

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Djamaluddin dan Wardana (2019) mengungkap bahwa Belajar didefinisikan sebagai proses perubahan kepribadian seseorang yang menghasilkan perilaku yang lebih baik, termasuk peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, dan daya pikir. Menurut Friantini dan Winata (2019) Belajar adalah proses mengubah kepribadian seseorang hingga kualitas kerjanya meningkat, yang mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, pemikiran, sikap, dan beberapa kemampuan lainnya.

Menurut Festiawan (2020) belajar sebagai perubahan yang bersifat relatif dalam potensi perilaku (potensialitas perilaku) yang dihasilkan dari latihan yang diperkuat (latihan yang diuji). Menurut Hanafy (2014) Belajar adalah suatu kegiatan, baik psikis maupun fisik, yang menciptakan perubahan baru dalam gaya belajar seseorang yang bersifat konsisten dan tidak disebabkan oleh kelemahan atau sesuatu yang tidak terlalu kuat. Selain peningkatan pengetahuan, perubahan ini mencakup perubahan dalam sikap, keterampilan, pengertian, harga diri, minat, watak, dan kemampuan untuk menyesuaikan diri. Berdasarkan definisi belajar menurut para ahli di

atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan sesuatu. berbagai informasi dan pengalaman sehingga dapat mengubah tingkah laku , pengetahuan, dan dapat meningkatkan keterampilan dalam jangka waktu yang panjang.

1) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Hapnita (2017), faktor -faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

a) Faktor internal

(1) Intelegensi

Menurt Donosuko (2021) intelegensi merupakan seluruh rentang kemampuan individu untuk fokus dan berperilaku jelas serta kapasitasnya untuk mengubah dan memelihara lingkungannya secara efisien. Faktor intelegensi ini merupakan skill untuk menguasai lingkungan secara efektif. Kemampuan ini didefinisikan sebagai kemampuan baik secara keseluruhan maupun khusus.. Tingkat intelegensi dapat diukur dari kecapatan memecahkan soal atau masalah dalam mencapai hasil belajar yang relevan.

(2) Perhatian

Menurut Nisa (2015) Perhatian diartikan sebagai energi psikologis yang dibutuhkan untuk menyelesaikan

suatu tugas atau sebagai sejumlah besar kesadaran yang memantau suatu aktivitas yang sedang berlangsung. Faktor persepsi Siswa perlu memiliki kesadaran terhadap materi yang akan dipelajarinya agar hasil belajarnya memuaskan. Perhatian yang diberikan dapat memberikan semangat seorang siswa dan akhirnya meningkatkan hasil belajar. Perhatian dapat diberikan pada masyarakat yang ada di sekitar siswa misalkan keluarga atau teman sebaya.

(3) Minat

Menurut Anggraini dkk (2020) minat dikatakan sebagai suatu prosedur pengembangan yang digunakan untuk memaksimalkan setiap kapasitas yang tersedia untuk membantu individu dalam suatu aktivitas yang dirasakan. Sebuah faktor yang berkontribusi signifikan terhadap hasil belajar, karena peserta didik tidak akan belajar secara sungguh-sungguh jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak menarik bagi mereka.

Hal itu akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang rendah. Minat merupakan suatu indikator yang tetap digunakan untuk mengamati dan mengingat suatu kegiatan. Minat merupakan perasaan yang senang atau tidaknya seseorang dengan objek.

(4) Bakat

Menurut Anggraini dkk (2020) bakat didefinisikan sebagai skill belajar seseorang dalam waktu yang relatif lebih lambat dibandingkan dengan orang lain, namun hasilnya tetap sama baik. Faktor bakat merupakan kecakapan belajar, dan kecakapan ini pada mulanya akan terwujud sebagai hasil belajar atau belajar yang dapat diukur. Hal ini akan berdampak negatif terhadap hasil pembelajaran bidang-bidang studi saat ini. Bakat sendiri dapat dikembangkan atau sebaliknya di biarkan begitu saja. Tergantung dengan pendidikan atau latihan yang diterima.

