

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI MATERI POKOK ALAT
PEMBAYARAN TUNAI DAN NONTUNAI ANTARA PEMBELAJARAN
DENGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF DAN TANPA MEDIA KOMIK
EDUKATIF SISWA KELAS X MIA 1 DAN X MIA 2 MA AL-MA'ARIF
SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

Oleh:

Amalia Fahria Khilda

NIM 14130021



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2018

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI MATERI POKOK ALAT
PEMBAYARAN TUNAI DAN NONTUNAI ANTARA PEMBELAJARAN
DENGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF DAN TANPA MEDIA KOMIK
EDUKATIF SISWA KELAS X MIA 1 DAN X MIA 2 MA AL-MA'ARIF
SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri
Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

Amalia Fahria Khilda

NIM. 14130021



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI MATERI POKOK ALAT
PEMBAYARAN TUNAI DAN NONTUNAI ANTARA PEMBELAJARAN
DENGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF DAN TANPA MEDIA KOMIK
EDUKATIF SISWA KELAS X MIA 1 DAN X MIA 2 MA AL-MA'ARIF
SINGOSARI MALANG**

Oleh :

Amalia Fahria Khilda
NIM. 14130021

Disetujui oleh :

Dosen Pembimbing



Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 200801 2 008

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. Alfiana Yuli Effvanti, MA
NIP. 19710701 200604 2 001

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR EKONOMI MATERI POKOK ALAT
PEMBAYARAN TUNAI DAN NONTUNAI ANTARA PEMBELAJARAN
DENGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF DAN TANPA MEDIA KOMIK
EDUKATIF SISWA KELAS X MIA 1 DAN X MIA 2 MA AL-MA'ARIF
SINGOSARI MALANG**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh
Amalia Fahria Khilda (14130021)


Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 5 Juni 2018 dan dinyatakan
LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)


Panitia Ujian

Tanda Tangan

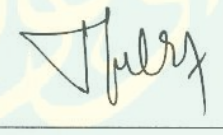
Ketua Sidang
Ni'matuz Zuhroh, M.Si
NIP. 19731212 200604 2 001



Sekretaris Sidang
Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 200801 2 008



Pembimbing
Luthfiya Fathi Pusposari, ME
NIP. 19810719 200801 2 008




Penguji Utama
Dr. H. Wahidmurni. M.Pd. AK
NIP. 19690303 200003 1 002



Mengesahkan,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang




Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1 003

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil' alamin segala puji untuk Mu Ya Rabb atas segala kemudahan, limpahan, rahmat, dan karunia yang engkau berikan selama ini.

Teriring doa, rasa syukur, dan segala kerendahan hati

Dengan segala cinta dan kasih sayang ku persembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang akan selalu berharga dalam hidupku.

Kedua orang tua Bapak H. Kholili dan Ibu Hj. Aminatus Saadah

Sosok mulia yang telah membesarkanku, mendidik, serta mendoakanku dengan penuh kasih sayang tercurah tanpa batas.

Kakak Adikku Elia Firda Mufidah dan Elsa Diah Mafazah

Atas bantuan doa, semangat, keceriaan dan motivasinya untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Para Pendidikku

Atas bimbingan dan ajarannya hingga aku dapat melihat dunia dengan ilmu.

Sahabat-sahabatku PIPS B Fitria Dwi Rimbahari, Fuji Ayu Hidayatul, Mazidatul Karimah, Diana Fahrurazi, Rizki Nurlita, dan yang tidak bisa ku sebutkan satu-persatu.

Teman-Teman Keluarga KKM 137 Desa Srimulyo Kecamatan Dampit

Teman-teman Keluarga PKL 148 SMP Al-Munawwariyyah Bululawang Malang

Seluruh teman-teman Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial 2014

Almamater Tercinta Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Malang

MOTTO

خير الناس أنفعهم للناس

(Khoirunnas anfa'ahum linnas)

“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lain”



Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Amalia Fahria Khilda

Malang, 14 Mei 2018

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

di

Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun tehnik penulian, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : Amalia Fahria Khilda
NIM : 14130021
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai Antara Pembelajaran dengan Media Komik Edukatif dan Tanpa Media Komik Edukatif Siswa Kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang

maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing, Mei 2018



Luthfiya Fathi Pusposari, M.E
NIP. 19810719 200801 2 008

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 14 Mei 2018

Yang membuat pernyataan



Amalia Fahria Khilda

NIM. 14130021

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, nikmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul “*Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai Antara Pembelajaran dengan Media Komik Edukatif dan Tanpa Media Komik Edukatif Siswa Kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang.*”

Shalawat serta salam semoga tercurahkan pada junjungan kita Nabi Besar Rasullullah Muhammad SAW, beserta para keluarga, sahabat, dan pengikut yang setia. Sejalan dengan terselesainya Skripsi ini, penulis tak lupa mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun spiritual.

Selanjutnya, dengan segalam kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. H. Agus Maimun, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Luthfiya Fathi Pusposari, M.E selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan sumbangan pemikiran guna memberi bimbingan, petunjuk, dan pegarahan kepada penulis dalam penyusun skripsi ini.
5. Ibu Kusumadyah Dewi M.AB selaku validator ahli materi yang telah memberikan waktu, arahan, saran, serta masukan demi kesempurnaan instrumen penelitian yang telah penulis buat.

6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang telah memberikan banyak ilmu kepada penulis.
7. Bapak Mahali S.Pd selaku guru Ekonomi MA Al-Ma'arif Singosari Malang yang telah memberikan waktu, arahannya serta jadwal mengajarnya demi terselenggaranya penelitian ini.
8. Kepala Sekolah dan Bapak, Ibu guru serta peserta didik MA Al-Ma'arif Singosari Malang.
9. Berbagai pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan yang sangat bermanfaat dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal. Aamiin

Tiada kata penyusun ucapkan selain kata terima kasih banyak. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan balasan kebaikan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi, masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, namun penulis terus berusaha untuk membuat yang terbaik. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari para pembaca Skripsi ini. Akhirnya dengan harapan mudah-mudahan penyusunan Skripsi yang sederhana ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Malang, 14 Mei 2018
Penulis,

Amalia Fahria Khilda
NIM. 14130021

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB - LATIN

Penulis transliterasi Arab – Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI serta Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U.1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	=	a	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	b	س	=	S	ك	=	K
ت	=	t	ش	=	sy	ل	=	L
ث	=	ts	ص	=	sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	d	ع	=	'	ه	=	'
ذ	=	dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	F			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diftong

أو = aw

أي = ay

أو = û

إي = î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Originalitas Penelitian.....	11
Tabel 3.1	Daftar Populasi Penelitian.....	47
Tabel 3.2	Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	51
Tabel 3.3	Hasil Penilaian Ahli Materi Ekonomi terhadap Soal Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Siswa Kelas X.....	54
Tabel 3.4	Validitas ahli Materi.....	55
Tabel 3.5	Kritik dan Saran Hasil Validitas Oleh Ahli Materi.....	56
Tabel 3.6	Revisi Hasil Penilaian Ahli Materi Ekonomi terhadap Soal Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Siswa Kelas X.....	57
Tabel 3.7	Validitas Ahli Materi.....	58
Tabel 4.1	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	68
Tabel 4.2	Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	69
Tabel 4.3	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	71
Tabel 4.4	Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	73
Tabel 4.5	Perhitungan Uji Normalitas.....	75
Tabel 4.6	Hasil Perhitungan Uji T.....	76
Tabel 5.1	Perbedaan Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	84

DAFTAR DIAGRAM

Diagram 4.1 Presentase Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	68
Diagram 4.2 Presentase Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	70
Diagram 4.3 Presentase Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	72
Diagram 4.4 Presentase Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I Bukti Konsultasi
- Lampiran II Uji Validitas dari Ahli Materi
- Lampiran III Uji T
- Lampiran IV Uji Normalitas
- Lampiran V Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
- Lampiran VI Hasil Kerja *Pretest* dan *Posttest* Siswa
- Lampiran VII Kunci Jawaban *Pretest* dan *Posttest*
- Lampiran VIII Daftar Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
- Lampiran XI Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran X Media Pembelajaran Komik Edukatif
- Lampiran XI Surat Penelitian Dari Kampus
- Lampiran XII Keterangan Bukti Penelitian Dari Sekolah
- Lampiran XIII Biodata Mahasiswa

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN NOTA DINAS.....	vii
HALAMAN PERNYATAAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR DIAGRAM.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xv
ABSTRAK.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Hipotesis Penelitian.....	6

F. Ruang Lingkup Penelitian.....	7
G. Orisinalitas Penelitian.....	8
H. Definisi Operasional.....	13
I. Sistematika Pembahasan.....	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	16
A. Landasan Teori.....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	17
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	19
d. Pertimbangan dalam Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	24
f. Manfaat Media Pembelajaran.....	26
2. Media Pembelajaran Komik.....	29
a. Pengertian Media Pembelajaran Komik.....	29
b. Sejarah Komik.....	30
c. Ciri-ciri Komik.....	32
d. Macam-macam Komik.....	32
e. Komik Berdasarkan Jenis Ceritanya.....	34
f. Keuntungan dan Kerugian komik.....	36
3. Hasil Belajar.....	38
a. Pengertian Hasil Belajar.....	38
b. Ranah-ranah Hasil Belajar.....	38

c.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	40
d.	Bentuk-bentuk Tes untuk Mengukur Hasil Belajar.....	41
4.	Pembelajaran Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai.....	43
5.	Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Hasil Belajar.....	43
B.	Kerangka Berfikir.....	44
BAB III METODE PENELITIAN.....		45
A.	Lokasi Penelitian.....	45
B.	Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	45
C.	Variabel Penelitian.....	46
D.	Populasi dan Sampel.....	47
E.	Data dan Sumber Data.....	48
F.	Instrumen Penelitian.....	49
G.	Teknik Pengumpulan Data.....	52
H.	Uji Validitas.....	53
I.	Analisis Data.....	58
J.	Prosedur Penelitian.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN.....		62
A.	Paparan Data.....	62
1.	Sejarah Berdirinya MA Al-Ma'arif Singosari Malang.....	62
2.	Visi, Misi dan Tujuan Madrasah.....	64
3.	Sarana dan Prasarana.....	65
B.	Hasil Penelitian.....	67

1.	Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.....	67
C.	Pengujian Hipotesis.....	74
1.	Uji Normalitas.....	75
2.	Uji T.....	76
	BAB V PEMBAHASAN.....	78
1.	Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada Siswa Kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang.....	78
2.	Perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan komik edukatif pada siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.....	84
	BAB VI PENUTUP.....	93
A.	Kesimpulan.....	93
B.	Saran.....	94
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Khilda, Amalia Fahria. 2018. Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai Antara Pembelajaran dengan Media Komik Edukatif dan Tanpa Media Komik Edukatif Siswa Kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang Skripsi. Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Luthfiya Fathi Pusposari, ME.

Kata kunci: Media Pembelajaran Komik dan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian dari proses belajar. Pelaku aktif dalam belajar adalah siswa. Hasil belajar juga merupakan proses pembelajaran. hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diirigi oleh perubahan tingkah laku yang dimiliki oleh siswa. Dan penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi hasil belajar siswa itu sendiri. Media pembelajaran yang digunakan yakni media pembelajaran komik edukatif. Komik edukatif adalah buku bacaan yang menarik, perpaduan antara gambar dengan tulisan yang berisi pengetahuan mengenai materi suatu pembelajaran.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Menjelaskan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa MA Al-Ma'arif Singosari Malang. (2) Menjelaskan perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan komik edukatif pada siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan bentuk *Quasi Eksperimental Design*. Dalam bentuk ini mempunyai kelompok eksperimen yakni kelas X MIA 2 dan kelompok kontrol yakni kelas X MIA 1. Bentuk ini memberikan perlakuan yang berbeda pada masing-masing kelas yaitu pada kelas eksperimen dilakukan *pretest*, setelah itu diberikan media pembelajaran komik edukatif kemudian dilakukan *posttest*. Sedangkan pada kelas kontrol dilakukan *pretest* kemudian diberikan buku ajar siswa kemudian dilakukan *posttest*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar siswa. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini analisis uji t.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai yang hampir sama dan belum memenuhi KKM. Hasil nilai *posttest* siswa kelas kontrol 19 siswa <KKM dan 31 siswa >KKM. Hasil nilai *posttest* siswa kelas eksperimen 6 siswa <KKM dan 44 siswa >KKM. (2) Ada pengaruh positif signifikan antara media pembelajaran komik edukatif terhadap hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai siswa kelas X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari yang ditunjukkan dengan penerapan media pembelajaran komik di MA Al-Ma'arif Singosari pada kelas Eksperimen memperoleh nilai 80,9. Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan media buku ajar siswa memperoleh nilai rata-rata 77,34.

ABSTRACT

Khilda, Amalia Fahria. 2018. The Influence of Educative Comical Learning Towards the Economy Learning Result Basis Material Cash Payment Tools and non-Cash for Class X MIA 2 Student MA Al-Ma'arif Singosari Malang. Thesis. The Department of Social Science Education, The Faculty of Education and Teaching, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang. Supervisor: Luthifiya Fathi Pusposari, ME.

Key Words: Educative Commical Learning and Learning Result

Learning result is the form of learning process achievement. The active role in learning is student. The learning result also the form of learning process. This can be achieved if the student have understood learning followed by the change of attitude owned by the student. The use of effective learning media can influence the learning result from the student iteself. The learning media which is used is educative comical learning. Educative comic is an interesting learning media containing teaching materials.

The purpose of this research is to (1) Explaining the experimental class learning result and control class in MA Al-Ma'arif Singosari Malang students. (2) to explain the difference of learning result of economics of subject matter of payment of cash and nontunai between learning with educational comic media and without educative comic media of class X students MIA 1 and X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

Approach used in this research is quantitative with the kind of experimental research in the form of Quasi Experimental Design, in this kind of design, the group experiment which is class X MIA 2 and controlling group which is class X MIA 1. This form gives different treatment in each classes which is to experimented class conducting pre test, then giving the educative comical learning media conducting post test. While for the controlling class conduct pretest then given student teaching references then conduct post test. The instrument used in this research is students test result. The analysis used in this research is T test analysis.

The result of this research shows that (1) The pre test result of students in the experimebt class and controlling class has quite the same value and not yet fulfilling KKM. The result of post test value controlling class 19 students <KKM and 31 students >KKM. The result of post test experiment class students 6 students <KKM and 44 students >KKM. (2) There is significant positive influence between media and educative comical learning towards the learning result in economy material of payment tools cash and non-cash class X MIA 2 student MA Al-Ma'arif Singosari which is shown in experiment class found the value 80.9. While, in the controlling class which uses the media of teaching references got the average value 77.34.

المستخلص

خلدة، عملية فخرية. ٢٠١٨. تأثير وسيلة التعليم المجلة الهزلية التعليمية إلى نتائج التعليم لمادة الاقتصادية من الباب الرئيسي آلة النقود الحالية والمؤجلة في التلاميذ من فصل العاشر MIA 2 بمدرسة المعارف الثانوية سينجوساري مالانج. بحث جامعي، قسم تربية العلوم الاجتماعية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرفة: لطيفة فتحي فوسفاساري، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: وسيلة التعليم مجلة هزلية، نتائج التعليم

نتيجة التعليم هي التفوق من عملية التعليم. العامل الناشط بها هو التلاميذ. نتيجة التعليم أيضا هي عملية التعليم نفسها. وسوف تنجح النتيجة المطلوبة إذ فهم التلاميذ المواد فهما جيدا ويقارنه تغيير سلوكهم. استخدام الوسيلة التعليمية الفعالية ستؤثر إلى نتائج التعليم نفسها. الوسيلة المستخدمة هي المجلة الهزلية التعليمية. وهي الكتاب الجيد، وهو أيضا الاندماج من الصورة والكتابة التي تحتوي على المعلومات عن إحدى المواد الدراسية.

يهدف هذا البحث لـ: (١) معرفة نتيجة التعليم في الفصل التجريبي والفصل التحكم من التلاميذ بمدرسة المعارف الثانوية سينجوساري مالانج؛ (٢) معرفة آثار وسيلة التعليم المجلة الهزلية التعليمية إلى نتائج التعليم لمادة الاقتصادية من الباب الرئيسي آلة النقود الحالية والمؤجلة في التلاميذ من فصل العاشر MIA 2 بمدرسة المعارف الثانوية سينجوساري مالانج.

المدخل المستخدم في هذا البحث هو المدخل الكمي بنوع البحث هو البحث التجريبي بشكل تصميم شبه التجريبي. ففي هذا الشكل، هناك الفريق التجريبي وهو الفصل العاشر MIA 2 والفصل التحكم هو الفصل العاشر MIA 1. أدى هذا الشكل إلى تفرقة المعاملة بين هذين فصلين حيث أقيم الاختبار التمهيدي في الفصل التجريبي، ثم أعطي بالمجلة الهزلية التعليمية قبل أداء الاختبار النهائي. أما في الفصل التحكم فأقيم الاختبار التمهيدي، ثم أعطي بالقرار الدراسي قبل أداء الاختبار النهائي. الأجهزة المستخدمة في هذا البحث هي اختبار نتائج التعليم من عند التلاميذ. أما التحليل في هذا البحث هو تحليل اختبار t.

أما نتائج البحث هي: (١) نتيجة الاختبار التمهيدي بين الفصل التجريبي والفصل التحكم متساويتان ولم تستوفي درجة KKM. نتيجة الاختبار التمهيدي من التلاميذ في الفصل التحكم هي يوجد ١٩ تلميذا KKM < و ٣١ تلميذا KKM >. أما نتيجة الاختبار التمهيدي في الفصل التجريبي هي ٦ تلاميذ KKM < و ٤٤ تلميذا KKM >. (٢) هناك أثر إيجابي بليغ من وسيلة التعليم المجلة الهزلية التعليمية لنتائج التعليم في مادة الاقتصادية من الباب الرئيسي آلة النقود الحالية والمؤجلة في التلاميذ من فصل العاشر MIA 2 بمدرسة المعارف الثانوية سينجوساري مالانج بتطبيق المجلة الهزلية التعليمية في الفصل التجريبي تحصل على نتيجة ٨٠،٩. أما في الفصل التحكم الذي يستخدم القرار الدراسي يحصل على نتيجة ٧٧،٣٤.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh warga negara dalam rangka mewujudkan cita-cita bangsa seperti yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945 alinea ke 4 yakni mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikanlah generasi penerus bangsa akan terbentuk. Proses pendidikan merupakan kegiatan mobilisasi segenap komponen pendidikan oleh pendidik terarah kepada pencapaian tujuan pendidikan, bagaimana proses pendidikan itu dilaksanakan sangat menentukan kualitas dan tujuan pendidikan.¹ Pendidikan yang baik dapat dilihat dari pembelajaran di kelas yang berlangsung secara baik antara pendidik dan peserta didik dalam hal menyampaikan materi pembelajaran.

Sebagaimana tertuang dalam Peraturan Pemerintah atau PP Nomor 32 tahun 2013 pasal 20 dan pasal 43 ayat 6 bahwa setiap guru mata pelajaran apapun sebelum menyampaikan materi pembelajaran ia berkewajiban membuat perangkat pembelajaran yang dimulai dari penyusunan kalender akademik, program tahunan atau prota, program semester atau promes, silabus, dan rencana pelaksanaan pembelajaran atau RPP.

¹ Tirtahardja Umar, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 40.

Hal tersebut sebagaimana yang ada dalam UU Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, setiap pelaksana pendidikan yakni guru dan dosen dituntut untuk menyampaikan materi sesuai dengan kaidah pedagogis, hal itu dapat berlangsung dengan baik apabila disusun dalam sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Adapun salah satu elemen dalam RPP yakni media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dimana melalui alat dan bahan tersebut terdapat pengetahuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

Sebagaimana Daryanto menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yakni dapat merangsang minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dengan adanya media pembelajaran hasil belajar siswa dapat memperoleh peningkatan.² Oleh karena itu Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Guru dapat mempergunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran hal yang abstrak bisa menjadi lebih kongkret.

Seperti yang peneliti temui di MA Al-Ma'arif Singosari Malang, salah seorang guru mata pelajaran ekonomi kelas X mengatakan sebagai berikut :

Penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Ekonomi pada kelas yang saya ajar cukup efektif digunakan. Media yang saya pakai dalam keseharian yakni buku pelajaran dan PPT. Dengan media yang saya

² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013) hlm. 40.

gunakan sekarang beberapa dari siswa memperoleh nilai memenuhi KKM, namun ada beberapa yang kurang memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.³

Dari penjelasan yang dipaparkan oleh narasumber penulis menyimpulkan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran tersebut cukup efektif digunakan. Namun guru mata pelajaran masih berharap adanya media pembelajaran lain yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa agar nilai yang didapatkan bisa lebih tinggi lagi dan nilai seluruh siswa dapat memenuhi KKM yang telah ditetapkan.

Peneliti menemukan penelitian yang dilakukan oleh Siti Masithoh, penelitian tersebut menjelaskan bahwa ada perbedaan hasil belajar siswa mata pelajaran Biologi pada materi Konsep Sistem Pencernaan yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran komik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yang belajar dengan menggunakan media komik atau disebut kelas eksperimen yakni 85,23 sedangkan siswa yang belajar dengan tidak menggunakan komik atau disebut kelas kontrol 67,07. Penemu berpendapat bahwa siswa yang menggunakan media komik merasa tidak bosan dan bersemangat pada saat proses pembelajaran. dengan demikian hasil belajar kognitif dapat dipengaruhi oleh penggunaan media komik pada proses pembelajaran.⁴

³ Wawancara dengan Mahali, Guru Ekonomi kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang, tanggal 14 September 2017.

⁴ Siti Masithoh, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kogitif Siswa Pada Konsep Pencernaan Makanan Di SMAN 5 Tangerang Selatan", *Skripsi*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, 2012.

Oleh karena itu Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian eksperimen penggunaan media pembelajaran komik edukatif sebagai media pembelajaran dengan alasan menurut peneliti komik merupakan buku bacaan yang sangat menarik dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena sifatnya sederhana dan mudah dipahami. Komik memiliki daya tarik tersendiri yang menggabungkan antara gambar dengan tulisan. Biasanya berupa cerita petualangan tokoh yang ada di dalamnya dengan disertai dengan kelucuan sehingga membuat pembacanya tidak bosan. Komik mudah menarik perhatian anak karena tampilannya yang penuh dengan gambar. Hal ini dapat membuat anak lebih mudah memahami isi dari suatu materi. Perpaduan gambar dengan sedikit teks juga tidak membutuhkan konsentrasi tinggi untuk memahami jalan ceritanya. Tidak sedikit anak-anak yang rela menghabiskan waktunya untuk berkulat dengan jenis bacaan yang satu ini. Komik begitu sederhana namun sangat menarik.⁵ Tidak heran bila komik menjadi bacaan yang populer, terutama dikalangan anak-anak.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai Antara Pembelajaran dengan Media Komik Edukatif dan Tanpa Media Komik Edukatif Siswa Kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Al-Ma’arif Singosari Malang.”**

⁵ Majalah Kidia, *Komik Sahabat Anak*, sebagaimana dikutip oleh Masithoh, Siti. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Konsep Sistem Pencernaan Makanan*. Skripsi. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, hlm 8.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Seberapa besar tingkat hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa MA Al-Ma'arif Singosari Malang ?
2. Apakah ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan komik edukatif pada siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang ?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol pada siswa MA Al-Ma'arif Singosari Malang.
2. Untuk menjelaskan perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan komik edukatif pada siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang

D. Manfaat Penelitian

Secara umum terdapat dua manfaat yang diperoleh dari penelitian ini. Adapun kedua manfaat tersebut yaitu secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan bahan untuk penelitian lanjutan bagi peneliti lain yang tertarik pada masalah pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar Ekonomi. Dan juga secara umum mampu meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM), serta secara khusus dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang baik demi terciptanya tujuan yang diharapkan dalam dunia pendidikan.

2. Manfaat secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya mengembangkan dan memperbaiki media pembelajaran yang digunakan. Adapun secara detail kegunaannya adalah sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman.
- b. Bagi Universitas, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan bacaan dan masukan atau sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.
- c. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan masukan bagi pendidik agar dapat meningkatkan media pembelajaran yang digunakan sehingga mampu mengajar dan mendidik siswa dengan baik.

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis Nol (H_0) dan hipotesis Alternatif (H_a), yang mana hipotesis H_0 menyatakan tidak ada hubungan sedangkan H_a menyatakan ada hubungan atau perbedaan antar

variabel. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan media komik edukatif pada kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan media komik edukatif pada kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Hasil Belajar ekonomi materi pokok sistem pembayaran tunai dan nontunai Siswa Kelas X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang ini meliputi 2 variabel, yakni 1 variabel bebas yaitu media pembelajaran komik, dan 1 variabel terikat yaitu hasil belajar siswa.

Untuk mengantisipasi terlalu luasnya lingkup permasalahan penelitian ini, maka peneliti perlu membatasi permasalahan penelitiannya, yaitu sebagai berikut :

1. Peneliti tidak menggunakan variabel lain selain variabel penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi.

2. Hasil belajar diperoleh dari dokumen nilai *pretest* dan *posttest* siswa mata pelajaran Ekonomi semester genap dengan materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai.
3. Objek penelitian terbatas, hanya pada siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang tahun ajaran 2017/2018.
4. Adapun kelas X MIA I sebagai kelas kontrol sedangkan kelas X MIA 2 sebagai kelas eksperimen.

G. Originalitas Penelitian

Untuk melihat tingkat keabsahan dalam penelitian ini peneliti membandingkan dengan penelitian sebelumnya, hal ini dimaksudkan untuk menghindari adanya pengulangan kajian terhadap hal-hal yang sama. Dengan demikian akan diketahui sisi-sisi apa saja yang akan membedakan antara penelitian peneliti dengan penelitian terdahulu.⁶

Dalam penelitian ini juga tercermin dari beberapa penelitian terdahulu akan tetapi tetap menjaga keoriginalitasan dalam penelitian. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Meytha Pritahandari, Universitas Muhammadiyah Metro 2016 dengan judul “Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan di Universitas Muhammadiyah Metro” penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan study kasus. Analisis data menggunakan triangulasi data, sumber dan juga metode. Hasil dari

⁶ Wahidmurni. 2008. *Cara Mudah Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif, Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Malang. UM Press. hlm 23-24.

penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik minat mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. dengan menggunakan media komik strip ternyata mampu meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran. media komik strip mampu mempermudah dalam memahami materi perkuliahan yang diajarkan.⁷

Nana Kurniawati, dkk. Artikel Ilmiah Mahasiswa Universitas Jember tahun 2014 dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Buku Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Pokok Bahasan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan Pekerjaan di SDN Taman Baru Banyuwangi” Artikel Ilmiah Mahasiswa tersebut menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas dengan Menggunakan dua siklus. Hasilnya adalah peningkatan motivasi belajar siswa dari pra siklus ke siklus 1 sebesar 24,56% dengan kriteria menjadi tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 20,07% dan memenuhi target kriteria menjadi sangat tinggi. selain itu penerapan pembelajaran buku komik juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara klasikal dari siklus 1 ke siklus 2 sebesar 10,25% dan telah mencapai target kriteria sangat memuaskan.⁸

Ari Nur Wahyuningsih sebagai guru SMP Negeri Bojong Kabupaten Pekalongan Jurnal PP Volume 1, No. 2, Desember 2011 pada tahun 2011 dengan

⁷ Pritahandari Meyta, “Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan di Universitas Muhammadiyah Metro”, *Jurnal*, Universitas Muhammadiyah Metro, 2016.

⁸ Dewi Nina Kurniawati, “Penerapan Media Pembelajaran Buku Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Pokok Bahasan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi”, *Artikel Ilmiah Mahasiswa*, Universitas Jember, 2014.

judul Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQAR. Jurnal tersebut merupakan jenis penelitian R&D tentang penggunaan komik untuk meningkatkan hasil belajar, aktivitas dan minat siswa. Dilakukan melalui uji coba pre-test dan Post-test diketahui rata-rata pretest 67,9 sedangkan rata-rata posttest sebesar 82,1. Peningkatan hasil belajar peserta didik dianalisis menggunakan *gain score* ternormalisasi, diperoleh perhitungan *gain score* adalah $g = 0,44$ (kriteria sedang). Hasil belajar diperoleh nilai ≥ 71 sejumlah 36 dari 40 peserta didik, ini berarti perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan respon siswa untuk uji coba minat di kelas XI IPA 1 memiliki minat sangat tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan media komik bergambar.⁹

Tri Mulyani pada tahun 2009 skripsi Universitas Negeri Semarang dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Strip Pada Pembelajaran Materi Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem di SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan hasil yang diperoleh yakni hasil belajar dari ketiga kelas perlakuan telah mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, yaitu ketuntasan klasikal siswa $\geq 85\%$ mendapatkan nilai sesuai kriteria ketuntasan minimal yaitu siswa memperoleh

⁹ Wahyuningsih, Ari Nur, “Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQAR”, *Jurnal*, SMP Negeri Bojong Kabupaten Pekalongan, 2011.

nilai ≥ 62 . Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa lebih dari 75% siswa dari ketiga kelas perlakuan mencapai kriteria keaktifan tinggi.¹⁰

Tabel 1.1 Originalitas Penelitian

No.	Nama Peneliti, Judul, Bentuk (skripsi, tesis, jural, dll), Penerbit, dan Tahun	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Meyta Pritandhari. Jurnal. 2016. Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. Universitas Muhammadiyah Metro.	Menggunakan media komik sebagai media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> Menggunakan metode penelitian kualitatif. Merupakan penelitian study kasus. Pengujian keabsahan data menggunakan triangulasi data yaitu triangulasi sumber, metode dan teori. Penelitian tentang penggunaan komik strip untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa. 	Pengaruh Media pembelajaran komik terhadap hasil belajar ekonomi materi pokok sistem pembayaran tunai dan nontunai pada siswa kelas X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari, merupakan penelitian kuantitatif menggunakan metode eksperimen (terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen)
2.	Nina Kurniawati Dewi, dkk. 2014. Artikel Ilmiah Mahasiswa. Penerapan media pembelajaran buku komik untuk	<ol style="list-style-type: none"> Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran komik Penelitian dilatar belakangi karena 	<ol style="list-style-type: none"> Merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan 2 siklus Dilakukan pada siswa tingkat sekolah dasar 	

¹⁰ Mulyani, Tri. Efektivitas Penggunaan Media Komik Strip Pada Pembelajaran Materi Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem di SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus”, *Skripsi*, Universitas Negeri Semarang, 2009.

	meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III mata pelajaran IPS tema lingkungan pokok bahasan mengenal jenis-jenis pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi	pengembangan media pembelajaran guru masih rendah		
3.	Ary Nur Wahyuningsih. 2011. Jurnal. Pengembangan media komik bergambar materi sistem saraf untuk pembelajaran yang menggunakan strategi PQ4R	Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan sama yakni media komik	Merupakan penelitian dengan model pengembangan (R&D) sehingga hasil akhir yakni berupa media pembelajaran	
4.	Mulyani Tri. 2009. Skripsi. Efektifitas penggunaan media komik strip pada pembelajaran materi saling ketergantungan dalam ekosistem di SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus.	1. Media yang digunakan sama yakni media komik 2. Menggunakan metode eksperimen	Diterapkan pada mata pelajaran IPA	

H. Definisi Operasional

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak terjadi kesalahpahaman tentang pengertian atau kurang jelasnya makna, maka perlu sebuah definisi operasional. Hal ini sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan penafsiran dan terhindar dari kesalahan pengertian pada pokok bahasan.

