PENGEMBANGAN MEDIA KARTUN ANIMASI PADA PEMBELAJARAN EKONOMI PEMBANGUNAN DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS SRIWIJYAYA

Deskoni *)

ABSTRACT

This research is a research and development that aims to produce instructional media of animation cartoon media product and to analyze activeness of student's learning after receiving treatment using animation cartoon media. This research using the Borg and Gall Model (Modification Sukmadinata, 2007). Development research was conducted at Economics Education Study Program Faculty of Teacher Training and Education University of Sriwijaya. Data collection techniques are questioner, observation, and documentation. Data analyze techniques using quantitative descriptive which changes quantitative data of validity and trial score to qualitative data based on validity and reliability kriterium. After the animation cartoon media product trials were carried out one to one, small group, field test to test the effectiveness, practicality, and validity of animation cartoon media product field trial was held either a limited or wider. To view student learning activeness, researcher conducts research with experimental method using one-shot case study gained of student learning activeness by catagories of class as much as 79,89% by the power point media, while the class gets treated by the animation cartoon media data obtained student learning activeness 82,60%. From the research results of this development animation cartoon media product that can be used in the process of learning development economics and student learning activeness in mind after receiving treatment using animation cartoon media of the average score of student tend to be higher if compared with who do not receive treatment with animation cartoon media. As an accompanist impact of this development study received on average of 80,49% positive response to the use of media in teaching development economics.

Keywords: development research,animation cartoon media, learning activeness.

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari pembelajaran di perguruan tinggi. Karena selain dapat membantu dosen untuk memfasilitasi proses belajar mahasiswa, juga dapat membantu dosen untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh yang kongkrit, memfasilitasi interaksi dengan mahasiswa, dan memberi kesempatan praktik kepada mahasiswa.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran pasti ada hambatan-hambatan yang muncul, baik yang berasal dari dosen, mahasiswa, maupun lingkungan. Untuk mengatasi hal tersebut dosen dituntut untuk memiliki kemampuan profesional, yaitu kemampuan seorang

*) Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Sriwijaya

dosen untuk menjalankan perannya sebagai tenaga profesional, yaitu mendidik, membimbing, mengajar, dan memberikan motivasi kepada mahasiswa. Sesuai dengan perannya tersebut, dosen dituntut untuk menguasai materi, metode dan juga penggunaan media pembelajaran sehingga memungkinkan perkembangan mahasiswa secara optimal.

Ada dua permasalahan yang berkenaan dengan media pembelajaran di perguruan tinggi yaitu berfokus pada isu ketersediaan dan pemanfaatan. Ketersediaan media pembelajaran di berbagai Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) masih belum merata. Ada LPTK yang mampu menyediakan beragam media pembelajaran dalam jumlah yang relatif banyak, ada juga LPTK yang masih belum memiliki ragam dan jumlah media pembelajaran yang diperlukan. Hal ini menyebabkan ragam dan jumlah media yang digunakan dosen pun beragam. Ada dosen yang menggunakan media yang beragam dan banyak secara maksimal, tetapi ada juga yang menggunakannya secara minimal (Samani, 2007).

Media yang sering digunakan dosen adalah media cetak (diktat, modul, *handout*, buku teks, dan lain-lain). Sementara itu, media sederhana yang tetap banyak dimanfaatkan dosen adalah papan tulis (Samani, 2007).

Dalam hal pemanfaatan media, selain kreativitas dosen, pertimbangan instruksional juga menjadi salah satu faktor yang menentukan. Seringkali dosen menggunakan media pembelajaran seadanya tanpa pertimbangan pembelajaran (*instructional consideration*). Ada kalanya dosen menggunakan media canggih, semata-mata karena media tersebut tersedia di LPTK, walaupun sesungguhnya tidak diperlukan dalam pembelajaran. Ketidaktepatan pemanfaatan media pembelajaran banyak sekali terjadi di perguruan tinggi, antara lain karena hal-hal yang berkaitan dengan *novelty effect*, biaya, dan keterampilan dosen (Joyce, B., *et al* dalam Budiningsih, 2005).

Untuk menyiasati masalah ini, menurut Samani (2007) dosen dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

> *Pertama*, jika media pembelajaran tersedia banyak, pilihlah media pembelajaran berdasarkan kompetensi yang akan dicapai, karakteristik bidang ilmu, kondisi dosen dan mahasiswa, akses mahasiswa, biaya, proses pembelajaran yang akan dilaksanakan, tingkat kemutakhiran, serta sistem pendukung. Di samping itu, beberapa media pembelajaran dapat dipilih untuk dimanfaatkan secara bersama-sama (lintas matakuliah) dalam proses pembelajaran sehingga saling memperkaya, dan efektivitas dan efisiensinya

menjadi meningkat. *Kedua*, jika media pembelajaran yang tersedia sedikit, maka perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran secara bertahap oleh dosen sendiri, berkelompok, dan atau melibatkan pihak lain, pengelola perguruan tinggi, industri, masyarakat, dll, agar diperoleh efisiensi dan segala konsekuensi serta manfaatnya menjadi milik bersama.

Menyadari hal tersebut, seorang dosen berupaya untuk meningkatkan hasil dan mutu pendidikan, yaitu dengan menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan dengan memerlukan berbagai keterampilan. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Turney (dalam Mulyasa, 2009) bahwa ada 8 keterampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, antara lain: keterampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, serta mengajar kelompok kecil dan perorangan. Setiap keterampilan tersebut memiliki komponen dan prinsip dasar tersendiri.

Apa yang dikemukakan di atas nampaknya sulit untuk dilakukan. Namun paling tidak sebagai pendidik harus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan mengembangkan media pembelajaran atau sumber belajar lainnya.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran sebagai bagian dari sumber belajar. Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Setiap jenis media pembelajaran memiliki kekhasan tersendiri. Hal ini perlu dijadikan bagian kemampuan dan keterampilan guru sesuai dengan kompetensi yang harus dimiliki menuju guru yang profesional (Sudjana, 2001).

Perkembangan media pembelajaran sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis. Media grafis telah menjadi motivator, inspirator, juga inovasi dalam membangun dunia pendidikan.

Kartun merupakan salah satu jenis media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, sebagai media kritisi, dan sebagainya (Sulton, 2005).

Sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat (Arsyad, 2000).

Ketertarikan seseorang terhadap kartun dibandingkan dengan media yang lain juga dikarenakan simbol-simbol tertentu dalam kartun yang menyebabkan kelucuan, selain itu isi kartun menceriterakan berbagai fenomena dalam kehidupan sehari-hari (Sadiman dkk., 2009).

Sehubungan dengan itu, berdasarkan pengamatan awal dan pengalaman penulis dalam mengasuh matakuliah ekonomi pembangunan, pemanfaatan kartun sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran matakuliah ekonomi pembangunan belum pernah diterapkan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, karena media pembelajaran untuk matakuliah ekonomi pembangunan masih terbatas pada media cetak berupa buku teks sehingga pembelajaran monoton mahasiswa merasa jenuh dan pembelajaran kurang menarik perhatian apalagi penulis sadari kurang mampu dalam membuat humor sebagai selingan. Di samping itu, sebagian materi ekonomi pembangunan mengandung unsur verbalistik yang memerlukan kemampuan abstraksi yang tinggi dari mahasiswa untuk menganalisisnya, sehingga mereka sering menghadapi kesulitan dalam mempelajarinya, khususnya materi berbagai persoalan dasar dan faktor yang mempengaruhi proses pembangunan yang dihadapi negara berkembang. Dalam hal ini, diperlukan beberapa contoh objek kongkrit yang menarik sehingga mampu mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran. Untuk menyiasatinya perlu sebuah media yang menarik, dalam hal ini media kartun animasi.

