

EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* PADA MATA PELAJARAN FIQH KELAS VIII

Bayu Kurniawan, Iwan Marwan, Abdul Manan

Prodi PAI Tarbiyah, STAIN Kediri
e-mail: bayusaktiawan95@gmail.com

ABSTRACT

Teaching media in relation of teaching and learning process in school, can enhance the learning process of students in teaching which in turn is expected to enhance the learning achievement. This study intends to find out whether there is a significant influence to the students through the e-comic teaching media and to know the effectiveness of the application of this media so as to improve student learning outcomes in MTs Negeri Grogol. The population of this research are 348 students of Grade VIII MTs Negeri Grogol, Kediri Regency which is divided into eight classes. While the number of samples in this study are 84 students of class VIII-A and VIII-B. Sampling was determined by random sampling technique. The result of experimental quantitative research reveals that learning with the use of e-comic learning media is more effective than the teaching and learning process without using instructional media on the subject of halal and haram food and beverages in Grade VIII MTs Negeri Grogol. The group treated using e-comic learning media has an average value of 75.05. While the group that is not treated or using the conventional method has an average value of 68.48.

Keywords: *Effectiveness of Media, E-comic, Learning Outcomes, Fiqh.*

ABSTRAK

Media pengajaran dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah, dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan kepada siswa melalui media pengajaran *e-comic* dan mengetahui efektivitas penerapan media ini sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di MTs Negeri Grogol. Populasi penelitian ini adalah 348 siswa kelas VIII MTs Negeri Grogol, Kabupaten Kediri yang terbagi menjadi delapan kelas. Sedangkan jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 84 siswa kelas VIII-A dan VIII-B. Pengambilan sampel ditentukan dengan teknik *random sampling*. Hasil penelitian kuantitatif eksperimental mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *e-comic* lebih efektif dibandingkan dengan proses belajar mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada pokok bahasan makanan dan minuman halal dan haram pada kelas VIII MTs Negeri Grogol. Kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic* mempunyai rata-rata nilai sebesar 75,05. Sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau yang menggunakan metode ceramah mempunyai rata-rata sebesar 68,48.

Kata kunci: Efektivitas Media, *E-comic*, Hasil Belajar, Fiqh.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang dianggap penting di masyarakat pada era-globalisasi ini, bahkan pemerintah memprogram pendidikan dengan wajib belajar 12 tahun untuk rakyat Indonesia dan pendidikan gratis bagi yang tidak mampu

karena dirasa pentingnya pendidikan saat ini. Banyak cara yang ditempuh dalam pendidikan formal untuk menyampaikan materi pembelajaran salah satunya menggunakan media pengajaran agar dalam proses belajar mengajar tidak monoton dan menjenuhkan siswa.

Media adalah suatu alat yang digunakan guru dalam pembelajaran untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar proses belajar mengajar tetap fokus dan terarah menuju tujuan pendidikan yang diinginkan. Dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar di sekolah, media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang di capainya.

Ada beberapa alasan media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, alasan berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, antara lain (Sudjana, 2005: 2):

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar dari uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Salah satu media pengajaran adalah media *e-comic*.

Selama ini dalam proses pembelajaran di kelas cenderung selalu menggunakan metode ceramah, dengan menggunakan metode ceramah secara terus menerus akan timbul rasa tidak nyaman pada siswa, siswa merasa bosan akibatnya siswa pada tidur-tiduran, ngobrol dengan teman sebangku, sehingga pembelajaran tidak efektif. Dengan menggunakan media *e-comic* ini proses pembelajaran akan lebih efektif, karena bukan hanya guru yang aktif melainkan siswa juga ikut dilibatkan sehingga timbul timbal baliknya, dengan seperti itu akan dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam setiap mata pelajaran yang di ajarkan.

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah penggunaan media pembelajaran khususnya fiqh dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru kepada siswa, dengan tujuan untuk menimbulkan rangsangan siswa dalam belajar. Media pembelajaran adalah jenis-jenis komponen atau alat dalam lingkungan siswa untuk memberikan perangsang agar terjadi proses belajar. (Warsita, 2008: 123) Media pembelajaran dapat berupa alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan.

Dalam pengertian komunikasi, media adalah alat yang memindahkan informasi (pesan) dari sumber kepada penerima. Menurut Edgar Dale dalam (Arsyad, 2003: 9), media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat pengalaman dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja. Penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh kaitannya dengan hasil belajar siswa merupakan suatu usaha atau daya upaya guru menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran fiqh. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru akan lebih mudah dalam menjelaskan materi pelajaran kepada siswanya. Selain itu siswa juga akan lebih jelas dalam menerima materi pelajaran yang

pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajarnya.

MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*

E-comic merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan *e-comic*. (Maharsi, 2004: 7) Gambar membuat cerita mudah diserap, teks membuat *e-comic* menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diikuti dan diingat.

(Sudjana dan Rivai, 2007: 70) Dalam berbagai hal *e-comic* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *e-comic* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh dari pada sifat yang hiburan semata sedangkan untuk sebutan *e-comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital. Media pembelajaran *e-comic* memiliki kemudahan dalam penggunaan karena di MTs Negeri Grogol di setiap ruangan kelas sudah tersedia fasilitas elektronik berupa LCD proyektor. Pengembangan media ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa mampu memahami pesan positif terkait sikap yang harus diambil ketika dihadapkan dengan makanan serta minuman haram dan halal di kehidupan sehari-hari yang dapat mereka lihat pada *e-comic*.

Hal ini juga ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Bevira Agunistari dari UPI bahwa media pembelajaran berbasis *e-comic* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam penyerapan materi. Pengembangan media *e-comic* memiliki berbagai keunggulan antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan atau pengarsipannya, lebih

praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media dari kertas.

Diharapkan dengan adanya media *e-comic* tersebut membantu guru dalam pembelajaran dan siswa di MTs Negeri Grogol dapat termotivasi untuk belajar, mencari dan mengembangkan pemahamannya sendiri terkait materi halal dan haram makanan serta minuman sehingga apa yang dipelajarinya tidak mudah dilupakan seperti halnya membaca, pembelajaran *e-comic* juga akan memberikan hasil belajar yang optimal serta dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif eksperimental. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII semester genap MTs Negeri Grogol Kabupaten Kediri. Berdasarkan penelitian jumlah siswa yang ada di MTs Negeri Grogol kelas VIII sebanyak 348 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-A dan VIII-B yang keduanya berjumlah 84 siswa dan diambil secara *random sampling*. Sebelum menentukan kelas yang akan dijadikan sampel penelitian, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas.

Dari kedelapan kelas VIII tersebut maka dapat diambil 2 kelas untuk diberi perlakuan 2 pembelajaran yang berbeda. Kemudian kelas yang terpilih untuk dijadikan sampel yaitu kelas VIII-A dan VIII-B. Dimana kelas VIII-A akan diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran *e-comic* dan kelas VIII-B akan diberi perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran *e-comic*.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode angket atau kuesioner dan metode dokumentasi. Instrumen pada penelitian ini adalah soal tes mata pelajaran fiqh MTs Negeri Grogol. Instrumen ini dipilih karena dianggap sebagai instrumen yang paling tepat dalam rangka mencari pemecahan terhadap masalah yang terdapat dalam penelitian yang menjadi

dasar penulisan rancangan skripsi ini. Metode ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar fiqh. Tes dalam penelitian ini adalah tes kognitif siswa.

Adapun tes yang digunakan adalah objektif tes untuk mengukur hasil belajar fiqh siswa kelompok eksperimen (pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran) dan kelompok kontrol (pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran).

Instrumen hasil belajar berupa tes obyektif berjumlah 50 butir soal pilihan ganda dengan empat pilihan jawaban. Instrumen hasil belajar diuji cobakan terlebih dahulu sebelum digunakan. Soal tes perlu diujicobakan pada kelas ujicoba sebelum tes diberikan pada kelas sampel. Adanya tes ujicoba dimaksudkan untuk mengetahui taraf kesukaran soal, daya pembeda, validitas dan realibilitas soal. Setelah diadakan ujicoba tes, maka dilakukan langkah menganalisis hasil ujicoba secara kuantitatif terhadap tiap soal tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keefektifan pembelajaran dalam penelitian ini adalah keberhasilan pembelajaran yang ditentukan dari standar ketuntasan belajar yang ditetapkan sekolah dan dilihat dari rata-rata skor yang dicapai di kelas eksperimen yaitu 75,05 yang lebih tinggi dari kelas kontrol dengan rata-rata 68,48. baik rata-rata skor motivasi belajar maupun hasil belajar yang diperoleh dari nilai *post-test*.

Statistik parametrik yang digunakan untuk menguji hipotesis rata rata dua sampel bila datanya berbentuk interval atau rasio adalah menggunakan t-test. Pada tabel 4.1 Paired Samples Statistics maka dapat dilihat bahwa ada peningkatan standar deviasi pada pre-test 68,48 dan post test 75,05. Sehingga terjawab “Ada efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas viii di mts negeri grogol.”

