastowo (2011: 24) LKPD itu sendiri merupakan bahan ajar cetak yang berisi ringkasan materi pembelajaran dan dilengkapi oleh petunjuk dalam menyelesaikan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik, berdasarkan pada kompetensi dasar yang harus dicapai. LKPD bisa berujud lembaran-lembaran kertas atau bisa juga dalam bentuk buku.

Struktur LKPD secara umum adalah sebagai berikut (Departemen Pendidikan Nasional, 2007: dalam sosialisasi dan pelatihan KTSP) meliputi: 1) judul LKPD, identitas mata pelajaran, semester, tempat; 2) petunjuk-petunjuk belajar; 3) kompetensi yang akan dipahami; 4) indikator; 5) informasi pendukung; 5) tugas dan langkah kerja pengerjaan dan 6) penilaian.

Berdasarkan hasil survey tentang tingkat melek ekonomi peserta didik yang rendah dan dikaitkan dengan upaya meningkatkan tingkat melek ekonomi tersebut melalui pembelajaran IPS di kelas maka diperlukan sebuah bahan ajar yang diperkirakan memiliki spesifikasi berupa LKPD berupa komik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui proses, hasil, dan dampak dari pengembangan LKPD IPS berbasis komik. Diharapkan dengan adanya hasil pengembangan produk ini memberikan kontribusi terhadap kemajuan dunia pendidikan, khususnya memperkaya dunia keilmuan dalam bidang pengembangan bahan ajar. Dengan LKPD ini sebagai alternatif bahan pilihan bahan ajar di kelas dan diharapkan mampu meningkatkan efektifitas belajar.

METODE

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan yang bertujuan untuk

menghasilkan produk berupa modul pelajaran ekonomi yang siap digunakan dalam proses pembelajaran disekolah. Desain model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain model Borg & Gall yang dimodifikasi Sugiyono (2015) yang terdiri dari 10 langkah yaitu *Research & Information Collection, Planning, Development Preliminary Form Of Product, Preliminary Field Testing, Main Product Revision, Main Field Testing, Operational Product Revision, Operating Testing, Final Product Revision, Dissemination and Implementation*. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei – November 2017. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Natal Kabupaten Mandailing Natal yang berjumlah 58 siswa. Penelitian ini diawali dengan tahap studi pendahuluan yaitu studi literatur untuk mencari teori-teori pendukung data penelitian dan studi lapangan untuk memperoleh informasi yang lebih dalam untuk dijadikan dasar penelitian. Untuk mendapatkan data yang valid juga dilakukan wawancara, penyebaran angket kepada guru dan siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian meliputi observasi, wawancara, koesioner, dan validasi tim ahli, tes hasil belajar, dan dokumentasi.

Prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini mengacu pada penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan LKPD IPS berbasis komik ini adalah model pengembangan Dick, Carey dan Carey (2009). Model ini terdiri dari 9 langkah, yaitu: 1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran/ kompetensi umum; 2) menganalisis instruksional; 3) menganalisis pebelajar dan konteks; 4) merumuskan tujuan khusus pembelajaran/ performansi; 5) mengembangkan instrumen penilaian; 6) mengembangkan strategi instruksional; 7) mengembangkan dan memilih bahan instruksional; 8) mendesain dan melaksanakan evaluasi formatif; dan 9) merevisi bahan ajar.

Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro tahun ajaran 2016/2017. Penelitian dan pengembangan dilaksanakan mulai bulan Oktober-Desember 2016. Jenis data pengembangan ini berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif berupa masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian ahli yang diperoleh melalui angket/konsultasi dengan ahli perancangan pembelajaran. Adapun datanya sebagai berikut: a) aspek media dari ahli media, b) aspek materi atau isi dari ahli materi, dan c) aspek isi atau tujuan, aspek instruksional, dan aspek teknis dari siswa yang meliputi uji coba perorangan sebanyak 1-3 orang, kelompok kecil sebanyak 15 anak, dan lapangan/ kelas sebanyak 29 anak.

Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dari angket diubah dalam bentuk prosentase dan dijelaskan secara diskriptif. Selain itu data kuantitatif berupa tes digunakan untuk mengukur literasi ekonomi siswa sebelum dan sesudah penggunaan LKPD IPS berbasis komik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, kuesioner, uji kelayakan produk, dan uji perorangan dan kelompok. Teknik analisis data menggunakan Analisis lembar uji kelayakan dan keterbacaan dan analisis efektivitas produk. Adapun kriteria kelayakan produk hasil pengembangan yaitu:

Tabel 1 Interpretasi uji kelayakan.