Media kartun animasi yang mampu menampilkan teks, gambar, *audio*, *video*, dan animasi secara langsung, masih terbatas penggunaannya karena kelangkaan media tersebut

sehingga sulit diperoleh. Hal tersebut disebabkan oleh minimnya pengembangan media selama ini.

Untuk itu, dengan mengembangkan media kartun animasi ini, khususnya untuk pembelajaran matakuliah ekonomi pembangunan, akan dapat memberikan wawasan yang lebih luas dan nyata kepada mahasiswa sehingga verbalisme akan dapat dihindari. Di samping itu, akan dapat mengurangi kebosanan pada diri mahasiswa selama pembelajaran berlangsung, serta akan mempermudah dalam menuangkan ide-ide atau gagasan-gagasan guna mengembangkan materi yang ingin disampaikan. Untuk itu, memang diperlukan suatu usaha yang optimal karena materi ekonomi pembangunan senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Sebagaimana tujuan dari matakuliah ekonomi pembangunan adalah untuk memberikan bekal kemampuan dan sikap rasional dan bertanggung jawab kepada mahasiswa dalam membahas berbagai permasalahan pembangunan ekonomi, khususnya pembangunan ekonomi di negara berkembang serta permasalahannya. Berkaitan dengan hal ini, maka sebagai pendidik dituntut mempunyai kualitas dalam hal pengetahuan, keterampilan, disiplin, membimbing, dan mendidik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan paparan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah cara mengembangkan media kartun animasi yang valid dan praktis pada pembelajaran matakuliah Ekonomi Pembangunan dengan pokok bahasan berbagai persoalan dasar dan faktor yang mempengaruhi proses pembangunan yang dihadapi negara berkembang?
2. Bagaimanakah efek potensial media kartun animasi terhadap keaktifan belajar mahasiswa pada pembelajaran matakuliah Ekonomi Pembangunan?

II. KAJIAN PUSTAKA

1. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan situasi belajar yang baik. Pembelajaran adalah penentu utama dalam keberhasilan

pendidikan sehingga guru harus dapat melaksanakan pembelajaran tersebut dengan sebaik-baiknya.

Menurut Hamalik (2001) bahwa, “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan”.

Dengan demikian pembelajaran memiliki unsur-unsur seperti manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Di dalam proses pembelajaran siswa tidak dapat menghindarkan diri dari lingkungan kelasnya, karena lingkungan kelas merupakan lingkungan sosial bagi siswa. Hidup dalam kebersamaan akan menimbulkan interaksi sosial dan kerjasama. Adanya sikap saling membantu dalam upaya mempelajari materi pelajaran akan meningkatkan minat dan motivasi para siswa dalam belajar, sehingga hasil belajarnya juga akan meningkat (Mulyasa, 2004).

Dari pendapat di atas menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi sosial yang menimbulkan suatu perubahan perilaku ke arah yang lebih baik seperti meningkatkan minat dan motivasi.

Menurut Hamalik (2001) bahwa, “Unsur-unsur pembelajaran terdiri dari: motivasi siswa, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi subjek yang belajar”.

Kelima unsur ini merupakan unsur yang bersifat dinamis dan mempengaruhi proses belajar. Hal ini menunjukkan perlunya pemahaman seorang pendidik dalam pembelajaran seperti berinovasi, berkreasi, dan sebagainya untuk meningkatkan kompetensi.

Menurut Arsyad (2000) bahwa, “Dalam proses pembelajaran, dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran”.

Metode dan media merupakan dua komponen yang saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai komponen lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan guru lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Di samping itu, ada unsur-unsur dinamis dalam pembelajaran yang perlu diperhatikan oleh seorang pendidik. Sebagaimana diungkapkan oleh Rohani (2004) bahwa "Unsur-unsur yang diperlukan dalam pembelajaran yang keadaannya dapat berubah-ubah, meliputi: 1) Motivasi dan upaya peningkatannya; 2) Bahan belajar dan upaya peningkatannya; 3) Alat bantu dan upaya penyediaannya; 4) Kondisi siswa dan upaya peningkatannya; dan 5) Suasana belajar dan upaya pengembangannya".

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana perilaku diubah, dibentuk, dan dikendalikan dengan harapan dapat memberikan hasil yang maksimal. Pembelajaran merupakan proses interaksi sosial yaitu antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, serta siswa dengan lingkunganya. Di samping itu, hal yang juga harus diperhatikan adalah unsur-unsur pembelajaran yang meliputi unsur dinamis yang terdiri dari motivasi belajar, bahan belajar, kondisi subjek yang belajar, suasana belajar serta media pembelajaran.

Pembelajaran akan berhasil jika peserta didik aktif mengikuti pembelajaran yang diberikan dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran itu. Itulah sebabnya keaktifan merupakan hal yang sangat penting di dalam pembelajaran. Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran akan memudahkannya memahami dan mengaplikasikan apa yang diterimanya dalam bentuk perubahan tingkah laku ke arah yang diinginkan.

Menurut Mulyasa (2004) aktivitas belajar digolongkan dalam beberapa kelompok, antara lain: "1) Aktivitas visual seperti membaca, menulis, melakukan ekperimen, dan demontrasi; 2) Aktivitas lisan seperti bercerita, membaca, tanya jawab, diskusi, dan

menyanyi; 3) Aktivitas mendengarkan seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah, dan pengarahan; 4) Aktivitas gerak seperti senam, melukis, dan atletik; dan 5) Aktivitas menulis seperti mengarang, membuat makalah".

Dengan demikian keaktifan belajar dapat dilihat dari beberapa aktivitas antara lain aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas mendengarkan, aktivitas gerak, dan aktivitas menulis.

Keaktifan belajar menurut Hamalik (2001) terbagi ke dalam delapan kelompok kegiatan, antara lain:

> 1) Kegiatan-kegiatan visual: membaca, melihat gambar, mengamati eksperimen, demontrasi dan pameran; 2) Kegiatan-kegiatan lisan: bertanya, menyatakan pendapat, memberi saran, berdiskusi, dan memberikan tanggapan atas pertanyaan guru atau siswa; 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan: mendengarkan penjelasan, percakapan, diskusi; 4) Kegiatan-kegiatan menulis: membuat cerita, menulis rangkuman, menyalin, dan membuat laporan; 5) Kegiatan-kegiatan menggambar: membuat grafik, menulis; 6) Kegiatan-kegiatan gerak: melakukan percobaan, membuat kontruksi, bermain, berkebun, berternak; dan 7) Kegiatan-kegiatan emosional mental: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, menemukan hubungan-hubungan, membuat keputusan, minat, membedakan, berani, tenang, gembira, bosan.