Definisi operasional yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana penyampaian pesan dalam proses pembelajaran.

2. Komik Edukatif

Komik merupakan salah satu bentuk bacaan yang di dalamnya berisi teks serta tulisan yang dipadukan semenarik mungkin. Komik edukatif yakni komik yang membawa pesan edukatif. Pemanfaatan media pembelajaran komik merupakan bentuk inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menggunakan media komik sebagai media pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang diperoleh peserta didik lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka. Dalam penelitian ini hasil belajar diberikan oleh guru dalam pembelajaran ekonomi materi pokok

sistem pembayaran tunai dan nontunai siswa kelas X MA Al-Ma'arif Singosari.

4. Mata Pelajaran Ekonomi pada Materi Pokok Sistem Pembayaran Tunai dan Nontunai

Mata pelajaran Ekonomi yang akan dijadikan penelitian adalah materi bahasan yang berkaitan dengan sistem pembayaran tunai dan nontunai dimana materi tersebut terdapat pada mata pelajaran ekonomi kelas X semester II. Dengan materi bahasan menyangkut pengertian uang, cara membuat uang, uang sebagai alat pembayaran dan bank sebagai tempat berkumpulnya uang.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penulisan dan sebagai bahan acuan agar tidak keluar dari permasalahan maka perlu adanya sistematika pembahasan. Sistematika yang dipakai dalam penulisan penelitian ini adalah :

BAB I, PENDAHULUAN yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, ruang lingkup penelitian, originalitas penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN TEORI : Kajian pustaka. Meliputi deskripsi teoritis tentang masalah yang diteliti yakni pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa. Serta memuat landasan teori dan kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN : Pokok-pokok bahasa pada metode penelitian yang terdiri dari lokasi penelitian, pendekatan dan jenis penelitian,

variabel penelitian, populasi dan sampel, data dan sumber data, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, uji validitas dan reabilitas, analisis data dan prosedur penelitian.

BAB IV : PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN : dalam bab ini akan disajikan uraian yang terdiri atas deskripsi data yang disajikan dengan topik sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian dan hasil analisis data.

BAB V : PEMBAHASAN : Pembahasan terhadap temuan-temuan penelitian yang telah dikemukakan di dalam bab 4 mempunyai arti penting bagi keseluruhan kegiatan penelitian. Kemudian temuan-temuan tersebut dianalisis sampai menemukan sebuah hasil dari apa yang sudah tercatat sebagai rumusan masalah.

BAB VI : PENUTUP : Pada bab VI atau bab terakhir dari skripsi dimuat dua hal pokok yakni kesimpulan dan saran dari penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.¹¹ Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.¹² Media dapat dikatakan sebagai sebuah alat yang mempunyai fungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan dan sarana untuk menyampaikan pesan.¹³

Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan *Association of Education and Communication Technology* (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Sedangkan Y miarso, mengarahkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan,

¹¹ Heinich et al, 2002; ibrahim 1997. Dalam buku Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm. 4.

¹² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013), hlm. 4.

¹³ Hujair Ah sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3.

perhatian dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar.¹⁴

Gerlach dan Ely menyatakan: *“A medium, conceived is any person, material or event that establishes, skill and attitude”*. Menurut Gerlach secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada saat proses belajar. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, *slide*, dan bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar ataupun kegiatan seperti diskusi, seminar, karyawisata, simulasi dan lain sebagainya yang dimaksudkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan serta mengubah sikap dan menambah keterampilan.¹⁵

Dari beberapa pengertian tentang media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau bahan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yang dimana melalui alat tersebut terdapat pengetahuan untuk menunjang kegiatan pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Rudi Bretz dalam buku media pembelajaran mengklasifikasikan ciri-ciri utama media terletak pada tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak. Adapun bentuk visual itu sendiri dibedakan

¹⁴ Ibid, hlm. 3-4.

¹⁵ Ibid, hlm. 204-205.

mejadi tiga bentuk yaitu gambar visual, garis dan simbol. Disamping itu terdapat perbedaan yang lainnya yakni media sinar (*transmisi*) dan media rekam (*recording*), sehingga terdapat delapan klasifikasi terkait media pembelajaran yakni sebagai berikut:

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media ceta

Sedangkan Oemar Hamalik mengklasifikasi media pengajaran menjadi empat jenis, yakni sebagai berikut:

- 1) Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya *filmstrip*, *transparansi*, *micro projection*, papan tulis, buletin *board*, gambar-gambar, ilustrasi, *chart*, grafik, poster, peta dan globe.
- 2) Alat-alat yang bersifat *auditif* atau hanya dapat didengar misalnya: *phonograph record*, transkripsi electricis, radio, rekaman pada *tape recorder*.
- 3) Alat-alat yang dapat dilihat dan didengar, misalnya film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan, misalnya: model, spicemens, bak pasir, peta electricis, koleksi diorama.

- 4) Dramatisasi, bermain peranan, sosiodrama, sandiwara boneka dan sebagainya.

Selain itu para ahli media pembelajaran yang lainnya juga membagi jenis-jenis media pengajaran sebagai berikut:

- 1) Media asli dan tiruan
- 2) Media bentuk papan
- 3) Media bagan dan grafis
- 4) Media proyeksi
- 5) Media dengar (audio)
- 6) Media cetak atau printed materials¹⁶

c. Fungsi Media Pengajaran

Levie & Lents mengemukakan empat fungsi media pengajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afeksi, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris. Masing-masing penjelasan fungsinya adalah sebagai berikut:

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa artinya media pembelajaran harus menarik agar dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan maupun teks materi pelajaran. Oleh karena itu diharapkan guru menggunakan media yang menarik perhatian siswa.

¹⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Padang: Ciputut Pers, 2002), hlm. 27-29.

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Nantinya melalui kegiatan membaca siswa menjadi lebih mudah mengingat pelajaran. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media tersebut.

Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pengajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.¹⁷

Dari beberapa uraian mengenai fungsi media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus menarik perhatian dan minat baca siswa, dapat menambah wawasan siswa serta dapat mengasah ranah kognitif siswa.

d. Pertimbangan dalam Pemilihan Media Pembelajaran

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 16-17.

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut:

- 1) *Motivasi*. Harus ada kebutuhan, minat atau keinginan untuk belajar dari siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Lagi pula, pengalaman yang dialami siswa harus relevan dan bermakna baginya. Oleh karena itu, perlu untuk melahirkan minat dengan perlakuan yang memotivasi dari informasi yang terkandung dalam media pengajaran itu.
- 2) *Perbedaan individual*. Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. tingkat kecepatan penyajian informasi melalui media harus berdasarkan kepada tingkat pemahaman.
- 3) *Tujuan pembelajaran*. Pada saat siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari pada saat pembelajaran tersebut, maka kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. Disamping itu pernyataan mengenai tujuan belajar yang ingin dicapai dapat memudahkan guru dalam merancang materi. Tujuan ini akan menentukan bagian isi yang mana yang harus mendapatkan perhatian pokok dalam media pembelajaran.

- 4) *Organisasi Isi*. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis bila materi disusun dan diurutkan secara teratur. Di samping itu, tingkatan materi yang akan disajikan ditetapkan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi.
- 5) *Persiapan sebelum belajar*. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk penggunaan media dengan sukses. Dengan kata lain, ketika merancang materi pelajaran, perhatian harus ditujukan kepada sifat dan tingkat persiapan siswa agar tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- 6) *Emosi*. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pengajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditujukan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.
- 7) *Partisipasi*. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif oleh siswa jauh lebih baik daripada mendengarkan dan menonton

secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran itu. Oleh karena itu dibutuhkan partisipasi aktif oleh siswa agar kegiatan pembelajaran lebih berkesan untuk siswa.

- 8) *Umpan balik*. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. Pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi siswa tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- 9) *Penguatan (reinforcement)*. Apabila siswa berhasil belajar ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku di masa-masa yang akan datang.
- 10) *Latihan dan pengulangan*. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan dan keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian ia dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang. Oleh karena itu dibutuhkan pengulangan-pengulangan agar pembelajaran

yang sedang berlangsung dapat menetap dalam ingatan siswa pada jangka waktu yang lama.

11) *Penerapan*. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan hal ini, siswa belum dapat dikatakan memiliki pemahaman yang sempurna. Siswa semestinya pernah dibantu untuk mengenali atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bernalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.¹⁸

e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Profesor Ely dalam kuliahnya di Fakultas Pascasarjana IKIP Malang tahun 1982 mengatakan bahwa pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya tidak diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis, beliau menyarakannya untuk memepertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk

¹⁸ Ibid, hlm. 70-72

mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakai (misalnya siswa dan guru).

Dalam hubungan ini Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lain yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media.

Pertama adalah ketersediaan sumber setempat. Artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Pengajar dapat mensiasati penggunaan media pembelajaran dengan membeli ataupun membuat sendiri, dari kedua hal tersebut harus disesuaikan dengan kondisi yang ada.

Kedua adalah menjadi sangat penting dan membutuhkan banyak pertimbangan apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya.

Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya, media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Sebisa mungkin penggunaan media pembelajaran dapat digunakan untuk jangka waktu yang lama serta mudah dan praktis untuk dibawa ke manapun.

Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang. Ada jenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program film bingkai). Namun bila dilihat kestabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang

program film bingkai mungkin lebih murah dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti.

Hakekat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.¹⁹ Dalam memilih media pembelajaran hal-hal di atas nampaknya harus dijadikan pedoman sebelum guru benar-benar memilih dan menggunakan media yang ada.

f. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut *Encyclopedia of Educational Research*, nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi “verbalisme”.
- 2) Memperbesar perhatian para siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajar lebih mantap.
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan untuk berusaha sendiri di kalangan siswa.
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.

¹⁹ Arief Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Press, 2010), hlm. 85-86.

- 6) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Selain itu terdapat sejumlah nilai praktis dari media pendidikan sebagai berikut :

- 1) Media pendidikan melampaui batas pengalaman pribadi siswa. Biasanya kesempatan untuk memperoleh pengalaman dibatasi oleh faktor-faktor perorangan dan kondisi-kondisi yang ada dalam masyarakat.
- 2) Media pendidikan melampaui batas-batas ruang kelas. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya. Dalam pengajaran tradisional, para siswa hanya membicarakan tentang fakta dengan jalan mendengarkan ceramah atau membaca buku, tidak ada kontak langsung dengan gejala-gejala sosial dan alamiah. Dengan pengajaran modern, dengan menggunakan media pendidikan, para siswa dibawa ke dalam kontak langsung dengan gejala kehidupan yang sesungguhnya, misalnya dengan menggunakan rekaman, diagram, eksperimen, karyawisata, dan sebagainya.
- 3) Media pendidikan memberikan informasi/kesamaan dalam pengamatan. Pengamatan para siswa terhadap sesuatu biasanya berbeda-beda bergantung pada perangsangan pengalaman masing-masing. Melalui media pendidikan guru dapat memberikan persepsi yang sama terhadap suatu benda atau peristiwa tertentu kepada para

siswa dalam kelas itu. Persepsi yang sama akan menimbulkan pengertian dan pengalaman yang sama.

- 4) Media pendidikan akan memberikan pengertian/konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti. Belajar dengan cara demikian akan lebih ekonomis dan tidak membuang-buang waktu serta tenaga.
- 5) Media pendidikan membangkitkan keinginan dan minat-minat yang baru. Melalui alat/media para siswa akan memperoleh pengalaman lebih luas dan lebih kaya. Dengan demikian persepsinya akan menjadi lebih tajam dan pengertiannya menjadi lebih tepat. Dan akan menimbulkan keinginan-keinginan serta minat belajar yang baru.
- 6) Media pendidikan membangkitkan motivasi dan perangsang kegiatan belajar. Media pendidikan memberikan pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pada siswa. Periode orientasi pengajaran akan berlangsung lebih efektif apabila guru menggunakan media pendidikan, misalnya dengan memasang gambar dan papan stempel.
- 7) Media pendidikan akan memberikan pengalaman yang menyeluruh. Pengalaman-pengalaman yang kongkrit lambat laun menjadi/berintegrasi menjadi pengertian/kesimpulan yang abstrak.²⁰

Dari berbagai macam pemaparan mengenai manfaat media pembelajaran hal yang terpenting adalah media pembelajaran harus dapat menggugah semangat belajar siswa sehingga siswa akan mudah menerima

²⁰ Hamalik oemar, *Media Pedidikan* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 1989), hlm. 15-18.

materi yang diajarkan, pengalaman pembelajaran tersebut akan membuat siswa lebih mengingat apa yang telah dipelajarinya.

2. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Media Pembelajaran Komik

Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”.

Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan demikian, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita.²¹

Sedangkan Pujani Setyosari mendefinisikan komik pada mulanya adalah suatu bentuk sajian ceritera dengan menggunakan seri gambar yang lucu. Tetapi sekarang ini pengertian komik diperluas dan semua cerita yang bergambar disebut komik. Komik merupakan buku komersial yang sangat laris sebagai buku bacaan anak-anak usia sekolah hingga orang dewasa. Hal ini disebabkan karena bentuk cerita yang dikemas secara sederhana, mudah dimengerti hingga mudah dipahami isinya.²²

²¹ Maharsi Indiria, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* (yogyakarta: Kata Buku, 2010), hlm. 3-4.

²²Setyosari Punaji, *Media Pembelajaran* (Malang: Elang Emas, 2005),131.

Komik mampu memberikan teks dan gambar secara bersamaan dan seni bercerita komik tersebut terletak dalam permainan antara gambar sebagai gambar mandiri dan gambar sebagai bagian dari urutan cerita.²³

Komik menurut pengertian yang sederhana dapat diartikan sebagai buku bacaan yang menarik yang berisi tentang perpaduan antara gambar dengan tulisan atau bacaan yang dimana melalui alur ceritanya dapat menggugah pembaca untuk terus membacanya.

b. Sejarah Komik

Pertama kalinya komik digunakan sebagai pengobar dari peristiwa perang surat kabar antara William Randolph Hearst dengan Joseph Pulitzer pada pertengahan tahun 1880-an. Lembaran berwarna dari majalah *Sunday* terbitan New York Journal dan New York World saling bersaing dalam usaha memperbesar peredarannya. Bagian penting dalam persaingan ini dimainkan dengan gambar-gambar yang lucu, yang meliputi perwatakan terkenal dengan *The Yellow Kid*. Coretan ini hasilnya cepat terkenal dengan bertambahnya New York World yang diterbitkan oleh Pulitzer. Dalam jangka waktu enam bulan, Hearst muncul dengan ruang komik yang terbaru, “. . . delapan halaman dari warna pelangi keperak-perakan yang bercahaya membuat pelangi tampak seperti sepotong pipa timah”. Judul karangan dari perwatakan yang diungkapkan oleh *Yellow Kid*, Hearst telah mengontrak artis komik asli, dan karya ciptaannya keluar dari

²³ Kompas, Desember 2002. Dalam buku Maharsi Indriana, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas* (yogyakarta: Kata Buku, 2010), hlm. 7.

The World. Pulitzer dengan segera membelinya kembali, tetapi ditawarkan lagi oleh Hearst dengan nilai harga yang lebih tinggi. lalu Pulitzer menyewa artis lain, sementara itu kedua surat kabar berusaha masing-masing untuk saling melebihi dengan versinya sendiri-sendiri. Segi yang berarti dari perumpamaan ini adalah untuk meningkatkan peredaran surat kabar. Baru kemudian komik-komik mempengaruhi kesadaran masyarakat Amerika dengan kuat. Perlu diingat bahwa tujuan utamanya adalah bersifat komersial, yaitu untuk menjual surat kabar serta buku komik.

Komik-komik baru segera diciptakan misalnya kita kenal seperti *Buster Brown* dan *The Katzen Jammer Kid*, merupakan komik-komik terlama hidupnya yang dimunculkan pada akhir tahun 1902. Serial *Katzen Jammers* sudah diperkenalkan dalam rangkaian cerita bergambar dengan perwatakan yang sama. Seniman lain membawakan gagasannya, dalam membawakan perwatakan-perwatakan yang sama, ditambah dengan rangka garis dalam kotak terpisah serta mengembangkan kepribadian komik yang ditonjolkan seperti dalam *Little Jimmy*. Pada tahun 1905 komik-komik telah lebih praktis dengan bentuk muka yang sama, kecuali format buku komik.

Buku-buku komik menjadi terkemuka pada pertengahan tahun 1930-an. Penelitian terhadap sejumlah peredaranya telah menunjukkan bahwa buku-buku komik dibaca oleh anak-anak di tingkat menengah dan hampir setengahnya dari siswa SMA, dan dibaca oleh kira-kira 1/3 dari penduduk Amerika, antara umur 18 dan 30 tahun. Oleh para siswa SMP dan SMA

buku-buku komik hanya dibaca sesekali. Penyelidikan ini membuktikan bahwa komik telah memberi pengaruh yang besar dalam kehidupan para remaja dan para orang tua.²⁴ Hingga saat ini masih banyak pelajar, kalangan muda ataupun orang tua yang masih mengidolakan komik sebagai buku bacaan, mulai dari komik dengan cerita humor hingga komik edukatif.

c. Ciri-ciri Komik

Komik merupakan buku bacaan yang disukai dan lebih laris dibandingkan dengan buku bacaan lain, hal ini disebabkan karena ciri-ciri komik antara lain sebagai berikut:

1. Bersifat personal, artinya dengan membaca komik pembaca menjadi terbawa dan terlibat secara emosional dengan pelaku utama dalam cerita komik tersebut.
2. Humor yang kasar, artinya penggunaan bahasa pada komik menggunakan bahasa lisan yang mudah dipahami dan dimengerti oleh orang awam.
3. Bahasa percakapan atau bahasa pasaran, artinya komik menggunakan bahasa sehari-hari yang lebih mengena bagi para pembacanya.
4. Penyederhanaan perilaku yang menggambarkan moral dan jiwa pelaku, artinya pola perilaku dalam cerita komik cenderung disederhanakan sehingga mudah diterka.²⁵

d. Macam-macam Bentuk Komik

²⁴ Nana Sudjana, op.cit, hlm. 64-65.

²⁵ Setyosari Punaji, op.cit, hlm. 313-132.

Menurut Bonneff, komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*comic strip*) dan buku komik atau *comic-books*. Namun dalam perkembangan selanjutnya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula *web comic* atau komik online.

1) Komik Strip (*Comis Strips*)

Istilah komik strip merujuk pada komik yang terdiri dari beberapa panel saja dan biasanya muncul di surat kabar ataupun majalah. Komik jenis ini terbagi menjadi dua kategori:

a) Komik strip bersambung

Merupakan komik yang terdiri dari tiga atau empat panel yang terbit di surat kabar atau majalah dengan cerita yang bersambung dalam setiap edisinya.

b) Kartun komik

Merupakan komik yang hanya terdiri dari tiga atau empat panel yang merupakan alat protes dalam bentuk banyolan. *Comic strips* kategori ini dikenal juga sebagai *Comic Cartoon* atau Kartun Komik.

2) Buku Komik (*Comic Book*)

Buku komik atau *coomic book* adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *coomic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin.

3) Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Sebetulnya yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-tema yang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.

4) Komik Kompilasi

Merupakan kumpulan dari beberapa judul komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.

5) *Web Comic* (Komik Web)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situasi web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relatif lebih murah dibanding media cetak dan jangkauannya sangat luas tak terbatas.

e. Komik Berdasarkan Jenis Cerita

Berdasarkan jenis ceritanya komik dibagi menjadi:

1) Komik Edukasi

Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistik seni. Keragaman gambar dan cerita yang ditawarkannya menjadikannya sebagai atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya pesan didaktis kepada masyarakat

awam. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif.

Adapun komik yang digunakan peneliti dalam penelitian ini merupakan komik edukasi yang berisikan cerita mengenai kehidupan ekonomi.

2) Komik Promosi (Komik Iklan)

Visualisasi komik promosi ini biasanya menggunakan vigur superhero atau tokoh yang merupakan manifestasi citra dari produk yang dipromosikan.

3) Komik Wayang

Komik wayang berarti komik yang bercerita tentang cerita wayang. Komik jenis ini di Indonesia muncul di tahun 60-70an.

4) Komik Silat

Komik silat sangatlah populer, karena tema-tema silat yang didominasi oleh adegan laga atau pertarungan sampai saat ini masih menjadi idola. Untuk setting cerita komik jenis ini menyesuaikan budaya dari masing-masing negara yang menerbitkan komik tersebut.²⁶

Dalam pembagian komik menurut ceritanya, komik yang peneliti maksud sebagai media pembelajaran Ekonomi merupakan jenis komik edukasi karena komik tersebut berisi tentang pengetahuan mengenai materi

²⁶ Ibid, hlm. 13-27

yang sesuai diajarkan dalam mata pelajaran ekonomi yang akan peneliti jadikan objek dalam penelitian.

f. Keuntungan dan Kerugian Komik

Komik mempunyai ciri yang baik dan buruk yang menyangkut bidang kesehatan mental prestasi akademik, dan perkembangan kepribadian. Selama membaca komik merupakan bentuk bermain yang disukai anak, setiap anak yang tidak diperbolehkan membaca akan dianggap “Lain”, dan ini dapat sangat merusak secara psikologis. Berikut ini adalah keuntungan dan kerugian komik:

a) Argumen yang menguntungkan komik

- (1) Komik membekali anak dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan.
- (2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi anak mengembangkan keterampilan membaca.
- (3) Prestasi pendidikan yang dicapai anak yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya.
- (4) Anak diperkenalkan dengan kosa kata yang luas, banyak kata dijumpainya lagi dalam bacaan lain.
- (5) Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebarkan propaganda, terutama propaganda yang menentang prasangka.
- (6) Komik memberi anak sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan.

- (7) Anak mungkin mengidentifikasi dirinya dengan tokoh buku yang memiliki sifat yang dikaguminya.

b) Argumen yang merugikan komik

- (1) Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna.
- (2) Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks.
- (3) Terdapat sedikit atau bahkan tidak ada kemajuan pengalaman membaca dalam komik.
- (4) Lukisan, cerita, dan bahasa komik kebanyakan bermutu rendah.
- (5) Cerita yang berkaitan dengan seks, kekerasan dan ketakutan terlalu merangsang dan sering menakutkan anak.
- (6) Komik menghambat anak melakukan bentuk bermain lain.
- (7) Dengan menggambarkan perilaku antisosial, komik mendorong timbulnya agresi dan kenakalan remaja.
- (8) Komik menjadikan kehidupan sebenarnya membosankan dan tidak menarik.
- (9) Komik menimbulkan stereotip terhadap orang-orang dan ini mendorong timbulnya prasangka.²⁷

²⁷ Hurlock B Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta: Erlangga, 2005) hlm 338-339

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.²⁸

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar mengusahakan perubahan perilaku dalam domain-domain tersebut sehingga hasil belajar merupakan perubahan perilaku dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁹

b. Ranah-ranah Hasil Belajar

Berikut ini adalah ranah-ranah dalam penilaian hasil belajar:

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif itu terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. keenam jenjang dimaksud adalah: (1)

²⁸ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Surakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm. 44.

²⁹ Ibid, hlm. 54.

Pengetahuan/hafalan/ingatan (*knowledge*), (2) Pemahaman (*comprehension*), (3) Penerapan (*application*), (5) Analisis (*analysis*), (5) Sintesis (*synthesis*) dan (6) Penilaian (*evaluation*).

2) Ranah Efektif

Taksonomi untuk daerah afektif mula-mula dikembangkan oleh David R. Krathwohl dan kawan-kawan dalam buku yang diberi judul *Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.

Ranah kognitif ini dalam pembagian secara lebih rinci dibagi lagi ke dalam lima jenjang yakni: (1) *Receiving* atau *attending* (menerima atau memperhatikan), (2) *Responding* (menanggapi), (3) *Valuing* (menilai atau menghargai), (4) *Organization* (mengatur atau megorganisasikan), (5) *Characterization by a Value or Value Complex* (karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai).

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima

pengalaman tertentu. Hasil belajar ranah psikomotorik dikemukakan oleh Simpon yang menyatakan bahwa hasil belajar psikomotor ini tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku). Hasil belajar kognitif dan hasil belajar afektif akan menjadi hasil belajar psikomotor apabila peserta didik telah menunjukkan perilaku atau perbuatan tertentu sesuai dengan makna yang terkandung dalam ranah kognitif dan ranah afektifnya.³⁰

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yakni :

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.

³⁰ Sudijono Anas, *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1995), hlm. 49-58.

Faktor-faktor di atas dalam banyak hal sering saling berkaitan dan mempengaruhi satu sama lain. Seorang siswa yang bersifat *conserving* terhadap ilmu pengetahuan atau bermotif ekstrinsik (faktor eksternal) umpamanya, biasanya cenderung mengambil pendekatan belajar yang sederhana dan tidak mendalam. Sebaliknya, seorang siswa yang berintelengensi tinggi (faktor internal) dan mendapat dorongan positif dari orangtuanya (faktor eksternal), mungkin akan memilih pendekatan belajar yang lebih mementingkan kualitas hasil pembelajaran.³¹

d. Bentuk-bentuk Tes untuk Mengukur Hasil Belajar

Tes hasil belajar adalah merupakan salah satu jenis tes yang digunakan untuk mengukur perkembangan atau kemajuan belajar peserta didik, setelah mereka mengikuti proses belajar.

Sebagai alat pengukur perkembangan dan kemajuan belajar peserta didik, apabila ditinjau dari segi bentuk soalnya, dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: tes hasil belajar untuk bentuk uraian (selanjutnya disingkat dengan tes uraian), dan tes hasil belajar bentuk obyektif (selanjutnya disingkat tes obyektif).³²

1) Tes Subyektif

Tes subyektif pada umumnya berbentuk esai (uraian). Tes bentuk esai adalah sejenis tes kemajuan belajar yang memerlukan jawaban yang

³¹ Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm. 130.

³² Sudjiono Anas, op.cit, hlm. 99.

bersifat pembahasan atau uraian kata-kata. Soal-soal bentuk esai biasanya jumlahnya tidak banyak, hanya sekitar 5-10 buah soal dalam waktu kira-kira 90 s.d 120 menit. Soal-soal bentuk esai ini menuntut kemampuan siswa untuk dapat mengorganisir, menginterpretasi, menghubungkan pengertian-pengertian yang telah dimiliki. Dengan singkat dapat dikatakan bahwa tes esai menuntut siswa untuk dapat mengingat-ingat dan mengenal kembali, dan terutama harus mempunyai daya kreativitas yang tinggi.

2) Tes Obyektif

Tes obyektif adalah tes yang dalam pemeriksaanya dapat dilakukan secara obyektif. Hal ini memang dimaksudkan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes bentuk esai. Dalam penggunaan tes obyektif ini jumlah soal yang diajukan jauh lebih banyak dari pada tes esai. Kadang-kadang untuk tes yang berlangsung selama 60 menit dapat diberikan 30-40 buah soal.³³

³³ Arikunto Suharsimi, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 177-180.

4. Pembelajaran Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai

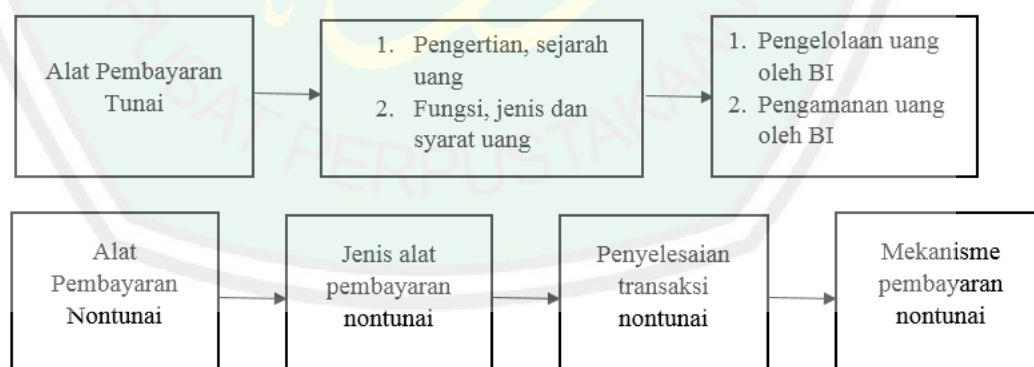
Kompetensi Inti :

3. Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

Kompetensi Dasar :

- 3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran

Pokok bahasan pada materi ini digambarkan pada peta konsep sebagai berikut:



5. Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Hasil Belajar

Menurut Daryanto media pembelajaran memiliki manfaat dapat merangsang minat, pikiran serta perasaan siswa dalam pembelajaran, jika minat dan pikiran siswa terfokus untuk belajar maka hal itu berarti media pembelajaran dapat digunakan untuk mempengaruhi hasil belajar.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai juga berpendapat bahwa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Seperti yang telah dijelaskan, macam-macam komik salah satunya adalah komik edukatif, komik edukatif merupakan komik yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. seperti pula pada komik yang peneliti gunakan sebagai obyek penelitian untuk mengetahui pengaruh komik terhadap hasil belajar siswa.

B. Kerangka Berfikir

Berdasarkan landasan teori di atas dapat ditarik suatu kerangka berpikir dengan bagan sebagai berikut:



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang yang beralamat di Jalan Masjid No. 33. Peneliti memilih lokasi ini guna memahami pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan non tunai pada siswa kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

B. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai pada siswa kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Sebab penelitian ini dirancang untuk mengetahui pengaruh besarnya variabel independen (penggunaan media pembelajaran komik) terhadap variabel dependen (hasil belajar siswa).

Dengan demikian, nantinya dapat diketahui dari data yang diperoleh yang telah dianalisis mengenai seberapa besar variabel independen (penggunaan media pembelajaran komik) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (hasil belajar) yang ditunjukkan menggunakan angka-angka mengingat penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan bentuk *Quasi Eksperimental Design*. Eksperimen dapat

diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Dalam *Quasi Eksperimental Design* mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.³⁴

Rancangan Quasi Eksperimental yang digunakan adalah rancangan kelompok-kontrol (pra test dan post-test) nonekuivalen (*nonequivalent [pre-test and post-test] control group design*).

Dalam rancangan ini, kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B) diseleksi tanpa prosedur penempatan acak (*without random assignment*). Pada dua kelompok tersebut, sama-sama dilakukan *pretest* dan *posttest*. Hanya kelompok eksperimen (A) saja yang di *treatment*.³⁵

Kelompok A	O		X		O
Kelompok B	O				O

C. Variabel penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁶ Adapun variabel dalam penelitian ini dibedakan menjadi dua, yaitu:

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 107.

³⁵ Creswell John W, *Research Design Pendekatan kualitatif Kuantitatif, dan Mixed* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hlm. 242.

³⁶ *Ibid*, hlm. 61.

1. *Independent variable* atau variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media pembelajaran komik karena kemunculannya atau keberadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain.
2. *Dependent variable* atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa kelas X mata pelajaran ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai, disebut demikian karena kemunculannya disebabkan oleh variabel lain.

D. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³⁷ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang, yang dijabarkan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1 Daftar Populasi Penelitian

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	X MIA 1	50 Siswa
2.	X MIA 2	50 siswa
JUMLAH		100 Siswa

Sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang dijadikan objek/subjek penelitian. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.³⁸ Sampel ini merupakan bagian dari populasi yang memiliki sifat karakteristik yang sama sehingga benar-benar

³⁷ Ibid, hlm. 117.

³⁸ Ibid, hlm. 118.

mewakili populasi. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dua kelas yaitu kelas X MIA 1 dan kelas X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang, dimana kelas X MIA 1 jumlahnya 50 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas X MIA 2 jumlahnya 50 siswa sebagai kelas eksperimen. Dengan demikian objek keseluruhan dalam penelitian ini berjumlah 100 peserta didik.

E. Data dan Sumber Data

Data adalah fakta empiris yang dikumpulkan oleh peneliti untuk kepentingan memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian. Data penelitian dapat berasal dari berbagai sumber yang dikumpulkan dengan menggunakan berbagai teknik selama kegiatan berlangsung.³⁹ Dengan demikian data dalam penelitian ini adalah berbagai keterangan atau informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Data yang digunakan adalah data kuantitatif yang dijelaskan dengan angka-angka sehingga dapat diukur dan dihitung secara langsung. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder.

1. Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh peneliti secara langsung dari sumber datanya.⁴⁰ Data primer dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan tes berupa pretest dan posttest untuk mengetahui hasil belajar ekonomi materi pokok sistem pembayaran tunai dan nontunai pada objek yang telah dipilih.

³⁹ Trianto, *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan* (Surabaya: Kencana, 2009), hlm. 279.

⁴⁰ Ibid, hlm. 279.

3. Data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada.⁴¹ Adapun data sekunder dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Sejarah sekolah
- b) Visi dan Misi
- c) Daftar nama-nama siswa
- d) Daftar jumlah guru
- e) Data sarana dan prasarana sekolah
- f) Dll

2. Instrumen Penelitian

Pada dasarnya, meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena alam maupun fenomena sosial. Oleh karena itu harus ada alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian bisa dinamakan dengan instrumen penelitian.⁴² Instrumen juga dapat diartikan sebagai alat bantu merupakan saran yang dapat diwujudkan dalam benda, misalnya angket, daftar cocok, pedoman wawancara, lembar/panduan pengamatan, soal tes, inventori, dan skala.⁴³

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang berasal dari lapangan, seorang peneliti biasanya menggunakan instrumen yang baik dan mampu mengambil informasi dari objek atau subjek yang diteliti.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis. Lembar instrumen dalam tes ini berupa tes yang berisi soal-soal tes yang terdiri atas butir-

⁴¹ Ibid, hlm. 280.

⁴² Anshori Muslich dan Sri Isnawati, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Surabaya: Pusat Penerbit dan Percetakan Unair), hlm. 73.

⁴³ Trianto, *op.cit*, hlm. 263.

butir soal. Setiap butir soal mewakili satu jenis variabel yang diukur.⁴⁴ Jenis tes tertulis yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes uraian. Tes uraian dan tes esay, kedua jenis tes ini digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang materi pokok sistem pembayaran tunai dan nontunai mata pelajaran ekonomi yang diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Tes dilakukan pada akhir pembelajaran (*posttest*).



⁴⁴ Ibid, hlm. 264.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

KD	Indikator Soal	No Soal	
		Pretest	Posttest
3.6. Mendesripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	3.6.1 mengidentifikasi pengertian uang	1,	1
	3.6.2 mengidentifikasi sejarah uang	2,3,26	2,3,26
	3.6.3 mengidentifikasi fungsi, jenis, dan syarat uang	4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13, 22,23,27,28,29,30	4,5,6,7,8,9 ,11,12,13, 14,15,16,27,28,29,30
	3.6.4 mengidentifikasi pengelolaan uang oleh BI	14,15,24	10,17,18
	3.6.5 mengidentifikasi pengamanan uang oleh BI	21,25	19,20
	3.6.6 mengidentifikasi jenis pembayaran tunai dan nontunai	15,16,17	21,22,23
	3.6.7 mengidentifikasi penyelesaian pelayanan nontunai	19,20	24,25

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.⁴⁵

Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Pengumpulan data dengan tes

Pengumpulan data melalui tes dapat dilihat dari hasil pre-test dan post tes yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa setelah diberi perlakuan.

2. Pengumpulan data dengan wawancara/interview

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, serta apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁴⁶

3. Dokumentasi

Tidak kalah penting dengan metode-metode lain, ialah metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, dan agenda.⁴⁷

⁴⁵ Sugiyono, *op.cit*, hlm. 308.

⁴⁶ Ibid, hlm 317.

⁴⁷ Ibid, hlm. 278.

Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang sejarah, visi dan misi, dan nilai hasil belajar siswa MA Al-Ma'arif Sigosari Malang serta foto selama pembelajaran waktu penelitian.

H. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.⁴⁸

Penelitian ini menggunakan uji validitas isi. Validitas isi berkenaan dengan kesanggupan instrumen mengukur isi yang harus diukur. Artinya, alat ukur tersebut mampu mengungkap isi suatu kosep atau variabel yang hendak diukur.⁴⁹

Adapun kriteria dalam tes hasil belajar yang perlu ditelaah adalah sebagai berikut:

- a) Ketetapan penggunaan bahasa atau kata
- b) Kesesuaian antara soal dengan materi atau kompetensi dasar dan indikator
- c) Soal yang diujikan tidak menimbulkan penafsiran ganda
- d) Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan dari soal

⁴⁸ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 211.

⁴⁹ Sudjana Nana dan Ibrahim, *Penelitian dan Peilaian Pendidikan* (Bandung: Sinar Baru Alesindo, 2004), hlm. 117.

Instrumen dikatakan valid jika validator telah menyatakan kesesuaian dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Berikut ini adalah paparan deskriptif hasil validasi ahli materi Sistem Pembayaran Tunai dan Nontunai terhadap penggunaan media pembelajaran komik pada siswa kelas X dengan diajukan melalui metode kuisioner dengan instrumen angket.

Tabel 3.3 Hasil Penilaian Ahli Materi Ekonomi terhadap soal uji coba penggunaan media pembelajaran komik pada siswa kelas X.

No.	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket	Skala Penilaian
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa SMA/MA	3	4	75%	Valid	Tidak revisi	Sesuai
2.	Kesesuaian antara soal dengan materi atau kompetensi dasar dan indikator	2	4	50%	Kurang valid	Revisi	Kurang sesuai
3.	Soal yang dibuat tidak menimbulkan penafsiran ganda	3	4	75%	Valid	Tidak revisi	Sesuai
4.	Penulisan teks sudah sesuai EYD	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
5.	Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan dari soal sudah jelas	3	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sesuai
6.	Soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA/MA	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
7.	Soal menggali wawasan siswa	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
8.	Kesesuaian memilih jenis dan ukuran huruf pada soal	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
9.	Soal uraian yang diberikan jelas	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai

10.	Petunjuk dan perintah untuk mengerjakan soal sudah jelas	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
-----	--	---	---	------	-------	--------------	---------------

Keterangan:

X = Jawaban dari validator (Ibu Kusumadyah Dewi, M.AB)

X_i = Skor Jawaban Tertinggi

P = Presentase Tingkat Kevaliditan

Tabel 3.4 Validitas Ahli Materi

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase
Valid	6	60%
Cukup valid	3	30%
Kurang valid	1	10%
Tidak valid	0	0%

Dari hasil presentase di atas dapat disimpulkan, tingkat kevaliditan mencapai presentase 60%, hal ini dapat dilihat dari penilaian angket penilaian dari Ahli materi pada nomor 4,6,7,8,9 dan 10 sementara untuk nomor 1, 3 dan 5 cukup valid dan pada nomor 2 perlu adanya perbaikan mengenai kompetensi dasar dan kejelasan materi pada kisi-kisi soal. Berikut ini adalah kritik dan saran hasil validasi oleh ahli materi mengenai instrumen penelitian tersebut.

Tabel 3.5 Kritik dan Saran Hasil Validitas Oleh Ahli Materi

Nama Validator Ahli Materi	Kritik Dan Saran
Kusumadyah Dewi, M.AB	<p>a. Pada kompetensi dasar menyebutkan lembaga keuangan Bank dan onbank tetapi soalnya tentang uang</p> <p>b. Ada beberapa soal yang memerlukan perbaikan (seperti di lembar soal)</p> <p>c. Uang elektronik yang saat ini menjadi tren, juga perlu diperkenalkan</p>

Setelah dilakukan uji validitas instrumen dengan ahli materi pada tahap pertama selanjutnya peneliti melakukan revisi terhadap instrumen yang telah dibuat. Setelah dilakukan revisi peneliti melakukan uji validitas kembali dengan ahli materi yang sama. Berikut ini adalah hasil uji validitas setelah dilakukan revisi atau perbaikan.

Tabel 3.6 Revisi Hasil Penilaian Ahli Materi Ekonomi terhadap Soal Uji Coba Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Siswa Kelas X

No.	Pernyataan	X	Xi	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket	Skala Penilaian
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa SMA/MA	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
2.	Kesesuaian antara soal dengan materi atau kompetensi dasar dan indikator	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
3.	Soal yang dibuat tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
4.	Penulisan teks sudah sesuai EYD	3	4	75%	Valid	Tidak revisi	Sesuai
5.	Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan dari soal sudah jelas	3	4	75%	Valid	Tidak revisi	Sesuai
6.	Soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA/MA	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
7.	Soal menggali wawasan siswa	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
8.	Kesesuaian memilih jenis dan ukuran huruf pada soal	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
9.	Soal uraian yang diberikan jelas	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai
10.	Petunjuk dan perintah untuk mengerjakan soal sudah jelas	4	4	100%	Valid	Tidak revisi	Sangat sesuai

Keterangan:

X = Jawaban dari validator (Ibu Kusumadyah Dewi, M.AB)

Xi = Skor Jawaban Tertinggi

P = Presentase Tingkat Kevaliditan

Tabel 3.7 Tabel Validitas Ahli Materi

Tingkat Validitas	Frekuensi	Presentase
Valid	8	80%
Cukup valid	2	20%
Kurang valid	0	0%
Tidak valid	0	0%

Dari hasil presentase di atas dapat disimpulkan tingkat kevalidan mencapai presentase 80%, hal ini dapat dilihat dari angket penilaian dari Ahli materi pada nomor 1,2,3,6,7,8,9 dan 10, sementara untuk nomor 4 dan 5 cukup valid. Dengan demikian dapat dilakukan uji coba terhadap instrumen soal.

I. Analisis Data

Setelah data terkumpul, langkah selanjutnya adalah melakukan analisis. Data yang valid dan reabel diperoleh peneliti dari hasil pengumpulan data yang valid dan reabel pula.⁵⁰ Analisis data dilakukan setelah data dari sampel melalui instrumen terkumpul.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik mempunyai banyak pengertian, diantaranya adalah sebagai sekumpulan metode yang dapat digunakan untuk menarik kesimpulan yang masuk akal dari suatu data.⁵¹

⁵⁰ Asmanai jamal ma'ruf, *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan* (Jogjakarta: Diva Press, 2011), hlm. 125.

⁵¹ Muchlis anshori dan Sri Iswati, *Buku Ajar Metode Penelitain Kuantitatif* (Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair, 2009), hlm. 116.

Dalam statistik, rumus yang digunakan untuk menguji hipotesis satu sampel (satu perlakuan) adalah uji t.⁵² Dalam penelitian ini teknik statistik yang digunakan adalah teknik *t-test* atau uji t. Hal ini digunakan untuk mengetahui perbedaan siswa yang dikenai media pembelajaran komik dengan siswa yang tidak dikenai media pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah:

- H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan media komik edukatif pada kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.
- H_a : Ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan media komik edukatif pada kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

Sebagai uji prasyarat suatu penelitian, maka sebelum dilakukan uji t terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas pada data yang akan dianalisis. Namun peneliti juga melakukan uji homogenitas pada tahap pra penelitian. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan penelitian eksperimen.

⁵² Rahayu karyadinata, *Dasar-dasar Statistik Pendidikan* (Bandung: Pustaka Setia, 2012), hlm. 197.

Uji normalitas

Uji normalitas data adalah bentuk pengujian tentang kenormalan distribusi data. Tujuan dari uji ini adalah untuk mengetahui apakah data yang terambil merupakan data terdistribusi normal atau bukan. Maksud dari data terdistribusi normal adalah data akan mengikuti bentuk distribusi normal di mana data memusat pada nilai rata-rata dan median. Rumus yang digunakan adalah rumus *kai kuadrat* (chi kuarat) dengan simbol χ^2 .⁵³

J. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat tahap-tahap untuk melaksanakan penelitian.

Adapun tahap-tahapnya yakni sebagai berikut:

1. Tahap persiapan sebelum penelitian
 - a) Langkah awal yang penulis lakukan yaitu tahap persiapan sebelum penelitian adalah mengurus surat izin pelaksanaan penelitian.
 - b) Melakukan survei tempat untuk melihat karakteristik populasi yang akan diteliti.
 - c) Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing mengenai instrumen yang telah dibuat.
 - d) Setelah melakukan uji coba, mengelola data hasil uji coba dengan mencari validitas, daya pembeda, tingkat kesukaran butir soal
 - e) Menentukan butir soal yang layak untuk dijadikan instrumen penelitian.

⁵³ Rahayu kariadinata, *op.cit*, hlm 177.

2. Tahap pelaksanaan penelitian

- a) Menyebarkan soal yang telah dibuat agar diisi oleh para siswa.
- b) Melihat hasil dari pengujian soal.
- c) Mengumpulkan data-data yang mendukung penelitian atau yang diperlukan untuk penelitian.

3. Tahap akhir penelitian

- a) Menganalisis data hasil soal dengan menggunakan uji statistik.
- b) Mengetahui hasil reabilitas dan validitas melalui uji statistik.
- c) Melakukan penarikan kesimpulan terhadap hasil penelitian berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Penelitian

1. Sejarah Berdirinya MA Al-Ma'arif Singosari Malang

Keberadaan Madrasah Aliyah Al-Ma'arif Singosari Malang tidak dapat dilepaskan dari embrio Yayasan Pendidikan Al-Ma'arif Singosari yakni Madrasah Misbahul Wathon yang lahir pada tahun 1923. Lembaga pendidikan ini didirikan sebagai perwujudan kepedulian terhadap bangsa Indonesia yang saat itu masih di jajah Belanda. Almarhum Almaghfirulah Bapak K.H. Masjkoer (mantan Menteri Agama dan Wakil Ketua DPR/MPR RI) pendiri lembaga pendidikan ini bersama beberapa Kyai Sepuh pada awalnya menginginkan lembaga pendidikan ini mampu menyiapkan generasi muda yang mampu berjuang demi kemerdekaan bangsanya.

Sebelum kemerdekaan, siswa yang belajar di MMW ini hanya siswa putra saja, sebab saat itu belum lazim perempuan bersekolah formal. Murid-murid inilah yang pada masa revolusi kemerdekaan banyak bergabung dalam Lasykar Hizbullah dan Sabilillah yang markas besarnya berada di kota di Singosari, dan sebagai Panglima Besarnya adalah KH Zainul Arifin dan KH Masjkoer.

Sampai tahun 1929, proses belajar mengajar di MMW masih sering mendapat halangan, terutama dari Pemerintah Hindia Belanda. Atas saran Almarhum Almaghfurlah Bapak KH. Wahab Hasbullah, nama MMW diubah

menjadi Madrasah Nahdlatul Wathon dan sekaligus menjadi cabang Nahdlatul Wathon Surabaya.

Pada kurun waktu berikutnya, berbagai satuan pendidikan didirikan, mulai MINU, MTs, dan PGA NU yang nantinya menjadi MANU, tepat pada tanggal 1 September 1966. Semua lembaga ini bernaung di bawah bendera LPA (Lembaga Pendidikan Al-Ma'arif). LPA ini akhirnya berubah menjadi Yayasan Pendidikan Al-Ma'arif Singosari berdasarkan Akta No. 22 tahun 1977. Notaris E.H. Widjaja, S.H.

Dalam perkembangannya, sejak tanggal 29 Agustus 1983, MANU kemudian secara resmi mejadi Madrasah Aliyah Al-Ma'arif Singosari dengan status akreditasi TERDAFTAR berdasarkan piagam Madrasah Nomor L.m./3C.295C/1983, Kemudian meningkat menjadi DIAKUI bersasarkan SK. Departemen Agama RI No. B/E. IV/MA/02.03/1994 dan memiliki nomor statistik madrasah (NSM) 312350725156. Seiring dengan kemajuan yang diupayakan secara berkesinambungan dalam proses belajar-mengajar dan prestasi yang diraih, dari status DIAKUI, MA Al-Ma'arif Singosari kemudian meningkat berstatus akreditasi DISAMAKAN berdasarkan SK No. E.IV/PP/03/2/KEP/36.A/1999 tanggal 29 Maret 1999. Status terakhir MA Al-Ma'arif Singosari adalah terakreditasi "A" (Unggul) berdasarkan Piagam Akreditasi Nomor A/Kw.134/MA/192/2005 tanggal 27 Mei 2005.

2. Visi, Misi dan Tujuan Madrasah

Sebagai upaya memberikan arah, motivasi serta kekuatan gerak bagi seluruh jajaran yang terlibat langsung dalam pengembangan madrasah, maka dirumuskan visi dan misi yang dikembangkan di MA Al-Ma'arif Singosari.

Rumusan itu juga dipandang sangat penting untuk menyatukan persepsi, pandangan, cita-cita dan harapan-harapan semua pihak yang terlibat di dalamnya. Adapun Visi dan Misi MA Al-Ma'arif Singosari adalah sebagai berikut:

a) Visi

Menyelamatkan, Mengembangkan dan Memberdayakan Fitrah Manusia

b) Misi

Menyelenggarakan proses pendidikan yang didukung organisasi dan administrasi yang efektif, efisien, akuntabel serta berkelanjutan untuk menjamin outcome yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan masyarakat bernuansa ahlusunnah waljama'ah"

Uraian misi dari penyelenggaraan pembelajaran dan pendidikan di MA Al-Ma'arif Singosari Malang sebagai berikut:

- 1) Memacu semangat untuk menjadi manusia yang bertaqwa, soleh individual maupun sosial, islami, moderat, haus ilmu pengetahuan untuk mencapai derajat ulil albab serta bermanfaat bagi masyarakat.
- 2) Meningkatkan pengetahuan siswa dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka menunjang kelajutan studi pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi dan berkualitas.

- 3) Membiasakan penghayatan dan pelaksanaan nilai-nilai agama secara utuh dan inklusif.
- 4) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bersosialisasi dan berbudaya di masyarakat dihiiasi sikap tasammuh, tawazun, i;tidal dan tawassuth serta tidak bersikap eksklusif dalam beragama.
- 5) Menjadikan MA Al-Ma'arif sebagai lembaga pendidikan dinamis yang memproses sumber daya manusia berbasis imtaq dan teknologi serta menghasilkan prestasi akademik maupun nonakademik.

c) Tujuan

Berpijak pada visi, misi dan tradisi yang dikembangkan, maka MA Al-Ma'arif Singosari sebagai institusi pendidikan memiliki tujuan:

“Menuju madrasah berskala regioal berstandar nasional dengan berpedoman pada kaidah memelihara nilai lama yang luhur dan mengadopsi nilai-nilai baru yang lebih baik.”

3. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana dalam suatu lembaga pendidikan merupakan penunjang kelancaran proses belajar mengajar. Sarana dan prasarana yang tersedia di MA Al-Ma'arif Singosari Malang antara lain: ruang kelas, ruang tamu, ruag perpustakaan, ruang kepala madrasah, ruang guru, ruang BP/BK, ruang tata usaha, ruang Wakamad, laboratorium IPA, ruang koperasi siswa, ruang TI, ruang UKS, ruang OSIS, ruang pramuka, kamar mandi guru, kamar kecil siswa, masjid, laboratorium bahasa, green house, serta lapangan olahraga.

a) Sarana sumber belajar

Salah satu sumber belajar di MA Al-Ma'arif Singosari adalah perpustakaan, perpustakaan merupakan pusat sumber belajar yang utama. Di sekolah ini terdapat 1 perpustakaan dengan lebar 62 Meter yang dilengkapi dengan berbagai macam buku. Buku yang ada yakni meliputi:

- 1) Buku pelajaran
- 2) Novel/buku bacaan yang lainnya
- 3) Majalah
- 4) Koran/surat kabar

b) Media pembelajaran

Media pembelajaran di Madrasah ini meliputi:

- 1) LCD proyektor tersedia di masing-masing kelas
- 2) Buku ajar yang dipegang oleh masing-masing siswa
- 3) Alat peraga pembelajaran IPA
- 4) Alat peraga pembelajaran IPS
- 5) Power point
- 6) Film dokumenter yang relevan dengan materi pelajaran

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di MA Al-Ma'arif Singosari Malang

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil *pretest* dan *posttest* untuk membandingkan kemampuan awal dan kemampuan akhir siswa pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berikut ini adalah analisis deskriptif pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

a. Hasil *Pretest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data nilai *pretest* menunjukkan sejauh mana pengetahuan siswa sebelum diberi perlakuan, baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Selain itu data hasil *pretest* juga digunakan untuk mencari tahu apakah siswa dari dua kelas yang akan digunakan obyek penelitian memiliki aspek pengetahuan yang setara atau tidak. Soal yang digunakan pada *pretest* berjumlah 30 soal yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator. Adapun pembagian soal *pretest* terdiri dari 25 soal pilihan ganda dan 5 soal esay.

2) Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

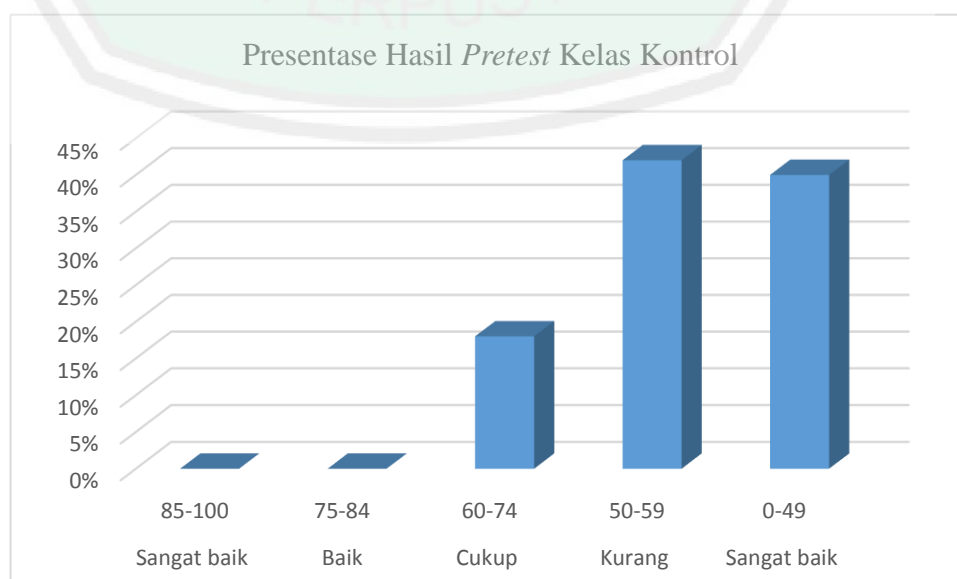
Hasil *pretest* pada kelas kontrol didapatkan dari hasil belajar siswa pada kelas kontrol yakni kelas X MIA 1 sebelum mendapatkan pembelajaran mengenai sistem pembayaran tunai dan nontunai. Berikut adalah tabel rata-rata hasil belajar *pretest* pada kelas kontrol.

Tabel 4.1 Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

No.	Kriteria	Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat baik	85-100	0	0%
2.	Baik	75-84	0	0%
3.	Cukup	60-74	9	18%
4.	Kurang	50-59	21	42%
5.	Sangat kurang	0-49	20	40%
Jumlah				100%

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada kelas kontrol yakni siswa peserta tes yang berjumlah 50 memperoleh nilai minimal yakni pada kisaran nilai 0-49 dalam predikat sangat kurang sebanyak 20 siswa. Serta nilai maksimal yakni pada kisaran nilai 60-74 dalam predikat cukup sebanyak 9 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *pretest* siswa pada kelas kontrol belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni <75 .

Dari hasil tabel di atas dapat dibuat diagram presentase hasil *pretest* kelas kontrol sebagai berikut.

Diagram 4.1 Presentase Hasil *Pretest* Kelas Kontrol

Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa presentase terbanyak yakni antara nilai 50-59 dengan frekuensi sebanyak 21 dan memiliki presentase 42%. Sedangkan nilai terendah siswa yakni diantara nilai 0-49 dengan frekuensi sebanyak 20 siswa dan memiliki presentase 40%. Jadi rata-rata hasil *pretest* siswa pada kelas kontrol berada pada kisaran nilai 50-59.

3) Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Hasil *pretest* pada kelas eksperimen yakni hasil belajar siswa kelas X MIA 2 sebelum memperoleh materi sistem pembayaran tunai dan nontunai pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran. berikut ini adalah tabel rata-rata hasil *pretest* kelas eksperimen.

Tabel 4.2 Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

No.	Kriteria	Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat baik	85-100	0	0
2.	Baik	75-84	0	0
3.	Cukup	60-74	4	8%
4.	Kurang	50-59	28	56%
5.	Sangat kurang	0-49	18	36%
Jumlah				100%

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil *pretest* pada kelas eksperimen yakni siswa peserta tes yang berjumlah 50 memperoleh nilai minimal yakni pada kisaran nilai 0-49 dalam predikat sangat kurang sebanyak 18 siswa. Serta nilai maksimal yakni pada kisaran nilai 60-74 dalam predikat cukup sebanyak 4 siswa. Hal tersebut

menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *pretest* siswa pada kelas eksperimen belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yakni <75 .

Dari hasil tabel di atas dapat dibuat diagram presentase hasil *pretest* kelas eksperimen sebagai berikut.

Diagram 4.2 Presentase Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa presentase terbanyak yakni antara nilai 50-59 dengan frekuensi sebanyak 28 dan memiliki presentase 56%. Sedangkan nilai terendah siswa yakni diantara nilai 0-49 dengan frekuensi sebanyak 18 siswa dan memiliki presentase 36%. Jadi rata-rata hasil *pretest* siswa pada kelas kontrol berada pada kisaran nilai 50-59.

b. Hasil *Posttest* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Data nilai *posttest* menunjukkan kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Soal yang digunakan pada *posttest* berjumlah 30 soal yang sebelumnya telah divalidasi oleh validator. Adapun pembagian soal *pretest* terdiri dari 25 soal pilihan ganda dan 5 soal esay. Berikut ini merupakan hasil *posttest* siswa pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen.

1) Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

Hasil belajar *posttest* pada kelas kontrol merupakan hasil belajar siswa pada materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai dengan menggunakan media pembelajaran berupa buku ajar yang telah disediakan. Selanjutnya pada kelas tersebut diberi soal tes yang telah divalidasi oleh validator untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi tersebut. Berikut ini adalah tabel rata-rata hasil belajar *posttest* siswa pada kelas kontrol.

Tabel 4.3 Hasil *Posttest* Siswa Kelas Kontrol

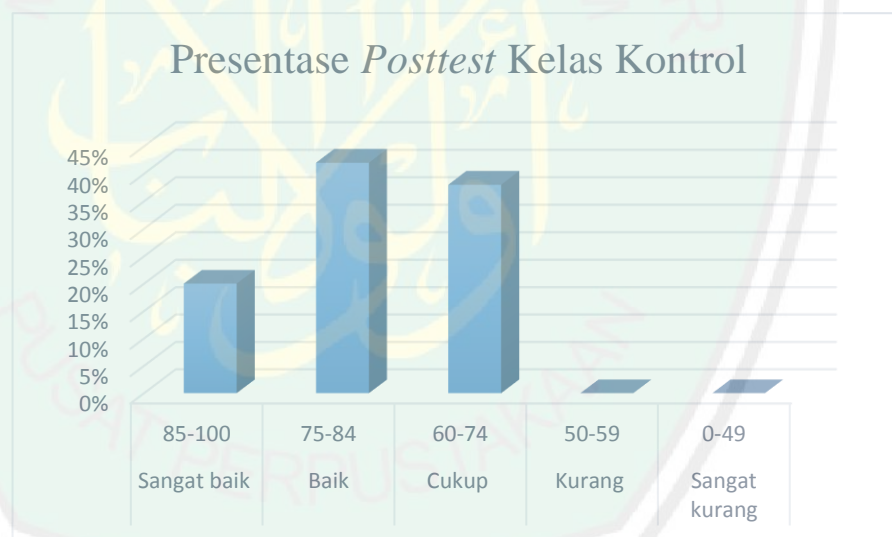
No.	Kriteria	Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat baik	85-100	10	20%
2.	Baik	75-84	21	42%
3.	Cukup	60-74	19	38%
4.	Kurang	50-59	0	0
5.	Sangat kurang	0-49	0	0
Jumlah				100%

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* pada kelas kontrol yakni siswa peserta tes yang berjumlah 50 memperoleh nilai minimal yakni pada kisaran nilai 60-74 dalam predikat cukup sebanyak

18 siswa. Serta nilai maksimal yakni pada kisaran nilai 85-100 dalam predikat sangat baik sebanyak 10 siswa sedangkan nilai rata-rata siswa berada pada kisaran 75-84 dengan predikat baik sebanyak 21 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *posttest* siswa pada kelas kontrol sebanyak 31 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM dan 19 siswa memperoleh nilai <KKM.

Dari hasil tabel di atas dapat dibuat diagram presentase hasil *posttest* kelas kontrol sebagai berikut.

Diagram 4.3 Presentase Hasil *Posttest* Kelas Kontrol



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa presentase terbanyak yakni antara nilai 75-84 dengan frekuensi sebanyak 21 dan memiliki presentase 42%. Sedangkan nilai terendah siswa yakni diantara nilai 60-74 dengan frekuensi sebanyak 19 siswa dan memiliki presentase 39%. Jadi rata-rata hasil *pretest* siswa pada kelas kontrol berada pada kisaran nilai 75-84.

2) Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

Hasil belajar *posttest* pada kelas eksperimen merupakan hasil belajar siswa pada materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai dengan menggunakan media pembelajaran komik. Selanjutnya pada kelas tersebut diberi soal tes yang telah divalidasi oleh validator untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi tersebut. Berikut ini adalah tabel rata-rata hasil belajar *posttest* siswa pada kelas kontrol.