Skor	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak layak
21% - 40%	Tidak layak
41% - 60%	Cukup layak
61% - 80%	Layak
81% - 100%	Sangat layak

Untuk mengetahui dampak dari hasil pengembangan maka dilakukan uji efektifitas LKPD IPS berbasis komik dengan menggunakan analisis statistik dengan

menggunakan uji t. Teknik ini digunakan untuk mengolah data berupa hasil *pre test* dan *post test*. Dikatakan efektif apabila setelah dilakukan uji t terhadap tingkat literasi ekonomi yang diukur dengan menggunakan tes pengetahuan ekonomi yaitu t hitung lebih besar daripada t tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model prosedural yang dimodifikasi dari model pengembangan Dick, Carey, dan Carey (2009). Pada tahap awal dilakukan analisis kurikulum yaitu pada silabus mata pelajaran IPS dengan standar kompetensi yang akan dikembangkan yaitu memahami usaha manusia memenuhi kebutuhan. Dari analisis Standar Kompetensi maka selanjutnya dilakukan analisis pembelajaran untuk mengetahui keterampilan bawahan yang harus dikuasai oleh siswa. Keterampilan bawahan yang dimaksud yaitu kompetensi dasar yang hendak dikembangkan yaitu mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam kegiatan sehari-hari.

Dari identifikasi indikator keterampilan membaca dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa dalam hal keterampilan membaca siswa sudah baik sehingga perlu dirancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan terkait dengan materi yang dapat meningkatkan literasi ekonomi. Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik maka selanjutnya menentukan tujuan dan indikator pembelajaran.

Tahap selanjutnya yaitu menyusun instrumen tes. Kualitas instrumen butir tes tergantung pada kualitas tujuan pembelajaran, tujuan pembelajaran tergantung pada kualitas analisis instruksional dan pernyataan tujuan. Pada tahap ini penulis melakukan penyusunan

tes berupa pertanyaan-pertanyaan untuk mencapai indikator dan tujuan pembelajaran pada materi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam kegiatan sehari-hari. Selanjutnya dilakukan penyusunan strategi instruksional berupa urutan kegiatan, cara pengorganisasian materi pelajaran dengan siswa, peralatan dan bahan, serta waktu yang digunakan dalam proses instruksional untuk mencapai tujuan instruksional yang telah ditentukan. Strategi ini disesuaikan dengan Permendiknas No.41 tahun 2007 tentang standar proses.

Setelah strategi pembelajaran tersusun selanjutnya tahap pemilihan media dan pemilihan format perangkat yang dikembangkan. Media yang dipilih adalah LKPD IPS pada materi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam kegiatan sehari-hari dengan format komik. Untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi produk pembelajaran maka diperlukan uji coba produk meliputi uji coba validasi ahli media dan materi dan uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan.

Validasi ahli media terhadap produk awal LKPD IPS berbasis komik hasil pengembangan dilakukan untuk menilai aspek media yaitu prinsip-prinsip media visual. Deskripsi penilaian ahli media terhadap produk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Hasil uji kelayakan ahli media

Indikator	Nilai	Kategori
Kesedehanaan	90 %	Sangat layak
Keterpaduan	86,67%	Sangat layak
Penekanan	90%	Sangat layak
Keseimbangan	88%	Sangat layak
Garis	90%	Sangat layak
Bentuk	90%	Sangat layak
Ruang	90%	Sangat layak
Warna	80%	layak
Rerata	88,08	Sangat layak

Sumber: hasil penelitian dan data diolah

Berdasarkan data yang ada pada tabel 2, secara keseluruhan LKPD IPS berbasis komik hasil pengembangan mendapatkan penilaian dari ahli media dengan tingkat kelayakan rata-rata 88,08% yang berarti termasuk kategori sangat layak. Tingkat kelayakan aspek kesederhanaan adalah 90% artinya sangat layak, aspek keterpaduan 86.67% artinya sangat layak, aspek penekanan 90% artinya sangat layak, aspek keseimbangan 88% artinya sangat layak, aspek garis 90% artinya sangat layak, aspek bentuk 85% artinya sangat layak, aspek ruang 90% artinya sangat layak, dan aspek warna 80% artinya layak.