Berdasarkan kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan dalam belajar terbagi menjadi beberapa kelompok yaitu aktivitas visual, aktivitas lisan, aktivitas gerak, aktivitas menggambar, aktivitas mendengarkan, aktivitas menulis, aktivitas mental dan emosional.

Dari beberapa kelompok aktivitas tersebut, dalam pembelajaran merupakan indikator yang menunjukkan keaktifan peserta didik yang semestinya diperhatikan oleh seorang pendidik, namun tidak semua indikator tersebut mesti diamati. Hal ini tergantung kepada tujuan penggunaan media dalam mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan perantara antara pemberi pesan dan penerima pesan sehingga dapat membantu menyalurkan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan.

Menurut Danim (2008) media adalah "alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar sehingga dapat mempengaruhi efektivitas proses belajar dan mengajar".

Dalam pembelajaran media berfungsi untuk memberi perangsang kepada siswa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Media pembelajaran oleh *Commission on Instructional Technology* (dalam Miarso, 2004) diartikan sebagai media yang lahir sebagai akibat revolusi komunikasi yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran di samping guru, buku teks, dan papan tulis.

Media pembelajaran lahir akibat dari adanya revolusi komunikasi yang berfungsi sebagai alat bantu selain guru, buku teks, dan papan tulis.

Menurut Heinich *et al*. (1982), "*Medium; media* (*plural*) *derived from the Latin medium, "between" the term refers to anything that carries information between a source and a receiver*".

Media berasal dari Bahasa Latin yang berarti antara, istilah ini menunjukkan sesuatu yang membawa informasi dari seorang sumber kepada penerima.

Pengertian media menurut Smaldino *et al*. (2007), "*Media, the plural of medium, are means of communication. Derived from the Latin medium ("between"), the term refers to anything that carries information between a source and a receiver. The purpose of media is to facilitate communication and learning*".

Media merupakan antara sumber dan penerima yang bertujuan memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara antara sumber atau pembawa pesan dan penerima pesan atau segala sesuatu informasi yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan untuk mengefektifkan proses belajar. Dengan demikian, media pembelajaran memberikan penekanan pada posisi media sebagai wahana penyalur pesan atau informasi belajar untuk mengkondisikan seseorang untuk belajar. Dengan kata lain, pada saat kegiatan belajar berlangsung bahan belajar yang diterima siswa diperoleh melalui media.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran beragam jenisnya yang perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatannya dan pengembangannya. Berbagai jenis media pembelajaran tersebut dikelompokkan oleh beberapa ahli. Sebagaimana Smaldino *et al*. (2007), mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran antara lain:

> *Six basic categories of media are text, audio, visuals (nonprojected visuals and projected visuals), video, manipulatives (objects), and people. Text is alphanumeric characters that may be displayed in any format-book, poster, chalkboard, computer screen, and so on. Audio includes anything you can hear-a person's voice, music, mechanical sounds (running car engine), noise, and so on. Visuals are regularly used to promote learning, they (nonprojected visuals) include diagrams on a poster, drawings on whiteboard, photographs, graphics in a book, cartoons, and so on. They (projected visuals) include presentation software, document camera, overhead projection, transparency, acetate (plastic), and overlay. Video is media that show motion, including DVDs, videotape, computer animation, and so on. Manipulatives are three-dimensional and can be touched and handled by students. People may be teachers, students, or subject-matter experts*.

Menurut Heinich *et al*. (1982) mengelompokkan media pembelajaran antara lain:

> *Nonprojected visuals include drawings, charts, graphs, posters, cartoons, models, realia, display formats (chalkboards, multipurpose boards, peg boards, bulletin boards, cloth boards, magnetic boards, flip boards, and exhibits. Projected visuals include opaque projection, overhead projection, slides, and filmstrips. Audio media include audio formats (phonograph records, audio tapes, audio cards, microphones, and telelectures). Multimedia systems include sound-slide combinations, multi-image systems, eight-millimeter film-audio cassette systems, multimedia kits, and classroom learning centers. Film include film formats (documentaries film, the film as an art form, student-made film, and the future of film). Television, Simulations and Games, and Computers.*

Menurut Briggs (dalam Riyana, 2004) media pembelajaran terdiri dari: 1) Media visual; 2) Media audio; 3) Media "*display*"; 4) Pengalaman nyata dan simulasi; 5) Media cetak; 6) Belajar terprogram; dan 7) Pembelajaran melalui komputer atau sering dikenal Program *Computer Aided Instruction* (CAI).

Beberapa pendapat tentang pengelompokkan media di atas, menunjukkan keberagaman media, antara lain: media *visuals (nonprojected visuals and projected visuals)*, media *audio*, media *audio visual*, media cetak, media *display*, simulasi, belajar terprogram, belajar berbasis komputer, dan multimedia. Hal ini bernilai positif untuk

memberikan pilihan secara selektif kepada pendidik untuk menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan kondisi psikologis peserta didik.

Dalam penelitian ini kartun yang digunakan termasuk ke dalam jenis media *nonprojected visuals*, yaitu jenis media visual yang tidak diproyeksikan dengan menggunakan alat proyeksi seperti *overhead projector*, namun menggunakan animasi dengan program *macromedia flash professional 8*.

Sebagai bagian dari media visual, kartun dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran dengan tujuan yang disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Sebagaimana menurut Sadiman dkk. (2009) kartun adalah:

> Salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap seseorang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan atau dituangkan dalam gambar yang sederhana, kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku.

Kartun sebagai media berbentuk komunikasi grafis yang dapat menyampaikan pesan atau suatu sikap, situasi, dan peristiwa yang dituangkan dalam gambar untuk menarik perhatian dan mempengaruhi sikap seseorang.

Menurut Sudjana (2001), “Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didisain untuk mempengaruhi opini mahasiswa”.

Kartun merupakan suatu gambar, lukisan atau karikatur yang didisain dapat digunakan untuk mempengaruhi opini masyarakat.

Menurut Wijana (2003) kartun adalah:

> Berasal dari bahasa Italia, *cartone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan kanvas atau lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Namun seiring perkembangan waktu, pengertian kartun pada saat ini tidak sekadar sebagai sebuah gambar rancangan, tetapi kemudian berkembang menjadi gambar yang bersifat dan bertujuan humor dan *satir*.

Awal mulanya kartun adalah sebagai lukisan, rancangan gambar, gambar arsitektur, motif permadani, dan gambar pada kaca. Kemudian seiring dengan perkembangan waktu kartun merupakan suatu gambar yang bersifat dan bertujuan humor.

Pengertian kartun menurut Heinich *et al*. (1982) adalah:

> *Cartoon are perhaps the most popular and familiar graphic format. They appear in a wide variety of print media-newspapers, periodicals, textbooks, etc and range from comic strips intended primarily to entertain to drawings intended to make important social or political comments. Humor and satire are mainstays of the cartoonist's skill. Cartoons are easily and quickly read and appeal to children and adults alike. The best of them contain wisdom as well as wit. As such, they can often be used by the instructor to make or reinforce a point of instruction. As discuss earlier, appreciation and interpretation may depend on the experience and sophistication of the viewer*.

