

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan merupakan keperluan manusia yang tidak dapat dipenuhi hanya oleh dirinya sendiri. Hal ini juga memerlukan upaya untuk menggapai target yang dipilih oleh pendidikan itu sendiri. Menurut UU No. 20 Pasal 3 Tahun 2003, tujuan pendidikan adalah menumbuhkan kecakapan dan kemauan belajar peserta didik serta upaya kerjasamanya untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat. Pendidikan juga bermaksud untuk menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk dapat menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Dalam mewujudkan fungsi pemerintah ini mengadakan sistem pendidikan nasional sebagaimana tercantum menurut Pasal 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, mengemukakan bahwasanya pendidikan merupakan sarana penunjang pembelajaran dan proses pendidikan supaya peserta didik seaktif menumbuhkan kemampuan dirinya agar mempunyai keahlian, kesehatan mental, agama, fisik, serta spiritual yang diperlukan. Kegiatan belajar dalam proses pendidikan adalah kegiatan utama, yaitu berhasil atau tidaknya intensi pendidikan ada pada metode belajar. Hasil belajar siswa merupakan wujud tujuan dari pendidikan dan keberhasilan dari proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa didefinisikan sebagai hasil yang telah diperoleh peserta didik secara mandiri lewat tugas serta proyek, serta tanya jawab aktif yang

dilakukan dalam kelas. (Dhaki, 2020). Dikalangan Akademi sering melaporkan bahwa prestasi siswa dalam ujian tidak ditentukan oleh nilai ujian yang dicatat dalam laporan atau ijazah, namun kinerja siswa dalam tes dapat digunakan untuk memperkirakan kekuatan kemampuan kognitif peserta didik. Hasil belajar siswa diperoleh berdasarkan dari ilmu pendidikan yang bisa berkompetisi di beragam kegiatan dalam kehidupan bermasyarakat. Dibutuhkan SDA bermutu tinggi seperti sumber daya manusia yang berkompeten, sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal keberhasilan belajar juga di dapat dari daya serap seorang peserta didik dan karakter dalam diri peserta didik. Hasil belajar pada setiap pelajaran berbeda salah satunya adalah hasil belajar dari pelajaran ekonomi bisnis.

Ilmu ekonomi mengacu pada penelitian tentang bagaimana individu dan masyarakat menentukan pilihan yang diambil ketika menggunakan sumber daya yang telah tersedia pada alam dan generasi sebelumnya. (Tarigan & Siagian, 2015). Pentingnya belajar ekonomi dapat memprediksi perilaku manusia jangka panjang, suatu saat sebagai pemasaran, penentuan harga, kebijakan sumber daya manusia, dan perencanaan bisnis bisa digunakan. Di dalam ekonomi terdapat pembelajaran ekonomi bisnis yang mencakup bahasan mengenai pemenuhan kebutuhan hidup menggunakan sebuah produk serta jasa yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat juga dapat memberikan kehidupan layak bagi para pemilik faktor produksi dan masyarakat.

Di dalam pembelajaran ekonomi bisnis yang dipelajari peneliti memfokuskan pada materi pelaku ekonomi di SMK PGRI Wonoasri. Pelaku ekonomi adalah mereka yang terlibat dalam kegiatan ekonomi, seperti produsen, distributor, dan konsumen. (Suhada dkk., 2022). Ilmu ekonomi merupakan ilmu yang sangat penting dalam kehidupan kita, karena bidang ilmu tersebut mengajarkan kita mengenai perilaku manusia untuk memenuhi kebutuhan yang bersifat tetap dan terus bertumbuh. Tujuan diajarkannya materi pelaku ekonomi di SMK untuk membantu siswa menjadi lebih mampu menganalisis konsep transaksi jual beli sebagai pedoman berkegiatan secara ekonomi, dengan materi tersebut diharapkan siswa bisa menyelesaikan masalah serta berlatih mengenai aktivitas ekonomi di kehidupan sehari-hari.

Realita dalam sekolah hasil belajar ekonomi bisnis sub bab materi pelaku ekonomi di SMK PGRI Wonoasri tergolong rendah. peserta didik banyak mengalami kesulitan ketika mempelajari sub bab pelaku ekonomi dikarenakan kurang bervariatifnya media pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Ditandai dengan rendahnya nilai dalam pembelajaran ini yang menandakan hasil belajar belum maksimal.

Media yang digunakan guru masih konvensional berupa papan tulis dan *powerpoint*, hal ini membuat siswa kurang tertarik dalam mempelajari ekonomi bisnis sehingga pembelajaran dalam kelas kurang maksimal. Menurut pandangan Ilmu pengetahuan, media didefinisikan sebagai alat yang strategis untuk membantu keberhasilan proses pembelajaran. Karena refleksi yang tenang dapat memberikan dinamika yang unik pada peserta didik (Arsyad A,