Langkah selanjutnya setelah uji kelayakan media yaitu melakukan uji kelayakan terbatas dari ahli materi terhadap produk awal LKPD IPS berbasis komik hasil pengembangan terdiri dari tiga aspek, yaitu aspek isi dan tujuan, aspek instruksional, dan aspek teknis. Deskripsi penilaian ahli materi terhadap LKPD ini, dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3 Hasil uji kelayakan ahli materi

Indikator	Nilai	Kategori
Kualitas isi dan tujuan	97,14%	Sangat layak
Kualitas instruksional	90%	Sangat layak
Rerata	93,57%	Sangat layak

Sumber: hasil penelitian dan data diolah

Berdasarkan data yang ada pada tabel 3, secara keseluruhan LKPD IPS berbasis komik hasil pengembangan mendapatkan penilaian dari ahli materi dengan tingkat kelayakan 93,57% yang berarti termasuk kategori sangat layak. Tingkat kelayakan aspek kualitas isi adalah 97,14% artinya sangat layak dan aspek kualitas instruksional 90% artinya sangat layak.

Setelah dinyatakan layak oleh tim ahli media dan ahli materi maka selanjutnya dilakukan uji coba perorangan, kelompok terbatas, dan lapangan terhadap lembar kerja

siswa IPS berbasis komik dipaparkan dalam bentuk tabel tanggapan yang memuat nilai masing-masing butir dan rata-rata nilai. Deskripsi tanggapan siswa dalam uji coba dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4. Uji coba perorangan, kelompok kecil dan lapangan

Indikator	Uji coba		
	Perorangan	Kelompok kecil	Lapangan
Kualitas isi dan tujuan	86,66%	85%	88,33
Kualitas instruksional	93,33%	85%	90,27%
Kualitas teknis	81,90%	79,05%	87,02%
Rerata	86,66%	83,02%	88,54%
Kriteria	Sangat layak	Sangat layak	Sangat layak

Sumber: hasil penelitian dan data diolah

Berdasarkan data yang ada pada tabel 4, secara keseluruhan LKPD IPS berbasis komik hasil pengembangan memperoleh penilaian dari uji coba perorangan dengan total nilai rata-rata keseluruhan variabel yaitu 86,66% yang berarti termasuk kategori sangat layak. Uji coba kelompok kecil mendapatkan penilaian dari siswa dengan total nilai rata-rata keseluruhan variabel yaitu 83,02% yang berarti termasuk kategori sangat layak. Selanjutnya uji coba lapangan mendapatkan penilaian dari siswa dengan total nilai rata-rata keseluruhan variabel yaitu 88,54% yang berarti termasuk kategori sangat layak.

Selain menguji kelayakan terhadap produk akhir pada uji coba kelompok kecil ini juga dilakukan pre test dan post test untuk mengetahui tingkat penguasaan materi yang dikuasai siswa setelah menggunakan LKPD IPS berbasis komik. Perbandingan rata-rata nilai *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel berikut. Pada tahap uji coba kelompok kecil dilakukan uji coba terbatas terhadap 12 anak dan selain itu juga dilakukan tes sebelum dan sesudah pemakaian komik. Dari hasil uji coba tersebut diperoleh data seperti berikut ini.

Tabel 5 Nilai pre tes dan post tes uji coba kelompok kecil

No	Nilai	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	Tertinggi	72	92
2	Terendah	40	76
3	Rata-rata	52	81,67
4	Jumlah tuntas	0	12
5	Jumlah tidak tuntas	12	0
6	Ketuntasan Klasikal	0	100

Sumber: hasil penelitian dan data diolah

Berdasarkan data dari tabel 5 diatas pada uji coba kelompok kecil diketahui sebelum memakai LKPD IPS berbasis komik hasil tes literasi ekonomi peserta didik menunjukkan nilai pada *pre tests* yaitu 52 dan tidak ada siswa yang tuntas. Setelah menggunakan LKPD tersebut terjadi kenaikan nilai rata-rata *post test* yaitu 81,67 dan kategori semua tuntas. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dapat dikatakan bahwa LKPD IPS berbasis komik tersebut dinyatakan layak dan dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok besar.

Selanjutnya setelah dilakukan uji coba kelompok kecil, selanjutnya dilakukan uji coba lapangan. Sebelum dilakukan uji coba apabila terdapat masukan revisi keterbacaan kelompok kecil maka dilakukan revisi terlebih dahulu. Berikut ini data hasil ujicoba lapangan yang telah dilakukan.