Kartun merupakan bentuk gambar yang pada umumnya dikenal oleh masyarakat dan dapat ditemukan di berbagai media massa seperti surat kabar, majalah, buku teks, dan sebagainya yang dapat dengan mudah dan cepat digemari oleh semua kalangan baik anak-anak maupun orang dewasa. Kartun lebih dikenal mengandung unsur kebebasan sama seperti jenaka. Seperti halnya, dalam pembelajaran kartun biasanya digunakan sebagai penguatan materi atau poin tertentu dalam materi yang diajarkan. Pada awalnya, panghargaan dan penilaian tergantung pada pengalaman dan sudut pandang seseorang.

Pengertian kartun menurut Smaldino *et al*. (2007) adalah:

> *Cartoon (line drawings that are rough caricatures of real or fictional people, animals, and events) are a very popular and familiar visual format. They appear in a wide variety of print media-newspapers, periodicals, textbooks, etc and range from comic strips intended primarily to entertain to drawings intended to make important social or political comments. Humor and satire are mainstays of the cartoonist's skill. Cartoons are easily and quickly read and appeal to children of all ages. Be sure the cartoons you use for instructional purposes are within the experiential and intellectual range of your students.*

Kartun adalah lukisan karikatur kasar tentang kehidupan nyata atau khayal seseorang, binatang, dan peristiwa yang mana sangat dikenal sebagai bentuk visual. Biasanya dapat dilihat di media surat kabar, majalah, buku teks, dan sebagainya. Biasanya gambar komik untuk menghibur dan menggambarkan tentang kehidupan sosial atau mengandung unsur politik. Humor dan lucu adalah aliran pembuat kartun. Kartun adalah gambar yang mudah dan cepat dibaca dan senangi anak-anak dan semua umur. Kartun

dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman dan intelegensi peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis berupa gambar interpretatif dan sederhana, dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini seseorang, untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas, dan bertujuan humor dan *satir*, menarik dan menghibur.

c. Karakteristik Kartun

Untuk tujuan pembelajaran, pengetahuan mengenai kualitas kartun sangat membantu dalam menentukan kartun yang baik digunakan, sebagaimana dikemukakan oleh Sudjana (2001) antara lain:

> 1) Pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman, yaitu kartun hendaknya dapat dimengerti oleh siswa pada saat kartun tersebut digunakan; 2) Kesederhanaan, yaitu kartun yang efektif hanya berisi hal-hal yang penting saja; 3) Lambang atau simbol yang jelas, yaitu kartun yang efektif adalah kejelasan dari pengertian-pengertian simbol; 4) Memotivasi, yaitu sesuai dengan wataknya kartun yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa; dan 5) Sebagai ilustrasi, yaitu penggunaan kartun sebagai selingan serta variasi dalam mengajar.

Penggunaan kartun sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, kesederhanaan seperti hanya berisi hal-hal yang penting saja, penggunaan simbol yang jelas, upayakan dapat memotivasi dan menarik perhatian, serta upayakan sebagai selingan dan variasi dalam mengajar.

Hal ini menunjukkan pemahaman yang harus dimiliki seorang guru dalam memilih kartun sebagai media, seperti guru harus memahami karakteristik siswa. bergantung pada kunci perwatakan untuk pengenalan terhadap rincian fotografis secara luas, bahkan ada beberapa kartun yang tidak memerlukan keterangan sama sekali, karena lukisan itu sendiri telah menyampaikan gagasan tanpa bantuan kata-kata. Namun guru harus perlu selektif dalam memilih kartun untuk menjaga reaksi lelucon yang murni di antara siswa dan tidak kehilangan perhatian pada bagian-bagian yang terinci yang tidak ada hubungannya dengan tujuan materi pembelajaran.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan mengenai kualitas kartun sangat membantu dalam menentukan kartun yang baik digunakan yaitu dengan memperhatikan antara lain: pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman, kesederhanaannya, lambang atau simbol yang jelas, memotivasi, dan fungsinya sebagai ilustrasi.

d. Jenis-Jenis Kartun

Menurut Degeng (1999) kartun dibagi menjadi 5 jenis, antara lain:

1. Kartun murni (*gag cartoon*), yang dimaksudkan sekedar gambar lucu atau olok-olok tanpa bermaksud mengulas suatu permasalahan atau peristiwa aktual. Kartun murni biasanya tampil menghiasi halaman-halaman khusus humor yang terdapat di surat kabar atau terbitan lainnya.
2. Kartun editorial (*editorial cartoon*), yang digunakan sebagai visualisasi tajuk rencana surat kabar atau majalah. Kartun ini biasanya membicarakan masalah politik atau peristiwa aktual sehingga sering disebut kartun politik (*Political cartoon*).
3. Kartun komik (*comic cartoon*), merupakan susunan gambar biasanya terdiri dari tiga sampai enam kotak. Isinya adalah komentar humoristik tentang suatu peristiwa atau masalah aktual. Kartun Komik merupakan perpaduan antara seni gambar dan seni sastra. Komik terbentuk dari rangkaian gambar yang keseluruhannya merupakan rentetan satu cerita yang pada tiap gambar terdapat balon ucapan sebagai narasi cerita dengan tokoh/karakter yang mudah dikenal.
4. Kartun Karikatur (*caricature cartoon*), merupakan perkembangan kartun politik, yaitu gambar lucu yang menyimpang dan bersifat *satir* atau menyindir, baik terhadap orang atau tindakannya. Ciri khas kartun karikatur adalah deformasi atau distorsi wajah dan bentuk fisik, dan biasanya manusia adalah yang dijadikan sasaran agresi.
5. Kartun Animasi (*animate cartoon*), kartun yang dapat bergerak atau hidup secara visual dan bersuara. Kartun ini terdiri dari susunan gambar yang dilukis dan direkam selanjutnya ditayangkan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, jenis kartun yang akan dikembangkan sebagai media kartun untuk pembelajaran ekonomi pembangunan adalah jenis kartun animasi, yaitu kartun yang dapat bergerak secara visual dan bersuara.

e. Kelebihan dan Kelemahan Kartun

Menurut Heinich *et al*. (1982) mengenai kelebihan dan kelemahan kartun sebagai media pembelajaran antara lain:

Advantages are: 1) Can translate abstract ideas into a more realistic format; 2) They are readily available in books (including textbooks), magazines,

newspapers, catalogs, and calendars; 3) Still pictures are easy to use since they do not require any equipment; 4) Still pictures are relatively inexpensive; and 5) Still pictures can be used in many ways at all levels of instruction and in all disciplines. Limitations are: 1) Some photographs are simply too small for use before a group; 2) Still pictures are two-dimensional; and 3) They do not show motion.

Menurut Smaldino *et al*. (2007) kelebihan dan kelemahan kartun sebagai media pembelajaran adalah:

Advantages are: 1) Readily available; 2) Inexpensive; 3) No equipment required; 4) Easy to use; 5) Available for all levels of instruction and disciplines; and 6) Simplification of complex ideas. Limitations are: 1) Durability; 2) Storage; 3) May be too small for group viewing; and 4) Two-dimensional.

Dari pendapat di atas menunjukkan bahwa kelebihan kartun adalah mudah dan murah diperoleh, tidak memerlukan banyak peralatan, mudah digunakan, dapat digunakan untuk semua tingkatan pembelajaran dan disiplin ilmu, dan mempersingkat ide yang kompleks. Sedangkan kelemahan kartun adalah kemampuan durasinya singkat, kemungkinan lebih kecil terlihat untuk kelompok yang besar, dan hanya berbentuk dua-dimensi.