Tabel 4.1

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pre_test	68,48	42	8,529	1,316
post_test	75,05	42	12,354	1,906

Tabel 4.2

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre_test & post_test	42	,325	,036

Tabel 4.3

Paired Samples Test

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pre_test - post_test	-6,571	12,527	1,933	-10,475	-2,668	-3,400	41	,002

Tabel 4.4

Hasil Pre-Test dan Post-Test

Statistics

	pre_test	post_test
Valid	42	42
Missing	0	0
Mean	68,48	75,05
Median	72,00	76,00
Mode	72	76
Std. Deviation	8,529	12,354
Minimum	52	44
Maximum	80	94
Sum	2876	3152

Rekapitulasi hasil belajar siswa pada pembelajaran fiqh materi makanan dan minuman halal dan haram menggunakan media *e-comic*, tes dilakukan pada pertemuan berikutnya. Setiap individu mengerjakan soal pilihan ganda sebanyak 50 butir soal selama 1 jam pelajaran. Standar Kelulusan Belajar Mengajar pada MTs Negeri Grogol adalah 75. Data hasil belajar dapat disajikan pada Tabel 4.4 Rekapitulasi nilai akhir hasil belajar siswa:

Dari tabel 4.1 dapat kita lihat penghitungan sampel berjumlah 42 siswa dengan mean atau rata-rata nilai pre-test 68,48 sedangkan mean atau rata-rata post test 75,05 yang berarti rata-rata pada pre test lebih rendah dibandingkan post test.

Uji validitas soal pada soal 50 butir dalam penelitian ini terdapat dalam dirangkum pada tabel 4.5 Uji Validitas.

Tabel 4.5

Hasil Uji Validitas

No	r _{Hitung}	r _{Tabel}	Keputusan	No	r _{Hitung}	r _{Tabel}	Keputusan	No	r _{Hitung}	r _{Tabel}	Keputusan
1	0,082	0,279	Tidak Valid	18	0,986	0,279	Valid	35	0,996	0,279	Valid
2	0,406	0,279	Valid	19	0,985	0,279	Valid	36	0,996	0,279	Valid
3	0,636	0,279	Valid	20	0,989	0,279	Valid	37	0,996	0,279	Valid
4	0,74	0,279	Valid	21	0,989	0,279	Valid	38	0,997	0,279	Valid
5	0,839	0,279	Valid	22	0,995	0,279	Valid	39	0,995	0,279	Valid
6	0,882	0,279	Valid	23	0,99	0,279	Valid	40	0,997	0,279	Valid
7	0,924	0,279	Valid	24	0,991	0,279	Valid	41	0,997	0,279	Valid
8	0,935	0,279	Valid	25	0,992	0,279	Valid	42	0,997	0,279	Valid
9	0,944	0,279	Valid	26	0,992	0,279	Valid	43	0,996	0,279	Valid
10	0,956	0,279	Valid	27	0,994	0,279	Valid	44	0,997	0,279	Valid
11	0,959	0,279	Valid	28	0,995	0,279	Valid	45	0,996	0,279	Valid
12	0,975	0,279	Valid	29	0,994	0,279	Valid	46	0,996	0,279	Valid
13	0,974	0,279	Valid	30	0,996	0,279	Valid	47	0,996	0,279	Valid
14	0,979	0,279	Valid	31	0,996	0,279	Valid	48	0,997	0,279	Valid
15	0,984	0,279	Valid	32	0,994	0,279	Valid	49	0,996	0,279	Valid
16	0,981	0,279	Valid	33	0,994	0,279	Valid	50	1	0,279	Valid
17	0,98	0,279	Valid	34	0,995	0,279	Valid				

Berdasarkan pengolahan data, hasil uji validitas menunjukkan bahwa dari 50 butir item pernyataan dari angket yang digunakan, diperoleh butir item 49 pernyataan dinyatakan valid karena memiliki $r_{hitung} > r_{tabel}$, sedangkan 1 butir item pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$. Jika jumlah N dalam hal ini sampel adalah 50, maka didapatkan nilai r_{tabel} sebesar 0,279. Maka, apabila $r_{hitung} < 0,279$ dinyatakan tidak valid. Soal nomor 1 dinyatakan tidak valid karena r_{hitung} bernilai 0,082, hal ini karena soal nomor 1 merupakan kategori soal C1 (mengingat). Dalam C1, siswa diminta mampu untuk mengingat kembali atau review materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hampir semua siswa dapat menjawab soal nomor 1 dengan

Tabel 4.6

Uji Realibilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,538	51

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil dalam penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang datanya berdistribusi normal atau mendekati normal. Pengujian normalitas dalam penelitian ini yaitu melalui normal probability plot dengan menggunakan SPSS Version 20 dan diperoleh hasil seperti pada tabel 4.7, Seperti di bawah ini:

Tabel 4.7

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		42
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	8,20069576
	Absolute	,098
Most Extreme Differences	Positive	,064
	Negative	-,098
Kolmogorov-Smirnov Z		,634
Asymp. Sig. (2-tailed)		,817

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

benar yang menyebabkan nilai r_{hitung} soal nomor 1 menjadi kurang dari nilai r_{tabel} .