Tabel 6 Nilai pre test dan post test

No	Nilai	<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>
1	Tertinggi	72	96
2	Terendah	24	76
3	Rata-rata	45,10	83,45
4	Jumlah tuntas	0	29
5	Jumlah tidak tuntas	29	0
6	Ketuntasan Klasikal	0	100

Sumber: hasil penelitian dan data diolah

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa pada tahap *pre test* nilai tes literasi ekonomi pada peserta didik dengan jumlah 29 anak yaitu tertinggi 72 dan terendah 24 dengan nilai rata-rata 45,10. Jumlah peserta didik tahap ini belum ada yang tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan tahap *pre test* belum mencapai 80%.

Pada *post test* nilai tes literasi ekonomi pada peserta didik dengan jumlah 29 anak yaitu tertinggi 96 dan terendah 76 dengan nilai rata-rata 83,45. Jumlah peserta didik yang tuntas adalah 29 anak sehingga total ketuntasan klasikal adalah 100%. Hal ini menunjukkan bahwa pada tahap *post test* sudah mencapai ketuntasan klasikal dalam kategori terlampaui.

Meningkatnya hasil belajar kognitif siswa dari *pre test* ke *post test* menunjukkan bahwa komik sebagai media visual mempunyai berbagai peran salah satunya yaitu sebagai media pendidikan dalam hal ini gambar dan tulisan dalam komik dimanfaatkan sebagai media pendidikan untuk meningkatkan daya tarik dan mentranfer pemahaman atau informasi dengan cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan pendidikan. Anitah (2010:5) bahan ajar dalam hal ini LKPD merupakan sumber belajar yang sengaja dirancang atau *resources by design*, maksudnya direncanakan untuk keperluan pembelajaran. Keuntungan dari sumber belajar yang dirancanag adalah dapat dioptimalkan sedemikian rupa agar mengantarkan belajar peserta didik lebih bermakna sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Keefektifan produk akhir ini juga dilakukan dengan menggunakan uji t, untuk melihat apakah ada perbedaan yang signifikan hasil belajar yang diperoleh siswa sebelum dan sesudah menggunakan LKPD IPS berbasis komik dalam pembelajaran. Hasil dari uji coba tersebut sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji t test

Jumlah siswa	24
Rerata Nilai pre test	1128 =47
Rerata Nilai Post test	1940 =80,83
Gain (D) (Post-test Pre-tes	$\sum D = 796$
Gain ²	$\sum D^2 = 29880$
sig	0,05
t hitung	14,83
t tabel	1,701
Keputusan	H₀ ditolak

Sumber: hasil penelitian dan data diolah

Hasil uji t yang dilakukan pada hasil tes literasi ekonomi pada peserta didik juga menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar dari t tabel (t hitung = 14,83 > nilai t tabel = 1,701) ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan antara tingkat literasi ekonomi peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan LKPD IPS berbasis komik ini. Hal ini sesuai dengan Listiyani (2012) dan Satriadinata (2016) bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan rata-rata nilai test peserta didik. Selain itu penggunaan komik sebagai bahan ajar dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan materi yang disampaikan dalam proses pembelajaran di kelas. Kelebihan lain dari komik yaitu memiliki manfaat yang nyata karena sampai saat ini belum tersedia LKPD IPS berbasis komik untuk meningkatkan literasi ekonomi.

Berdasarkan pengamatan dan kajian selama melakukan uji kelayakan dan uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan, pengembang menemukan beberapa kelebihan dan kekurangan produk. Kelebihan yang pertama adalah bahwa LKPD IPS berbasis komik ini memiliki manfaat yang nyata karena sampai saat ini belum tersedia LKPD IPS berbasis komik untuk pembelajaran IPS bagi siswa SMP. Komik adalah media visual yang terdiri dari tulisan dan gambar. Kelebihan lain komik sebagai media visual menurut Anitah, (2010:9) adalah menimbulkan daya tarik, mempermudah bagian yang abstrak, serta

memperjelas bagian-bagian yang penting untuk mudah diamati dan yang terpenting adalah menyingkat uraian panjang menjadi ringkas hanya ditunjukkan dengan sebuah gambar.