(5) Motivasi Belajar

Menurut Jainiyah dkk (2023) motivasi belajar didefinisikan sebagai suatu keadaan atau status yang di maknai menjadi (kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mendorong personality suatu individu untuk aktif sebagai cara mencapai suatu tujuan. Dalam pembelajaran motivasi belajar merupakan suatu yang mendorong atau menggerakkan siswa agar mau mempelajari dan memahami materi pelajaran di ikuti. Motivasi erat hubunganya dengan tujuan yang akan dicapai, jika motivasi siswa belajar tinggi maka juga

akan berpengaruh terhadap hasil belajar juga akan meningkat.

b) Faktor Eksternal

(1) Faktor Keluarga

Menurut Henri (2018) keluarga adalah. adalah Ayah dan Ibu bersama anak-anaknya, dan anggota keluarga lainnya. Keluarga didefinisikan sebagai tempat pertama seorang anak menerima ilmu pengetahuan. Dalam hal ini keluarga adalah tempat pertama seorang anak belajar tentang hukum-hukum yang mengatur lingkungannya. Dari hal kecil yang ada disekitar seperti menerima sesuatu dengan tangan kanan, kemudian mengucap terimakasih apabila mendapat sesuatu. Keluarga dan orang tua berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademik anak. Misalnya, pengaruh lingkungan rumah terhadap hasil belajar juga akan terpengaruh. Apabila memiliki lingkungan keluarga yang harmonis tingkat hasil belajar siswa juga akan meningkat.

(2) Faktor Sekolah

Lingkungan sekolah yang telah dirancang dengan baik dapat memotivasi siswa agar lebih efektif. Sekolah adalah lembaga pendidikan formal pertama, oleh karena itu sangat penting dalam membina keberhasilan siswa

dalam belajar. Banyak faktor di lingkungan sekolah yang juga mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya mencakup :

(a) Metode mengajar

Metode mengajar merupakan metode atau pendekatan yang digunakan sebagai interaksi siswa-pendidik untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan sesuai dengan kurikulum dan metodologi pengajaran. Metode pembelajaran adalah pendekatan atau teknik penyajian bahan pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar. Diharapkan pendidik bisa memilih metode belajar yang relevan dengan karakteristik siswa dan sumber daya yang mendukung di sekolah.

(b) Relasi guru dengan siswa

Menurut Pratama (2020) dalam proses pengajaran, hubungan guru dan peserta didik merupakan faktor terpenting karena sifat materi yang digunakan dan metode yang diberikan; Namun jika hubungan antara guru dan siswa menjadi tidak kondusif maka hal ini bisa menimbulkan kesalahan. pembelajaran menjadi kurang optimal.

(c) Disiplin sekolah

Menurut Harjanty dan Mujtahidin (2022) disiplin merupakan suatu kondisi yang diperlukan dalam kehidupan anak, dan inilah saat yang paling efektif untuk mengembangkan potensi anak. Disiplin sekolah melengkapi disiplin guru dalam mengajar melalui penerapan tata tertib disiplin pegawai dan guru dalam administrasi dan pekerjaan. Akibat dari dibangunnya kedisiplinan di dalam kelas, maka akan terjadi kondisi pembelajaran yang konsisten, sehingga mengakibatkan lambat dan lambatnya pembelajaran hasil belajar juga akan terpengaruhi.

(d) Kurikulum

Menurut Julaeha (2019) kurikulum adalah nyawa sebuah sekolah, dan nyawa masyarakat adalah nyawa suatu bangsa, selama sumber daya manusia dipandang sebagai aset yang berharga, maka masyarakat akan tunduk. Dalam konteks pendidikan, hal ini mengacu pada jalur menantang yang ditetapkan oleh guru dan mentor serta siswa untuk memperkuat pengetahuan, keterampilan, dan penerapan kurikulum yang tepat, yang memungkinkan pembelajaran untuk untuk siswa

berjalan secara efektif.

(e) Media Pembelajaran

Menurut Arsyad A (2015) Salah satu alat pengajaran efektif yang diterapkan pendidik untuk membantu siswa mencapai tujuannya adalah media pendidikan. Agar pendidikan dapat dilaksanakan secara jelas dan ringkas, hal itu perlu dilakukan. danya media penunjang pembelajaran. Hal ini akan menambah semangat serta ke efektivitas pembelajaran dalam kelas agar ilmu yang akan disalurkan dapat tersampaikan kepada siswa.

b. Macam Gaya Belajar

Menurut Rambe dan Yarni (2019) proses belajar merupakan suatu keterampilan yang dimiliki setiap orang untuk mengolah, mengorganisasikan, dan menangani informasi yang telah diterima. Gaya Belajar dibedakan menjadi sebagai berikut.