Kelebihan media kartun, antara lain: digemari kanak-kanak dan orang dewasa karena perwatakannya yang lucu sehingga dapat menarik minat pembaca, menjadikan proses pembelajaran berjalan dalam suasana yang gembira dengan telatah kartun dan secara tidak langsung dapat menyampaikan pesan dan lebih mudah dipahami, menimbulkan rangsangan serta motivasi untuk melukis, serta bahan yang menarik dari segi lukisannya dan segar dari segi karakternya. Kelemahan media kartun, antara lain: jika tidak digunakan dengan hati-hati, siswa akan lebih tertarik pada gambar-gambar kartun bukan pada materi yang ingin disampaikan guru dan jika guru yang tidak banyak mengetahui teknik penyampaian materi dengan menggunakan kartun dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartun sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kelemahan, sehingga sebagai pendidik diharapkan mampu memperhatikan karakteristik materi yang akan disampaikan bila ingin menggunakan media kartun. Meskipun kartun tersebut pada umumnya digemari kanak-kanak dan kalangan dewasa.

f. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Menurut Arsyad (2000) tinjauan tersebut antara lain: **l**andasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empiris.

Berdasarkan landasan penggunaan media pembelajaran di atas, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan pendidik, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau metode ceramah.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkrit. Hal ini sesuai dengan pendapat Bruner (dalam Sadiman, 2009) bahwa siswa belajar melalui tiga tahapan yaitu enaktif, ikonik, dan simbolik. Tahap enaktif yaitu tahap dimana siswa belajar dengan memanipulasi benda-benda kongkrit. Tahap ikonik yaitu suatu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan gambar atau videotapes. Sedangkan tahap simbolik yaitu tahap dimana siswa belajar dengan menggunakan simbol-simbol. Prinsip tahapan pembelajaran dari Bruner ini dapat kita terapkan dalam "Kerucut Pengalaman" atau "*cone of experience*" yang dikemukan Edgar Dale (dalam Sadiman, 2009).

Berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale, maka media kartun animasi dalam penelitian ini termasuk ke dalam tahapan ikonik yaitu belajar dengan menggunakan gambar dan videotapes, dan mengacu kepada landasan psikologis untuk menarik perhatian dan menghindari verbalisme karena diasumsikan dengan menggunakan media kartun animasi akan lebih mudah dipelajari daripada yang abstrak.

III. METODOLOGI PENELITIAN

1. Lokasi Penelitian

Penelitian pengembangan ini akan dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya, dengan alasan peneliti bertugas sebagai tenaga pengajar yang mengajar matakuliah ekonomi pembangunan.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya yang mengambil matakuliah ekonomi pembangunan di semester III berjumlah 27 mahasiswa, masing-masing 25 mahasiswa semester III dan 2 mahasiswa semester V.

3. Jenis Penelitian

Penelitian ini berjenis penelitian dan pengembangan (*Research & Development*), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008).

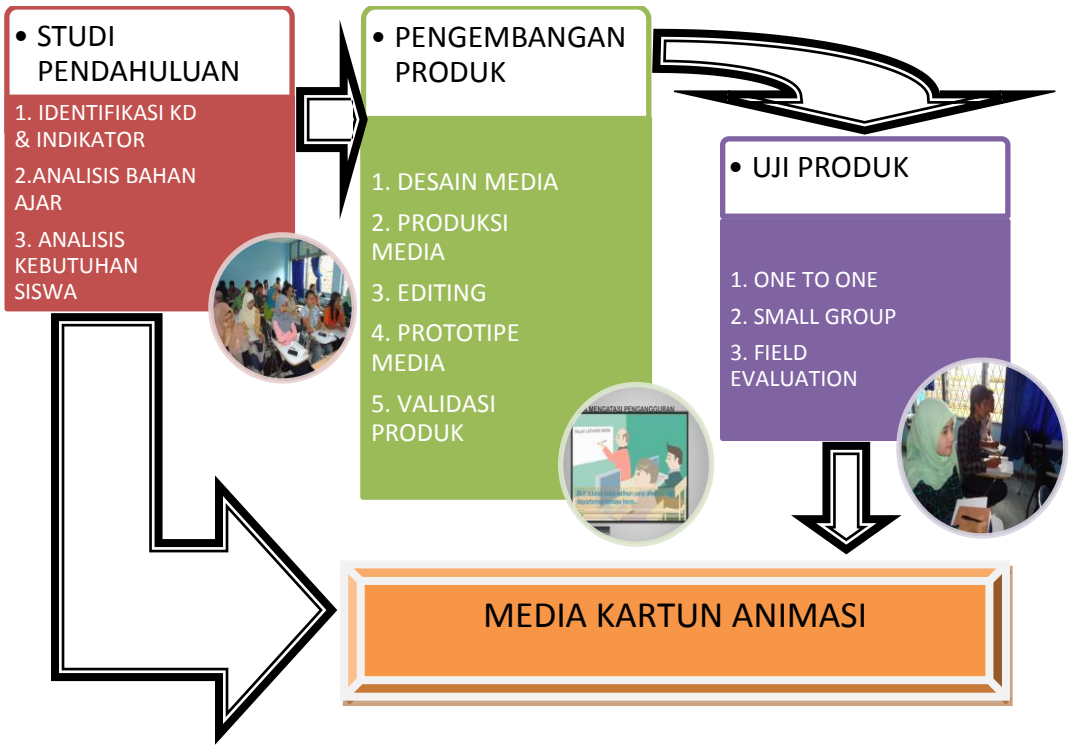
Dalam bidang pendidikan, melalui jenis penelitian dan pengembangan ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan produktivitas pendidikan diantaranya menghasilkan lulusan yang berkualitas, menghasilkan produk-produk pendidikan seperti media pendidikan, buku ajar, modul, model pembelajaran, dan sebagainya (Sugiyono, 2008).

Kemudian menurut Sukmadinata (2007), "Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk *hardware*, seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran, tetapi juga dapat berbentuk *software*, seperti program komputer, pembelajaran di kelas, ataupun model-model pendidikan".

4. Model Penelitian Pengembangan

Adapun model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan prosedural yang bersifat deskriptif yaitu model pengembangan dengan menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk media pembelajaran (Borg and Gall dalam Sukmadinata, 2007).

Model pengembangan tersebut terdiri dari 10 tahap kegiatan, antara lain: 1) Identifikasi kompetensi dasar dan indikator; 2) analisis bahan ajar; 3) analisis kebutuhan siswa; 4) desain media; 5) produksi media, 6) editing; 7) prototipe media; 8) validasi produk; 9) uji coba produk; dan 10) produk akhir. Seperti yang digambarkan secara ringkas pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Diagram Model Penelitian Pengembangan Media Kartun Animasi (Diadaptasi dari Modifikasi Sukmadinata, 2007)

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah data kuantitatif yang selanjutnya dideskripsikan dengan teknik deskriptif kuantitatif dengan menggunakan kriteria penilaian. Aspek indikator dan kriteria penilaian terdapat dalam tabel untuk masing-masing subjek validasi, yaitu: ahli media dan ahli materi. Sedangkan subjek uji coba, yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya yang mengambil matakuliah ekonomi pembangunan di semester III berjumlah 27 mahasiswa.

b. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Angket digunakan untuk menjaring informasi dari subjek validasi dan subjek uji coba yaitu berupa tanggapan validator mengenai validitas media kartun animasi.

2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui keaktifan belajar mahasiswa dengan indikator aktivitas antara lain: aktivitas visual, lisan, mendengarkan, menulis, gerak, dan emosional.

3. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mengetahui materi yang akan dibuat kartun animasi dengan melihat silabus matakuliah ekonomi pembangunan dan daftar nama mahasiswa.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakan teknik deskriptif kuantitatif, yaitu dengan mengubah data kuantitatif dari hasil validasi dan uji coba produk menjadi data kualitatif yang didasarkan pada kriteria kevalidan dan kelayakan produk. Instrumen yang digunakan adalah instrumen berbentuk angket tertutup yang berbentuk *check list*, dengan menggunakan *Skala Likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi mahasiswa (Sugiyono, 2008).

Data dari subjek validasi dan subjek uji coba selanjutnya akan diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif berdasarkan rata-rata data yang diperoleh dan kriteria data masing-masing .

Penetapan kesimpulan yang telah tercapai didasarkan pada kriteria penilaian data persentase seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Data Persentase untuk Validasi Produk

No	Skor (%)	Kesimpulan dan Tindak Lanjut
1	80-100	Valid/Tidak Revisi
2	65-80	Cukup Valid/Revisi (validasi ulang)
3	≤ 65	Tidak Valid/Revisi (validasi ulang)

(Sukmadinata, 2007)

Apabila hasil yang diperoleh mencapai skor 80% ke atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini sudah memenuhi kriteria valid sehingga dapat dilakukan tahap berikutnya, yaitu tahap uji coba.

Pengolahan data dari subjek uji coba pada umumnya sama dengan pengolahan data dari subjek validasi, yaitu teknik deskriptif kuantitatif dengan cara mengubah data kuantitatif menjadi bentuk presentase yang selanjutnya akan diinterpretasikan dengan kalimat yang bersifat kualitatif.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji validasi prototipe, media kartun animasi yang telah didesain masih banyak kekurangan, terutama untuk materi pembelajaran, konsistensi warna, dan tampilan grafis sehingga perlu direvisi kembali sesuai dengan saran para ahli (validator). Adapun revisi dari hasil uji coba protipe antara lain: 1) Materi telah diperbaiki dan disesuaikan dengan Kompetensi Dasar yang terdiri dari 4 indikator; 2) Tombol navigasi telah dibuat masing-masing frame; 3) Penjelasan teks telah dibuat pada masing-masing frame; dan 4) Sesuaikan gambar animasi dengan penjelasan teks.

Adapun hasil uji validasi yang dilakukan oleh ketiga validator melalui angket, seperti tampak pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validasi Media Kartun Animasi

Validator	**Skor (%)**		**Kriteria**	
	Validasi ke-1	**Validasi ke-2**	**Validasi ke-1**	**Validasi ke-2**
Ahli Materi	70,58	82,35	Cukup Valid/Revisi	Valid
Ahli Media	72,71	81,82	Cukup Valid/Revisi	Valid
Ahli Desain Instruksional	67,85	82,14	Cukup Valid/Revisi	Valid

Berdasarkan data hasil angket di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media kartun animasi menunjukkan kriteria valid setelah dilakukan dua kali validasi, sehingga media kartun animasi dapat diuji coba untuk mengetahui praktikalitas dan keefektifannya dalam pembelajaran ekonomi pembangunan khususnya materi pengangguran.

1. Uji Produk

Tahap ini bertujuan untuk menguji kelayakan produk di lapangan sebenarnya. Pada uji coba ini tidak menggunakan ahli materi ataupun ahli media, akan tetapi menggunakan subjek penelitian yaitu Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya yang mengambil matakuliah ekonomi pembangunan.

Apabila pada tahap ujicoba pertama belum mencapai tingkat kelayakan yang diharapkan, maka dilakukan revisi. Revisi tersebut dilakukan apabila nilai kelayakan produk diperoleh kurang dari 80%. Setelah dilakukan revisi maka dilakukan uji coba yang kedua dengan subjek uji coba yang sama sampai diperoleh nilai kelayakan lebih dari 80%.

1.1. Uji Coba Satu Lawan Satu (*One to One Evaluation*)

Uji coba satu lawan satu dilakukan dengan mengambil 3 orang mahasiswa, yaitu: Eko Mardianto, Dina Hikmawati, dan Jaka Setiawan. Ketiga mahasiswa tersebut memiliki kemampuan yang berbeda, dengan kategori tinggi, sedang, dan rendah. Hasil uji coba yang diperoleh dari ketiga mahasiswa tersebut berupa masukan melalui angket, antara lain:

1. Media kartun animasi dalam pembelajaran ekonomi pembangunan khususnya materi pengangguran menarik sehingga pembelajaran lebih hangat dan menyenangkan.
2. Media kartun animasi dalam pembelajaran ekonomi pembangunan khususnya materi pengangguran menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

1.2. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mengambil 9 orang mahasiswa dengan kemampuan yang berbeda. Mahasiswa tersebut yaitu: Nuroel Tri Isna Wijaya, Forta Oktariansa, dan Irma Suryani (berkemampuan tinggi); Vina Yulinarti, Usmi Sintara, dan Epa Sollina (berkemampuan sedang); dan Bobby Kurniawan, Andika Bimantara, dan Arianto (berkemampuan rendah). Untuk melihat praktikalitas media, melalui angket diperoleh data yang menyatakan bahwa media praktis untuk digunakan dalam pembelajaran dalam arti adanya tanggapan yang dikategorikan baik sebesar 80,49%.

1.3. Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

Uji coba lapangan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dengan uji coba dengan menggunakan media power point dan pertemuan kedua dengan menggunakan media kartun animasi, dengan melibatkan seluruh mahasiswa yang

mengambil matakuliah ekonomi pembangunan yaitu sebanyak 27 mahasiswa, masing-masing 25 mahasiswa semester III dan 2 mahasiswa semester V. Dari hasil uji coba lapangan terlihat adanya peningkatan keaktifan belajar dari 79,89% menjadi 82,60%.

Analisis Data

1. Analisis Data Angket

Analisis data angket digunakan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai media kartun animasi pada pembelajaran ekonomi pembangunan. Angket disebarkan kepada mahasiswa sebanyak 27 mahasiswa yang dilakukan ketika uji coba produk. Hasil analisis data angket mahasiswa dikategorikan baik dengan rata-rata 80,49%.

2. Analisis Data Observasi

Data observasi merupakan alat ukur untuk menguji efektivitas media kartun animasi yang diperoleh dari aktivitas mahasiswa selama proses pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dalam 2 kali pertemuan. Untuk menguji efektivitas media kartun animasi dilakukan eksperimen untuk melihat keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran materi pengangguran. Model eksperimen yang dilakukan adalah *One-Shot Case Study*, yaitu: suatu kelompok eksperimen yang diberi *treatment*/perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya, dimana *treatment* adalah sebagai variabel independen, dan hasilnya adalah sebagai variabel dependen (Sugiyono, 2008).

Instrumen observasi terdiri dari 7 indikator, masing-masing indikator terdiri dari 3 deskriptor. Hasil observasi ini bertujuan untuk melihat tingkat keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran sebelum dan sesudah digunakan media kartun animasi. Observasi dilakukan oleh dua observer dan masing-masing observer mengamati 3 kelompok.

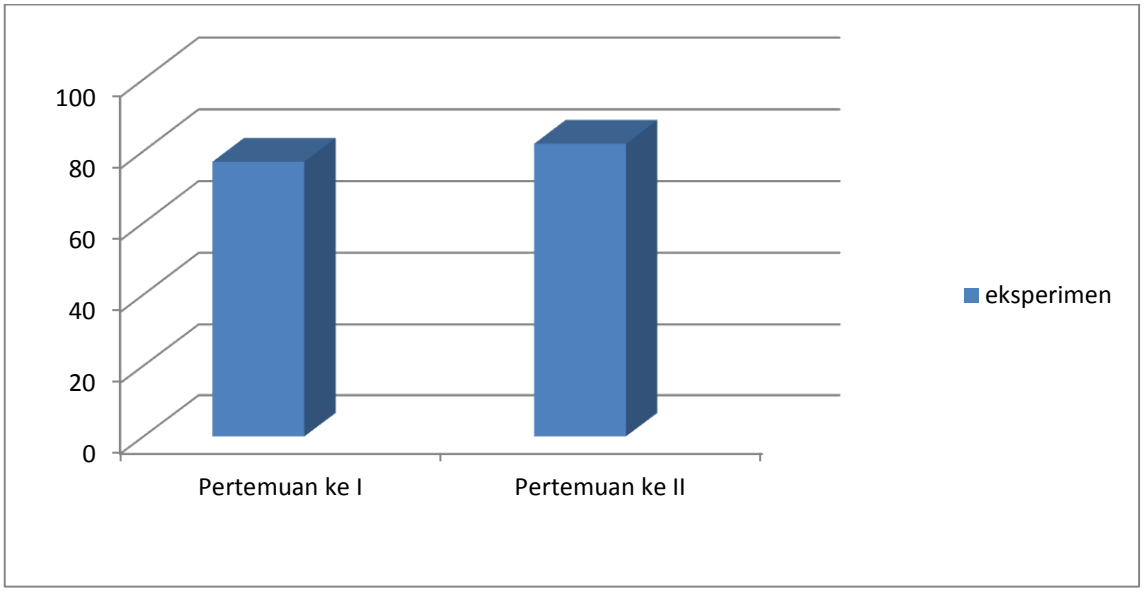
Data observasi ini dianalisis dengan cara mentabulasi seluruh skor data yang diperoleh dari masing-masing mahasiswa dan dicari persentase dari setiap indikator yaitu dengan cara jumlah skor rata-rata dibagi dengan skor maksimum dikalikan dengan 100 % sehingga dapat diketahui persentase tingkat keaktifan mahasiswa dari setiap indikator yang diobservasi.

Berdasarkan data hasil observasi keaktifan mahasiswa yang telah dihitung dengan rumus rerata, terlihat adanya perbedaan keaktifan mahasiswa sebelum dan sesudah digunakan media kartun animasi dalam pembelajaran. Perbedaan tersebut dapat dilihat dalam tabel dan diagram berikut ini.

Tabel 3. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Sebelum dan Sesudah Digunakan Media Kartun Animasi

Pertemuan	**Rata-rata (%)**	**Kriteria**
Sebelum	79,89	Aktif
Sesudah	82,60	Sangat Aktif

Tabel 3 menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar sebesar 2,71% yaitu pada pertemuan pertama dengan menggunakan media power point keaktifan belajar sebesar 79,89% dan pada pertemuan kedua dengan menggunakan media kartun animasi keaktifan belajar meningkat sebesar 82,60%. Hal ini menunjukkan adanya efek potensial terhadap keaktifan belajar dengan menggunakan media kartun animasi.



Gambar 2. Diagram Batang Data Hasil Observasi Keaktifan Mahasiswa Sebelum dan Sesudah Digunakan Media Kartun Animasi

Gambar 2 menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar sebesar 2,71% yaitu pada pertemuan pertama dengan menggunakan media power point keaktifan belajar sebesar 79,89% dan pada pertemuan kedua dengan menggunakan media kartun animasi keaktifan belajar meningkat sebesar 82,60%. Hal ini menunjukkan adanya efek potensial terhadap keaktifan belajar dengan menggunakan media kartun animasi.

Dari tabel dan diagram batang di atas, terlihat jelas perbedaan rerata keaktifan belajar mahasiswa selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama rerata keaktifan mahasiswa yaitu sebesar 79,89% dan pada pertemuan kedua rerata keaktifan mahasiswa yaitu sebesar 82,60%. Jadi dapat disimpulkan bahwa setelah digunakan media kartun animasi dalam pembelajaran, adanya efek potensial terhadap keaktifan belajar mahasiswa.

Pembahasan

Pengembangan media kartun animasi yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan upaya meningkatkan keaktifan belajar melalui pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mengurangi kejenuhan. Untuk itu media yang dikembangkan harus valid, praktis, dan efektif. Melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh para ahli menunjukkan validitas rata-rata sebesar 82,10% berdasarkan kriteria validasi menurut Sukmadinata (2007). Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media kartun animasi dapat diujicobakan untuk mengetahui praktikalitas melalui uji coba *one to one* dan *small group* serta uji coba lapangan (*field evaluation*) untuk mengetahui keefektifannya.

Analisis data angket menunjukkan bahwa tanggapan yang diberikan oleh mahasiswa mengenai media kartun animasi pada pembelajaran ekonomi pembangunan dikategorikan baik dengan rata-rata 80,49% dari hasil angket yang disebarkan kepada 27 mahasiswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Arsyad (2000) mengenai pemilihan media yang berfokus pada beberapa komponen, yaitu tujuan instruksional apa yang akan dicapai, materi pembelajaran yang akan dibahas sampai sejauh mana kedalaman yang harus dicapai, karakteristik peserta didik secara kuantitatif dan kualitatif, dan pertimbangan pemilihan media yang akan dikembangkan. Sehubungan dengan madia kartun animasi yang dikembangkan menurut Heinich et al. (1982) kelebihan dari media kartun diantaranya

adalah mampu mengungkapkan ide yang abstrak ke dalam bentuk yang kongkrit (*can translate abstract ideas into a more realistic format*).

Analisis data observasi menunjukkan tingkat keaktifan mahasiswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media kartun animasi dikategorikan sangat aktif yaitu sebesar 82,60%. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Latuheru (1998) bahwa media kartun mampu menjadikan pembelajaran berjalan dengan suasana yang menyenangkan dan menimbulkan rangsangan motivasi dan minat belajar. Sehubungan dengan hal ini Smaldino et al. (2007) mengemukakan bahwa kartun yang digunakan sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan pengetahuan dan pengalaman belajar peserta didik (*the cartoons you use for instructional purposes are within the experiential and intellectual range of your students*).