Selain mempunyai kelebihan, produk hasil pengembangan ini juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu: 1) pembuatan LKPD IPS berbasis komik ini memerlukan waktu, tenaga dan biaya yang banyak; 2) analisis karakteristik perlu mendapat perhatian dalam pemilihan media ilustrasi komik pada pengembangan LKPD ini yaitu terhadap kemampuan siswa yang meliputi latar belakang dan gaya belajar siswa yang berbeda-beda, karena belum tentu dapat memenuhi keinginan semua siswa; 3) media ini dirancang untuk strategi pembelajaran tertentu yaitu, oleh karena itu untuk pemanfaatan dalam strategi yang berbeda perlu mendapatkan pencermatan lebih mendalam; 4) untuk pemanfaatan lebih luas perlu diperhatikan analisis kebutuhan belajar terhadap kedudukan bahan pada keseluruhan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Uji kelayakan tim ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi diperoleh hasil 88,08% dari ahli media dan 93,57% dari ahli materi, tetapi perlu direvisi. Setelah direvisi berdasarkan tanggapan dari tim ahli selanjutnya dilakukan uji coba perorangan yaitu 86,66%, uji coba kelompok kecil 83,02% dan uji coba lapangan 88,54%. Pada tahap Uji coba kelompok kecil dilakukan tes kepada 12 anak diketahui sebelum memakai LKPD IPS berbasis komik hasil tes literasi ekonomi peserta didik menunjukkan nilai pada pre test yaitu 52 dan tidak ada siswa yang tuntas. Setelah menggunakan LKPD tersebut terjadi kenaikan nilai rata-rata post test yaitu 81,67 dan kategori semua tuntas. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dapat dikatakan bahwa LKPD IPS berbasis komik tersebut

dinyatakan layak dan dapat dilanjutkan pada uji coba kelompok besar. Hasil keseluruhan evaluasi tersebut, menempatkan LKPD berbasis komik ini dalam kategori sangat layak.

Uji efektifitas LKPD IPS berbasis komik ini menggunakan uji t. Hasil uji t menunjukkan bahwa pada uji coba lapangan terdapat perbedaan mean hasil post tes (83,45) > pre test (45,10) dengan taraf signifikan $0,000 < 0,05$. t hitung (14,83) > t table (1,701). Dengan demikian terbukti LKPD IPS berbasis komik ini efektif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPS berbasis komik ini dapat digunakan di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro secara khusus, maupun diberbagai sekolah SMP/MTs sederajat sebagai salah satu alternatif bahan ajar cetak dalam proses pembelajaran. Guru bisa mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPS sesuai dengan prosedur pengembangan seperti yang dimuat dalam sosialisasi KTSP tentang pengembangan bahan ajar. Jika guru tidak memiliki waktu dan kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar sendiri maka produk hasil pengembangan ini dapat meminimalkan kekurangan bahan ajar IPS.

Saran

Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPS berbasis komik telah dinyatakan sangat layak, sehingga dapat digunakan di SMP Negeri Model Terpadu Bojonegoro secara khusus, maupun diberbagai sekolah SMP/MTs sederajat sebagai salah satu alternatif bahan ajar cetak dalam proses pembelajaran. Guru bisa mengembangkan lembar kerja peserta didik (LKPD) IPS sesuai dengan prosedur pengembangan seperti yang dimuat dalam sosialisasi KTSP tentang pengembangan bahan ajar. Jika guru tidak memiliki waktu dan kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar sendiri maka produk hasil pengembangan

ini dapat meminimalkan kekurangan bahan ajar IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. Sosialisasi dan pelatihan KTSP.
- Dick, W., Carey, J., dan Carey, L. 2009. *The Systematic Design Of Instruction Fourth Edition*. New Jersey: Pearson Education Inc.
- Listiyani, I.M. dan Widayati, A. 2012. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Peserta didik SMA Kelas XI." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, X(2): 80-94.
- Mathews, L. G. 1999. *Promoting Economic Literacy: Ideas for Your Classroom. Paper prepared for the 1999 AAEA Annual Meeting Nashville, Tennessee*.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inofatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik Dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Permendiknas No.41. 2007. *Standar Proses*.
- Satriadinata, T. dan Khabibah, S. 2013. "Pengembangan LKPD (LKS) Dengan Komik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta didik Pada Materi Irisan Bangun Ruang Pada Peserta didik Kelas X-8 SMAN 8 Surabaya". *MATHEdunesa*, 3(2): 1-5.