1) Gaya Belajar Visual

Menurut Wahyuni (2017) peserta didik yang lebih sering menggunakan alat bantu visual cenderung menggunakan atau memanfaatkan indra penglihatan dengan lebih baik. Individu yang menggunakan pendekatan pembelajaran visual ini akan mampu mengamati atau memahami apa yang disajikan. Selain itu, orang yang bersangkutan akan memiliki penilaian yang kuat

dalam hal peringatan, terutama jika menyangkut masalah kreatif. Gaya Belajar Auditorial

Menurut Wahyuni (2017) gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan mengedepankan indra pendengar. Gaya belajar ini dilakukan dengan mendengarkan suatu suara, misalnya dengan memanfaatkan intrusi auditori, visual, diskusi, dan vokal (perintah). Seseorang yang memiliki gaya belajar auditorial akan lebih *responsive* ketika mendengar sesuatu hal dan akan mudah mengingatnya.

2) Gaya Belajar Kinestik

Menurut Rambe dan Yarni (2019) gaya belajar kinestik adalah salah satu perilaku tertentu yang dilakukan siswa yang berdampak positif terhadap prestasi belajarnya dan mempunyai hubungan positif dengan prestasi belajar. Umumnya mereka akan belajar dengan cara melakukan suatu hal atau terlibat langsung dalam menyelesaikan sebuah persoalan yang telah diberikan kepada siswa.

2. Hasil Belajar Ekonomi Bisnis

a. Pengertian Hasil Belajar Ekonomi Bisnis

Berdasarkan (Hrp et al., 2022) hasil belajar merupakan tujuan akhir siswa, menurut pemahaman mereka sendiri, itu bisa negatif atau netral. Oleh karena itu, guru dan sekolah dianggap tegas dan tidak bersahabat dalam mengkomunikasikan hasil pembelajaran. Hasil

belajar adalah transfigurasi pada siswa sebagai output dari kegiatan belajar, hal ini mencakup perubahan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Ahmad Susanto, 2013).

Menurut (Chayani, L (2019) hasil belajar merupakan hasil pembelajaran hikmah yang berkaitan dengan pertumbuhan, prasangka, sistem, keyakinan, tujuan, disiplin, bahkan psikologi manusia. Menurut Tarigan dan Siagian (2015) ekonomi bisnis sendiri adalah studi tentang bagaimana individu dan masyarakat umum menentukan cara terbaik untuk menggunakan bahan-bahan kuno yang telah tersedia. Ekonomi bisnis mengacu pada segala kegiatan yang berkaitan erat dengan produksi, pembelian, dan penggunaan barang dan uang (keuangan) ilmu ekonomi bisnis. Hal ini didasarkan pada pemikiran bahwa umat manusia, baik sebagai individu maupun sebagai komunitas, harus dididik untuk mengambil keputusan yang buruk ketika menggunakan sumber daya untuk memenuhi kebutuhannya, yang secara keseluruhan tidak terlalu besar, berupa barang dan jasa.

Menurut (Chulsum, U. 2017) hasil pembelajaran materi ekonomi diperoleh dengan pendekatan pembelajaran materi ekonomi yang sistematis agar dapat memahami beberapa tujuan pembelajaran yang telah tercapai. Dari beberapa pengertian mengenai hasil belajar dan ekonomi bisnis yang telah diuraikan bisa di tarik kesimpulan bahwa hasil belajar ekonomi bisnis adalah ilmu sosial yang

menganalisis sifat manusia dalam mengorganisir sumberdaya yang terbatas serta menyalurkan di berbagai kalangan individu atau kelompok yang ada di suatu masyarakat agar terjadinya sistem transaksi sehingga manusia saling melengkapi kebutuhan hidupnya yang terus berjalan mengingat kebutuhan manusia tidak terbatas dan terus bertambah.

b. Tujuan Belajar Ekonomi Bisnis

Dalam kehidupan sehari-hari tentunya membutuhkan ilmu ekonomi untuk diterapkan, adapun tujuan dari pembelajaran ekonomi diantaranya :

- 1) Memanfaatkan ilmu ekonomi sebagai landasan dalam mengambil keputusan.
- 2) Melatih manajemen kehidupan manusia
- 3) Melatih mengembangkan kreativitas dalam berwirausaha dan mandiri.
- 4) Menciptakan kondisi yang kondusif untuk kemajuan perekonomian.
- 5) Mengetahui hubungan peristiwa yang terjadi di perekonomian.
- 6) Mengatur dan mengelola perekonomian di lingkup keluarga.