Dengan demikian dapat dilihat bahwa media kartun animasi mempunyai peranan yang besar dalam menyampaikan materi pengangguran dalam upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berbagai gambar yang perlu diperlihatkan kepada peserta didik tentunya memerlukan suatu media untuk memudahkan mereka mengetahui dan menganalisis materi tersebut, misalnya, dengan menunjukkan gambar objek pengangguran, penyebab pengangguran, jenis-jenis pengangguran, dan cara mengatasi pengangguran.

Adapun kelemahan media kartun animasi dalam penelitian pengembangan ini yaitu mahasiswa perlu lebih dikontrol ketika pembelajaran berlangsung, karena kadang kala mereka lebih asyik melihat gambar kartun tanpa memperhatikan materi yang disampaikan sehingga dapat menyebabkan kurangnya konsentrasi ke substansi materi. Di samping itu, memiliki kelemahan baik secara isi materi maupun secara teknis, sehingga diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan selanjutnya. Adapun kelemahan-kelemahan yang diperoleh dari hasil pengamatan peneliti dalam penelitian pengembangan ini, antara lain: 1) Media kartun animasi yang dikembangkan hanya terbatas pada materi pengangguran; 2) Belum adanya soal-soal latihan; dan 3) Tampilan warna dan animasi masih kurang menarik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media kartun animasi pada pembelajaran matakuliah Ekonomi Pembangunan diperoleh kesimpulan antara lain:

a. Media kartun animasi pada pembelajaran ekonomi pembangunan khususnya materi pengangguran dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli dan praktis setelah diuji cobakan kepada mahasiswa, sehingga produk media kartun animasi layak digunakan dalam pembelajaran matakuliah Ekonomi Pembangunan pada materi Pengangguran.
b. Efek potensial media kartun animasi dapat meningkatkan keaktifan belajar setelah dilakukan uji coba lapangan (*field evaluation*) melalui eksperimen dengan *Model One-Shot Case Study* yang dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan, yaitu pertemuan pertama dengan menggunakan media power point dan pertemuan kedua menggunakan media kartun animasi, sehingga media kartun animasi efektif untuk digunakan dalam pembelajaran matakuliah Ekonomi Pembangunan pada materi Pengangguran.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

a. Dengan adanya peningkatan keaktifan belajar bagi mahasiswa program studi pendidikan ekonomi setelah diterapkannya media kartun animasi, diharapkan media pembelajaran ini dapat dijadikan salah satu alternatif oleh para dosen matakuliah Ekonomi Pembangunan khususnya pada materi Pengangguran.
b. Bagi Lembaga Pendidik Tenaga Kependidikan (LPTK) khususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan sumber daya para dosen untuk mengembangkan media pembelajaran sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan.
c. Bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media kartun animasi diharapkan lebih memperhatikan spesifikasi media, baik dari software yang digunakan maupun terkait dengan pembuatan animasi gambar, materi, dan desain instruksional.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis. PT Rineka Cipta, Jakarta, Indonesia.

Arsyad, Azhar. 2000. Media Pengajaran. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, Indonesia.

Budiningsih, Asri. 2005. Pengembangan Sumber Belajar. Makalah Seminar dan Lokakarya Pembelajaran Inovatif dan Partisipatif, Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Hotel Millenium, Jakarta 4-6 Nopember 2007.

Danim, Sudarwan. 2008. Media Komunikasi Pendidikan. Bumi Aksara, Jakarta, Indonesia.

Degeng, I Nyoman S. 1999. Media Pembelajaran (Pelatihan Tenaga Pengajar). Malang: Universitas Negeri Malang.

Hamalik, Oemar. 2001. Kurikulum dan Pembelajaran. Bumi Aksara, Jakarta, Indonesia.

Heinich R., Molenda M., and Russell J.D. 1982. Instructional Media, and The New Technologies of Instruction. John Wiley & Sons, Inc, Canada, USA.

Latuheru, John.D. 1998. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini. P2LPTK, Jakarta, Indonesia.

Liliasari. 1999. Pengembangan Model Pembelajaran Materi Subyek untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Konseptual Tingkat Tinggi bagi Calon Guru IPA. Makalah Seminar dan Lokakarya Pembelajaran Inovatif dan Partisipatif, Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Hotel Millenium, Jakarta 4-6 Nopember 2007.

Miarso, Yusufhadi. 2004. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Pustekkom Diknas, Jakarta, Indonesia.

Mulyasa, E. 2009. Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan). PT Remaja Rosdakarya, Bandung, Indonesia.

Priyanto, Sunarto. 1999. Metafora Visual Kartun Editorial. Jurnal Pendidikan Volume 1 Nomor 5, Oktober 2005, (http://www.iswaramanggala_jp/ejtk, diakses 12 Agustus 2010).

Riyana, Cepi. 2004. Media Pembelajaran. Teknologi Pendidikan UPI, Bandung, Indonesia.

Rohani, Ahmad. 2004. Pengelolaan Pengajaran. PT Rineka Cipta, Jakarta, Indonesia.

Sadiman A., Rahardjo R., Haryono A., dan Rahardjito. 2009. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya). PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, Indonesia.

Sadiman, Arif., dkk. 2008. CD Pembelajaran Ekonomi Pembangunan. Pustekkom. Jakarta, Indonesia.

Samani, Muchlas. 2007. Pembelajaran Inovatif dan Partisipatif. Makalah Seminar dan Lokakarya Pembelajaran Inovatif dan Partisipatif, Direktorat Ketenagaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Hotel Millenium, Jakarta 4-6 Nopember 2007.

Sanjaya, Wina. 2008. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Kencana, Jakarta, Indonesia.

Smaldino S.E., Lowther D.L., and Russell J.D. 2007. Instructional Technology and Media for Learning (9th Edition). Upper Saddle River, New Jersey, Columbus, Ohio.

Sudijono, Anas. 2009. Pengantar Statistik Pendidikan (Edisi 1). PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, Indonesia.

Sudjana, Nana. 2001. Media Pembelajaran (Pembuatannya dan Penggunaannya). PT Remaja Rosdakarya, Bandung, Indonesia.

Sugiyono. 2008. Metode Penelitian Pendidikan. Alfabeta, Bandung, Indonesia.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. Metode Penelitian Pendidikan. PT Remaja Rosdakarya, Bandung, Indonesia.

Sulton, M. 2005. Pemanfaatan Media Kartun Animasi pada Pembelajaran Geografi di Jurusan Geografi Fakultas MIPA UNM. Jurnal Pendidikan Volume 1 Nomor 5, Oktober 2005, (http://www.iswaramanggala_jp/ejtk, diakses 12 Agustus 2010).

Todaro, Michael P. 2000. Pembangunan Ekonomi di Dunia Ketiga. Terjemahan oleh: Sadono Sukirno. Ghalia, Jakarta, Indonesia.

Wahana Komputer. 2009. Teknik Pembuatan Animasi dengan Adobe Flash CS3. Jakarta. (http://flashexplained.com, diakses 10 Agustus 2010).

Wibawanto. 2006. Membuat Game dengan Macromedia Flash. Yogyakarta. (http://flashexplained.com, diakses 10 Agustus 2010).

Wijana, I Dewa Putu. 2003. Kartun : Studi tentang Permainan Bahasa di Jurusan Bahasa Indonesia. Jurnal Pendidikan Volume 1 Nomor 5, Oktober 2005, (http://www.iswaramanggala_jp/ejtk, diakses 12 Agustus 2010).