

**ABSTRAK****PENGEMBANGAN KARTUN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN  
EKONOMI PADA KOMPETENSI DASAR MEMAHAMI UANG DAN  
PERBANKAN UNTUK SISWA SMA KELAS X**

Yovita Kristianingrum  
Univesitas Sanata Dharma  
2016

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran kartun ekonomi yang layak digunakan dan dapat memotivasi siswa untuk mata pelajaran ekonomi SMA kelas X semester II, khususnya pada pembelajaran materi memahami uang dan perbankan.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D). penelitian ini menggunakan model pengembangan desain pembelajaran yang dikemukakan oleh Dick dan Carey (2001). Dalam model tersebut terdiri atas sepuluh langkah sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan; (2) analisis pembelajaran; (3) analisis siswa dan konteks; (4) tujuan umum dan khusus; (5) mengembangkan instrumen; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran; (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif; (9) melakukan revisi; (10) evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan beberapa tahap, yaitu: (1) validasi ahli materi; (2) validasi ahli media; (3) uji coba perorangan; (4) uji coba kelompok kecil; (5) uji coba lapangan. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas X Santo Louis Sedayu, Bantul. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara dan kuesioner. Data berupa penilaian tentang kualitas produk dan saran untuk merevisi produk, selanjutnya dianalisis secara deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk kartun ekonomi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan oleh: (1) hasil penilaian dari ahli materi I menilai “baik” dengan rata-rata skor sebesar 4.0; (2) hasil penilaian dari guru atau ahli materi II menilai “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4.3; (3) hasil penilaian dari ahli media I menilai “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4.3; (4) hasil penilaian dari ahli media II menilai “baik” dengan rata-rata skor sebesar 4.0; (5) hasil penilaian dari uji coba perorangan menilai “baik” dengan rata-rata skor 4.13; (6) hasil penilaian dari uji kelompok kecil menilai “sangat baik” dengan rata-rata skor sebesar 4.38; (7) hasil penilaian dari uji lapangan menilai “baik” dengan rata-rata skor sebesar 3.79.

**ABSTRACT****DEVELOPING CARTOON FOR LEARNING MEDIA FOR ECONOMICS TO UNDERSTAND MONEY AND BANKING BASIC COMPETENCY FOR THE TENTH CLASS OF SENIOR HIGH SCHOOL STUDENTS**

Yovita Kristianingrum  
Sanata Dharma University  
2016

This research aims to produce an economic cartoon as the product for learning media. This economic cartoon is good for motivating the interest of the tenth class of Senior High School students in economic subject in second semester.

This study is a Research and Development. The method of this research developed a design of instructional development which is designed by Dick and Carey (2001). There are ten steps in this design they are: (1) needs analysis; (2) learning analysis; (3) students and context analysis; (4) general and specific purpose; (5) instrument development; (6) learning strategy development; (7) developing and choosing learning material; (8) designing and applying formative evaluation; (9) applying revisions; and (10) summative evaluation. Formative evaluation has been done with several steps, they are: (1) material experts validation; (2) media experts validation; (3) individual tryout; (4) group tryout; (5) field tryout. The subjects of this research are the tenth class students of Santo Louis Senior High School Sedayu, Bantul. This research used interview and questionnaire to collect the data. The data were about the quality of assesment suggestion for revising the product, which were analysed descriptively.

This result shows that learning cartoon instructional media in economics is good enough for learning activity. It is showed by; (1) assesment from first material experts validation which belongs to “good” criteria with the scores 4.0; (2) assesment from second material experts validation is “very good” with the scores 4.3; (3) assesment from first media expert validation is “very good” with the scores 4.3; (4) assesment from second media expert validation is “good” with the scores 4.0; (5) assesment for invidual tryout is “good” with the scores 4.13; (6) assesment for group tryout is “very good” with the scores 4.38; (7) assesment for field tryout is “very good” with the scores 3.79.