3. Media

Media didefinisikan sebagai bentuk dari saluran yang dipakai orang untuk mengirimkan pesan atau informasi Ponza dan (2018). Hamka dan Effendi (2019) mendefinisikan media adalah segala alat atau bahan

yang digunakan untuk tujuan pendidikan, misalnya komputer, televisi, buku, radio, majalah, radio, dan lain sebagainya. Hendi dkk (2020) mendefinisikan media sebagai sesuatu yang mempunyai kemampuan menyampaikan pesan secara obyektif dan dapat juga digunakan untuk mengukur emosi, pikiran, dan pengetahuan khalayak (siswa) guna mempengaruhi proses belajarnya sendiri. Menurut Irwandani et al (2019) dari sudut pandang pendidikan, media adalah instrumen yang sangat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran karena perannya menyediakan lingkungan pendidikan yang spesifik dan unik. Menurut Arsyad A (2015) media mengacu pada alat, teknik, dan strategi yang digunakan untuk meningkatkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan siswa selama proses pembelajaran di kelas.

Dari beberapa pengertian media menurut ahli di atas, media dapat diartikan alat dalam bentuk ini merupakan alat fisik yang biasa digunakan pada saat mentransfer materi, seperti tape recorder, video recorder, kamera, televisi, grafik, dan komputer.

4. Media Komik

a. Pengertian media komik

Menurut Widyawati dan Prodjosantoso (2015) Buku komik merupakan salah satu jenis Komunikasi visual dapat menyampaikan informasi dengan cara yang populer dan mudah dipahami karena terdiri dari gambar dan teks yang disusun dalam gaya naratif. Menurut Fetra Bonita Sari, Risda Amini (2020) media komik adalah salah satu

tipografi kartun yang dibacanakan untuk menempelkan karakteristik dan mengetahui sebuah kisah dengan rangkaian gambar yang paling berkaitan dengan satu sama lain. Menurut Ayu (2021) media komik yaitu salah satu kajian ilmiah tertentu yang memerlukan penyelidikan karena keunikannya sebagai kajian kuantitatif tetapi juga visual. Menurut Soedarso (2015) media komik merupakan salah satu media visual dan tekstual yang bertujuan untuk memberikan informasi yang ingin diketahui pembacanya. Setiap komik selalu menggunakan gambar ruang dengan teks letaknya. Hal ini dilakukan agar gambar mewakili cerita dan dapat diubah bentuk dan ukurannya. Komik juga muncul dalam karya astrologi, yaitu astrologi astrofisika. Menurut et al (2016) media Komik adalah media komunikasi visual yang dapat menyampaikan informasi secara mudah dipahami dan dipahami.

Dari beberapa pengertian diatas, komik adalah suatu media interaktif yang dapat digunakan secara visual untuk menyampaikan informasi melalui sebuah gambaran dan tulisan agar lebih mudah dipahami oleh pembaca. Rangkaian dalam alur cerita komik terusun secara sistematis sehingga komik banyak digemari oleh beberapa kalangan.

b. Macam-macam Media Komik

1) Menurut Widyawati dan Prodjosantoso (2015) berdasarkan segi penampilan atau kemasan komik dibedakan menjadi sebagai berikut:

a) Buku Komik

Menurut Soedarso (2015) komik yang disajikan dalam sebuah buku, menggunakan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan dalam bentuk buku cetak. Komik yang paling sering dijumpa merupakan komik berbentuk buku. Pendekatan ini didasarkan pada banyak contoh, yang masing-masing menggambarkan tokoh tertentu dalam sebuah cerita. Jenis komik ini populer di banyak genre karena memberikan ruang lebih luas bagi ide penciptanya dan memudahkan mereka memasukkan detail sebanyak mungkin.