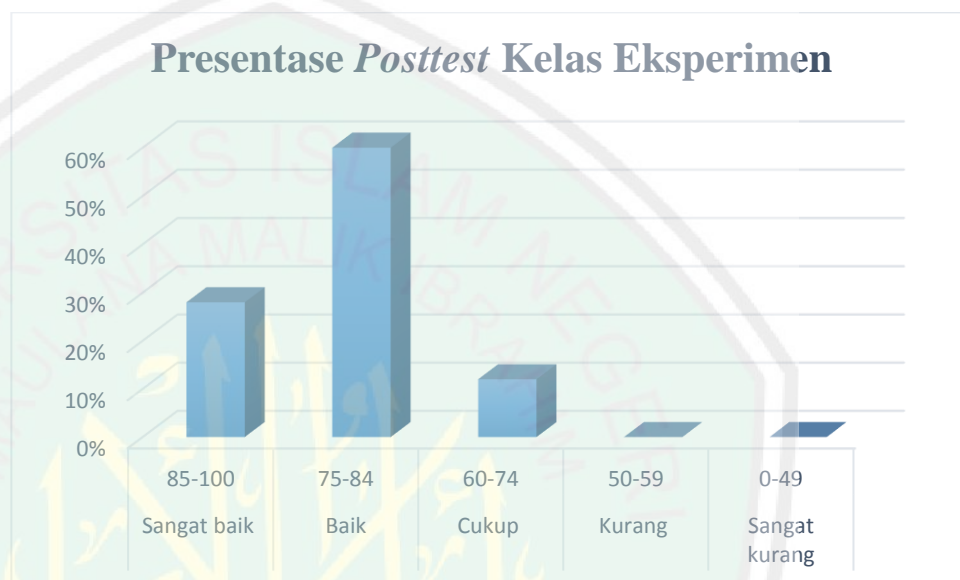
Tabel 4.4 Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

No.	Kriteria	Nilai	Frekuensi	Presentase
1.	Sangat baik	85-100	14	28%
2.	Baik	75-84	30	60%
3.	Cukup	60-74	6	12%
4.	Kurang	50-59	0	0
5.	Sangat kurang	0-49	0	0
Jumlah				100%

Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil *posttest* pada kelas eksperimen yakni siswa peserta tes yang berjumlah 50 memperoleh nilai minimal yakni pada kisaran nilai 60-74 dalam predikat cukup sebanyak 6 siswa. Serta nilai maksimal yakni pada kisaran nilai 85-100 dalam predikat sangat baik sebanyak 14 siswa sedangkan nilai rata-rata siswa berada pada kisaran 75-84 dengan predikat baik sebanyak 30 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa nilai hasil belajar *posttest* siswa pada kelas eksperimen sebanyak 14 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM dan 30 siswa memperoleh nilai <KKM.

Dari hasil tabel di atas dapat dibuat diagram presentase hasil *posttest* kelas eksperimen sebagai berikut.

Diagram 4.4 Presentase Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa presentase terbanyak yakni antara nilai 75-84 dengan frekuensi sebanyak 21 dan memiliki presentase 42%. Sedangkan nilai terendah siswa yakni diantara nilai 60-74 dengan frekuensi sebanyak 19 siswa dan memiliki presentase 38%. Jadi rata-rata hasil *pretest* siswa pada kelas kontrol berada pada kisaran nilai 75-84.

B. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah hipotesis Nol (H_0) dan hipotesis Alternatif (H_a), yang mana hipotesis H_0 menyatakan tidak ada hubungan sedangkan H_a menyatakan ada hubungan atau perbedaan antar

variabel. Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut :

H_0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan media komik edukatif pada kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

H_a : Ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan media komik edukatif pada kelas X MIA 1 dan X MIA 2 di MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

1. Uji Normalitas

Setelah data nilai tes terkumpul pada saat *posttest*, maka dapat dilakukan uji prasyarat analisis data yaitu uji normalitas menggunakan rumus *kai kuadrat* (chi kuadrat). Kaidah yang digunakan untuk menguji normalitas adalah jika nilai signifikansi $p > 0,05$ maka distribusi data tersebut normal, dan jika nilai signifikansi $p < 0,05$ maka distribusi data tersebut tidak normal. Berikut ini adalah tabel hasil perhitungannya.

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Chi-Square Tests			
	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	3.813E2 ^a	345	.087
Likelihood Ratio	164.431	345	1.000
Linear-by-Linear Association	6.179	1	.013
N of Valid Cases	50		

a. 384 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,02.

Pada bagian Pearson *Chi-Square* terlihat nilai *Asimp.Sig* sebesar 0,087. Karena nilai *Asimp.Sig* $0,087 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima, yang artinya “tidak terdapat hubungan yang signifikan antara hasil belajar pada kelas kontrol dan kelompok eksperimen”. Hal ini dapat diartikan pula bahwa hasil belajar pada kelas kontrol tidak mempunyai korelasi dengan hasil belajar pada kelas eksperimen.

2. Uji T

Data nilai *posttest* dari kelas kontrol dan kelas eksperimen selanjutnya dianalisis melalui uji t dua sampel dengan menggunakan SPSS 16. Berikut ini adalah hasil perhitungannya.

Tabel 4.6 Perhitungan Uji T

		Independent Samples Test								
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	6.520	.012	-2.433	98	.017	-3.560	1.463	-6.463	-.657
	Equal variances not assumed			-2.433	90.342	.017	-3.560	1.463	-6.466	-.654

Berdasarkan uji beda menggunakan SPSS 16 menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol 77,34 dan nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen 80,9. Dalam mengambil keputusan dapat dilihat dari taraf signifikansi, apabila $0,0000 < 0,05$ = sangat signifikan. Berdasarkan *output* di atas diperoleh nilai *Sig.(2-tailed)* sebesar $0,017 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam *Uji Independent Sample T-Test*, maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a

diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Hal ini berarti bahwa hasil belajar kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran komik lebih baik daripada kelas kontrol yang tidak menggunakan media pembelajaran komik. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa media pembelajaran komik efektif digunakan untuk meningkatkan daya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi materi pokok sistem pembayaran tunai dan nontunai kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Perbedaan Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol pada Siswa Kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang

Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam uji coba soal pretest menunjukkan bahwa pada kedua kelas tersebut belum memperoleh nilai memenuhi KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah. Namun hasil belajar posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan beberapa siswa memperoleh nilai memenuhi KKM yang telah ditetapkan dan beberapa yang lainnya belum memenuhi KKM.

Namun berbandingan antara nilai posttest siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen memperoleh perbedaan. Rata-rata nilai siswa masih tinggi hasil belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran komik edukatif.

Pada hasil posttest kelas kontrol didapatkan bahwa sebanyak 19 siswa memperoleh nilai kurang dari KKM dan 31 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM. Sedangkan pada hasil posttest kelas eksperimen didapatkan bahwa sebanyak 6 siswa memperoleh nilai kurang dari KKM dan 44 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM.

Jika dilihat dari pernyataan di atas tinggi rendahnya hasil belajar siswa terhadap kegiatan pembelajaran banyak dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang tengah

berlangsung. Untuk itulah penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat dibutuhkan. Salah satu media pembelajaran yakni komik edukatif.

Media pembelajaran komik edukatif merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di kelas eksperimen yaitu pada kelas X MIA 2 untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Sebagaimana kita tahu bahwa pengertian media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran, pengertian lebih jelas diungkapkan oleh Hujair Ah Snaky dalam buku “Media Pembelajaran” yang mengungkapkan bahwa media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, pesan dalam pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa adanya komunikasi dalam pembelajaran, sedangkan bentuk komunikasi tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan dan sarana dalam menyampaikan pesan, bentuk sarana dalam penyampaian pesan yang dimaksud adalah media pembelajaran.⁵⁴

Ibrahim Nashir mengungkapkan dalam Muqaddimati Fi at-Tarbiyah, media pembelajaran sebagai berikut:

الْوَسَائِلُ التَّرْبَوِيَّةُ هِيَ كُلُّ مَا يَسْتَعْمَدُ مِنْ وَسَائِلٍ حَسَبِيَّةٍ بَغِيَّةٍ

إِذْ رَأَى الْمَعَانِي بِدِقَّةٍ وَسُرْعَةٍ

Artinya “Media pembelajaran adalah setiap sesuatu yang disajikan dari media konkret dengan tujuan untuk memahami makna secara teliti dan cepat.”⁵⁵

⁵⁴ Hujair Ah sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 3.

⁵⁵ Ibrahim Nashir, *Muqaddimah fi-Tarbiyah*, Skripsi: “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Kvisoft Flipbook Maker terhadap Miat Belajar Siswa Kelas VII dalam Mata Pelajaran IPS di MTS Negeri 1 Malang” (Malang: UIN Malang, 2017), hlm. 87.

Media merupakan salah satu ide yang tepat dalam menyiasati kejenuhan peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan media cukup efektif digunakan dan dapat menggairahkan semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung.

Jika peneliti lihat dari proses pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat dilihat bahwa siswa tertarik dengan media pembelajaran yang ada. Siswa sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran dan memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru sehingga guru dapat melihat jika siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran komik ini sengaja dipilih oleh guru untuk membangkitkan semangat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih tinggi. Guru memilih menggunakan komik edukasi yakni komik yang didalamnya terdapat unsur edukatif (pembelajaran) dengan maksud membuat siswa tidak jenuh ketika proses pembelajaran. selain itu guru memiliki maksud agar adanya media lain sebagai variasi dari proses pembelajaran di kelas.

Guru membandingkan proses pembelajaran yang terjadi antara kelas kontrol yakni pada kelas X MIA 1 dengan kelas eksperimen yakni pada kelas X MIA 2. Guru menemukan adanya perbedaan hasil belajar yang terjadi antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Levie dan Lents dalam buku Azhar Arsyad yang berjudul “media pembelajaran” mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki 4 fungsi diantaranya yakni fungsi atensi, fungsi afeksi, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.

Fungsi atensi maksudnya adalah media pembelajaran yang digunakan menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. seperti halnya dengan media pembelajaran komik yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, guru menanyai salah satu siswa mengenai media pembelajaran komik dan ia mengungkapkan bahwa media pembelajaran komik menarik. Selain itu pada saat proses pembelajaran berlangsung guru mengamati bahwa siswa lebih berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran serta sibuk membaca bacaan yang terdapat dalam komik tersebut.

Fungsi media pembelajaran yang kedua adalah fungsi afeksi, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Hal tersebut dapat terlihat karena komik merupakan perpaduan antara teks dengan gambar yang dibuat dengan semenarik mungkin sehingga membuat siswa lebih menikmati ketika membaca media tersebut. Fungsi ketiga yakni fungsi kognitif dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen, kelas eksperimen lebih memperoleh hasil belajar yang tinggi dengan rata-rata 80,9, sedangkan kelas kontrol memperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 77,34. Fungsi yang selanjutnya adalah fungsi kompensatoris, artinya membuat siswa lebih mengingat apa yang telah dibacanya, karena media komik merupakan media yang menarik untuk membuat siswa lebih antusias belajar hal tersebut membuat siswa lebih ingat apa yang telah ia baca.

Pada proses pembelajaran minat dalam belajar sangatlah penting dan dibutuhkan. Siswa yang mempunyai minat yang tinggi dalam suatu mata

pelajaran tertentu maka ia akan sering belajar dan bahkan belajar secara terus menerus terhadap mata pelajaran tersebut. Siswa akan merasa senang dan lebih memperhatikan pembelajaran yang sedang berlangsung serta siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran tersebut. Oleh karena itu proses belajar akan berlangsung dengan baik apabila disertai dengan minat belajar yang dimiliki oleh siswa.

Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan penyampaian pesan antara guru kepada siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Oleh karena itu dalam menentukan penggunaan media pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan hal hal berikut ini sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Arief Sadiman bahwa dalam memilih media pembelajaran harus melihat ketersediaan sumber setempat, biaya dan juga kepraktisan dalam menggunakannya.

Seperti media pembelajaran komik dalam penggunaannya dinilai praktis karena penggunaan hanya cukup dengan membeli barang yang sudah ada, guru tidak perlu membuat dengan susah payah namun tetap mempertimbangkan dengan biaya yang ada.

Dalam penggunaan media pembelajaran dalam Islam juga dijelaskan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan media sebagaimana yang dijelaskan dalam tafsir Al-Qur'an yang ditulis oleh Syaikh Abu Bakar Jabir Al-Jazairi dalam tafsir Al-Aisar pada QS Al-Alaq Ayat 4 yakni:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: “Bacalah dan Tuhanmulah yang Maha Pemurah yang mengajar (manusia) dengan pena.”

Allah telah mengajarkan ilmu pengetahuan yang tidak diketahui manusia melalui pena. Itulah keutamaan pena karena telah menjadi perantara ilmu pengetahuan. Perantara juga mulia ketika tujuan yang dicapainya juga mulia. Sehingga tidak ada yang lebih mulia di dunia ini dari orang-orang shalih dan ilmu-ilmu Allah yang ada di dalam Al-Qur’an dan As-Sunnah dan seluruh ilmu pengetahuan yang bermanfaat.

Oleh karena itu dijelaskan di dalam islam bahwa penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran dianjurkan, sebagaimana Allah memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk menulis menggunakan pena, pena tersebutlah yang dimaksudkan oleh Allah sebagai alat dalam belajar. Sama seperti penggunaan media pembelajaran komik edukatif dalam kelas eksperimen yang dijadikan peneliti sebagai objek penelitian hal tersebut dimaksudkan agar penyampaian pesan melalui media pembelajaran lebih cepat sampai kepada penerima pesan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil perbandingan nilai posttests pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Adapun hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik dalam penelitian ini menunjukkan bahwa komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran sebagaimana kita lihat dalam pelaksanaan penggunaannya. Dalam pelaksanaan pembelajaran ketika menggunakan media pembelajaran komik edukatif peneliti melihat bahwa siswa pada kelas eksperimen lebih siap menerima pelajaran, ketika guru memberikan waktu kepada siswa untuk

membaca komik siswa sangat antusias membaca bahkan banyak diantara siswa yang ingin menambah bacaan mengenai komik tersebut.

Hal ini sebagaimana yang telah diungkapkan oleh Azhar Arsyad dalam buku “Media Pengajaran” bahwa media pembelajaran dapat menggugah semangat dan memotivasi siswa pada saat menerima pembelajaran.⁵⁶ memang pada saat penerapan media komik siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih antusias untuk menerima pelajaran daripada siswa pada kelas kontrol yang menggunakan buku ajar sebagai media pembelajaran. oleh karena itu hasil belajar siswa pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi daripada hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

B. Pengaruh Media Pembelajaran Komik Edukasi terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai pada Siswa Kelas X MA Al-Ma’arif Singosari Malang

Untuk melihat bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukatif terhadap hasil belajar siswa di kelas X MIA 2 MA Al-Ma’arif Singosari Malang dapat diketahui dengan melihat tabel berikut ini.

Tabel 5.1 Perbedaan Hasil Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

No.	Kriteria	Nilai	KKM	Frekuensi	
				Eksperimen	Kontrol
1.	Sangat baik	85-100	>75	14	10
2.	Baik	75-84	>75	30	21
3.	Cukup	60-74	<75	6	19
4.	Kurang	50-59	<75	0	0
5.	Sangat kurang	0-49	<75	0	0
Jumlah				50	50

⁵⁶ Arsyad Azhar, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997), hlm. 16.

Dari tabel diatas dapat kita lihat pada kelas eksperimen terdapat 44 siswa yang mendapatkan nilai memenuhi KKM, artinya terdapat 44 siswa mendapatkan nilai >75 , dan sebanyak 6 siswa mendapatkan nilai kurang dari <75 . Sedangkan pada kelas kontrol terdapat 31 mendapatkan nilai >75 , dan sebanyak 19 siswa mendapatkan nilai <75 artinya di bawah KKM.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukatif. Penggunaan media pembelajaran komik dinilai lebih meningkatkan hasil belajar siswa daripada penggunaan media pembelajaran buku ajar hal tersebut dapat dilihat dari jumlah siswa yang mempunyai nilai diatas KKM pada kelas eksperimen. Jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada jumlah siswa yang memperoleh nilai diatas KKM pada kelas kontrol. Hal tersebut berarti bahwa media pembelajaran komik edukatif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok sistem pembayaran tunai dan nontunai terhadap hasil belajar siswa kelas X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang.

Pada kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 80,9 sedangkan pada kelompok kontrol memperoleh rata-rata sebesar 77,34. Perolehan rata-rata pada kelompok eksperimen lebih besar daripada perolehan rata-rata pada kelompok kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran komik dalam pembelajaran tersebut. Siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran komik merasa tidak bosan dan

menjadi lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Dengan demikian hasil belajar kognitif dapat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran komik pada proses pembelajaran.

Setelah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran komik dan pada kelas kontrol dengan menggunakan media buku ajar diperoleh hasil belajar *posttest* diperoleh perhitungan statistik Uji-T diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,017 < 0,05$ yang menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara rata-rata hasil belajar pada kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Dengan demikian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik edukatif terhadap hasil belajar siswa.

Dengan menggunakan media bacaan seperti komik dalam pembelajaran dapat membuat siswa menjadi aktif, terutama dalam membaca dan memahami pelajaran, namun media bacaan tersebut harus menarik perhatian bagi pembaca, sehingga ketika guru mengajak para siswa membaca materi pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru menyuruh siswa untuk bersama-sama membahas materi tersebut maka banyak diantara siswa yang memahami dan merespon terhadap pembelajaran tersebut.

Hal tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Elizabeth B Hurlock dalam buku “Perkembangan Anak Jilid 1” mengungkapkan bahwa terdapat banyak argumen yang menguntungkan komik sebagai buku bacaan yakni komik dapat membekali anak dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan. Komik dapat pula

memotivasi anak untuk meningkatkan keterampilan membaca karena pembaca penasaran terhadap isi dalam cerita komik dan ingin terus membaca hingga halaman terakhir.⁵⁷

Selain itu bahasa yang digunakan pada komik yakni menggunakan bahasa dan kosa kata dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan pembaca tidak merasa bosan dan monoton karena bahasanya terdapat pada kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran di kelas eksperimen.

Dalam penggunaannya media komik dapat merangsang motivasi belajar siswa dan dapat mengarahkan perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran karena dalam praktiknya di kelas eksperimen materi yang disampaikan tidak begitu saja diberitahukan untuk diterima oleh siswa, akan tetapi siswa diarahkan untuk menemukan sendiri mengenai materi pembelajaran tersebut.

Dalam proses pembelajaran terdapat banyak faktor yang menjadikan proses pembelajaran tersebut dapat berlangsung dengan baik. Menurut Muhibbin Syah dalam buku yang berjudul “Psikologi Belajar” mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar. Faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa yang mempengaruhi hasil belajar. Adapun yang merupakan faktor internal diantaranya adalah keadaan dan kondisi siswa itu sendiri seperti kesiapan atau mental pada saat mengikuti pembelajaran. Adapun faktor eksternal siswa diantaranya meliputi kondisi lingkungan siswa seperti lingkungan

⁵⁷ Hurlock B Elizabeth, *Perkembangan Anak Jilid 1* (Jakarta Erlangga, 2005) hlm 338.

keluarga dan juga lingkungan sekolah. sedangkan faktor pendekatan belajar yang termasuk didalamnya yakni cara-cara atau metode yang digunakan siswa dalam belajar.⁵⁸

Hasil belajar dapat kita maknai sebagai pencapaian yang dimiliki siswa setelah proses belajar berlangsung, sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Purwanto dalam buku yang berjudul *Evaluasi Hasil Belajar* menjelaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar sesuai yang telah ditetapkan dalam tujuan pendidikan.⁵⁹

Hasil belajar merupakan alat ukur yang sering dipakai guru untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami isi materi yang telah disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Siswa yang telah mengalami proses pembelajaran diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan baru serta perbaikan sikap. Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran. sebaiknya hasil belajar yang telah dinilai oleh guru diberitahukan kepada siswa agar siswa mengetahui kemajuan belajar yang telah dilakukannya serta kekurangan yang perlu untuk diperbaiki. Penilaian hasil belajar pada akhirnya merupakan bahan refleksi siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, serta sebagai refleksi guru terhadap kemampuan mengajar serta mengevaluasi pencapaian target dari tujuan pembelajaran yang ada dalam kurikulum.

⁵⁸ Syah Muhibbin, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu, 1999), hlm 30.

⁵⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Surakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hlm 44.

Terdapat ranah-ranah siswa dalam pencapaian hasil belajar diantaranya ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif yakni ranah yang berhubungan dengan pengetahuan siswa. Sedangkan ranah afektif merupakan ranah yang berhubungan dengan sikap sosial siswa. Adapun pada ranah psikomotorik hasil belajar berhubungan dengan keterampilan siswa.

Dalam kegiatan penggunaan media pembelajaran komik edukatif terhadap hasil belajar siswa yang lebih ditekankan yakni pada ranah kognitif dan ranah afektif siswa. Karena pada praktiknya pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan secara berkelompok serta guru memberikan tugas kepada masing-masing kelompok untuk menggaris bawahi hal-hal yang penting dalam bacaan tersebut, hal tersebut melatih sikap sosial siswa untuk bekerja sama. Sedangkan dalam hal mengukur hasil pembelajaran guru membandingkan kemampuan (pengetahuan) antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Hal tersebut termasuk dalam ranah kognitif siswa.

Adapun secara fundamental Dollar dan Miller dalam buku Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar karangan Drs A Tabrani Rusyan dkk menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar dipengaruhi oleh empat faktor diantaranya yakni:

1. Adanya motivasi peserta didik menghendaki sesuatu

Motivasi peserta didik merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran. motivasi ini dapat diperoleh dari terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. Motivasi dapat diperoleh dari metode

yang dipergunakan guru dalam mengajar serta media yang digunakan guru dalam pembelajaran.

2. Ada perhatian dan tahu sasaran peserta didik harus mempertimbangkan suatu Dalam pembelajaran hendaknya guru menyampaikan maksud dan tujuan yang ingin didapatkan dalam proses pembelajaran. Serta guru menyampaikan langkah-langkah dalam pembelajaran agar maksud dan tujuan guru dapat terealisasi dengan baik. Serta siswa mengetahui tujuan dari kegiatan pembelajaran yang sedang dilakukan.
3. Adanya usaha peserta didik harus melakukan sesuatu
Usaha yang dilakukan peserta didik diataranya yakni melakukan proses pembelajaran dengan baik, usaha-usaha tersebut dapat direalisasikan jika peserta didik memiliki kesiapan dalam pembelajaran.
4. Adanya evaluasi dan pemantapan hasil (*reinforcement*) peserta didik harus memperoleh sesuatu

Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran yang dilakukan telah berhasil atau tidak. Evaluasi biasanya dilakukan setelah materi pembelajaran disampaikan oleh guru. Evaluasi dapat pula berbentuk hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik setelah mendapatkan materi mengenai sesuatu hal.⁶⁰

Dengan demikian peranan guru dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena berhasil atau tidaknya suatu kegiatan pembelajaran sangat

⁶⁰ Rusyan Tabrani, dkk. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Remadja Karya, 1989), hlm: 19.

ditentukan oleh kreativitas guru dalam mengemas suatu pembelajaran. Guru dalam hal ini hendaknya menyampaikan suatu materi dengan disertai penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat An-Nahl ayat 125 sebagai berikut:

أُدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ
بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ ۚ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ
بِالْمُهْتَدِينَ

Artinya: “Serulah (manusia) kepada jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik, dan berdebatlah dengan mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu, Dialah yang lebih mengetahui siapa yang sesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui siapa yang mendapat petunjuk”.

Dari tafsir di atas dapat dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampaian pesan, dan jika dibantah pun seorang guru harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis agar peserta didik dapat menerima dengan baik.⁶¹

Berdasarkan uraian tersebut, dapat kita ketahui bahwa penggunaan media pembelajaran komik edukatif merupakan faktor yang sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang sangat mendukung dalam

⁶¹ M. Ramli, “Media Pembelajaran dalam Prespektif Al-Qur’an dan Al-Hadits”. Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan. Vol 13 No. 23, April 2015, hlm 6.

pengembangan ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang terutama dalam proses pembelajaran di sekolah.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol pada saat dilakukan ujicoba soal *pretest* menunjukkan adanya kesamaan. Pada kelas kontrol yakni kelas X MIA 1 perolehan nilai siswa terendah yakni 36 dan perolehan nilai tertinggi yakni 60. Hal tersebut menunjukkan pada hasil belajar *pretest* siswa pada kelas kontrol seluruhnya belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Adapun pada kelas eksperimen yakni kelas X MIA 2 perolehan nilai siswa terendah yakni 41 dan perolehan nilai tertinggi yakni 65. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa hasil belajar *pretest* siswa pada kelas eksperimen seluruhnya belum memenuhi KKM yang telah ditetapkan. Sedangkan nilai hasil *posttest* siswa kelas kontrol ditemukan sebanyak 19 siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM dan 31 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM. Adapun nilai hasil *posttest* siswa kelas eksperimen ditemukan 6 siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM dan 44 siswa memperoleh nilai lebih dari KKM.
2. Dari hasil pengujian data yang dilakukan menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar ekonomi materi pokok alat pembayaran tunai dan nontunai antara siswa yang menggunakan media pembelajaran komik edukatif dengan tidak menggunakan media komik edukatif di MA Al-Ma'arif Singosari

Malang. Penggunaan media pembelajara komik berpengaruh positif terhadap hasil belajar karena pada saat ini penggunaan media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam keberhasilan pembelajaran. Tanpa media pembelajaran kegiatan pembelajaran akan menjadi jenuh dan membosankan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi MA Al-Ma'arif Singosari

Hendaknya pihak sekolah tetap memperhatikan, mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dalam pembelajaran di kelas, melalui pembinaan, seminar dan pengembangan kepada guru-guru yang terlibat dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru sebagai fasilitator hendaknya lebih kreatif dan inovatif lagi dalam menyampaikan materi melalui media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan dan hasil belajar siswa dapat memperoleh peningkatan. Guru harus selalu mendorong siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Dengan demikian hasil belajar yang baik dapat diperoleh secara menyeluruh kepada siswa dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

3. Bagi Siswa

Siswa yang hasil belajarnya sudah baik dan diatas KKM diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan hasil belajarnya. Adanya media pembelajaran yang bervariasi dari guru yang kreatif diharapkan dapat memberikan semangat belajar dalam menerima materi. Dengan demikian proses pembelajaran akan berjalan dengan baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Anshori Muslich dan Sri Isnawati. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Pusat Penerbit dan Percetakan Unair.
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asnawir dan Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Padang: Ciputut Pers.
- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Creswell John. 2010. *Research Design Pendekatan Kualitatif Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Nina Kurniawati. 2014. *Penerapan Media Pembelajaran Buku Komik untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas III Mata Pelajaran IPS Tema Lingkungan Pokok Bahasan Mengenal Jenis-jenis Pekerjaan di SDN Tamanbaru Banyuwangi*. (Artikel Ilmiah Mahasiswa). Jember: Universitas Jember.
- Hamalik Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hurlock B Elizabeth. 2005. *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Jamal Ma'ruf A. 2011. *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Diva Press.
- Kariadinata Rahayu dan Maman Abdurahman. 2012 *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Bandung. Pustaka Setia.
- Karyadinata Rahayu. 2012. *Dasar-Dasar Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maharsi Indiria. 2010. *Komik Duia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku.
- Masithoh Siti. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Konsep Pencernaan Makanan Di SMAN 5 Tangerang Selatan*. (Skripsi). Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

- Muchlis Anshari dan Sri Iswati. 2009. *Buku Ajar Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Pustaka Setia.
- Mulyani, Tri. 2009. Efektivitas Penggunaan Media Komik Strip Pada Pembelajaran Materi Saling Ketergantungan Dalam Ekosistem di SMP Negeri 1 Kaliwungu Kudus. (Skripsi). Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rival. 1991. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Pritahandari Meyta. 2016. *Penerapan Komik Strip sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan di Universitas Muhammadiyah Metro*. (Jurnal). Jakarta: Universitas Muhammadiyah Metro.
- Punaji Setyo. 2005. *Media Pembelajaran*. Malang: Elang Emas.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Surakarta: Pustaka Pelajar.
- Ramli M. 2015. *Media pembelajaran dalam prespektif Al-Qur'an dan Al-Hadits*. Jurnal Kopertais Kalimantan. Vol 13 No. 23.
- Sadiman Arief, dkk. 2010. *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanaky AH Hujair. 2009. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Sudijono Anas. 1995. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana Nana dan Ibrahim. 2004. *Penelitian dan Peilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Alesindo.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah Muhibbin. 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Logos Wacana Ilmu.
- Tabrani Rusyan. 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remadja Karya.
- Tirtahardja Umar. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Trianto. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan Tenaga Kependidikan*. Surabaya: Kencana.
- Wahidmurni. 2010. *Pengembangan Kurikulum IPS & Ekonomi di Sekolah/Madrasah*. Malang: UIN-Maliki Press.

Wahyuningsih, Ari Nur. 2011. *Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Sistem Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQAR*. (Jurnal). Pekalongan: SMP Negeri Bojong.

Winasanjaya. 2009. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana No. 50, Telepon (0341) 552398, Faximile (0341) 552398 Malang
 Website: fitk.uin-malang.ac.id Email: fitk@uin-malang.ac.id

BUKTI KONSULTASI

Nama : Amalia Fahria Khilda
 NIM/Jurusan : 14130021/P.IPS
 Dosen Pembimbing : Luthfiya Fathi Pusposari, ME
 Judul Skripsi : Perbedaan Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai Antara Pembelajaran dengan Media Komik Edukatif dan Tanpa Media Komik Edukatif Siswa Kelas X MIA 1 dan X MIA 2 MA Al-Ma'arif Singosari Malang

No.	Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	22 Maret 2018	Bimbingan bab 123	
2.	29 Maret 2018	Revisi bab 123	
3.	13 April 2018	Revisi bab 123	
4.	18 April 2018	Revisi bab 4	
5.	26 April 2018	Revisi bab 4 & 5	
6.	3 Mei 2018	Revisi bab 5 & 6	
7.	11 Mei 2018	Revisi Abstrak	
8.	14 Mei 2018	ACC	

Mengetahui,

Ketua Jurusan P.IPS

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

Lampiran II

LEMBAR VALIDASI SOAL DENGAN MATERI SISTEM DAN ALAT
PEMBAYARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI
SEKOLAH MENENGAH ATAS

Sasaran Program	:	Siwa kelas X MA Al-Ma'arif Sigosari Malang
Judul Penelitian	:	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Sistem dan Alat Pembayaran Siswa Kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang
Peneliti	:	Amalia Fahria Khilda
Nama Validator	:	-

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas soal pada materi pembelajaran yang sedang peneliti buat.
2. Lembar evaluasi ini berisi kualitas isi soal dan kemanfaatan.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik tentang materi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas soal yang telah peneliti buat.
4. Mohon Bapak/Ibu sebagai ahli materi dapat memberikan tanda \checkmark untuk setiap indikator pada kolom di bawah ini dengan skala 4,3,2,1

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa	\checkmark			

Skala penilaian:

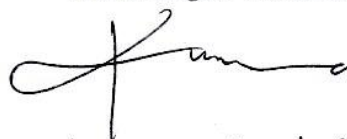
- a. 4 jika pernyataan lembar validasi *sangat sesuai* dengan keadaan soal.
 - b. 3 jika pernyataan lembar validasi *sesuai* dengan keadaan soal.
 - c. 2 jika pernyataan lembar validasi *kurang sesuai* dengan keadaan soal.
 - d. 1 jika pernyataan lembar validasi *tidak sesuai* dengan keadaan soal.
5. Apabila Bapak/Ibu sebagai ahli materi menilai kurang, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
 6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi yang telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa SMA/MA		✓		
2.	Kesesuaian antara soal dengan materi atau kompetensi dasar dan indikator			✓	
3.	Soal yang dibuat tidak menimbulkan penafsiran ganda		✓		
4.	Penulisan teks sudah sesuai EYD	✓			
5.	Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan dari soal sudah jelas		✓		
6.	Soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA/MA	✓			
7.	Soal menggali wawasan siswa	✓			
8.	Kesesuaian memilih jenis dan ukuran huruf pada soal	✓			
9.	Soal uraian yang diberikan jelas	✓			
10.	Petunjuk dan perintah untuk mengerjakan soal sudah jelas	✓			

Saran dan kritik:

- Pada kompetensi dasar menyebutkan Lembaga Keuangan Bank & non Bank tetapi soalnya tentang uang
- Ada beberapa soal yang memerlukan perbaikan (seperti di lembar soal)
- Pengulangan soal
- Uang elektronik yg saat ini menjadi tren, juga perlu diperkenalkan.