Uji reliabilitas sebuah uji yang digunakan untuk menguji apakah data reliabel atau tidak, pada data ini diketahui data yang digunakan untuk menguji 50 butir soal data yang dihasilkan angka Cronbach's Alfa yaitu 0,538 > 0,05 dengan demikian data dinyatakan reliabel.

Uji normalitas dengan nilai signifikansi 0,817 > 0,05 berarti data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memenuhi syarat normalitas sehingga model regresi dalam penelitian memenuhi asumsi normalitas (berdistribusi normal). Artinya data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji normalitas dengan nilai signifikansi $0,817 > 0,05$ berarti data berdistribusi normal. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini memenuhi syarat normalitas sehingga model regresi dalam penelitian memenuhi asumsi normalitas (berdistribusi normal). Artinya data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Dari berbagai penjabaran di atas, secara umum pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *e-comic* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh pada pokok bahasan makanan dan minuman halal haram pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran dengan kelompok kontrol yang diberi perlakuan tanpa penggunaan media pembelajaran *e-comic*. Jadi dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran *e-comic* dapat dijadikan sebagai suatu inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan, pengertian, pemahaman dan daya nalar siswa yang semakin kreatif, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal sesuai dengan perkembangannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dalam penelitian ini dapat diungkapkan sebagai berikut.

1. Pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran *e-comic* lebih efektif dibandingkan dengan proses belajar mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran pada pokok bahasan makanan dan minuman halal dan haram pada kelas VIII MTs Negeri Grogol. Kelompok yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic* mempunyai rata-rata sebesar 75,05. Sedangkan kelompok yang tidak diberi perlakuan atau yang menggunakan metode ceramah mempunyai rata-rata sebesar 68,48. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata tes hasil belajar

kelompok yang menggunakan media pembelajaran *e-comic* lebih baik walaupun perbedaannya lemah sekali, dikarenakan beberapa faktor seperti lamanya pengalaman mengajar dan waktu penerapan media pembelajaran *e-comic*, dibandingkan nilai rata-rata tes hasil belajar kelompok tanpa menggunakan media pembelajaran.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta didik dengan hasil belajar fiqh yang menggunakan media pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar fiqh tanpa menggunakan media pembelajaran pada pokok bahasan makanan dan minuman halal dan haram peserta didik kelas VIII MTs Negeri Grogol Kabupaten Kediri.

2. Ada peningkatan hasil belajar peserta dengan efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap peserta didik kelas VIII di MTsN Grogol tahun ajaran 2016/2017. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai kemudian dilakukan uji hipotesis atau perbedaan dua rata – rata antara hasil belajar kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol diperoleh hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok secara signifikan, karena diperoleh t_{hitung} sebesar 0,02 dan t_{tabel} sebesar 0,05. Sehingga t berada pada daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol yang artinya, “Ada peningkatan hasil belajar peserta dengan efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap peserta didik.”

Dari simpulan di atas, maka saran yang dapat dikemukakan oleh peneliti berkaitan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik untuk menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran *e-comic* yang ada di sekolah. Dengan media pembelajaran *e-comic* diharapkan peserta didik dapat lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan makanan,

minuman halal, dan haram sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi guru fiqh harus mampu untuk lebih kreatif dalam menyiapkan dan merancang berbagai macam media pembelajaran agar peserta didik lebih termotivasi serta memperoleh pengalaman yang konkret atau nyata sehingga daya ingatnya juga akan bertambah. Selain itu, guru fiqh agar meningkatkan kemampuannya dalam memanfaatkan media yang ada untuk menunjang jalannya proses pembelajaran.
3. Bagi pihak sekolah agar dapat meningkatkan sarana pendukung pembelajaran fiqh, seperti ruang kelas yang berkoneksi internet mendukung pembelajaran elektronik atau sarana lain yang dapat mendukung proses belajar mengajar sehingga guru dalam memberikan penjelasan lebih bervariasi dan peserta didik pun tidak merasa jenuh dan bosan dalam belajar.
4. Penelitian ini hanya sebatas membandingkan hasil belajar antara pembelajaran antarmodel pembelajaran menggunakan media pembelajaran *e-comic* dengan pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian sebagai pengembangan dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran Cetakan ke-4*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Maharsi. 2004. "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Bidang Akuntansi Manajemen", *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol. 2.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.