b) Komik Strip

Menurut Elyani dan Erman (2021) komik strip adalah Narasi pendek yang disajikan dalam bentuk empat panel kecil, baik secara vertikal maupun horizontal. Alur cerita yang terdapat dalam buku komik biasanya terhubung dengan episode baru yang dirilis setiap beberapa hari, biasanya setiap minggu atau setiap bulan. Komik ini biasanya ditempatkan di bagian khusus buku sebagai peringatan bagi pembaca. Oleh karena itu, alur cerita terbaru sebuah komik strip biasanya dimasukkan dalam edisi buku di akhir bulan

c) Komik Digital

Menurut Maulida dkk (2019) komik digital adalah

semua genre buku komik yang tersedia dalam format elektronik dan dapat diakses melalui perangkat seperti komputer, tablet, dan printer HP. Jenis komik yang pertama tentunya merupakan salah satu yang ingin dibaca banyak orang, namun mereka kekurangan waktu untuk mengunjungi toko buku dan selalu terlalu sibuk untuk membaca komik. Buku komik sangat portabel dan dapat dibaca di mana saja. Menurut Ayu dkk (2021) berdasarkan jenis ceritanya komik dibedakan menjadi sebagai berikut :

d) Komik Edukasi

Menurut Jannah dan Ramadan (2023) Komik pendidikan atau komik edukasi adalah salah satu cara terbaik untuk mengembangkan metode pengajaran yang lebih ketat. Anak-anak dapat belajar lebih efektif tentang hubungan antara cerita dan ilustrasi melalui komik yang mereka gambar sendiri. Dalam komik jenis ini lebih menitikberatkan pada tujuan pendidikan atau pembelajaran, namun tidak mengurangi peran humor. Pasalnya, anak-anak dan remaja sering salah mengartikan komik. Hal ini membuat para penulis tidak hanya mengedepankan nilai komersilnya saja, namun juga mengedepankan nilai pendidikannya

e) Komik Promosi

Menurut Wiralangkit (2021) komik promosi adalah

komik yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan promosi atau untuk menonjolkan produk, barang, atau layanan tertentu. Materi promosi ini diharapkan dapat menonjolkan suatu produk dengan meningkatkan kesan pembaca melalui gambar yang dibuat dengan cermat sehingga diolah menjadi gambar yang menarik perhatian.

f) Komik wayang

Menurut Bloom dan Reenen (2013) Komik wayang adalah komik strip Indonesia yang diangkat dari cerita Ramayana dan Mahabharata, baik versi Indonesia maupun India. Mereka dikenal luas di kalangan mayoritas penduduk Indonesia. Komik ini pertama kali muncul di halaman majalah sekitar tahun 1950 hingga 1960. Selain sebagai panduan bagi pembaca, komik wayang ini juga berfungsi sebagai sarana pembahasan penanggalan asli Nusantara.

g) Komik silat

Menurut Khaqi (2018) Komik silat merupakan komik yang sangat populer yang menggambarkan adegan laga dari buku cerita. Komik ini berbicara tentang pertarungan. Ada komik yang berlatar belakang zaman berantah, dan ada juga yang berlatar belakang zaman majapahit, Islam, dan kolonial.

c. Kelebihan dan Kekurangan Komik

Menurut (Riskillah, 2019) adapun kelebihan dan kekurangan dari komik adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan komik sebagai media pembelajaran
 - a) Media sederhana dan mudah dalam pembuatannya.
 - b) Biaya yang dikeluarkan relative murah.
 - c) Dapat menampilkan data atau rangkuman yang disertai gambar.
 - d) Mengatasi batasan waktu dan ruang.
 - e) Penggunaannya tanpa memerlukan peralatan khusus dan penempatannya.
 - f) Jelas dan tidak memerlukan informasi tambahan.
 - g) Dapat divariasikan dengan media grafis yang satu dengan yang lain.
2. Kekurangan komik sebagai media pembelajaran
 - a) Tidak dapat menjangkau kelompok besar.
 - b) Hanya menekankan perspektif indera mata (penglihatan).
 - c) Tidak dapat menampilkan unsur audio motion.

d. Langkah-langkah penggunaan komik

Menurut Maulidina (2019) penggunaan media komik dalam pembelajaran terdiri dari 6 langkah, yaitu:

- 1) Menetapkan materi yang akan dibuat menjadi komik.
- 2) Merumuskan ide jalannya cerita dan pembentukan karakter.