Tanda tangan validator



Kusumadyah Dewi

LEMBAR VALIDASI SOAL DENGAN MATERI SISTEM DAN ALAT PEMBAYARAN TUNAI DAN NONTUNAI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Sasaran Program	: Siswa kelas X MA Al-Ma'arif Sigosari Malang
Judul Penelitian	: Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai Siswa Kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang
Peneliti	: Amalia Fahria Khilda
Nama Validator	: Kusumadyah Dewi, M.AB

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar evaluasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas soal pada materi pembelajaran yang sedang peneliti buat.
2. Lembar evaluasi ini berisi kualitas isi soal dan kemanfaatan.
3. Pendapat, saran penilaian dan kritik tentang materi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan bermanfaat untuk perbaikan kualitas soal yang telah peneliti buat.
4. Mohon Bapak/Ibu sebagai ahli materi dapat memberikan tanda \checkmark untuk setiap indikator pada kolom di bawah ini dengan skala 4,3,2,1

Contoh:

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa	\checkmark			

Skala penilaian:

- a. 4 jika pernyataan lembar validasi *sangat sesuai* dengan keadaan soal.
 - b. 3 jika pernyataan lembar validasi *sesuai* dengan keadaan soal.
 - c. 2 jika pernyataan lembar validasi *kurang sesuai* dengan keadaan soal.
 - d. 1 jika pernyataan lembar validasi *tidak sesuai* dengan keadaan soal.
5. Apabila Bapak/Ibu sebagai ahli materi menilai kurang, mohon memberikan kritik dan saran perbaikan agar dapat saya perbaiki.
 6. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu sebagai ahli materi yang telah mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Aspek yang dinilai	4	3	2	1
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kemampuan siswa SMA/MA	✓			
2.	Kesesuaian antara soal dengan materi atau kompetensi dasar dan indikator	✓			
3.	Soal yang dibuat tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓			
4.	Penulisan teks sudah sesuai EYD		✓		
5.	Kejelasan yang diketahui dan ditanyakan dari soal sudah jelas		✓		
6.	Soal sesuai dengan tingkat kemampuan siswa SMA/MA	✓			
7.	Soal menggali wawasan siswa	✓			
8.	Kesesuaian memilih jenis dan ukuran huruf pada soal	✓			
9.	Soal uraian yang diberikan jelas	✓			
10.	Petunjuk dan perintah untuk mengerjakan soal sudah jelas	✓			

Saran dan kritik:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tanda tangan validator



.....

```

T-TEST GROUPS=kelompok(1 2)
  /MISSING=ANALYSIS
  /VARIABLES=nilai
  /CRITERIA=CI(.9500).

```

T-Test

[DataSet0]

Group Statistics

kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
nilai kontrol	50	77.34	8.312	1.175
eksperimen	50	80.90	6.159	.871

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means		
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)
nilai	Equal variances assumed	6.520	.012	-2.433	98	.017
	Equal variances not assumed			-2.433	90.342	.017

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
nilai	Equal variances assumed	-3.560	1.463	-6.463	-.657
	Equal variances not assumed	-3.560	1.463	-6.466	-.654

CROSSTABS

/TABLES=kontrol BY eksperimen

/FORMAT=AVALUE TABLES

/STATISTICS=CHISQ

/CELLS=COUNT

/COUNT ROUND CELL.

Crosstabs

[DataSet0]

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
posttest kontrol * posttest eksperimen	50	100.0%	0	.0%	50	100.0%

posttest kontrol * posttest eksperimen Crosstabulation

Count

		posttest eksperimen							
		68	70	72	76	77	78	79	80
posttest kontrol	60	0	0	0	0	0	0	0	1
	62	0	0	1	0	0	0	0	0
	63	0	1	0	0	0	0	0	0
	65	1	0	0	0	0	0	0	0
	68	0	0	0	1	0	1	0	0
	69	0	0	0	1	0	0	0	0
	70	1	0	0	0	0	1	0	1
	71	0	0	0	0	0	1	0	0
	72	0	0	0	0	0	0	0	0
	73	1	0	0	1	0	0	0	0
	75	0	0	0	0	0	0	1	0
	78	0	0	0	0	1	0	0	0
	79	0	0	0	0	0	0	0	0
	80	1	0	0	1	0	0	0	0
	81	0	0	0	0	0	0	0	1
	82	0	0	0	0	0	0	0	0
	83	0	0	0	0	0	1	0	1
	84	0	0	0	0	0	0	0	0

posttest kontrol * posttest eksperimen Crosstabulation

Count

		posttest eksperimen						
		82	83	84	85	86	88	90
posttest kontrol	60	0	0	0	0	0	0	0
	62	0	0	0	0	0	0	0
	63	0	0	0	0	0	0	0
	65	0	0	0	0	0	0	0
	68	0	0	1	0	0	0	0
	69	0	0	0	0	0	0	0
	70	1	0	0	0	1	1	0
	71	0	0	0	0	0	0	0
	72	0	0	0	0	0	1	0
	73	0	0	0	0	1	0	0
	75	1	0	0	0	0	1	1
	78	0	0	0	0	0	0	0
	79	2	0	0	0	0	0	0
	80	0	2	1	1	0	3	0
	81	0	0	0	0	0	0	0
	82	0	0	1	0	0	0	0
	83	0	0	0	0	0	0	0
	84	0	0	1	0	0	0	0

posttest kontrol * posttest eksperimen Crosstabulation

Count

		posttest eksperimen	Total
		93	
posttest kontrol	60	0	1
	62	0	1
	63	0	1
	65	0	1
	68	0	3
	69	0	1
	70	0	6
	71	0	1
	72	0	1
	73	0	3
	75	0	4
	78	0	1
	79	0	2
	80	0	9
	81	0	1
	82	0	1
	83	0	2
	84	0	1

posttest kontrol * posttest eksperimen Crosstabulation

Count		posttest eksperimen							
		68	70	72	76	77	78	79	80
posttest kontrol	85	0	0	0	0	0	0	0	1
	88	0	0	0	0	0	0	0	1
	89	0	0	0	0	0	0	0	0
	90	0	0	0	0	0	0	1	1
	92	0	0	0	0	0	0	0	0
	93	0	0	0	1	0	0	0	0
Total		4	1	1	5	1	4	2	7

posttest kontrol * posttest eksperimen Crosstabulation

Count		posttest eksperimen						
		82	83	84	85	86	88	90
posttest kontrol	85	0	0	0	0	0	0	0
	88	0	0	0	0	0	1	0
	89	0	0	0	0	0	0	1
	90	0	0	0	0	1	0	0
	92	1	0	0	0	0	0	0
	93	0	0	0	0	0	0	0
Total		5	2	4	1	3	7	2

posttest kontrol * posttest eksperimen Crosstabulation

Count		posttest eksperimen	Total
		93	
posttest kontrol	85	0	1
	88	1	3
	89	0	1
	90	0	3
	92	0	1
	93	0	1
Total		1	50

Chi-Square Tests

	Value	df	Asymp. Sig. (2-sided)
Pearson Chi-Square	3.813E2 ^a	345	.087
Likelihood Ratio	164.431	345	1.000
Linear-by-Linear Association	6.179	1	.013
N of Valid Cases	50		

a. 384 cells (100,0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is ,02.

Lampiran VI

Kisi-kisi Instrumen

Satuan Pendidikan : MA Al-Ma'arif Singosari Malang Alokasi waktu : 2X 45 Menit
 Mata Pelajaran : Ekonomi Jumlah Soal : 30 Soal
 Kelas/Semester : X/2 Bentuk Soal : Pilihan Ganda dan Uraian

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Kls/smt	Materi pokok	Indikator soal	Nomor Soal	
						Pretest	Posttest
1.	3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan	3.6 Mendeskripsikan sistem pembayaran dan alat pembayaran	X/2	Alat pembayaran tunai dan non tunai	3.8.1 mengidentifikasi pengertian uang	1	1
					3.8.2 mengidentifikasi sejarah uang	2,3	2,3
					3.8.3 mengidentifikasi fungsi, jenis, dan syarat uang	4,5,6,7,8,9, 10,11,12,13, 22,23	4,5,6,7,8,9, 11,12,13, 14,15,16,
					3.8.4 mengidentifikasi pengelolaan uang oleh BI	14,15,24	10,17,18

kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.				3.8.5 mengidentifikasi pengamanan uang oleh BI	21,25	19,20
				3.8.6 mengidentifikasi jenis pembayaran tunai dan nontunai	15,16,17	21,22,23
				3.8.7 mengidentifikasi penyelesaian pelayanan nontunai	19,20	24,25



Nama : Ali Minanur

Kelas/Semester : X MTA 2/2

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Alat pembayaran tunai dan nontunai

Peraturan:

- Bacalah doa terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal
- Kerjakan soal yang kalian anggap mudah terlebih dahulu
- Silanglah salah satu jawaban yang paling tepat
- Dilarang menyontek buku dan pekerjaan teman

49

Pilihan Ganda

1. Uang adalah segala sesuatu yang umum diterima dalam pembayaran barang dan jasa. Pengertian uang tersebut dikemukakan oleh
 - a. Robert Daniels
 - b. Albert Gailort Hart
 - c. H. Robertson
 - d. A. C. Figou
 - e. R. S. Sayers
2. Salah satu kesulitan dalam pertukaran dengan cara barter adalah
 - a. Pilihan pembeli dibatasi
 - b. Mudah dan praktis
 - c. Pembayaran dilakukan secara tunai
 - d. Harga atau nilai mudah ditentukan
 - e. Mudah dalam mengangkut dan menyimpannya
3. Pada uang sebelumnya terjadi beberapa kesulitan, yaitu tidak punya ukuran, berat, bentuk, dan identitas yang pasti. Itu terjadi pada uang
 - a. Pra – barter
 - b. Barter
 - c. Barang
 - d. Logam
 - e. Tanda
4. Uang yang dimiliki masyarakat dalam bentuk simpanan (deposito) yang dapat ditarik setiap saat sesuai kebutuhan disebut uang
 - a. Logam
 - b. Kartal
 - c. Lokal
 - d. Giral
 - e. Internasional
5. Tidak mudah rusak, memiliki nilai tinggi, praktis untuk dibawa dan digemari orang merupakan ciri
 - a. Uang barang
 - b. Uang emas atau perak
 - c. Uang logam

- d. Uang kertas
e. Uang elektronik
6. Uang dalam bentuk fisik berupa kertas dan logam disebut uang
- a. Giral
 - b. Kartal
 - c. Tunai
 - d. Cash
 - e. Nontunai
7. Berikut adalah alasan dipilihnya emas dan perak sebagai bahan pembuatan uang logam, kecuali
- a. Mudah rusak
 - b. Nilai tinggi
 - c. Mudah dipindah-pindah
 - d. Mudah dipecah-pecah
 - e. Digemari banyak orang
8. 1) berat dan kadar logam diukur terlebih dahulu
2) diberi cap dan angka
3) pemusnahan logam
4) penukaran logam
5) pemuatan logam
Langkah-langkah untuk membuat logam ditunjukkan pada nomor
- a. 1 dan 2
 - b. 1 dan 4
 - c. 1,2,3
 - d. 2,3,4
 - e. 2 dan 5
9. Salah satu fungsi uang adalah portability, artinya
- a. Uag tidak mudah rusak dan memiliki ketahanan yang lama
 - b. Uang disukai dan diterima semua orang
 - c. Uang mudah untuk dibawa
 - d. Uang mempunyai bentuk warna dan memiliki ukuran yang baku
 - e. Memiliki kestabilan atau tidak mengalami perubahan sehingga uang mudah dikenal
10. Nilai uang dilihat dari bahan pembuatnya disebut nilai
- a. Internal
 - b. Nilai intrinsik
 - c. Nilai tukar
 - d. Nilai nominal
 - e. Eksternal
11. Berikut ini adalah syarat-syarat uang kecuali
- a. Diakui
 - b. Tidak tahan lama
 - c. Nilainya stabil
 - d. Mudah dibawa
 - e. Jumlahnya mencukupi

12. Berikut ini merupakan syarat-syarat benda atau barang dapat dijadikan uang, kecuali

.....

- a. Berupa emas batangan
- b. Diterima oleh umum
- c. Mempunyai nilai yang stabil dari waktu ke waktu
- d. Mudah di bawa dan disimpan
- e. Nilai nominalnya tidak berubah

13. Berikut beberapa karakteristik uang :

- 1. Sebagai penyimpanan nilai
- 2. Berhubungan negatif dengan tingkat harga
- 3. Berhubungan positif dengan tingkat bunga
- 4. Sebagai alat tukar
- 5. Berhubungan negatif dengan nilai perkiraan inflasi

Yang merupakan karakteristik motif spekulasi dalam memegang uang adalah

- a. 1,2,3
- b. 1,3,5
- c. 2,3,4
- d. 1,2,5
- e. 3,4,5

14. Sistem pembayaran muncul pada umumnya untuk memenuhi suatu kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan

- a. Konsumsi
- b. Produksi
- c. Distribusi
- d. Ekonomi
- e. Akuntansi

15. Berikut ini merupakan alat pembayaran non tunai, kecuali ...

- a. Uang tunai
- b. Kartu kredit
- c. Cek
- d. Bilyet giro
- e. Nota debit

16. Salah satu kelebihan dari kartu kredit adalah

- a. Memperoleh alternatif pelayanan jasa transfer dana yang kompetitif
- b. Pengiriman transfer dana lebih aman
- c. Dapat dicairkan dengan pemindahbukuan
- d. Sangat mudah diterapkan untuk transaksi massal
- e. Pembelian barang dengan bunga cicilan 0%

17. Uang yang dimiliki masyarakat dalam bentuk simpana (deposito) yang dapat ditarik setiap saat sesuai kebutuhan disebut uang

- a. Logam
- b. Kartal
- c. Lokal
- d. Giral
- e. Internasional

18. Bank Perkreditan Rakyat merupakan bank yang
- a. Menciptakan uang
 - b. Dikenal melayani golongan pengusaha kecil dan menengah
 - c. Dalam kegiatannya berdasarkan prinsip syariah
 - d. Memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran
 - e. Dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran
19. Saldo pada rekening koran di bank yang setiap saat diambil adalah
- a. Uang kartal
 - b. Uang kertas
 - c. Uang emas
 - d. Uang giral
 - e. Uang logam
20. Kartu yang dipakai untuk transaksi pembayaran dan pembelian non tunai dengan menggunakan mesin EDC (Electronic Data Capture) dinamakan
- a. Kliring
 - b. Kartu debit
 - c. Kartu ATM
 - d. Kartu prabayar
 - e. Kartu kredit
21. Peran Bank Indonesia sebagai operator dalam sistem pembayaran ditunjukkan oleh kegiatan
- a. Mendorong terbentuknya *self regulating organization*
 - b. Menyiapkan guidelines bagi bank-bank dalam *risk management*
 - c. Menjadi penyelenggara sistem BI RTGS
 - d. Penata usaha rekening pemerintah
 - e. Memastikan bahwa sistem pembayaran berlangsung secara tepat waktu
22. Andi membeli buku tulis seharga Rp 5.000. hal tersebut menunjukkan fungsi uang sebagai
- a. Alat pembayaran
 - b. Penimbun kekayaan
 - c. Syandar pembayaran
 - d. Alat tukar
 - e. Standar pembayaran
23. Motif seseorang memiliki uang untuk pembelian barang dan jasa disebut
- a. Berjaga-jaga
 - b. Transaksi
 - c. Untuk mencari penghargaan
 - d. Spekulasi
 - e. Mencari kekayaan
24. Apabila mendirikan Bank harus memperoleh izin dari
- a. Bank Tabungan Negara
 - b. Presiden dan DPR
 - c. Gubernur Bank Indonesia
 - d. Menteri Keuangan
 - e. Bank Sentral

- ~~25.~~ Bank Indonesia menjadi penyelenggara sistem pembayaran bernilai besar (BI RTGS) termasuk peran sebagai
- a. Perencana
 - b. Pengguna
 - c. Operator
 - d. Pengawas
 - ~~Regulator~~

Esay

26. Jelaskan apa yang dimaksud uang !
27. Apa yang dimaksud dengan cek ?
28. Jelaskan apa yang anda ketahui tentang uang kartal !
29. Sebutkan syarat-syarat uang !
30. Apa yang ada ketahui tentang ATM ?
26. Segala sesuatu yang umum yang diterima dalam pembayaran barang dan jasa
- 27.
28. Uang dalam bentuk elektronik
29. Diakui oleh masyarakat umum, nilainya stabil dan mudah dibawa
30. Kartu kredit

SOAL POSTTEST

Nama : Ali Minanur

Kelas/Semester : X MIA 2/2

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Alat
Pembayaran
Tunai dan
Nontunai

Peraturan:

- Bacalah doa terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal
- Kerjakan soal yang kalian anggap mudah terlebih dahulu
- Silanglah salah satu jawaban yang paling tepat
- Dilarang menyontek buku dan pekerjaan teman

82

Pilihan Ganda

1. Satuan tertentu yang memiliki nilai pembayaran disebut
 a. Uang
 b. Cek
 c. Giro
 d. Bilyet
 e. Tabungan
2. Berikut merupakan syarat-syarat terjadinya barter, kecuali
 a. Barang yang dipertukarkan berupa perhiasan
 b. Orang-orang yang melakukan pertukaran harus memiliki barang yang akan ditukarkan
 c. Barang-barang yang akan ditukarkan harus mudah diangkat dan disimpan
 d. Orang-orang yang akan melakukan pertukaran harus saling membutuhkan barang yang akan dipertukarkan tersebut pada waktu yang sama
 e. Barang-barang yang akan dipertukarkan harus mempunyai nilai yang sama
3. Pada masyarakat sederhana, pemenuhan kebutuhan dilakukan dengan sistem
 a. Barter
 b. Uang
 c. Barang
 d. Logam
 e. Kertas
4. Berikut adalah alasan dipilihnya emas dan perak sebagai bahan pembuatan uang logam, kecuali
 a. Mudah rusak
 b. Nilai tinggi
 c. Mudah dipindah-pindah
 d. Mudah dipecah-pecah
 e. Digemari banyak orang
5. Keutungan menggunakan uang kertas adalah ...
 a. Mudah diduplikat
 b. Tahan lama
 c. Sulit dipalsukan
 d. Ongkos bahan dan pembuatan murah
 e. Sulit membawanya
6. Jenis uang berdasarkan bahan pembuatannya dibedakan atas dua macam, yaitu uang ...
 a. Dolar dan uang yen

- b. Berilai penuh dan uang tanda
c. Kartal dan giral
 d. Logam dan uang kertas
e. Lokal dan uang regional
7. Keuntungan menggunakan uang kertas adalah
- Mudah diduplikat
 - Tahan lama
 - Sulit dipalsukan
 d. Ongkos bahan pembuatan murah - Sulit membawanya
8. Di bawah ini termasuk kelemahan menggunakan uang tunai, kecuali ...
- Jika hilang susah dicari
 - Ketika membeli barang yang mahal, uang tunai yang harus dibawa banyak sekali
 - Uang tunai dapat dipalsukan
 - Rentang terhadap banjir atau kebakaran
 e. Mudah dibawa kemana-mana sehingga memudahkan untuk bertransaksi
9. Di bawah ini termasuk sifat-sifat uang, kecuali ...
- Ringan
 - Mudah dibawa ke mana-mana
 - Kualitas tidak berubah
 - Langkah
 e. Transaksi dapat menggunakan uang banyak
10. Pendeteksian unsur pengaman yang terbuka dapat dilakukan dengan cara berikut ini, kecuali
- a. Menggunakan sinar ultra violet - Menggunakan kaca pembesar
 - Menggunakan mata telanjang (kasat mata)
 - Menggunakan mesin yang mempunyai sensor tertentu
 - Perabaan tangan (kasat raba)
11. Berikut merupakan syarat-syarat benda atau barang dapat dijadikan uang, kecuali ...
- Berupa emas batangan
 - Diterima oleh umum
 - Mempunyai nilai yang stabil dari waktu ke waktu
 d. Mudah di bawa dan disimpan - Nilai nominalnya tidak berubah
12. Dibawah ini termasuk syarat-syarat uang kecuali ...
- Nilainya mudah berubah
 - Tidak mudah dibagi-bagi
 - Tidak mudah rusak
 - Jumlahnya sangat terbatas
 e. Bahannya bagus dan mahal
13. Seseorang memegang uang tunai karena didorong alasan kemudahan dalam membayar keperluan hidupnya disebut
- Motif spekulasi
 - Motif transaksi
 - Motif berjaga-jaga
 d. Motif internal - Motif eksternal
14. Motif seseorang memiliki uang untuk pembelian barang dan jasa disebut motif ...
- Berjaga-jaga

- b. Transaksi
c. Untuk mencari penghargaan
d. Spekulasi
e. Mencari kekayaan
15. Berikut merupakan salah satu fungsi asli uang adalah ...
a. Benda pajangan dinding
b. Alat pembayaran yang sah
 c. Alat satuan hitung
d. Alat menimbun kekayaan
e. Penunjuk harga
16. Berikut ini adalah fungsi uang sebagai:
1) Alat pembayaran utang
2) Alat satuan hitung
3) Alat tukar
4) Alat pemindah kekayaan
5) Alat penimbun kekayaan
- Berdasarkan data di atas fungsi turunan uang adalah ...
a. 1, 2, dan 3
 b. 1, 4, dan 5
c. 1, 2, dan 5
 d. 1, 3, dan 4
e. 1, 3, dan 5
17. Bank merupakan badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat berbentuk
 a. Bilyet giro
 b. Kredit
c. Cek
d. Deposito
e. Saldo
18. Bank sentral dinamakan juga dengan bank
- a. Syariah
b. Sirkulasi
c. Sekunder
 d. Umum
e. Perkreditan rakyat
19. Setiap pelaksanaan sistem pembayaran wajib melindungi konsumen secara wajar dan proporsional dalam kegiatan operasional. Pernyataan tersebut berkaitan dengan prinsip sistem pembayaran, yaitu prinsip ...
a. Aman
b. Efisiensi
c. Likuiditas
d. Kesetaraan akses
 e. Perlindungan konsumen
20. Dalam sistem pembayaran di Indonesia, peran dari Bank Indonesia selaku Bank Sentral adalah
 a. Bank Indonesia menjadi operator pemindahan uang rupiah
 b. Bank Indonesia adalah kasir pemerintah
c. Bank Indonesia mengganti uang palsu dalam jumlah tertentu
d. Bank Indonesia adalah satu-satunya bank di Indonesia yang mengatur sistem pembayaran nasional

- e. Bank Indonesia mencegah peredaran uang palsu
21. Berikut ini yang tidak termasuk dalam produk-produk Bank Umum, yaitu
- Kertas-kertas perbendaharaan Negara
 - Giro
 - Wesel
 - Cek
 - Tabungan
22. Yang bukan termasuk alat pembayaran kartu adalah
- ATM
 - Kartu Kredit
 - Kartu Debit
 - Kartu Prabayar
 - Bilyet
23. Sistem pembayaran yang menggunakan uang giral adalah
- Kartu kredit
 - Kartu debit
 - Tunai
 - Nontunai
 - Langsung
24. Keuntungan menggunakan ATM dan kartu debit seperti berikut ini, kecuali
- Dapat bertransaksi setiap saat secara leluasa meskipun libur
 - Aman karena tidak perlu membawa uang tunai untuk melakukan transaksi
 - Tidak perlu datang ke bank untuk melakukan transaksi atau mendapatkan informasi
 - Transaksi penarikan tunai atau pembelanjaan via ATM dapat dilakukan di jaringan bank sendiri, jaringan lokal, maupun internasional
 - Sangat mudah diterapkan untuk transaksi massal yang nilainya kecil namun frekuensinya tinggi
25. Alat pembayaran non tunai yang hanya dicairkan dengan pemindahbukukan, namun tidak dapat dipindahtanggankan adalah
- Kliring
 - Kartu kredit
 - Cek
 - Kartu ATM
 - Bilyet giro

Esay

- 50
- Jelaskan bagaimana sejarah uang ?
 - Sebutkan fungsi-fungsi uang !
 - Apa yang anda ketahui tentang ATM ?
 - Jelaskan apa yang anda ketahui tentang uang giral !
 - Apa yang dimaksud dengan kartu kredit ?

20. Pra Barter = hidup nomade, mengambil dari alam
 Barter = menukar barang dg barang lain sesuai kebutuhan
 Uang barang / tanda : nilai yg tertera di uang tidak sama dengan nilai bahan uang
 Uang logam : terbuat dari emas, perak atau perunggu
 Uang kertas : terbuat dari kertas khus yang dikeluarkan BI

27. Fungsi Asli
- alat tukar
 - satuan hitung

Fungsi Turunan

- alat pemindah kekayaan
- penunjuk harga

28. ATM : alat untuk menyimpan atau mengambil uang dengan jumlah tertentu menggunakan mesin yg terhubung dengan bank nasabah

29. Saldo di bank yang dapat diambil sewaktu-waktu untuk pembayaran

30. Kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran

Lampiran VIII

KUNCI JAWABAN SOAL *PRETEST*

A. Jawaban Soal Pilihan Ganda

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. C | 11. B | 21. C |
| 2. A | 12. A | 22. A |
| 3. C | 13. E | 23. B |
| 4. D | 14. D | 24. C |
| 5. E | 15. A | 25. C |
| 6. B | 16. D | |
| 7. A | 17. D | |
| 8. A | 18. E | |
| 9. C | 19. A | |
| 10. B | 20. C | |

B. Jawaban Soal Esay

1.	Uang adalah segala sesuatu yang umum diterima sebagai alat pembayaran
2.	Cek adalah surat perintah tidak bersyarat untuk membayar sejumlah dana yang tercantum dalam cek.
3.	Uang kartal adalah alat pembayaran yang sah dan diterima secara umum.
4.	Suatu benda dapat diterima sebagai uang apabila memiliki syarat-syarat tertentu. Syarat uang harus memenuhi ketentuan yang berlaku secara umum. Persyaratan tersebut harus dapat diterima masyarakat yang menggunakan uang sebagai alat tukar. Suatu benda dapat diterima sebagai uang apabila memiliki nilai stabil, bersifat tahan lama, mudah dibawa

	dan disimpan, jumlah yang beredar dibatasi, serta terdiri atas beberapa nilai.
5.	ATM = Anjungan Tunai Mandiri Kartu ATM adalah alat pembayaran berupa kartu yang dapat digunakan untuk melakukan penarikan tunai dan/atau pemindahan dana.



KUNCI JAWABAN SOAL *POSTTEST***A. Jawaban Soal Pilihan Ganda**

- | | | |
|-------|-------|-------|
| 1. A | 11. A | 21. A |
| 2. A | 12. E | 22. E |
| 3. A | 13. D | 23. C |
| 4. A | 14. B | 24. C |
| 5. D | 15. C | 25. E |
| 6. D | 16. B | |
| 7. D | 17. D | |
| 8. E | 18. B | |
| 9. E | 19. E | |
| 10. C | 20. D | |

B. Jawaban Soal Esay

- | | |
|----|---|
| 1. | Dimulai dengan orang menukar barang dengan barang lain atau barter, namun karena sulit mencari orang yang mempunyai barang yang dibutuhkan selanjutnya masyarakat mencari cara untuk mengatasinya yakni menetapkan suatu benda yang dapat dapat diterima oleh masyarakat banyak. Benda tersebut dinamakan sebagai uang barang. Namun uang barang dinilai masyarakat terlalu rumit dan ada beberapa barang yang tidak tahan lama, akhirnya memilih logam (terutama emas dan perak) sebagai bahan pembuatan uang. Seiring berjalannya waktu jumlah logam makin berkurang sehingga tidak mampu memenuhi kebutuhan bahan pembuatan uang. Akhirnya lahirlah uang jenis baru yakni uang kertas. |
|----|---|

	Seiring perkembangan zaman muncullah uang dalam bentuk lain yakni ATM dll.
2.	<p>Fungsi uang :</p> <p>a. Fungsi asli</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Sebagai alat penukar 2) Sebagai alat satuan hitung 3) Sebagai penyimpan nilai <p>b. Fungsi turunan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Alat pembayaran yang sah 2) Sebagai alat penimbun kekayaan 3) Sebagai alat pemindah kekayaan
3.	<p>ATM = Anjungan Tunai Mandiri</p> <p>Kartu ATM adalah alat pembayaran berupa kartu yang dapat digunakan untuk melakukan penarikan tunai dan/atau pemindahan dana.</p>
4.	<p>Uang giral adalah saldo yang tersedia di bank yang dapat diambil sewaktu-waktu sebagai alat pembayaran.</p>
5.	<p>Kartu kredit adalah alat pembayaran berupa kartu yang dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas kewajiban yang timbul dari suatu kegiatan ekonomi atau transaksi.</p>

Lampiran IX

DAFTAR NILAI SISWA KELAS KONTROL

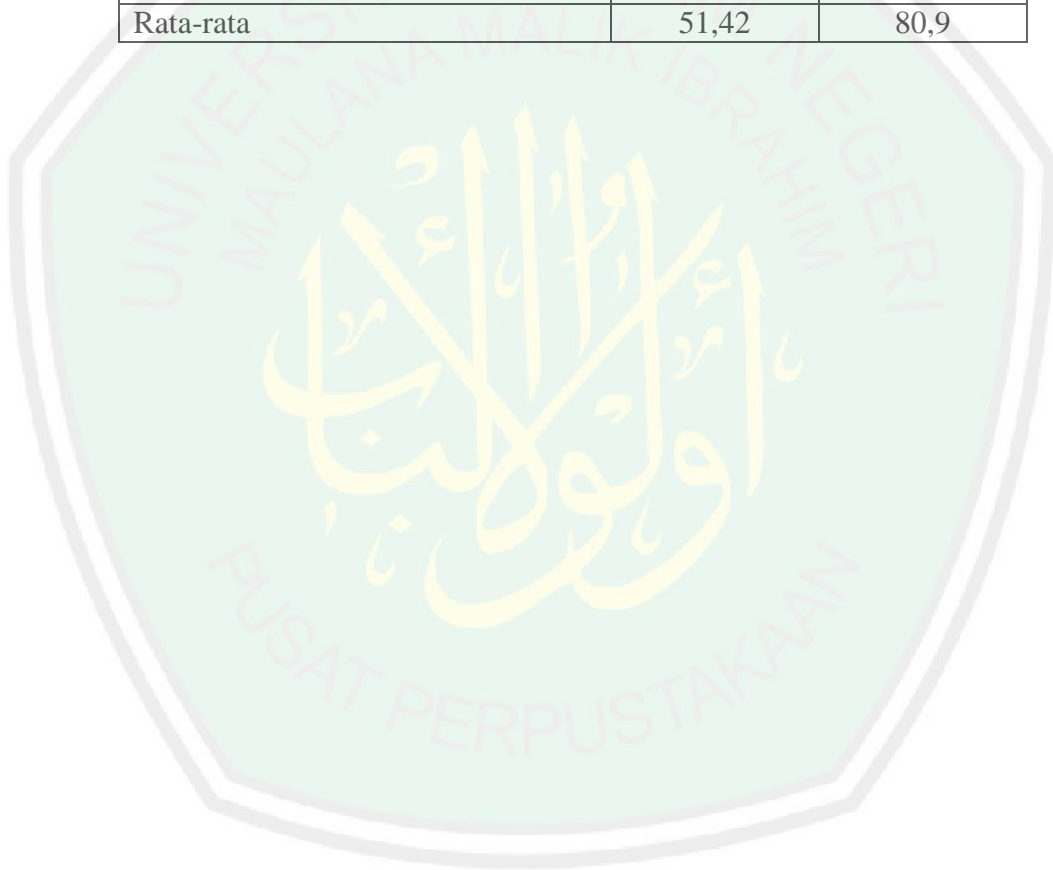
No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	Adila Fajar Wahyuda	65	79
2.	Ahmad Ali Firdaus	64	80
3.	Alexander Dzulqornain A M	64	82
4.	Arvin yudi nugroho	62	80
5.	Dian adi pranata	63	80
6.	Hannan azkiya alfan nur	61	70
7.	Muhammad	60	75
8.	Muhammad alwy	60	79
9.	Muhammad bahqrul ulum	59	80
10.	Moch. Fikri haikal	58	63
11.	Reynaldi dwiki wirananta aldi	55	68
12.	Aidha lu'lu'ul azkiyah	54	68
13.	Alifiah jihan nazihah	51	73
14.	Aliyatun nisa	51	78
15.	Amalia bidayatus shofi	50	90
16.	Annisa nur khamida	50	92
17.	Annisatul wafa	51	93
18.	Erin nur wakhidah	49	90
19.	Fani wahyu aprilia	43	83
20.	Fina mafaza ayatun	49	80
21.	Finna naila zulfa	50	75
22.	lin nur indah rahmawati	52	65
23.	Indah Lailatur Rahmawati	51	80
24.	Intan Maulidiatussolicha	50	88
25.	Izza Azzahrah Putri Alivia	49	70
26.	Jafnin Najah	47	73
27.	Jasmine Tazkiyah Cahyadini	41	89
28.	Kharisma Qothrun Nada	47	62
29.	Khoirunnisak	42	70
30.	Kuni Afifah	44	80

31.	Laila Syahrina	50	90
32.	Lutfiatun Nikmah	59	71
33.	Maghfiroh Imega Triyaninda	51	69
34.	Mutamimah	51	70
35.	Nadia Alifiannisa Hermawan	63	60
36.	Laily Syafaaturohmah	44	88
37.	Nainin Nahdiyah Izzah D	42	80
38.	Nuriz Zuhrotul Qolbiyah M	51	70
39.	Nuzulil Maghfiro	43	81
40.	Ratna Sari Dewi Ulyani	47	73
41.	Rhania Jilan Nisrinaa	50	72
42.	Rifdah Annabilah	55	84
43.	Rohmah Zulfa Intani	49	85
44.	Saidah Fitri	36	75
45.	Salsabila Nanda Amelia Hubba	39	68
46.	Shephia Navalya	40	70
47.	Shafa Aulia Rahmadillah B	55	75
48.	Shofiyatul Munawwaroh	40	80
49.	Taujihatul Imtiyazi	49	83
50.	Zaida Afida	39	88
	Jumlah	2545	3867
	Rata-rata	50,9	77,34

DAFTAR NILAI SISWA KELAS EKSPERIMEN

No.	Nama	Nilai	
		Pretest	Posttest
1.	Ayisy Sa'dan	45	82
2.	Alfian Afriansyah	51	83
3.	Ananta Elang Kusuma A H	47	84
4.	Dani Sanaya Majdi	57	83
5.	Evin Maftuh Muzadi Isroro	49	85
6.	Fairuz Syadad Mulkan	45	68
7.	Ifan Jauhar Alafi	51	79
8.	M. Ali Minanurrohman	49	82
9.	M. Dzufiqar Jagad Bhatara	57	88
10.	Muhammad Fajru Al-Kirom	53	70
11.	Muhamat Khoirul Zaman	57	84
12.	Moch. Muchlis Zamzami	51	76
13.	Muhammad Akmal Amin	51	68
14.	Muhammad Aqil Zidny	45	77
15.	Muhammad Farhan Jamil	51	79
16.	Muhammad Fatihul Abror	51	82
17.	Muhammad Iqbal Arif M	41	76
18.	Muhammad Labib Bara R	55	86
19.	Mohamad Lukman Hidayat	45	80
20.	Mochammad Lutfi	41	84
21.	Muhammad Nur Nazaruddin	57	90
22.	Muhammad Ragil Wahyudi	51	68
23.	Mukhammad Fiqih N	65	88
24.	Sulthonul Idhom	51	93
25.	Syamsul Huda	41	88
26.	Ainun Jariyah	47	86
27.	Desi Fitria Fajerin	63	90
28.	Dia Ayu Intan Nur Aini	55	72
29.	Eka Zahrotul Fa'izah	53	86
30.	Iqlimatus Sa'adah	53	88
31.	Mega Nur Aziza Basuki	51	80
32.	Milatul Qoyimah	55	78
33.	Nia Pratama Putri	43	76
34.	Nur Faizatun Nufus M K	51	78
35.	Nur Kholifatur Rohma	51	80
36.	Nur Sinta Amaliyah	45	88
37.	Revita Dewi Ningtyas	49	76
38.	Riza Mar'atus Sholihah	61	80

39.	Rizki Raudhotul Jannah	47	80
40.	Rohimatul Azizah	55	76
41.	Safitri Anita Sari	57	88
42.	Salwa Maziyyatun Najah	53	84
43.	Selviratur Rohmah	55	80
44.	Siti Nur Halizah	45	82
45.	Tazkia Nafsi Fitriana	65	78
46.	Tsamrotul Fu'adah Djawas	57	82
47.	Vivi Nur Khalimah	47	88
48.	Wardatul Mufidah	53	68
49.	Zakiyatun Nuroniyah C	55	78
50.	Zakiyya Musyarrofatul A	48	80
Jumlah		2571	4045
Rata-rata		51,42	80,9



Lampiran X

DOKUMENTASI PROSES PENELITIAN DI KELAS EKSPERIMEN

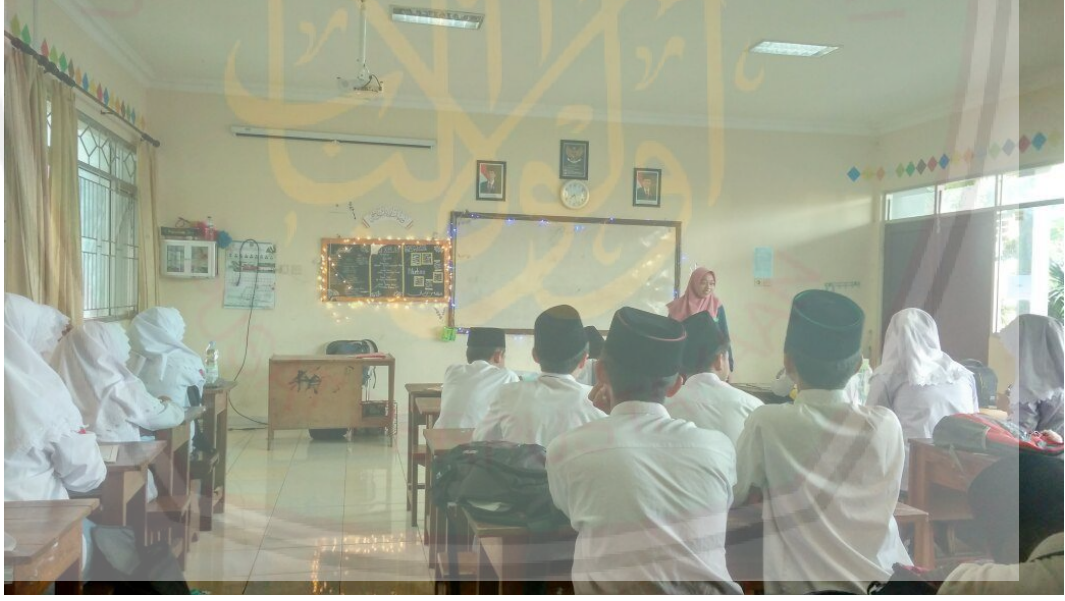






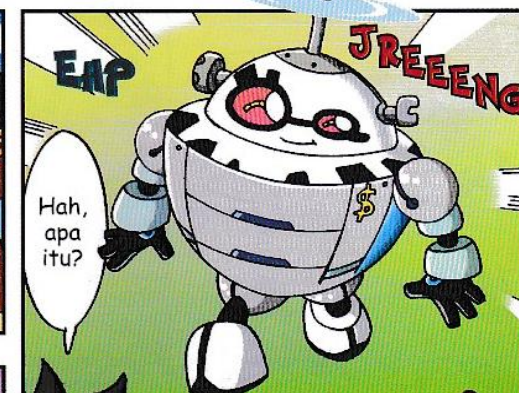
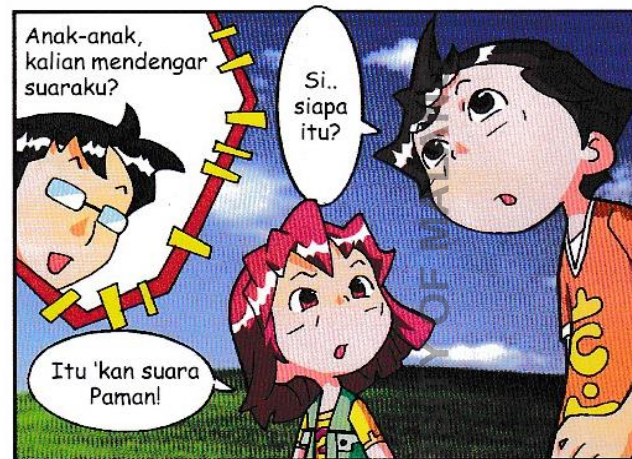
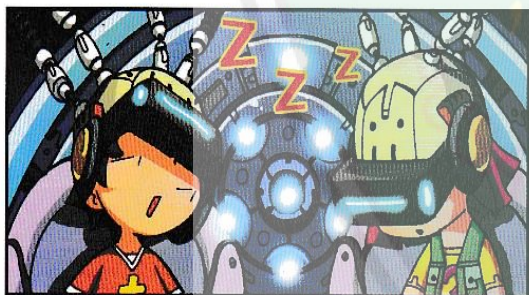
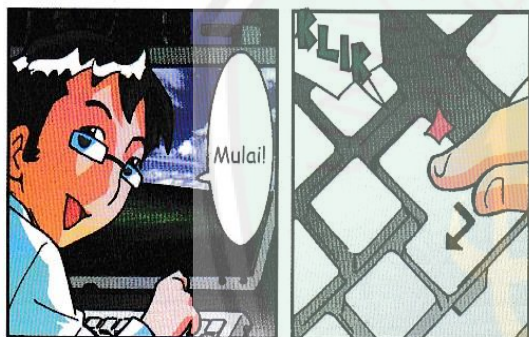
DOKUMENTASI PROSES PENELITIAN DI KELAS KONTROL

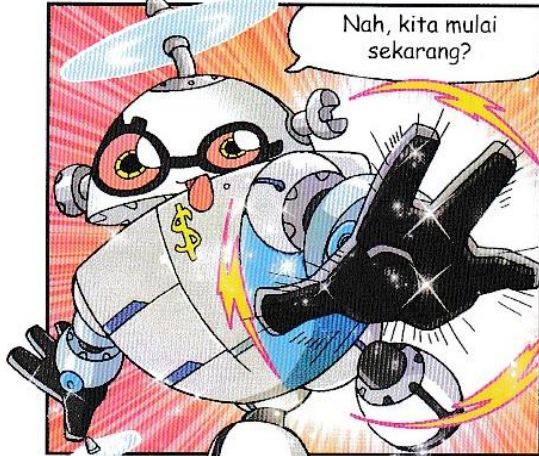




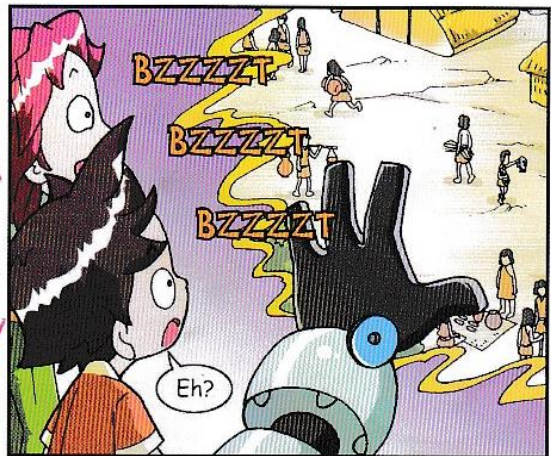


MEMULAI PENGALAMAN VIRTUAL





Nah, kita mulai sekarang?



Eh?



Ada yang punya daging rusa!

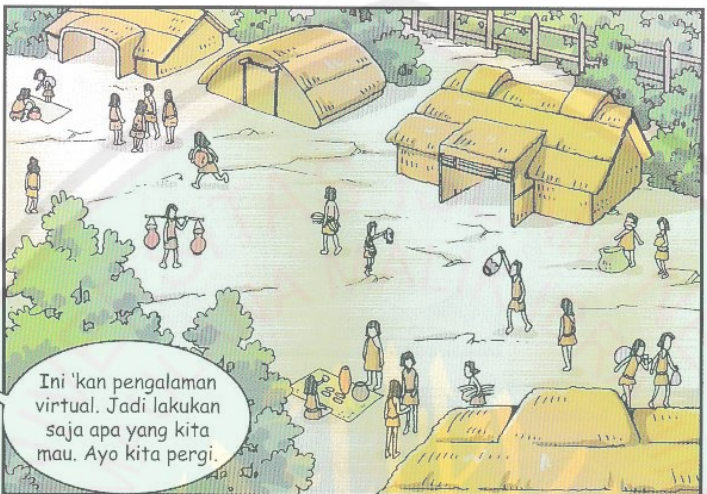


Sepertinya menyenangkan!



Cepatlah masuk ke sini!

Bagaimana caranya?



Ini 'kan pengalaman virtual. Jadi lakukan saja apa yang kita mau. Ayo kita pergi.



Aku punya apel, maukah kau menukarkan daging rusamu?

Maaf, tapi aku membutuhkan ikan.



Jangan begitu, ayolah bertukar. Anak-anakku ingin sekali makan daging rusa.

Tidak! Orang di rumahku ingin makan ikan.



Waaaw, benar-benar masuk.

Menakutkan!



Ternyata banyak orang!

Walaupun berisik, mereka ramah.



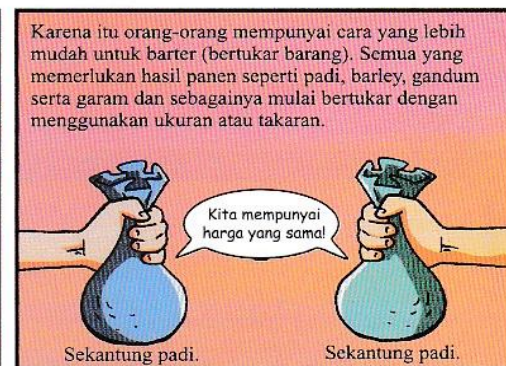
TIDAKKAH ADA ORANG YANG INGIN MENUKARKAN DAGING RUSANYA DENGAN BUAH APHEL?



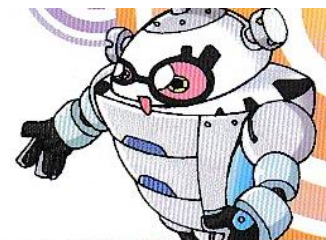
Bukankah bisa dengan menjual apel kemudian membeli daging rusa?

Benar!

ADAKAH ORANG YANG INGIN MENUKARKAN DAGING RUSANYA DENGAN BUAH APHEL? Ini adalah zaman di mana uang belum ada. Jadi tidak bisa menjual apel lalu membeli daging rusa. Mereka tidak bisa bertukar dengan barang yang mereka inginkan.



UANG APA YANG DIGUNAKAN PADA ZAMAN DULU?



Mereka menggunakan hasil panen, garam dan sebagainya tapi tidak menggunakan uang. Barang-barang itu dapat disebut sebagai 'uang berbentuk barang'.

Uang yang berbentuk barang dapat dengan menggunakan hasil panen, garam, kain, hewan dan kulit juga dapat digunakan.



Dengan begini uang akan mulai masuk dalam kehidupan.

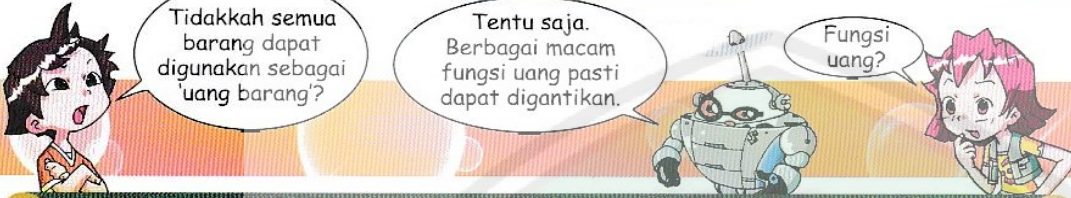
Jadi uang yang pertama kali digunakan adalah 'uang [berbentuk] barang'.



Tidaklah semua barang dapat digunakan sebagai 'uang barang'?

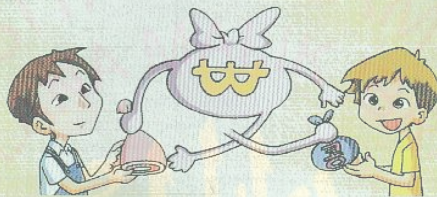
Tentu saja. Berbagai macam fungsi uang pasti dapat digantikan.

Fungsi uang?



Fungsi uang

Saat ini uang mempunyai berbagai macam fungsi di dalam masyarakat. Dengan menggunakan uang barang, ada beberapa fungsi uang yang kita dapatkan.



Sebagai cara bertukar
Fungsi uang sebagai mediasi dalam bertukar barang atau jasa.

Akan bisa jika menambahkan 1.000 lagi.



Standar nilai
Mengubah barang atau jasa dalam jumlah nilai uang. Harga yang dimiliki oleh suatu barang dan jasa muncul ke dalam masyarakat.



Di dalam ini terdapat padi satu karung, pakaian 2 pasang, dan ikan 5 ekor.

Sebagai cara untuk menyimpan
Uang dapat digunakan untuk menyimpan karena walaupun tidak dapat menyimpan barang, namun jika menyimpan uang kita dapat membeli barang yang seharga dengan uang yang kita bawa.



Kalau begitu bolehkah kutunjukkan uang apa yang digunakan pada zaman dahulu?

Uang zaman dahulu?



Uang barang mulai digantikan dengan uang logam. Uang mulai dibuat dengan menggunakan logam seperti emas dan perak.



Berapa banyak ikan yang bisa aku dapat dengan uang emas ini?

Coba kulihat dulu.



Dengan emas seberat ini aku bisa memberikan 10 ekor ikan.

Ei, tambahkanlah 1 ekor lagi.



Mengapa uangnya ditimbang?

Dengan menimbang uang, jumlah emas dalam uang itu diketahui, maka nilai uang itu dapat ditentukan.



Kan repot jika harus menimbang dahulu setiap mau menjual barang seperti itu?

Kita juga jadi tidak tahu kalau ada orang yang memalsukan berat dan kadar emas atau perak.

*Kadar: Rasio keaslian komponen utama dari suatu benda. Biasanya dinyatakan dalam persen atau karat bila emas.



Untuk mencegah hal seperti itu terjadi, dibuatlah tanda keaslian untuk mengetahui kadar dan berat dari emas atau perak.



Koin Elektrum

Pada awal abad ke-7 SM, di daerah Anatolia yang sekarang merupakan Negara Turki, dulunya terdapat koin Kerajaan Lydia. Koin ini terbuat dari elektrum yaitu campuran perak dan emas yang bentuknya hanya seperti biji buncis. Pada awalnya tidak ada harga, standar ukuran dan berat pun tidak ada. Tetapi setelah itu terdapat standarisasi ukuran dan bentuk koin, yaitu munculnya standarisasi berat dan keaslian dari koin, serta perbedaan nilai berdasarkan gambar yang dicetak.



Kelebihan uang

Ringan

Mudah dibawa ke mana-mana
Jika terlalu berat atau ukurannya terlalu besar akan susah untuk digunakan sebagai uang.

Hanya bisa menggunakan sejumlah ini.

Langka

Tidak boleh mencetak uang dengan berlebihan.

Kelebihan uang

Walaupun sudah ditanam di dalam tanah tetap tidak ada perubahan.

Kualitasnya tidak akan berubah
Kualitas uang tidak akan berubah meskipun disimpan dalam waktu yang lama.



Berbagai macam uang pertama gaya barat

Uang barat zaman kuno berkembang dengan sangat banyak macamnya. Pada awalnya banyak pola seperti gambar hewan suci atau wajah para dewa yang dicetak di uang koin, tetapi kemudian mulai muncul gambar wajah dari para raja. Sampai sekarang pola yang terdapat di uang koin dapat berupa tokoh terkenal.



Uang koin Croesus

Uang koin yang bergambar Croesus, raja terakhir Kerajaan Lydia di Yunani, mulai digunakan di daerah Asia Minor.



Uang koin Yunani Kuno

Di uang koin ini terdapat gambar burung hantu atau dewa di legenda Yunani, dan terdapat juga gambar pohon zaitun.



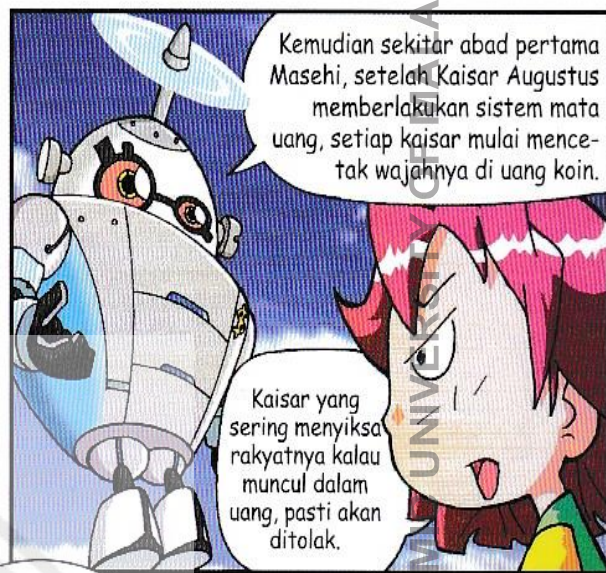
Uang koin Darius

Pada uang koin ini terdapat gambar Darius dari Kerajaan Persia pada abad pertama. Uang ini beredar dari Asia Tengah sampai Afrika.



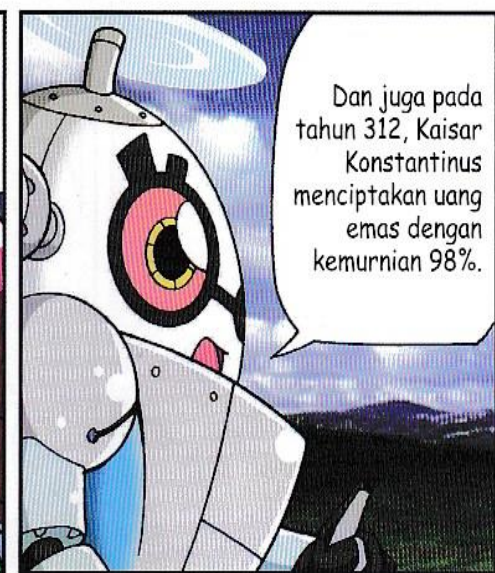
Uang koin Alexandros

Uang ini bergambar wajah raja agung kerajaan Macedonia yaitu Alexander. Uang ini beredar di seluruh wilayah jajahannya.



Kemudian sekitar abad pertama Masehi, setelah Kaisar Augustus memberlakukan sistem mata uang, setiap kaisar mulai mence- tak wajahnya di uang koin.

Kaisar yang sering menyiksa rakyatnya kalau muncul dalam uang, pasti akan ditolak.

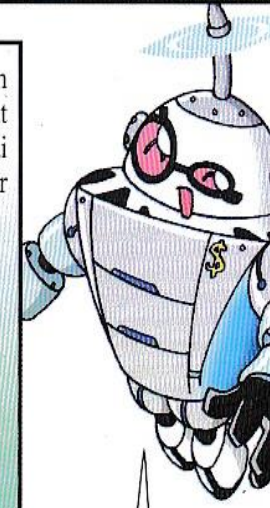


Dan juga pada tahun 312, Kaisar Konstantinus menciptakan uang emas dengan kemurnian 98%.

...a 98% maka ir sama dengan mas murni.



Kaisar Konstantinus menciptakan sistem uang yang terbuat dari emas dan terdapat gambar wajahnya. Hal ini membuat nilai uang emas menjadi pusat sistem standar satuan mata uang.



Uang emas Bezant merupakan mata uang yang paling lama digunakan.

Jika aku mempunyai satu uang emas itu maka game milik Dongho bukan masalah lagi.



Sepertinya jika wajahku juga terdapat dalam uang akan jadi keren.

Bangunlah dari mimpi-mu!



Umumnya raja atau tokoh yang dihormati yang muncul di dalam uang, sedangkan kamu siapa?

Hahaha! Karena orang-orang belum sadar bahwa Komji begitu penting.

Dengar.



Kenapa kamu tak peduli seperti itu?

Uang barat kurang lebih sama seperti itu. Sekarang tolong tunjukkan seperti apa uang Timur.

Begitukah? Adanya bentuk uang yang bermacam-macam, menyenangkan bukan?

Kalian tahu ini apa?

Kamu kira kami bodoh? Itu 'kan kulit kerang.

Uang negara China ternyata banyak yang unik.

Hanya pada awalnya. Segera setelah itu uang koin yang berbentuk lingkaran mulai muncul.

Kalau begitu mulai kapan uang koin yang berbentuk lingkaran mulai muncul di China?

Pertama kali muncul saat masa kekuasaan Dinasti Qin.

Sekitar tahun 221 SM.

Hahaha! Ini bukan kulit kerang biasa.

Lalu?

China pada abad ke-16 SM menggunakan kulit kerang sebagai uang mereka.

Uang itu banyak digunakan katamu?

Ei, apakah semua kulit kerang dapat digunakan menjadi uang? Tidak. Hanya kerang yang bernama 'jianphae' yang dapat digunakan menjadi uang.

Sayang sekali. Jika sekarang masih boleh menggunakan kulit kerang sebagai uang maka aku bisa piknik ke mana saja...

Uang China Kuno



Koin Ban Liang
Kaisar Qin melarang penggunaan Deojon dan Pheojon lalu membuat uang berbentuk bulat yang di tengahnya terdapat lubang berbentuk persegi dan dinamakan koin Ban Liang. Ini menjadikan awal pembuatan uang dengan bahan dasar kuningan dalam pembuatan uang timur.



Koin Wu Zhu
Pada tahun tahun 118 SM di suatu negara yang tidak diketahui namanya telah membuat uang yang bentuknya mirip dengan koin Ban Liang. Berat dan ukuran uang ini menjadi standar uang di negara China dan kemudian meluas di daerah Asia Timur.

Nah, lihatlah uang ini.

Eh? Itu uang?

Zaman dahulu ternyata banyak uang yang aneh.



Pheojon
Abad ke-7 SM, pada pertengahan dari The Chronicles of Lu di China, uang yang berbentuk seperti alat bajakan tanah mulai dibuat. Dulu uang logam ini terbuat dari perunggu atau tembaga.



Deojon
Uang ini dan Pheojon digunakan sejak akhir the Chronicles of Lu di China sampai akhir negara-negara berperang. Berbentuk seperti pisau dan terbuat dari perunggu.

Pada tahun 621 pada saat kekuasaan Dinasti Tang, dibuat 'koin perubahan' dan uang ini yang paling lama digunakan di daerah Timur.

Berapa lama uang itu digunakan? Seperti uang Bezan?

Lebih lama dari itu. Sekitar selama 1400 tahun.

Uang perubahan
Beratnya satu nyang (37,5g) yang kemudian menjadi standar dalam pembuatan uang di China.

Wah, jika dipakai selama 1.400 tahun berarti 2 kali lipatnya dari uang Bezant.

Bisakah hal seperti itu?

Sebenarnya uang Timur lebih berkembang dibandingkan uang Barat.

Apa ini, kamu baru memberikan contoh dengan uang China!

Benar. Aku juga ingin tahu tentang uang Korea.

Dan juga diperkirakan pada tahun 169 SM masa Kerajaan Samhan, uang koin sudah dibuat di Manhan.

Sayangnya sudah tidak tersisa lagi.

Sampai sekarang, uang yang paling lama digunakan yaitu sekitar tahun 996 adalah 'Gonwonjungbo' yang digunakan saat Kerajaan Goryeo.

Gonwonjungbo

Econo, uang apa yang digunakan para nenek moyang orang Korea?

Tanaman padi

Mata panah

Kain sutra

Kain rami

Anak panah juga merupakan uang?

Bertukar barang seperti anak panah dan hasil panen berlangsung selama waktu yang cukup lama. Barang-barang yang dibutuhkan dapat digunakan sebagai pengganti uang.

Tolong perlihatkan kepada kami.

Anak-anak, coba lihatlah ini.

Botol emas

Eh?

Ada apa dengan botol alkohol?

Ini juga uang! Ini adalah botol emas yang dibuat pada sekitar tahun 1101.

Barang-barang ini.

Botol ini terbuat dari emas, dan harga satu botolnya sekitar 100 gulung kain katun.

$1 \text{ Botol Emas} = 100 \text{ Gulung Kain Katun}$

Selama Masa Tiga Kerajaan, daripada uang mereka lebih memilih untuk menggunakan hasil panen seperti padi dan biji-bijian, tekstil seperti kain rami dan kain sutera.

Padi

Biji-bijian

Kain sutra

Kain rami

Uang

Jika begitu mulai kapan uang koin digunakan?

Jika melihat perkembangan masa Joseon yang tercatat di buku "Sejarah Korea" dan "Perbaikan Sejarah", diketahui bahwa pada tahun 957 SM mereka sudah menggunakan uang yang bernama 'Jameojon'. Ini diperkirakan uang pertama yang digunakan di Korea.

Karena itu pada tahun 1102 dipublikasikan uang dengan nominal yang kecil, yaitu uang receh.

Uang receh

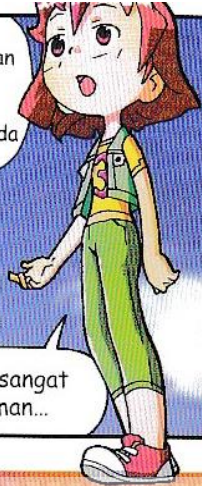
Walaupun begitu saat memasuki masa Kerajaan Joseon, uang Kerajaan Goryeo tidak lagi dapat digunakan sehingga kembali menggunakan pertukaran padi atau kain rami.

Tapi kenapa?

Sudah berkembang dengan baik tetapi kemudian jatuh.

*Samhan: Sebelum Masa Tiga Kerajaan, 3 kerajaan yang berada di bagian tengah-selatan Korea bernama Kerajaan Manhan, Jinhan dan Byonhan.
 *Pada tahun 996, Gonwonjungbo pada masa Kerajaan Goryeo dibuat dengan meniru gaya Negara China.

Dengan pengaruh Konfusianisme masa Kerajaan Joseon, perdagangan masih mendapatkan pelayanan yang rendah. Sehingga awalnya, perputaran uang lebih kecil daripada Kerajaan Goryeo.



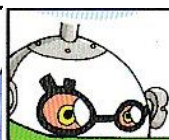
Sepertinya sangat tidak nyaman...

Jika begitu pada masa Kerajaan Joseon hampir tidak ada uang?



Tidak. Selanjutnya akan dibuat berbagai macam uang.

Uang perak teman (uang perak Daedang) diterbitkan pada tahun 1882.



Uang zaman modern Korea

Korea mengembangkan berbagai macam uang zaman modern dengan dimulainya masa pendudukan. Pada tahun 1883 dikeluarkan uang yang bernama 'Dangojon' yang berarti Sang Pyong Thong Bo sudah 5 kali diubah. Dari tahun 1892 sampai tahun 1894 dibuat Istana Pyeongyang di Pyeongyang. Pada tahun 1888 dikeluarkan metode baru seperti 1 won uang perak, koin 10 mun, 5 mun, dll (1 mun = 2,64 cm)



Dangojon



1 won uang perak

Uang logam masa Kerajaan Joseon



Uang koin kuno Joseon
Uang yang dibuat pada tahun 1425 biasanya digunakan untuk transaksi perdagangan dengan jumlah nominal yang sedikit.



Uang koin perang
Uang yang dibuat pada tahun 1467, biasanya digunakan sebagai uang tetapi ketika ada perang bisa digunakan sebagai mata panah.



Uang koin kuno Sang Pyong 1 sen

Uang yang dikeluarkan pada tahun 1678 dan menjadi mata uang resmi pertama di Korea.



Uang koin kuno Sang Pyong 2 sen

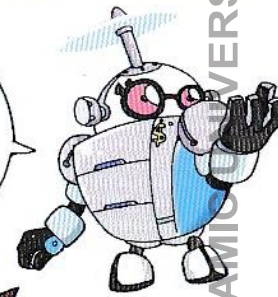
Uang yang dibuat pada tahun 1679 ini nilainya lebih besar daripada uang koin kuno Sang Pyong 1 sen.



Uang koin kuno Sang Pyong 100 sen

Uang yang dibuat oleh Daewongun untuk membangun kembali Istana Gyeongbok. Di antara uang koin kuno Sang Pyong, uang ini memiliki jumlah nominal paling besar.

Uang di atas adalah uang 5 sen, terdapat metode baru dalam pembuatan uang perak.



Tapi masih ada yang ingin kuketahui. Sejak kapan uang kertas mulai digunakan?

Pada akhir abad ke-10 pedagang China mulai menggunakan uang kertas.

Bagaimana orang berpikir untuk mulai menggunakan uang kertas?



Jika penduduk bumi semakin bertambah maka pasti membutuhkan lebih banyak uang koin.

Apakah uang kuno Korea pasti berlubang?



Benar! Sepertinya agar mudah diikat.

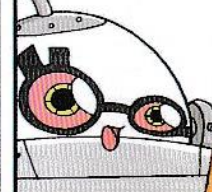
Hahaha! Setelah masa uang berlubang, di akhir Joseon ada juga uang yang mengikuti gaya Barat yang tidak berlubang.



Tetapi karena logam yang dibutuhkan untuk membuat uang logam tidak cukup, maka sangat sulit untuk menambah pasokan jumlah logam yang dibutuhkan.

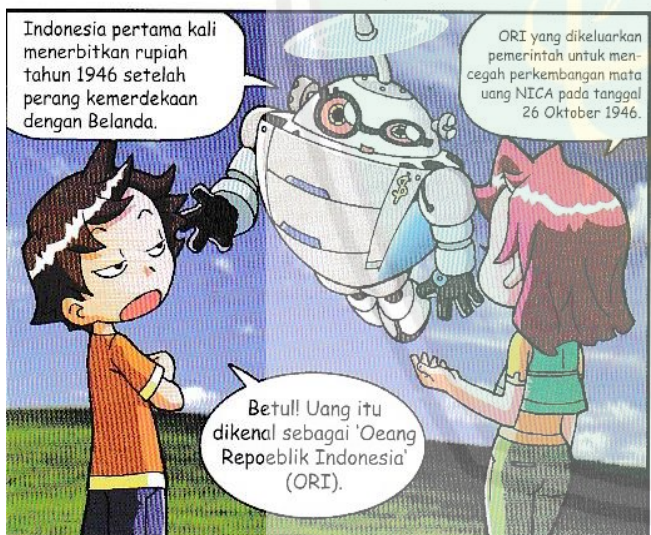


Karena berat juga orang-orang mulai berpikir, tidak adakah uang yang dibuat dari bahan yang lebih murah.



Hahaha, ternyata karena itulah muncul uang kertas.





Oeang Repoeblik Indonesia

ORI (Oeang Repoeblik Indonesia) yang dikeluarkan pemerintah juga dimaksudkan untuk mencegah perkembangan mata uang NICA pada tanggal 26 Oktober 1946. Dan sejak saat itu ketiga mata uang yang dulu ada dinyatakan sudah tidak berlaku lagi, sehingga sejarah uang hanya ada 2 mata uang saat itu. Ternyata kebijakan itu didukung oleh rakyat.

Setelah perjanjian damai yang dinegosiasikan di Den Haag tahun 1949, 'ORI' (embel embel 'sen') ditarik dari peredaran untuk digantikan dengan uang yang diakui secara internasional yaitu 'rupiah Indonesia'.



MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MAULANA



Econo, lalu bagaimana dengan uang kertas Barat?

Pada awalnya perkembangan uang kertas di Barat lebih lambat daripada di Timur.



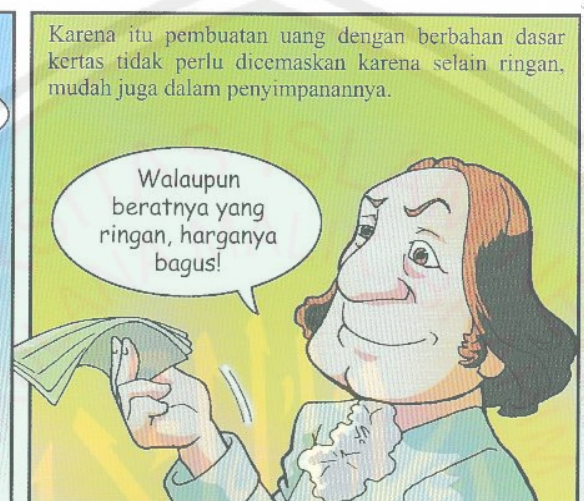
Jika ada sertifikat ini maka aku bisa mengambil kembali emasku kapan saja, 'kan?

Tentu saja. Saya akan mer emas ini, Anda datang kapan

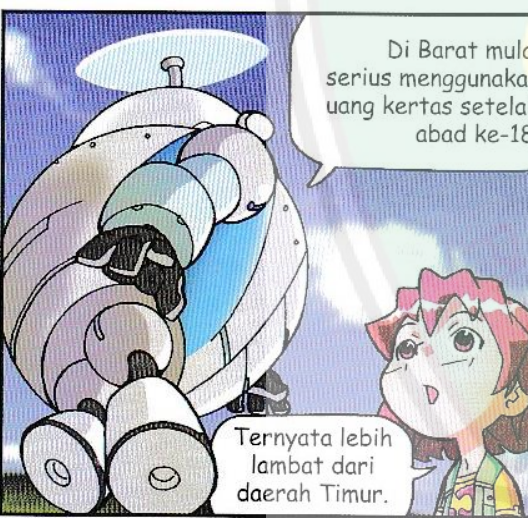


Saya sudah membawa sertifikat untuk menitikkan emas ini, maka terimalah sertifikat ini dan tolong berikan emas kepada saya.

Ho, baiklah!



Walaupun beratnya yang ringan, harganya bagus!



Di Barat mulai serius menggunakan uang kertas setelah abad ke-18.

Ternyata lebih lambat dari daerah Timur



Sekarang setiap negara membuat berbagai jenis uang dan menggunakannya. Maukah aku tunjukkan uang dari berbagai negara?

Iya. Yang aku tahu hanya dollar Amerika.

Ayo cepat tunjukkan kepada kami!

Mata uang di dunia

Setiap negara di dunia mempunyai uang yang mereka gunakan di negara mereka. Negara yang tidak mempunyai mata uang meminjam mata uang negara lain untuk digunakan di negaranya. Kemudian nama mata uang setiap negara berbeda-beda seperti Korea satuannya Won. Amerika menggunakan Dollar, negara-negara Eropa menggunakan Euro, Jepang menggunakan Yen, dan China menggunakan uang Yuan.

Amerika – Dollar



Negara-negara Eropa – Euro



Jepang – Yen



China – Yuan



Ingggris – Poundsterling



Thailand – Bath



Australia – Dollar Australia



Brazil – Real



Sepertinya setiap negara di Eropa tidak bisa meletakkan gambar tokohnya di uang Euro.



BAGAIMANA CARA MEMBUAT UANG?

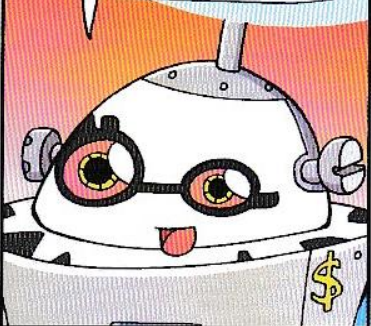
Tapi tahukah kalian? Uang seperti ini disebut uang tanda atau token money.



Uang tanda?



Zaman dahulu uang barang atau uang keping, nominal uang ada pada nilai bahan untuk membuatnya.



Tetapi katanya, uang ini dibuat di Bank Korea?



Bukan. Semua uang dibuat di pabrik percetakan uang!



Lihat ini! Di sini tertulis Bank Korea.



EH?



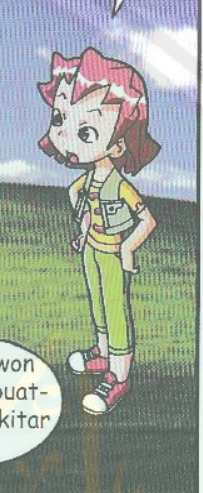
Tetapi sekarang bahan yang digunakan untuk membuat uang lebih rendah daripada nilai uang tersebut.



Hanya 60 won?



Kalau begitu bagaimana dengan uang 10.000 won?



Singkatnya, biaya untuk membuat uang 1.000 won ini hanya 60 won!

Uang 10.000 won pun biaya pembuatannya hanya sekitar 70 won.

Hei! Sudah kubilang tadi! Lihatlah dengan benar.



HUH, WALAUPUN BEGITU sekali bukan, ya tetap bukan!

ECONO, UANG INI DIBUAT DI BANK KOREA, KAN?



Oho, pabrik percetakan uang, kataku!

Tetapi biaya untuk membuat uang koin 100 won membutuhkan 75 won.



TAR! Kalau begitu uang ini untukku?



Ah, janggaan.

Semuanya benar!



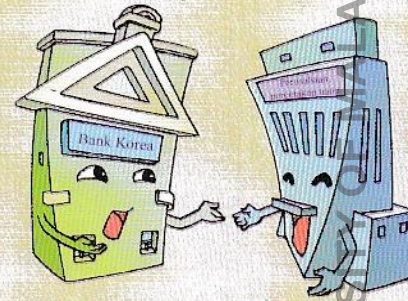
Semua uang diproduksi di pabrik percetakan lalu dikeluarkan oleh Bank Korea, jadi kedua-duanya benar!

Lihat baik-baik!





Fungsi Bank Sentral



Publikasi uang: Memberi tugas kepada perusahaan percetakan uang untuk mencetak uang yang akan digunakan untuk mensuplai pasar.



Banknya Bank: Bank Sentral akan memberikan bunga deposito kepada bank- bank yang menitipkan uang.



Mengatur jumlah uang yang beredar: Menetapkan suku bunga dan pengendalian jumlah uang yang beredar bertujuan untuk menjaga keseimbangan harga pasar.



Bank penyimpan pajak: Pajak yang dipungut dari penduduk oleh pemerintah akan disimpan di Bank Korea, untuk digunakan di saat yang diperlukan. Dan pemerintah akan meminjam uang kepada Bank Korea jika kekurangan uang.

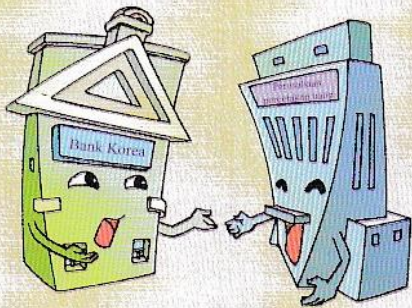


Harga pasar: Harga rata-rata dari barang-barang atau jasa yang ada di pasar.

Suku bunga: Uang yang dipinjamkan atau biaya yang diberikan untuk deposito. Atau rasionya.

Pasar: Ruang terbuka di mana orang-orang melakukan transaksi sehari-hari.

Fungsi Bank Sentral



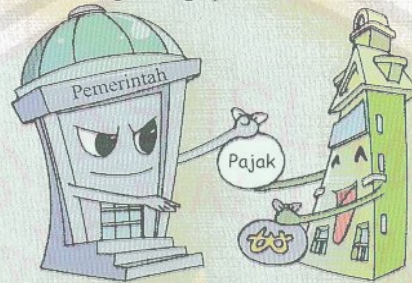
Publikasi uang: Memberi tugas kepada perusahaan percetakan uang untuk mencetak uang yang akan digunakan untuk mensuplai pasar.



Mengatur jumlah uang yang beredar: Menetapkan suku bunga dan pengendalian jumlah uang yang beredar bertujuan untuk menjaga keseimbangan harga pasar.



Banknya Bank: Bank Sentral akan memberikan bunga deposito kepada bank-bank yang menitipkan uang.



Bank menyimpan pajak: Pajak yang dipungut dari penduduk oleh pemerintah akan disimpan di Bank Korea, untuk digunakan di saat yang diperlukan. Dan pemerintah akan meminjam uang kepada Bank Korea jika kekurangan uang.

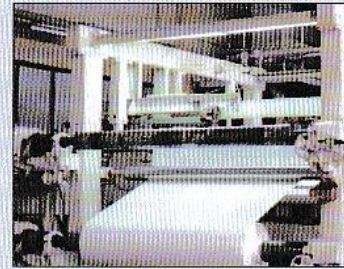


Harga pasar: Harga rata-rata dari barang-barang atau jasa yang ada di pasar.
Suku bunga: Uang yang dipinjamkan atau biaya yang diberikan untuk deposito. Atau rasionya.
Pasar: Ruang terbuka di mana orang-orang melakukan transaksi sehari-hari.



PROSES PEMBUATAN UANG

Uang Kertas



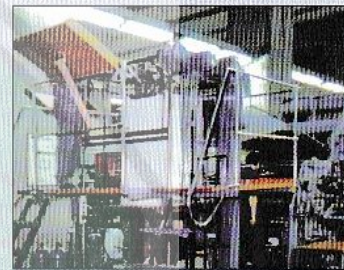
1 Pembuatan kertas untuk uang
Untuk mencegah pemalsuan uang, uang kertas dibuat dengan bahan baku serat kapas, terdapat gambar tersembunyi dan diberi material khusus.



2 Desain
Pembuatan pola warna uang, ukuran uang dan gambar won.



3 Membuat tinta
Tinta yang akan digunakan untuk mencetak uang dibuat berbeda dengan tinta untuk cetakan lain.



4 Pencetakan
Pencetakan dengan teknologi membuat gambar tidak bisa ditiru oleh alat cetak lain.



5 Pengecekan
Setelah dicetak, uang akan diperiksa kualitas warnanya.



6 Pencetakan huruf
Setelah selesai diperiksa, terakhir akan dicetak nomor uang, segel, dsb.



7 Pengemasan
Setelah kualitas pencetakan sudah diperiksa, lalu dipotong menjadi lembaran uang dan kemudian diikat dan dikemas.



8 Penyelesaian
Uang yang sudah selesai dikirim ke Bank Sentral.

Ternyata pembuatan uang tidak mudah! Sangat rumit.





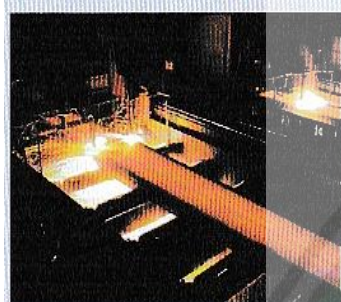
1 Desain
Membentuk desain pola uang dan bentuk uang, ukuran uang dan sebagainya kemudian membuat gambar won.



2 Pemotongan
Pemotongan dilakukan berdasarkan gambar, proses pembuatan sudut yang halus kemudian dituangkan ke dalam cetakan plester.



3 Pembuatan stempel
Desain stempel dibuat dari metal lalu stempel uang ini dipotong berbentuk bulat dan dibuat dalam berbagai bentuk.



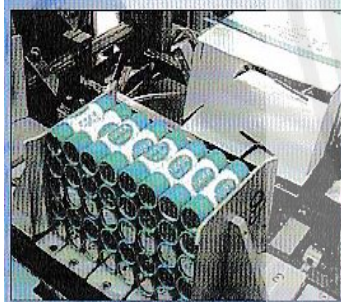
4 Pembuatan plat besi
Logam yang dilelehkan dan ditempa serta ditambahkan elemen untuk membuat uang koin kemudian dibentuk menjadi plat besi yang lebar.



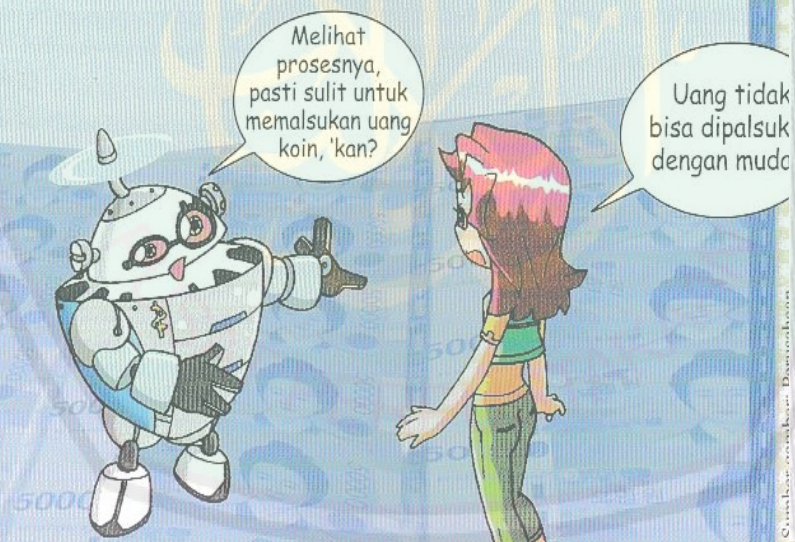
5 Pencetakan uang logam
Uang logam dibuat dengan cara memotong dan mengge-tok plat besi dengan stempel.



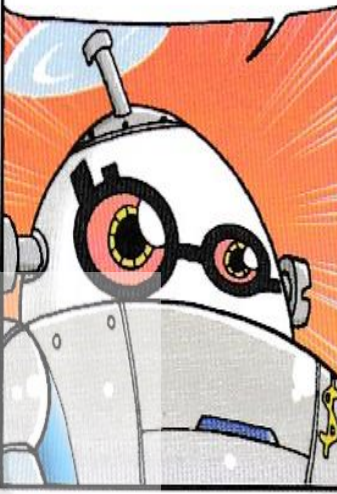
6 Pengecekan dan pengemasan
Kualitas uang koin yang sudah dibuat dicek kembali seperti kondisi uang, ukuran uang, dll.



7 Penyelesaian
Setelah uang koin selesai diteliti dan dikemas, lalu dikirim ke Bank Sentral.

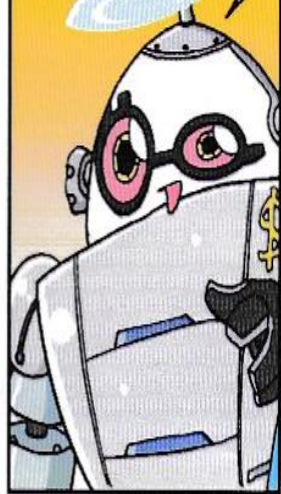


Uang yang terbuat dari serat dapat digulung dan dilipat sebanyak 5500 kali dan dapat memikul beban seberat 10 kg.



Tetapi bagaimana jika sobek?

Karena uang yang sobek sudah tidak dapat dipakai bukankah harus dibuang?



Tidak. Uang yang sudah tua atau sobek dapat ditukarkan kembali.



Apa yang akan terjadi pada uang yang sudah tua sehingga tidak dapat digunakan?

Uang yang sudah lusuh, sobek, atau terbakar dapat ditukarkan dengan uang baru. Jika lebarnya tersisa lebih dari $\frac{1}{4}$ bagian dapat ditukarkan dengan nilai penuh, jika lebih dari $\frac{2}{5}$ dapat ditukarkan dengan setengah nilai uang. Tetapi jika hanya tersisa kurang dari $\frac{2}{5}$ bagian maka uang tersebut tidak dapat ditukarkan dengan yang baru. Walaupun uang sudah gosong seluruhnya tapi bentuk aslinya masih utuh dan terbaca, dapat ditukar dengan nilai penuh. Uang koin yang sudah meleleh sebagian atau rusak sebagian juga dapat ditukarkan. Setiap tahun uang yang dimusnahkan karena lusuh dan rusak yang mencapai 100 miliar won, sebagian besar uang lusuh. Di Korea uang yang beredar sekitar 3.600 triliun won, di Indonesia sekitar Rp 321 triliun uang kartal (Februari 2013).

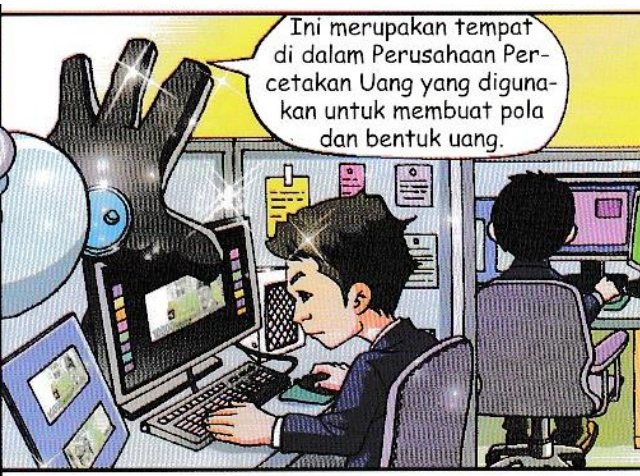


Sepertinya uang tidak boleh diletakkan sembarangan.



Sekarang bolehkah kita pergi ke tempat pembuatan desain uang?

Wah, sepertinya seru!

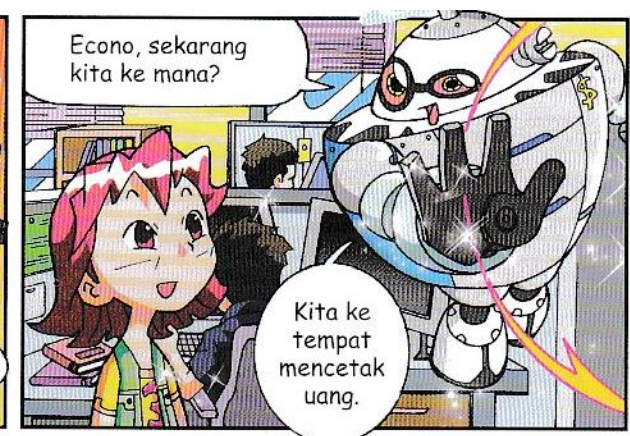


Ini merupakan tempat di dalam Perusahaan Percetakan Uang yang digunakan untuk membuat pola dan bentuk uang.



Ternyata orang itu pembeli kami lalu orang yang ada di mobil di luar laboratorium Paman. Ngapain di sini...

Cepat ke sini..



Econo, sekarang kita ke mana?

Kita ke tempat mencetak uang.

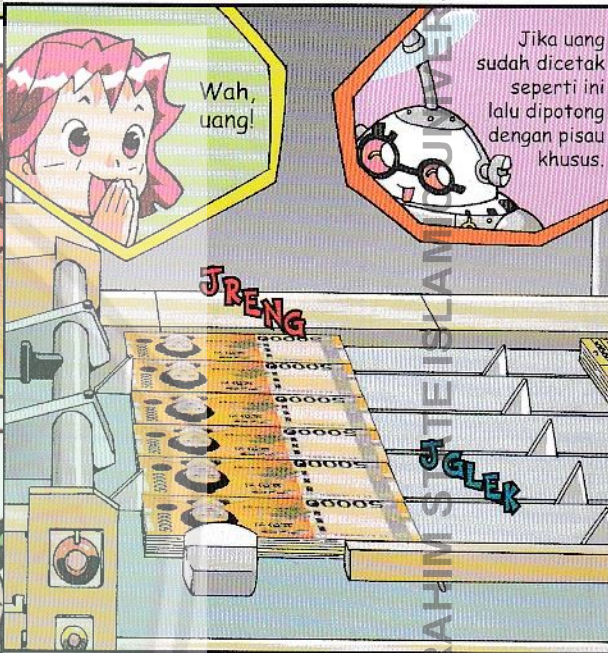


SRUK SRUK

AH, JAM ITU!



Jam itu 'kan jam yang kita jual di pasar barang bekas waktu itu..



Wah, uang!

Jika uang sudah dicetak seperti ini lalu dipotong dengan pisau khusus.

JRENG

JGLEK



Jika uang sudah selesai, dibuat di perusahaan pencetak uang koin lalu dikirim ke Bank Sentral. Selanjutnya dikirim ke bank umum dan nantinya akan digunakan lagi oleh kita.

Ah!



Maaf...

Hei, apa yang kau lakukan?



Siapa kalian? Di sini adalah tempat yang tidak boleh dimasuki oleh orang luar.

Ah, maaf. Kami tersesat.



CLING



Orang itu lagi!



Eh? Eh.

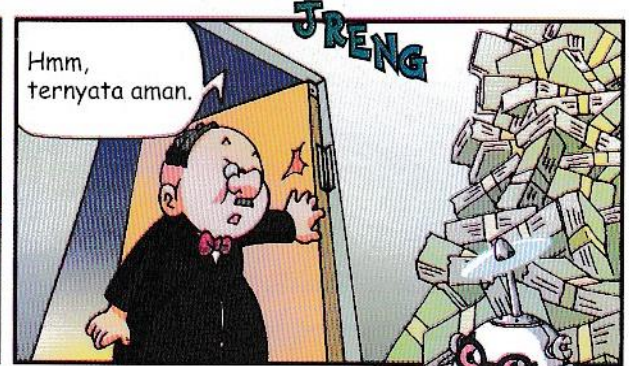
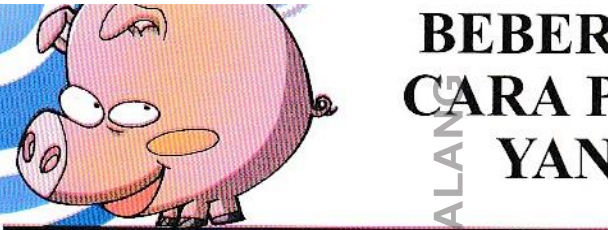
Hei, apa kamu sakit? Kenapa begitu?



Omji, itu, orang itu!

Siapa?

BEBERAPA MACAM CARA PEMBAYARAN YANG MUDAH



Sudah selesai. Aigoo, capek sekali.

Walaupun sudah dihitung, sepertinya aku sempat salah hitung karena bingung, aku merasa aneh.

Ah, entahlah. Biarlah dia menghitungnya sendiri lagi.

Cek

Bank memberikan cek (*cheque*) kepada nasabah untuk menulis sendiri nilai nominal di kertas untuk pembayaran. Orang yang menerima pembayaran dengan cek itu dapat menukarkan cek itu ke bank dengan uang senilai yang tertulis di cek. - Transaksi uang dalam jumlah yang banyak tetap dapat dilakukan dengan aman dan nyaman dengan hanya menggunakan selembar cek.

Cek jaminan



TAK

HUU

HEEM

Ha, tapi harus dipastikan lagi hitungannya sebelum diberikan.

Ckck, jika bisa kusarankan untuk menitipkannya di Bank...

Benar. Di mana ada orang yang menyimpan uang sebanyak itu di dalam rumah?

HAH, TAPI SIAPA KALIAN?

Kami bukan orang jahat.

Benarkah? Terima kasih, ya.

Cepat pergi ke bank dan menukarkan uang ini menjadi cek.

Benar. Hanya tiba-tiba kita mengetahui hal ini.

Hmm, seharusnya kutukar sejak awal. Ini lebih mudah dan sederhana. Ah, senangnya!



Ini uang 10 miliar.

HIHAI

Ah, dengan cek. Nah, ini dokumen rumah dan kunci rumahnya.

Beberapa saat kemudian

Tidak adakah cara lain yang lebih nyaman dibandingkan dengan uang tunai?

Jika ditukar menjadi cek bukankah lebih mudah?

Kalau begitu ayo kita masuk dan bilang untuk menukarkan menjadi cek.

PAMAN, TUKARKANLAH MENJADI CEK!

Cek?

Cek dapat disebut salah satu sertifikat. Bisa dirahasiakan dan dijanjikan, hanya untuk nama yang berhak. Karena itu ketika memberikan cek, harus menuliskan nama yang jelas.



Kartu kredit

Kartu yang dapat digunakan sebagai alat pembayaran yang sah. Kita bisa membeli barang atau menerima jasa dengan hanya menggunakan kartu kredit di setiap toko anggota walaupun tanpa membayar uang tunai. Kemudian setiap tanggal yang sudah ditentukan, pengguna kartu kredit harus membayar pinjamannya ke perusahaan kartu kredit. Di sini perusahaan kartu kredit berperan sebagai perantara dalam hubungan membayar dan menerima uang antara konsumen dan produsen.

Kelemahan menggunakan uang tunai

Ini uang siapa, ya?

Jika hilang susah dicari.

Huhuhu. Sempurna!

Uang tunai dapat dipalsukan.

Aku ingin membeli mobil!

Ketika membeli barang yang mahal, uang tunai yang harus dibawa banyak sekali.

Di dalam rumah itu ada uang 30 miliar...

Rentan terhadap banjir atau kebakaran.





Mengelola hutang perusahaan menjadi hal penting dalam menentukan kredibilitas seseorang.

Hah, aku telah menghilangkan kredibilitasku.

Akan bisa diperbaiki jika membeli game dan mengembalikannya.



Tetapi ada juga yang dapat membuat kartu seperti kartu kredit bila punya tabungan di bank.

Eh?



Namanya kartu debit dan kartu check! Dengan kedua kartu ini jika membeli barang maka akan mengurangi uang yang ada di buku tabungan.

Tetapi apakah perbedaan kedua kartu itu?



Dengan uang elektronik, tidak perlu menghitung sampai uang terkecil.

Dan tidak perlu cemas jika uang sobek atau lusuh.



Hahaha. Benar. Banyak jalan lain yang lebih mudah.

Benar! Benar!



Kartu check lebih mudah digunakan.

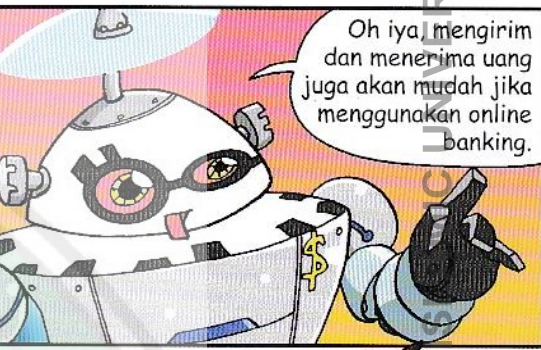
Kartu Debit

Kartu ini dikeluarkan oleh bank, digunakan di toko yang berpartisipasi dan banyak keterbatasan dalam penggunaannya.



Kartu Kredit

Kartu ini dikeluarkan oleh perusahaan, dan dapat digunakan di semua toko bersama.



Oh iya, mengirim dan menerima uang juga akan mudah jika menggunakan online banking.

Online banking?



Baru saja kukirimkan uang melalui internet.

TAK



Dengan adanya jaringan komputer, ada transaksi melalui uang elektronik.

Wah, sangat mudah!



Berbeda dengan kartu kredit, orang yang menggunakan uang elektronik walaupun belum terdaftar tetapi siapapun bisa mendapatkannya dan dapat melakukan transaksi bisnis elektrik. Sepertinya untuk ke depan, uang ini akan banyak digunakan.

Hihhi. Jika uang elektronik banyak maka aku bisa main game sepuas hatiku.



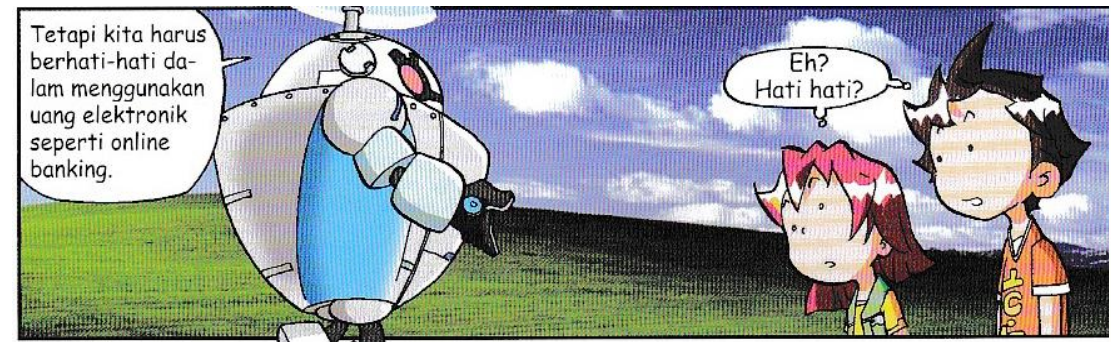
Jika begitu uang yang ada di rekening kita akan dikirim ke rekening orang lain.

Uangnya sudah kuterima. Terima kasih.



Gaji Ayah kalian juga dikirimkan menggunakan cara ini.

Ah, pantas saja Mama sudah bisa mendapatkan uang gaji sebelum Ayah pulang.



Tetapi kita harus berhati-hati dalam menggunakan uang elektronik seperti online banking.

Eh? Hati hati?



Bagaimana jika orang yang tahu password kita dan tanpa sepengetahuan kita membeli barang dan menghabiskan uang kita?

Tapi bagaimana bisa orang lain mengetahui password kita?



Benar. Kita tidak boleh memberitahukan password milik sendiri!



Wah masalah besar!

Eh, aku jadi pusing.

Sekarang orang membeli barang, mengirim dan menerima uang dengan internet.

Hal yang harus diperhatikan saat menggunakan uang elektronik

- Jangan memberitahukan informasi diri kepada orang lain dan sering-seringlah mengganti password.
- Jangan menggunakan password yang mudah ditebak oleh orang lain seperti nomor KTP, tanggal lahir, nomor telepon, angka urut, dsb.
- Jangan menyimpan konten yang berisi konfirmasi resmi ke hard disk.
- Jangan menyimpan ID atau password di buku saku, dompet atau yang lainnya.
- Gunakan layanan untuk langsung mengirim laporan setiap transaksi yang menggunakan uang elektronik ke handphone pribadi.
- Jangan melakukan transaksi elektronik di warnet atau komputer yang dipakai orang lain.
- Pasang program antivirus pada komputer yang digunakan untuk transaksi elektronik.

Duuh, ternyata harus waspadai!

Banyak hal yang harus kali-an waspadai.



Aku tahu. Tapi ada apa dengan hal itu?

Orang jahat dapat mencuri informasi itu dengan hacking komputer.

Ternyata pakai internet itu berbahaya! Ah, kapok ah!

Tapi itu lebih aman daripada tidak menggunakannya...



Jika hati-hati, aman pakai internet. Jika ingin transaksi melalui internet ada hal yang harus kalian ingat.



Hati-hati terhadap facing site.

Ada yang membuat situs palsu yang hampir sama dengan internet banking site sehingga orang mudah terkecoh.

Lalu, bagaimana kita tahu?

Facing site?

Pada internet banking site yang normal terdapat prosedur log in untuk memastikan kembali, dan untuk melakukan pembayaran harus melakukan proses yang susah. Tetapi pada facing site biasanya proses ini lebih sederhana atau lebih disingkat.

Pada facing biasanya harus memasukkan informasi diri seperti ini. Pada site bank yang normal, item seperti ini harus dimasukkan beberapa kali.

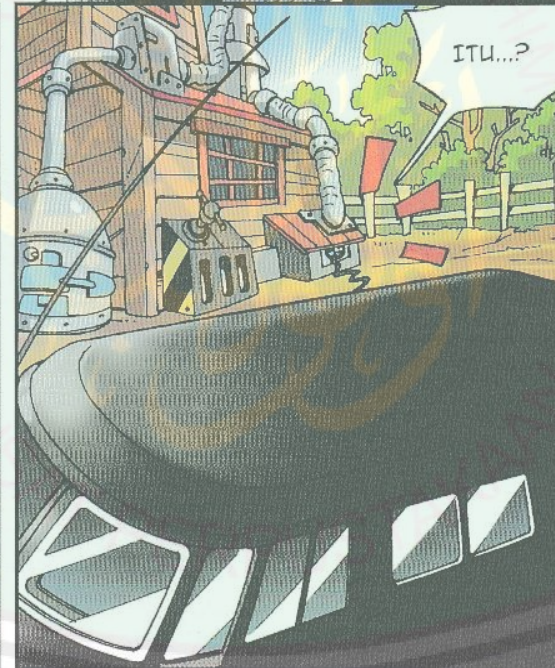
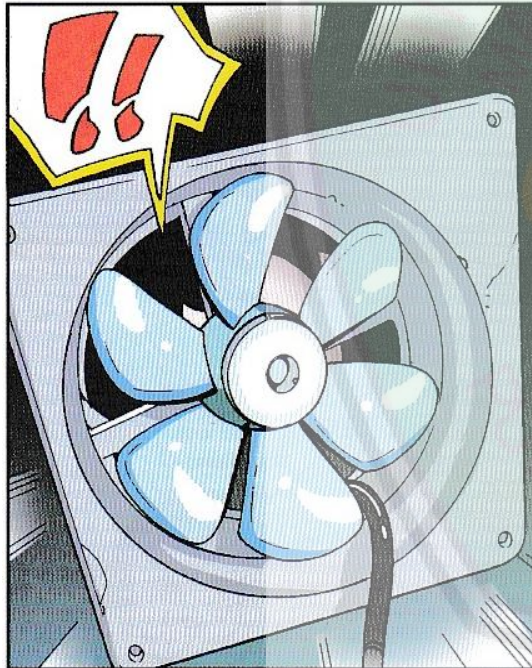
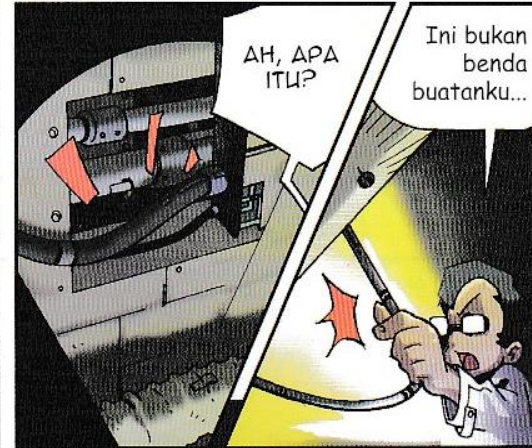
Facing site bank



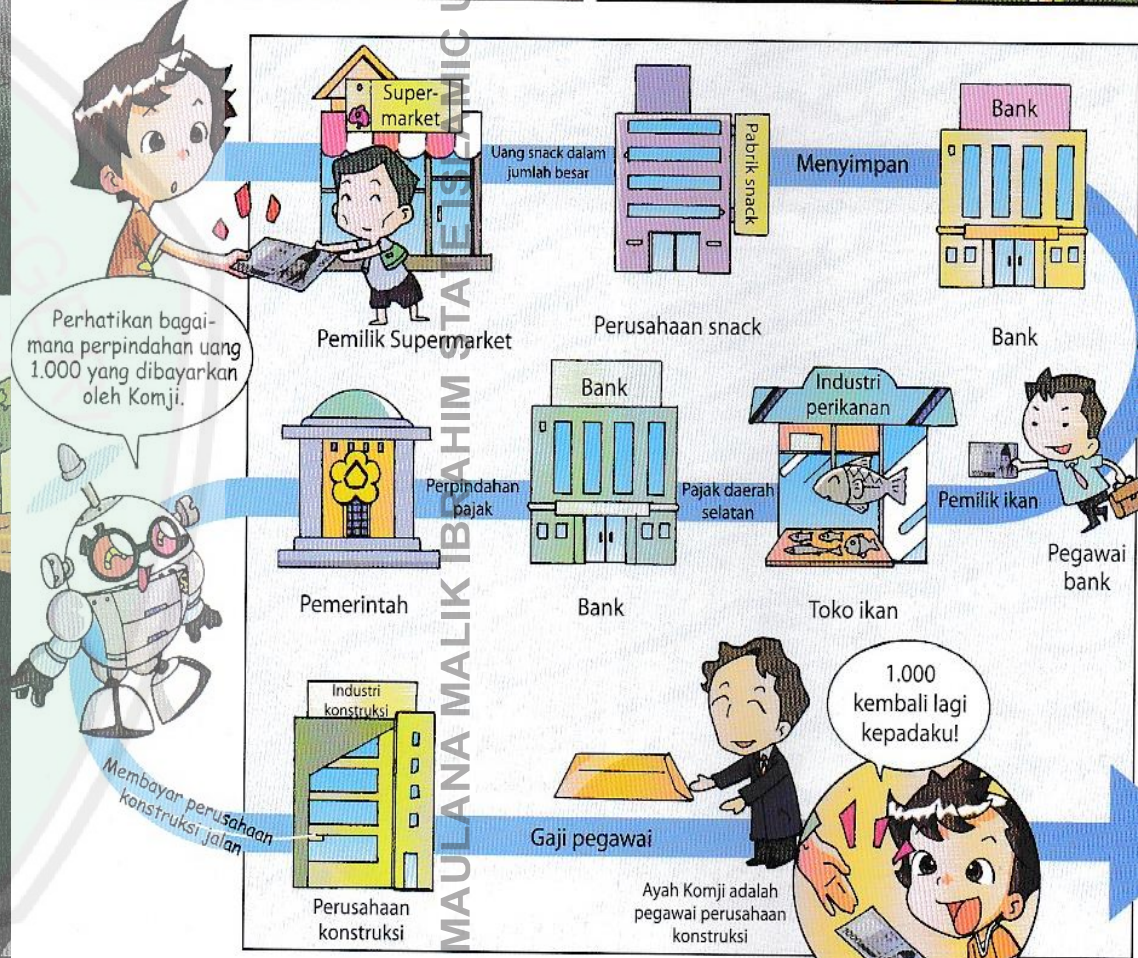
Aku harus kasih tahu Mama.

Mama sudah tahu!

Yah, aku ingin mengingatkan!



UANG YANG BERPUTAR



MAULANA MALIK IBRAHIM STATA ELSUMIC UNIVERSITY



Ei, tidak bisa!

Mengapa bisa seperti itu?



Walaupun uang yang Komji bayarkan ke supermarket uang kecil, uang itu akan bergabung bersama uang lain sehingga bisa kembali lagi ke Komji.

Jika aku beli peralatan sekolah, uang itu akan melakukan perjalanan yang berbeda, 'kan?

Di sisi lain

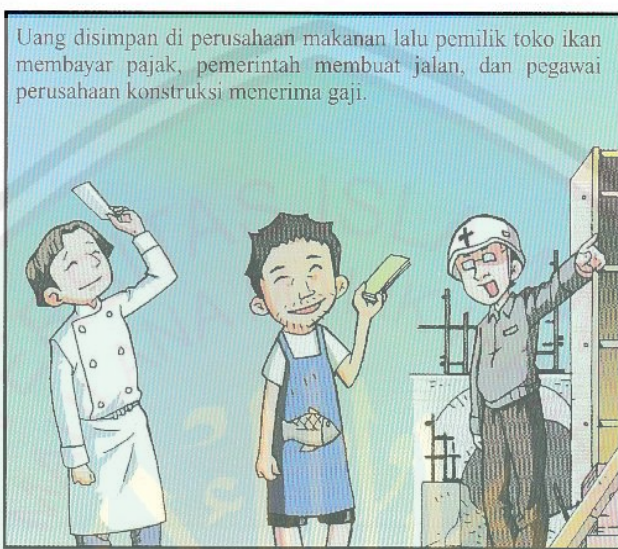
Tapi, siapa yang mengganggu mesin pengalasan virtualku?



Kacanya begitu gelap sehingga tidak bisa melihat apapun.



Pasti. Tapi coba pikirkan baik-baik uang 1.000 yang kau gunakan. Walaupun jumlahnya kecil tapi jika digunakan untuk banyak hal bukankah akan menjadi hal yang berguna?



Uang disimpan di perusahaan makanan lalu pemilik toko ikan membayar pajak, pemerintah membuat jalan, dan pegawai perusahaan konstruksi menerima gaji.



BRAK



HEI! ADA ORANG DI DALAM?

HEI!



Perekonomian akan terus bergerak aktif jika uang tidak berhenti berputar seperti ini. Seperti darah yang terus mengalir di dalam tubuh.



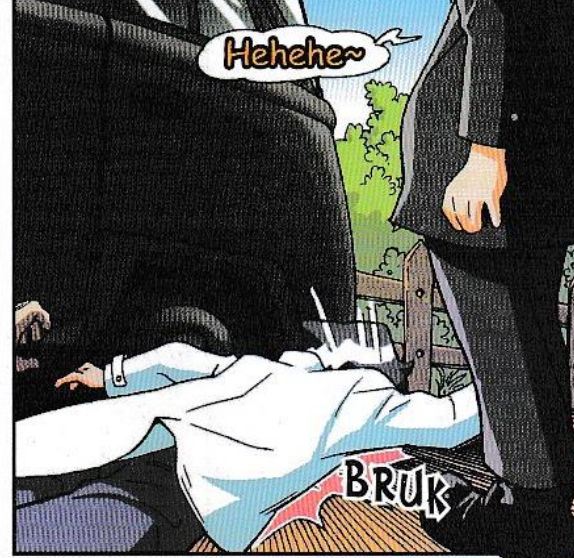
Adanya uang di dalam perusahaan merupakan hal yang penting untuk menjadikan suatu perusahaan tetap berkembang dan memperbaiki perekonomian.

Benar. Tidak nyaman jika tidak ada uang.

Hah, sok dewasa!



HBBB!



Hehehe~

BRUK

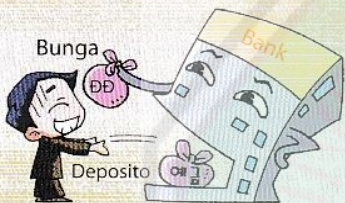
BANK, TEMPAT BERKUMPULNYA UANG

Econo, ada yang ingin kutanyakan.

Ketika uang berputar, mengapa beberapa kali melewati bank? Bank bukan hanya tempat untuk menyimpan uang?

Tidak! Bank juga mempunyai fungsi lain.

Fungsi Bank



Bunga

Deposito

Tabungan: orang atau perusahaan yang sedang tidak memerlukan uang biasanya menitipkan uangnya di bank. Uangnya aman bahkan menerima bunga dari bank.



Pinjaman

Berikan bunga.

Pinjaman: Bank meminjamkan uang kepada orang atau perusahaan yang sedang membutuhkan uang. Bank menerima bunga dari orang atau perusahaan yang dipinjam uang tersebut.



Uangnya sudah kukirim.

Sudah kuterima

Transfer: mengirimkan uang dari seseorang kepada orang lain



Mengeluarkan cek: supaya transaksi uang dalam jumlah besar mudah dilakukan.

Selain ini juga masih banyak fungsi lain misalnya penyaluran uang asing, kredit asuransi.

Ternyata bank mempunyai banyak fungsi!

Benar!

Tetapi ada juga beberapa jenis bank.

Semua bank tidak sama?

Tidak. Bank itu dikelompokkan menjadi bank umum dan bank khusus.

Bank Umum dan Bank Khusus

Bank Umum

Adalah tempat perorangan dan perusahaan mendapat jasa perbankan (simpan uang, pinjam uang, dan jasa perbankan lainnya). Bank sentral adalah bank-nya para bank, mirip bank umum namun nasabahnya hanya para bank, bukan perorangan dan perusahaan. Biasanya dikuasai negara, misalnya Bank Indonesia.

Bank Khusus

Adalah bank yang hanya satu atau sedikit jenis satu jenis jasa perbankan, atau punya pelayanan khusus, atau punya nasabah dengan kriteria khusus.

Contoh bank khusus: bank perkreditan rakyat (hanya melayani kredit jumlah kecil), bank devisa (hanya melayani lalulintas devisa), bank pribadi (hanya melayani orang kaya dengan tabungan minimal sekian triliun), bank syariah (hanya melayani transaksi halal), dll.

Ternyata tidak semua bank itu sama!

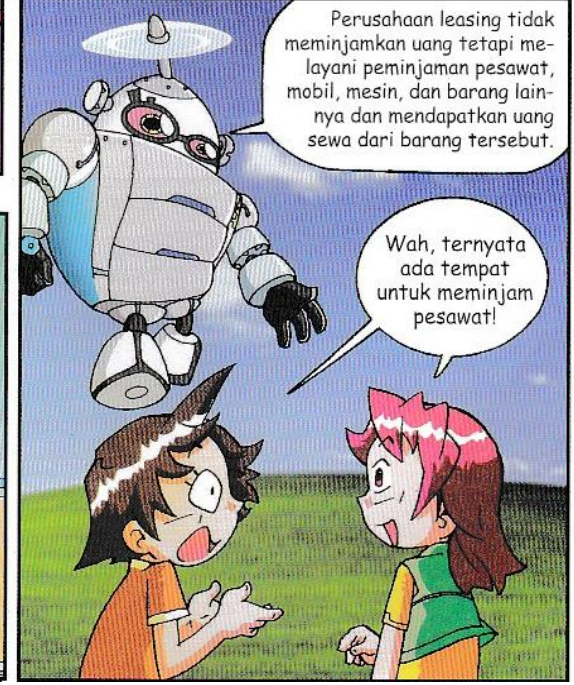
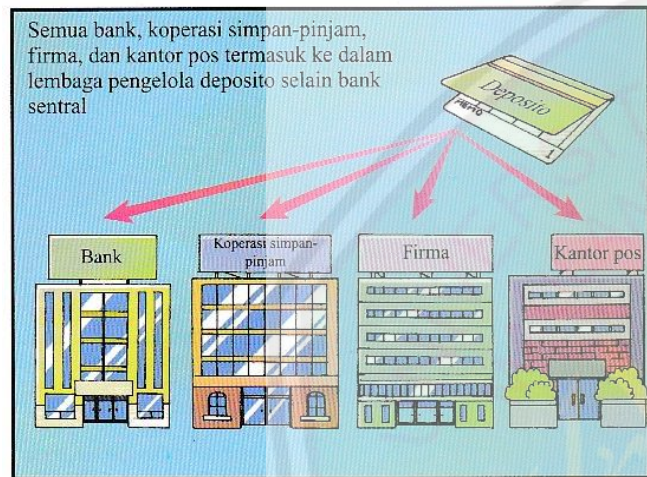
EH

Walaupun bukan bank, banyak tempat yang melakukan pekerjaan hampir sama seperti bank.

Ruang di mana orang memperoleh uang dan meminjamkan uang kepada orang yang membutuhkan disebut pasar uang. Institusi yang melakukan pekerjaan seperti itu berkumpul dan dinamakan 'lembaga pengelola finansial'.

* Promes: janji untuk menyerahkan sejumlah uang di suatu tempat dan pada tanggal yang sudah ditentukan atau sertifikat bernilai yang dibayarkan kepada orang ke-3 yang dipercaya.

* Fund: situasi finansial pengumpulan modal kemudian ditiptipkan dan dikelola oleh ahlinya lalu berbagi keuntungan.



Selain di bank, ada tempat seperti itu?

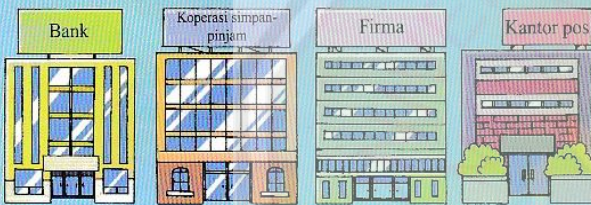
LEMBAGA PENGELOLA FINANSIAL GEPERTI APA?



Berdasarkan karakter dalam mendapat dan meminjamkan uang maka dapat dikelompokkan menjadi institusi pengaturan deposito perusahaan asuransi, perusahaan investasi finansial, dan institusi finansial lainnya.

Duuuh, sepertinya cukup rumit.

Semua bank, koperasi simpan-pinjam, firma, dan kantor pos termasuk ke dalam lembaga pengelola deposito selain bank sentral

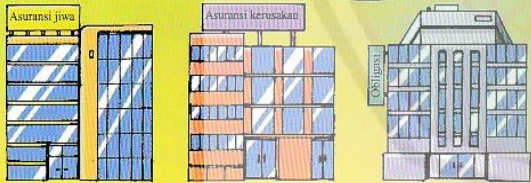


Kantor pos bukankah tempat untuk mengirim surat?



Tentu saja, tetapi selain bisnis perangk, di kantor pos kita juga bisa meminjam dan menandatangani uang.

Perusahaan asuransi jiwa dan perusahaan asuransi kerusakan termasuk ke dalam perusahaan asuransi, sedangkan yang termasuk perusahaan investasi finansial adalah berbagai lembaga yang memperjualbelikan saham.



Tapi, kenapa asuransi juga termasuk?



Kita tidak tahu apa yang akan terjadi, karena itu kita harus punya persiapan.

Suatu hari, tiba-tiba rumah kebakaran atau kaki kita terpeleset ketika berjalan maka bisa-bisakah kita terluka bukan?

Iya, memikirkannya saja sudah mengerikan.

Apa yang akan perusahaan asuransi berikan jika kita terluka?



Untuk mengantisipasi, jika setiap bulan membayar sejumlah uang yang ditentukan maka perusahaan asuransi akan memberikan uang pengobatan jika kita mengalami kecelakaan.

Jika sudah terluka satu kali dan kemudian terluka lagi maka bisakah dapat menerima uang asuransi lagi?

Asuransi juga mempunyai banyak jenis?

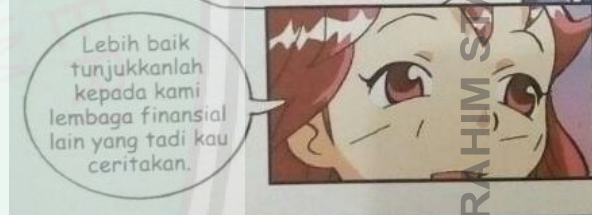


Tentu saja. Ada banyak jenis asuransi, dilihat dari isi kesepakatannya.



Su...sudah cukup. Jelaskan lagi lain kali.

Lebih baik tunjukkanlah kepada kami lembaga finansial lain yang tadi kau ceritakan.



Perusahaan leasing tidak meminjamkan uang tetapi melayani peminjaman pesawat, mobil, mesin, dan barang lainnya dan mendapatkan uang sewa dari barang tersebut.

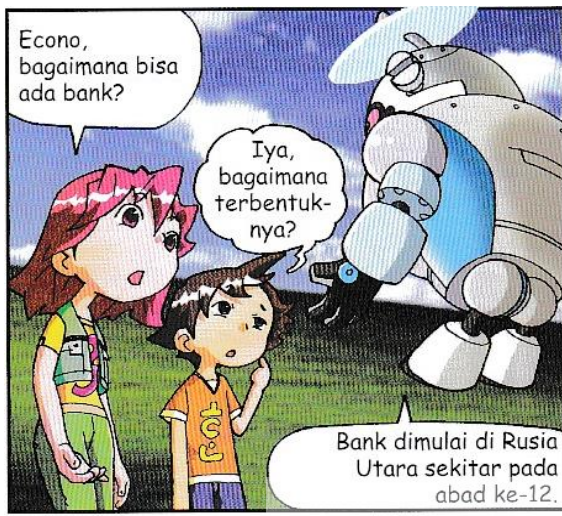


Wah, ternyata ada tempat untuk meminjam pesawat!

Lembaga finansial lainnya di antaranya adalah perusahaan kartu kredit, perusahaan pembayaran finansial, perusahaan leasing, dll.

Kami tidak menyimpan uang tetapi melakukan pekerjaan seperti meminjamkan uang.





Econo, bagaimana bisa ada bank?

Iya, bagaimana terbentuknya?

Bank dimulai di Rusia Utara sekitar pada abad ke-12.



Saat itu di Rusia ekspor-impor menjadi pusat perhatian sehingga orang dari berbagai negara berkumpul di Rusia.

Rusia Utara



Kau pasti penasaran siapa kami, 'kan?

Hm!



Kami adalah orang yang membuat uang palsu.

Em~!



Karena itu orang harus menukarkan uang dari negara-negara mereka dengan uang yang digunakan di Rusia. Dan muncullah makelar valuta asing.

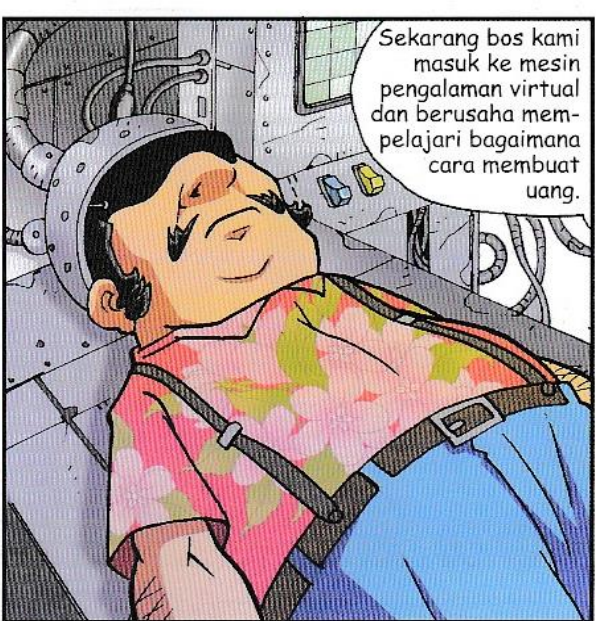


Makelar valuta asing ini sedikit demi sedikit memulai melakukan penitipan uang, dan memberikan pinjaman uang kepada orang lain. Sejak itulah bank dimulai.



Kau pasti bertanya mengapa seperti itu?

Dengan menggunakan mesin virtualmu, kita bisa membuat duplikasi uang.



Sekarang bos kami masuk ke mesin pengalaman virtual dan berusaha mempelajari bagaimana cara membuat uang.



Jadi setelah mesin pengalaman virtualmu sempurna, kami akan menembusnya dan menghacknya.

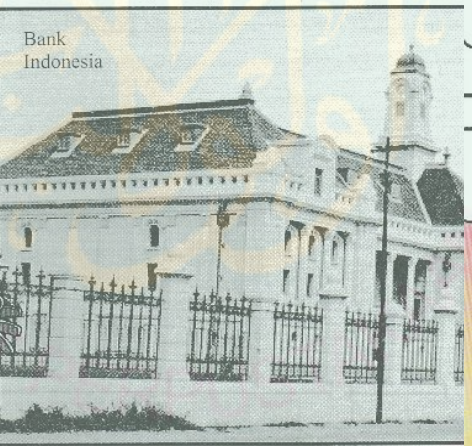


Ah, ternyata seperti itu!

Tahun 1668 pada masa raja Sweden, merupakan awal berdirinya bank sentral dari bank dunia.



Bank Indonesia (BI) dulu disebut De Javasche Bank, didirikan oleh Pemerintah Hindia Belanda pada tahun 1828.



Bank Indonesia



Hmmb, eeeem~!

Hohoho! Mau ngomong ya?

Kamu tetap di sini sampai bos selesai mempelajari semuanya.



Kakak, itu Bos!





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : 325A /Un.03.1/TL.00.1/11/2017
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

13 November 2017

Kepada
Yth. Kepala MA Al-Ma'arif Singosari Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Amalia Fahria Khilda
NIM : 14130021
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Ganjill - 2017-2018
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X MA Al-Ma'arif Singosari Malang
Lama Penelitian : November 2017 sampai dengan Januari 2018²
(3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Dekan sebagai Laporan
2. Yth. Ketua Jurusan PIPS
3. Arsip



SURAT KETERANGAN

Nomor : 295/YPA/MA/E.2/IV/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

nama : **ATHOK YUSUF KURNIAWAN, M.Pd.**

NIP : -

jabatan : **KEPALA MA ALMAARIF SINGOSARI**

menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

n a m a : **AMALIA FAHRIA KHILDA**

NIM : **14130021**

Prodi/Jur/Fak. : **S1 Pendidikan IPS/Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang**

Telah melaksanakan penelitian di MA Almaarif Singosari tentang "**Pengaruh Media Pembelajaran Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Materi Pokok Alat Pembayaran Tunai dan Nontunai pada Siswa Kelas X MA Almaarif Singosari Malang**", terhitung mulai Januari s.d Maret 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singosari, 18 April 2018

Kepala Madrasah,



ATHOK YUSUF KURNIAWAN, M.Pd.

Lampiran XII

BIODATA MAHASISWA

Nama : Amalia Fahria Khilda
NIM : 14130021
Tempat Tanggal Lahir : Gresik 06 Agustus 1996
Fak./Jur./Prog. Studi : FITK./PIPS
Tahun Masuk : 2014
Alamat Rumah : Jalan Sawahan Indah RT 20 RW 02 Desa
Sembayat Kecamatan Manyar Kabupaten
Gresik
No Tlp Rumah/Hp : 085749435135
Alamat Email : amaliafahriak@gmail.com