2015). Salah satu media pendidikan yang mungkin bisa dimanfaatkan dalam dunia pendidikan ekonomi bisnis adalah media komik. Komik adalah sejenis permainan kartu yang digunakan untuk memudahkan pembaca agar mengidentifikasi karakter dan memahami cerita melalui serangkaian ilustrasi yang berkaitan erat. (Fetra Bonita Sari, Risdha Amini, 2020). Fenomena yang ditemui di SMK PGRI Wonoasri yaitu kurangnya media pembelajaran dan kurang bervariasi dalam penyampaian materi kemudian berpengaruh mengenai hasil belajar mahasiswa ekonomi bisnis. Menurut survey di kelas XI Pemasaran hasil belajar siswa sebanyak 9 orang masih tergolong rendah dengan hasil 67% nilai siswa dibawah KKM. Buku komik didefinisikan sebagai suatu sumber belajar yang bisa menunjang peserta didik dalam memperbarui peran pendidik baik dari segi kegiatan pembelajaran dalam kelas ataupun di luar kelas. Buku komik dapat diakses dalam proses pengajaran dengan dua cara yaitu pertama, sebagai alat pengajaran, dan kedua menjadi bahan pembelajaran yang dapat di pakai peserta didik. Komik tidak hanya disajikan dalam bentuk fisik (buku cetak) tersedia pula komik dalam bentuk digital, jenis komik ini biasa disebut komik digital.

Komik elektronik akhir akhir ini banyak dikembangkan mengikuti perkembangan zaman. (Pinatih & Putra, 2021). Sebelum komik digunakan sebagai alat pengajaran, penting untuk memastikan apakah karakteristik komik tersebut sesuai dengan yang siswa butuhkan dan bagaimana karakteristik itu berhubungan dengan siswa itu sendiri.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan maka sebagai usaha

peningkatan hasil belajar ekonomi bisnis pada materi pelaku ekonomi, maka peneliti berkeinginan mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital agar pembelajaran didalam kelas lebih bervariasi dan menyenangkan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi Bisnis siswa SMK PGRI Wonoasri tahun ajaran 2023/2024?
2. Bagaimana kepraktisan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi Bisnis siswa SMK PGRI Wonoasri tahun ajaran 2023/2024?
3. Bagaimana keefektifan komik digital untuk meningkatkan hasil belajar Ekonomi Bisnis siswa SMK PGRI Wonoasri tahun ajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kevalidan pengembangan komik digital pada materi pelaku ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis siswa SMK PGRI Wonoasri tahun ajaran 2023/2024.
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan komik digital pada materi pelaku ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis siswa SMK PGRI Wonoasri tahun ajaran 2023/2024.
3. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan komik digital pada materi pelaku ekonomi untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis siswa SMK PGRI Wonoasri tahun ajaran 2023/2024.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil dari penelitian dapat dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran ekonomi bisnis, yaitu memberikan variasi baru media pembelajaran ekonomi bisnis berupa komik digital.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai sarana bagi pendidik dan sekolah untuk memanfaatkan hasil pengembangan komik digital untuk meningkatkan hasil pembelajaran ekonomi bisnis siswa.
- b. Sebagai sarana belajar siswa yakni sebagai alternatif belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis.
- c. Sebagai masukan bagi peneliti yakni bekal pengetahuan yang dapat dimanfaatkan sebagai praktisi pendidikan ekonomi, sebagai acuan, sebagai perbandingan atau mungkin referensi bagi peneliti yang melakukan penelitian khusus.

E. Spesifikasi Produk

Dibawah ini akan diuraikan spesifikasi komik digital di dalam penelitian ini yang akan dibagi menjadi dua kategori yaitu spesifikasi bahan dan spesifikasi teknis yang berkaitan dengan perangkat keras dan perangkat lunak, dengan spesifikasi masing-masing tercantum di bawah ini:

1. Spesifikasi isi materi
 - a. Komik digital yang dibuat memuat materi pelaku – pelaku ekonomi yang terdapat dalam mata pelajaran Ekonomi Bisnis untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) PGRI Wonoasri tahun ajaran 2023/ 2024 menggunakan Kurikulum Merdeka.
2. Spesifikasi tampilan dan teknis
 - a. Komik digital merupakan salah satu jenis media komik yang memanfaatkan teknologi agar penerapannya lebih praktis dan menarik. Hal ini memungkinkan buku komik dapat diakses melalui perangkat digital.
 - b. Komik digital merupakan salah satu jenis media komik yang memanfaatkan teknologi agar penerapannya lebih praktis dan menarik. Hal ini memungkinkan buku komik dapat diakses melalui perangkat digital.
 - c. Sistem buku komik terdiri dari sampul, panduan pengguna, panduan tokoh, alur cerita pendahuluan, dan file sub bab.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan komik digital yang dilakukan menggunakan aplikasi *canva pro* ini sangat berguna untuk menunjang proses pembelajaran terutama dalam materi pelaku ekonomi dalam mata pembelajaran Ekonomi Bisnis karena dapat memberikan variasi baru dalam media pembelajaran sehingga hasil belajar siswa bisa meningkat, serta akan menciptakan pembelajaran di kelas yang menyenangkan.

G. Definisi Istilah

1. Komik digital

Komik digital adalah salah satu jenis komik yang menggunakan mainan karakter tertentu untuk menyampaikan informasi atau komentar melalui media elektronik.

2. Hasil belajar siswa

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang dicapai siswa melalui tugas dan ujian, serta keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar mereka.