- 3) Pembuatan teks pada komik.
- 4) Pembuatan sketsa yaitu, menuangkan gagasan atau ide kedalam bentuk gambar.
- 5) Pemberian warna dan pemberian animasi yang menarik.
- 6) Hasil akhir dari pembuatan komik dapat dicetak (apabila berbentuk buku).

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Tabel 2. 1 Kajian Penelitian Yang Relevan

No	Judul	Tahun	Penulis	Perbedaan Penelitian	Relevansi
1.	Pengembangan Media Komik IPA untuk meningkatkan Belajar dan Karakteristik Peserta Didik SMP	2015	Widyawati, Ani; Kolonial, Anti Prodjosantoso	Penelitian terhadap muatan pelajaran IPA dan tempat penelitian di SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta	Berfokus pada pengembangan media komik digital.
2	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor	2017	Sukmanasa, Elly; Widyani, Tusnyana	Penelitian terhadap muatan pelajaran IPS dan tempat penelitian di beberapa SD di Kota Bogor.	Berfokus pada pengembangan media komik digital.

3	Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka	2017	Hak, Alfi Furqon	Pengembangan Bahan ajar di MAN 2 Kulonprogo kelas xii IPS maple ekonomi.	Berfokus pada pengembangan media komik digital.
4	Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam	2019	Ratnasari, Dine Trio ; Ajeng Ginanjar	Pengembangan bahan ajar di mapel IPS kelas IV SD.	Berfokus pada pengembangan media komik digital.
5	Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA	2019	Nurhayati, Ida	Penelitian dilakukan di kelas XI IPA SMA N 8 Kota Serang maple PPKn	Berfokus pada pengembangan media komik digital.
6	Pengembangan Komik Digital Menggunakan PIXTON Disertai <i>Quiz</i> (<i>KAHOOT</i>) Pada Sistem Gerak	2019	Mauli, Khalisa	Penelitian dilakukan di SMAN 3 Tangerang Selatan pada kelas XI MIPA.	Berfokus pada pengembangan media komik digital.
7	Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA	2019		Penelitian dilakukan di kelas XI IPA SMA N 8 Kota Serang maple PPKn	Berfokus pada pengembangan media komik digital.

8	Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak	2020	Aziu, Azizul	Melakukan Pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran fisika di SMK.	Berfokus pada pengembangan media komik digital.
9	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan	2021	Ayu,Sri Cahya Pinatih; DB.Kt.Ngr	Penelitian terhadap muatan pelajaran IPA dan lokasi penelitian terdapat di SDN 2 Gianyar Bali	Berfokus pada pengembangan media komik digital.
10.	Pengembangan Komik Digital (MEKODIG) Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar	2022	Purwatresna, Senjaya	Penelitian dilakukan di kelas 5 SD Negeri Purwamekar pada maple IPA	Berfokus pada pengembangan media komik digital.

Kebaruan dari penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk komik digital ekonomi bisnis dengan materi pelaku ekonomi yang sebelumnya belum pernah ada. Selain itu objek dan lokasi yang diteliti serta sampel penelitian yang digunakan menjadi pembeda dengan penelitian lainnya.

C. Kerangka Berpikir

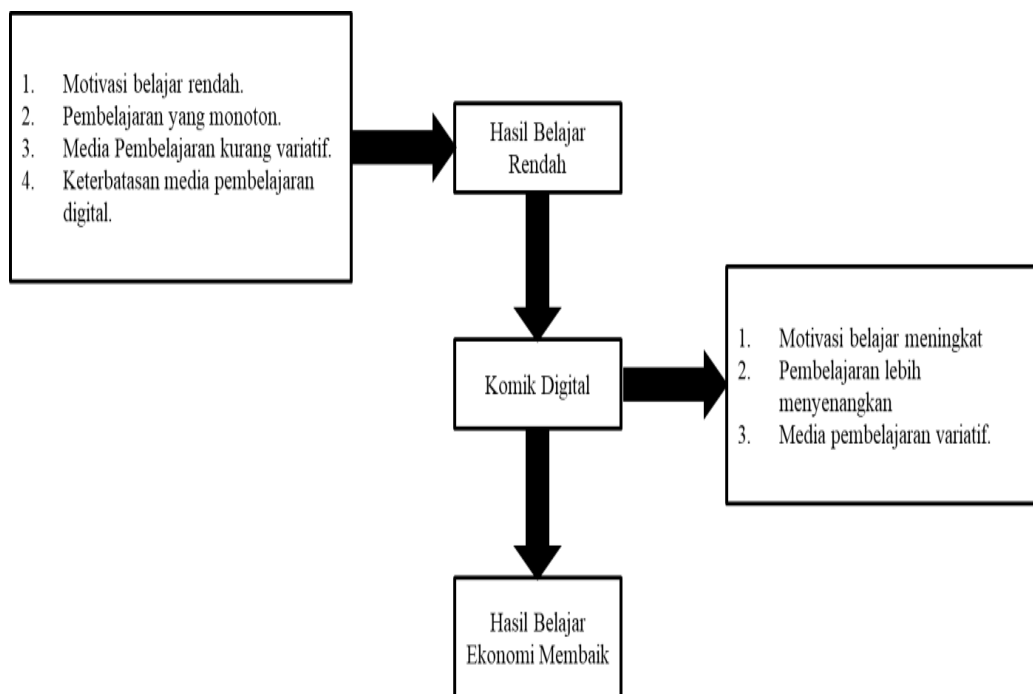
Tujuan pembelajaran Ekonomi Bisnis yaitu mengembangkan kemampuan siswa dalam mempelajari dan menyelesaikan masalah-masalah

ekonomi di jenjang SMK. Salah satu contoh masalah pada pembelajaran ekonomi bisnis di SMK adalah kurangnya penggunaan sumber belajar dalam proses belajar mengajar. Setiap siswa mempunyai cara untuk dapat menyelesaikan permasalahan ekonomi dari memahami masalah, menyusun strategi penyelesaian, sampai dengan membuat keputusan. Namun apabila dalam memahami masalah siswa mengalami kesulitan dalam memahami, maka akan sulit pula dalam penyusunan strategi dan membuat.

Seperti yang peneliti amati dalam observasi di SMK PGRI Wonoasri, kurang maksimalnya penggunaan bahan ajar membuat siswa kesulitan dalam melakukan pembelajaran. Sehingga siswa kurang maksimal dalam memahami ide-ide dari materi pelajaran. Selain itu, siswa masih kesulitan memahami materi pelaku ekonomi dan menerapkannya. Sekolah masih menggunakan media pembelajaran dasar, seperti papan tulis.

Penggunaan media pembelajaran elektronik atau digital belum banyak digunakan dikarenakan masih kurangnya kemampuan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang variatif khususnya komik digital.

Berdasarkan wawancara dengan guru Ekonomi Bisnis di SMK PGRI Wonoasri belum pernah membuat media pembelajaran komik digital untuk siswa selama pembelajaran. Solusi dari permasalahan tersebut adalah menggunakan modul digital yang menarik untuk materi pelaku ekonomi dalam pembelajaran Ekonomi Siswa untuk meningkatkan pemahaman materi dan memaksimalkan hasil belajar siswa yang tergolong rendah dalam pembelajaran ini. Diagram alur kerangka berpikir disajikan pada gambar 2.2



Gambar 2. 1 Diagram Alur Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah penjelasan yang dibuat secara retrospektif mengenai permasalahan pokok yang diangkat dalam penelitian. Namun karena saran yang diberikan hanya berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan sebelum melakukan percobaan terhadap suatu objek penelitian dan berdasarkan hasil dan analisis literatur yang relevan, maka tidak memperhitungkan fakta empiris yang ditemukan lewat pengumpulan dan analisis data. Ada dua jenis pengujian hipotesis yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis di kerja (atau hipotesis yang akan ditolak) dinyatakan dengan kalimat positif, sedangkan hipotesis nol dinyatakan dengan kalimat negatif. Hipotesis dan pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar ekonomi bisnis materi pelaku ekonomi pada siswa SMK PGRI Wonoasri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital.

Ha: Terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar ekonomi bisnis materi pelaku ekonomi pada siswa SMK PGRI Wonoasri sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital.