

PENGEMBANGAN MEDIA FILM KARTUN PADA MATA PELAJARAN EKONOMI¹⁾

Oleh

Fatma Rossa²⁾, Pargito³⁾, R. Gunawan Sudarmanto⁴⁾

This research aimed to develop learning media cartoon movies in economics and tested the effectiveness by comparing the pre test and post test average score of learning result between experimental class and control class. This research began with need assessment, the development of learning media and product test on students. From the result of research development, it can be concluded: the result of need assessment made the writer to develop cartoon movie media in economics, economics learning in experimental class which was given treatment by using cartoon movie media was more effective than control class which was not given cartoon movie media, based on the result of t test, the effectiveness formula and classical accomplishment comparison that cartoon movie media on economics could be stated effective.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran film kartun pada mata pelajaran ekonomi serta menguji efektifitas dengan membandingkan rata-rata nilai pre-test dan post-test hasil belajar ekonomi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini diawali dengan need asesment, pengembangan media pembelajaran dan pengujian produk pada peserta didik. Hasil penelitian need assesment mengugagah peneliti untuk mengembangkan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi, pembelajaran ekonomi pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media film kartun lebih efektif dari pada kelas kontrol yang tidak menggunakan media film kartun, hasil perhitungan uji t, rumus efektifitas dan perbandingan ketuntasan klasikal menunjukkan bahwa media film kartun pada mata pelajaran ekonomi dapat dikatakan efektif.

Kata kunci: ekonomi, media film kartun, pengembangan

¹⁾ Tesis Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

²⁾ Fatma Rossa: Mahasiswa Pascasarjana Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl Sumantri Brojonegoro No 111, Gedung Meneng, Bandar Lampung. (email: fatmarossa_ips@yahoo.com HP 085658801716)

³⁾ Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No. 111, Gedung Meneng, Bandar Lampung, 35145. Tel. (0721) 704624, Faks. (0721) 704624

⁴⁾ Dosen Pascasarjana Program Pendidikan IPS FKIP Universitas Lampung, Jl. Sumantri Brojonegoro No. 111, Gedung Meneng, Bandar Lampung, 35145. Tel. (0721) 704624, Faks. (0721) 704624

PENDAHULUAN

Guru dalam pembelajaran selayaknya dapat memanfaatkan sumber belajar yang sesuai dengan taraf perkembangan siswa, namun pada kenyataannya sumber belajar yang berada disekolah sudah cukup beragam tetapi kurang dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam membentuk keterampilan sosial siswa. Keadaan ini juga tampak dalam pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Buay Bahuga sumber yang ada belum sesuai dengan minat, bakat, dan tarap perkembangan siswa, padahal sumber belajar yang tepat berpengaruh pada pencapaian prestasi belajar siswa.

Minat diidentifikasi menjadi salah motor penggerak untuk dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan. Minat dapat diartikan kecenderungan untuk dapat tertarik atau terdorong untuk memperhatikan seseorang sesuatu barang atau kegiatan dalam bidang-bidang tertentu. Di SMA Negeri 1 terlihat minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi rendah hal ini terlihat dari beberapa ciri seperti beberapa siswa kurang memperhatikan penjelasan guru, siswa pasif, banyak siswa yang mengantuk, bahkan penggunaan metode belajar yang bervariasi pun masih kurang meningkatkan minat belajar siswa.

Rendahnya minat belajar yang akhirnya berdampak pada hasil belajar siswa diidentifikasi disebabkan oleh pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Dalam hal ini guru mungkin kurang atau tidak memanfaatkan sumber belajar secara optimal. Guru dalam menyampaikan pembelajaran sering mengabaikan penggunaan media, padahal media itu berfungsi untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pada gilirannya akan meningkatkan mutu pendidikan siswa.

Siswa kelas X (sepuluh) SMA Negeri 1 Buay Bahuga berpendapat, mata pelajaran ekonomi dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit. Penyebab kesulitan tersebut antara lain berupa banyaknya kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam satu semester. Sementara jam pelajaran yang dialokasikan hanya 2 jam pelajaran perminggu. Meskipun pada tingkat sebelumnya siswa telah mendapatkan pengetahuan awal tentang konsep-konsep ekonomi, namun

kebanyakan dari mereka telah lupa. Selain itu, mereka merasa sulit memahami isi materi yang ada karena mereka tidak memiliki minat belajar yang baik pada mata pelajaran ekonomi meskipun guru telah mencoba beberapa metode pembelajaran dan beberapa media pembelajaran akan tetapi pada saat evaluasi, nilai yang didapatkan siswa kurang memuaskan. Lebih lanjut lagi, dari wawancara dengan beberapa siswa diketahui bahwa siswa berangapan pelajaran IPS membosankan padahal pelajaran IPS merupakan ilmu yang memerlukan pendekatan yang lebih nyata di kehidupan siswa sehingga siswa dapat mengaplikasikan ilmunya di kehidupan sehari-hari.

Inovasi pendidikan baru-baru ini bermunculan. Terdapat banyak sekali kesempatan untuk melakukan inovasi-inovasi dalam penggunaan sumber dan media pembelajaran. Hal tersebut merupakan tantangan bagi guru untuk menemukan sumber dan media pembelajaran ekonomi yang menarik dan dekat dengan keseharian hidup peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang kemampuan berfikir secara kognitif afektif dan psikomotor siswa adalah film. Film dapat merangsang daya ingat siswa dan mengobati kejenuhan siswa. Contoh dari jenis film yaitu film kartun, pemilihan film kartun sebagai jenis film dikarenakan kartun lebih menarik dan membawa suasana baru sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Film kartun yang ditonton siswa dapat meningkatkan daya ingat siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar, namun media film pada mata pelajaran ekonomi belum ditemukan atau dimiliki oleh SMA Negeri 1 Buay Bahuga.

Pengembangan media film pada mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu upaya membantu siswa baik secara individual maupun klasikal untuk mencapai pembentukan dan pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya sehingga tercapai standar kompetensi lulusan secara tuntas. Tercapainya kompetensi tersebut sekurang-kurangnya siswa dapat menguasai pengetahuan, memiliki nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan dasar pokok yang dibutuhkan minimal untuk bekal hidup yang harmonis di masyarakat maupun untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Film merupakan salah satu alat yang ampuh ditangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. Pada awalnya, film atau gambar hidup ini hanya berupa serangkaian gambar diam yang diletakkan rapat-rapat ditunjukkan berganti-ganti dengan kecepatan tinggi, orang yang melihatnya akan mengalami ilusi seolah-olah terdapat gerakan. Saat ini dengan berkembangnya teknologi, peralatan film sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi perfilman yang serba digital, telah memberikan kemudahan kepada kita sebagai praktisi pendidikan, untuk meningkatkan dan mengembangkan pemanfaatan film-film pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif.

Media film kartun secara sederhana dapat didefinisikan sebagai cerita berbentuk animasi bersuara yang dituturkan kepada siswa. Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif. Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif, film dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya, mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arti ikhlas, ketabahan, dan sebagainya dan memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

Film dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat

memberikan umpan balik tertunda kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian, dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film dapat mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek.

Media film kartun pada mata pelajaran ekonomi dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS6* yang dimulai dengan tahap, pemilihan tema, pemilihan alur cerita, pembuatan skenario, pemilihan musik dan efek suara serta seting cerita. Setelah dilakukan pembuatan skenario dan pemilihan musik dan efek suara maka dilakukan penggambaran animasi kemudian mengabungkan gambar dengan suara efek dialog dan musik.

Alasan dipilihnya media film kartun, karena media ini sangat menarik dalam kehidupan siswa, terutama siswa yang dalam masa transisi dari anak-anak menuju remaja dan akhirnya dewasa yang sedang mencari jati diri dengan cara mencari inspirasi dari berbagai sumber belajar yang ada disekitarnya,termaksud film. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X SMA karena pada masa SMA merupakan masa peralihan menuju remaja. Menurut Hamalik (2004: 117) periode masa remaja yaitu periode masa permulaan pubertas dengan kedewasaan yang secara kasar antara usia 14-25 tahun untuk laki-laki antara usia 12-21 tahun untuk anak perempuan. Pada masa awal SMA tersebut siswa memerlukan suatu media yang membangkitkan minat, serta sesuai dengan trend yang sedang marak di kalangan remaja seperti animasi.

SMA Negeri 1 Buay Bahuga guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti media grafis, media gambar diam sedangkan media pembelajaran berbasis kontekstual berbasis informasi teknologi masih minim/jarang digunakan bahkan media audio visual diam dan media film pembelajaran IPS masih belum tersedia. Oleh karena itu penulis beranggapan perlu adanya pengembangan media pembelajaran film kartun yang menarik dan inspiratif. Media film kartun diharapkan dapat menarik minat belajar siswa dan memahami konsep dasar dan menangkap konsep pelajaran di dalamnya sehingga pemahaman mereka akan isi materi pelajaran ekonomi dan hasil belajar siswa akan meningkat. Uraian tersebut melatarbelakangi penulis mengambil judul

penelitian “Pengembangan Media Film Kartun pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA”.

Maka tujuan penelitian pengembangan ini sebagai berikut: 1) menganalisis kebutuhan pembelajaran ekonomi kelas X (sepuluh) semester ganjil SMA Negeri 1 Buay Bahuga, 2) menghasilkan produk berupa film kartun yang dapat meningkatnya hasil belajar siswa, dan 3) menganalisis Efektifitas penggunaan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi di kelas X (sepuluh) semester ganjil SMA Negeri 1 Buay Bahuga.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R & D)* dengan maksud untuk mengembangkan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 1 Buay Bahuga semester ganjil dan mengetahui efektivitas penggunaan pembelajaran menggunakan media film kartun. Menurut Sujadi, (2003: 164) dalam Pargito, (2009) penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Penelitian kualitatif digunakan pada tahap penelitian pendahuluan (*need assesment*), dengan harapan dapat memperoleh gambaran sesuai dengan yang didapat di lapangan (*empirik*), segala peristiwa dan perilaku yang diteliti. Sedangkan pendekatan kuantitatif digunakan pada tahap pengujian produk (model), yaitu dengan desain eksperimen

Ada sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan tetapi dalam penelitian pengembangan ini peneliti hanya melaksanakan 6 langkah saja dengan memadukan desain pembelajaran dari *Dick and Carey*, dikarenakan penelitian ini dilaksanakan disatu sekolah saja dan diujicobakan pada *sample* kecil, langkah-langkah sebagai berikut. 1) penelitian dan pengumpulan Informasi (*research and information collecting*) 2) perencanaan (*planning*) 3) pengembangan produk awal

(*develop preliminary form of product*) 4) uji coba pendahuluan (*preliminary field testing*) 5) revisi terhadap produk utama (*main product revision*) 6) uji coba utama (*main field testing*).

Pengembangan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi mengikuti langkah-langkah model *Dick and Carey* sebagai berikut. 1) menganalisis tujuan pembelajaran, 2) melakukan analisis pembelajaran, 3) mengidentifikasi tingkah laku awal karakteristik siswa, 4) pengembangan tes acuan patokan, 5) mengembangkan strategi pembelajaran, 6) mengembangkan dan memilih media pembelajaran. Uji coba pendahuluan meliputi: 1) uji oleh ahli materi, 2) uji ahli media pembelajaran, dan 3) uji individu.

Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisa deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil tes secara kuantitatif untuk mengetahui efektifitas pembelajaran Ekonomi. efektifitas pembelajaran dengan menggunakan media film pada siswa SMA kelas X dengan menggunakan uji t sample berpasangan (*paired sample t test*) dan uji *gain* ternormalisasi untuk mengetahui perbedaan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media film kartun. Kedua nilai sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media film kartun ini dibandingkan dan dianalisis. Hasil pengujian kemudian disimpulkan untuk mengetahui pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media film kartun ini. Guna mengetahui efektifitas pembelajaran menggunakan media film katun pada kelas X semester 1 ini dilakukan dengan membandingkan *pretest* dan *posttest* siswa dengan menggunakan SPSS.

Cara yang kedua dengan menggunakan rumus. Uji efektifitas produk dalam penelitian ini adalah dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

H₀ = Tidak terdapat efektifitas antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media film kartun dan kelas pembanding yang diberi perlakuan tidak dengan menggunakan media film kartun.

H1 \neq Terdapat efektifitas antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media film kartun dan kelas pembandingan yang diberi perlakuan tidak dengan menggunakan media film kartun.

Kriteria yang digunakan untuk mengetahui keefektifan dalam penggunaan media film kartun adalah sebagai berikut.

- a. Apabila efektifitas > 1 maka terdapat perbedaan efektifitas di mana kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media film kartun dinyatakan lebih efektif daripada kelas pembandingan yang diberi perlakuan tidak dengan menggunakan media film kartun.
- b. Apabila efektifitas $= 1$ maka tidak terdapat perbedaan efektifitas antara kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media film kartun dan kelas pembandingan yang diberi perlakuan tidak dengan menggunakan media film kartun.
- c. Apabila efektifitas < 1 maka terdapat perbedaan efektifitas di mana kelas pembandingan yang diberi perlakuan tidak dengan menggunakan media film kartun dinyatakan lebih efektif daripada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media film kartun.

Untuk menguji efektifitas produk juga dilakukan dengan melihat ketuntasan belajar klasikal, yaitu persentase jumlah siswa dalam satu kelas yang hasil belajarnya \geq KKM. KKM ekonomi kelas X SMA Negeri 1 Buay Bahuga kelas X semester 1 adalah 68. Ketuntasan klasikal dalam penelitian dan pengembangan ini berpijak pada pendapat yang dikemukakan oleh Djamarah dan Zain (2006: 128), bahwa apabila materi yang diajarkan $< 65\%$ dikuasai oleh siswa, maka persentase keberhasilan siswa pada mata pelajaran tersebut tergolong rendah. Ketuntasan klasikal dalam penelitian pengembangan ini ditetapkan 65% tiap kelas. Apabila ketuntasan klasikal $\geq 65\%$ maka media film kartun dapat dikatakan efektif. Apabila ketuntasan klasikal $\leq 65\%$ maka media film kartun dikatakan tidak efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan dalam hal ini merancang dan menyusun media pembelajaran yang dipergunakan sebagai sumber belajar bagi siswa tentang materi pelajaran ekonomi kelas X semester 1 dalam bentuk film kartun. Karakteristik awal siswa kelas X di SMA Negeri 1 Buay Bahuga yang kesulitan menguasai konsep-konsep materi ekonomi menjadi latar belakang munculnya ide mengenai pengembangan produk ini. Kebanyakan siswa mengalami kesulitan belajar ekonomi karena banyak muatan materi yang harus dipelajari dalam satu semester. Hal ini mengakibatkan minat belajar yang cenderung menurun, akibatnya hasil belajar yang didapatkan peserta didik tidak memuaskan.

Pengembangan media film pada mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu upaya membantu siswa baik secara individual maupun klasikal untuk mencapai pembentukan dan pengembangan standar kompetensi dan kompetensi dasarnya sehingga tercapai standar kompetensi lulusan secara tuntas. Tercapainya kompetensi tersebut sekurang-kurangnya siswa dapat menguasai pengetahuan, memiliki nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan dasar pokok yang dibutuhkan minimal untuk bekal hidup yang harmonis di masyarakat maupun untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Film merupakan salah satu alat yang ampuh ditangan orang yang mempergunakannya secara efektif untuk sesuatu maksud terutama terhadap masyarakat kebanyakan dan juga anak-anak yang memang lebih banyak menggunakan aspek emosinya dibanding aspek rasionalnya, dan langsung berbicara ke dalam hati sanubari penonton secara meyakinkan. Film juga sangat membantu dalam proses pembelajaran, apa yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. Pada awalnya, film atau gambar hidup ini hanya berupa serangkaian gambar diam yang diletakkan rapat-rapat ditunjukkan berganti-ganti dengan kecepatan tinggi, orang yang melihatnya akan mengalami ilusi seolah-olah terdapat gerakan. Saat ini dengan berkembangnya teknologi, peralatan film sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi perfilman yang serba digital, telah memberikan

kemudahan kepada kita sebagai praktisi pendidikan, untuk meningkatkan dan mengembangkan pemanfaatan film-film pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif.

Media film kartun secara sederhana dapat didefinisikan sebagai cerita berbentuk animasi bersuara yang dituturkan kepada siswa. Fungsi film dalam proses pembelajaran terkait dengan tiga hal, yaitu untuk tujuan kognitif, untuk tujuan psikomotor, dan untuk tujuan afektif. Dalam hubungannya dengan tujuan kognitif, film dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak yang relevan, seperti kecepatan obyek yang bergerak, dan sebagainya, mengajarkan aturan dan prinsip. Film dapat juga menunjukkan deretan ungkapan verbal, seperti pada gambar diam dan media cetak. Misalnya untuk mengajarkan arti ikhlas, ketabahan, dan sebagainya dan memperlihatkan contoh model penampilan, terutama pada situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

Dalam hubungannya dengan tujuan psikomotor, film digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Media ini juga dapat memperlambat atau mempercepat gerak, mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara mengerjakan suatu perbuatan, dan sebagainya. Selain itu, film juga dapat memberikan umpan balik tertunda kepada siswa secara visual untuk menunjukkan tingkat kemampuan mereka dalam mengerjakan keterampilan gerak, setelah beberapa waktu kemudian, dengan hubungannya dengan tujuan afektif, film dapat mempengaruhi emosi dan sikap seseorang, yakni dengan menggunakan berbagai cara dan efek. Film merupakan alat yang cocok untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun melalui gambaran visual yang berkaitan.

Media film kartun pada mata pelajaran ekonomi dibuat dengan menggunakan program *Adobe Flash Profesional CS6* yang dimulai dengan tahap, pemilihan tema, pemilihan alur cerita, pembuatan skenario, pemilihan musik dan efek suara serta setting cerita. Setelah dilakukan pembuatan skenario dan pemilihan musik dan efek suara maka dilakukan penggambaran animasi kemudian mengabungkan gambar dengan suara efek dialog dan musik.

Uji coba lapangan dilaksanakan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Buay Bahuga terhadap 2 kelas yang terdiri dari 54 siswa. Satu kelas eksperimen dan satu kelas kontrol dengan masing-masing 27 siswa. Sebelum melakukan uji coba mahasiswa diberikan tes awal (*pretest*) kemampuan ilmu pengetahuan ekonomi. baik *pretest* maupun *post test* dilaksanakan dengan menggunakan bentuk soal tes pilihan ganda. Pada uji coba lapangan, sebelum dilakukan pembelajaran terlebih dahulu dilaksanakan *pretest* untuk kedua kelas yang menjadi subjek penelitian. Setelah dilakukan *pretest*, maka pembelajaran dimulai sesuai rencana. Kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun dan kelas kontrol tidak menggunakan media film kartun. Pada akhir pembelajaran kedua kelas diberikan *posttest*. Perbandingan antara *pretest* dan *posttest* diperoleh *gain score*, yaitu selisih nilai *posttest* dan *pretest*.. Untuk menguji keefektifan media film kartun, dengan menggunakan uji t, harus mempunyai asumsi dasar bahwa distribusi dari variabel adalah normal dan kedua populasi mempunyai *variance* yang sama (Nazir, 1988: 460). Oleh karena itu, perlu dilakukan uji normalitas data. Diperoleh hasil bahwa dari hasil *pretest*, *posttest*, dan *gainscore* kelas eksperimen dan kontrol memiliki distribusi data normal dan homogen, sehingga dapat dilakukan uji t. Selain menggunakan uji t dapat dilakukan pengujian produk utama dengan menggunakan rumus. Rumus efektifitas digunakan apabila sampel yang digunakan sedikit atau hanya terbatas pada beberapa kelas, namun apabila sampelnya luas dan banyak maka bisa menggunakan uji t. Hasil perhitungan efektifitas menunjukkan lebih besar dari 1. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran film kartun lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran daripada kelas pembandingan yang diberi perlakuan tidak menggunakan media film kartun. Efektifitas media pembelajaran film kartun juga dilihat dari tingkat ketuntasan klasikal. Berdasarkan hasil tersebut maka media film kartun pada mata pelajaran ekonomi di SMA dapat dikatakan efektif.

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil *need asessment* menggugah peneliti untuk mengembangkan media film kartun yang dapat meningkatkan minat dan daya ingat peserta didik, menarik dari sisi tampilan dan bermanfaat dalam meningkatkan kompetensi dan motivasi siswa dalam belajar. Proses pengembangan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi ini menggunakan alur penelitian pengembangan *Borg and Gall* dan desain pengembangan *Dick and Carey*. Pembelajaran ekonomi pada kelas ekonomi yang diberi perlakuan dengan menggunakan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran dari pada kelas pembanding yang diberi perlakuan tidak dengan menggunakan media film kartun pada mata pelajaran ekonomi. Efektifitas penggunaan media film kartun di uji melalui 3 cara yaitu uji t, rumus efektifitas dan membandingkan ketuntasan klasikal, berdasarkan hasil perhitungan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran pada kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran film kartun lebih efektif dalam melaksanakan proses pembelajaran daripada kelas pembanding yang diberi perlakuan tidak menggunakan media film kartun. Terakhir dengan menggunakan perbandingan keuntasan klasikal, berdasarkan hasil tersebut maka media film kartun pada mata pelajaran ekonomi di SMA dapat dikatakan efektif.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah di paparkan pada bagian sebelumnya, dapat diajukan saran peneliti sebagai berikut: 1) produk penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran ekonomi di SMA terutama pada kompetensi dasar menganalisis masalah ekonomi dan cara mengatasinya, 2) bagi siswa agar lebih giat lagi dalam belajar, dengan media film kartun ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa, dan 3) bagi rekan mahasiswa yang akan melakukan penelitian pengembangan film kartun pada mata pelajaran ekonomi ini diharapkan dapat menjadi ide untuk lebih kreatif dan inovatif.

DAFTAR RUJUKAN

Djamarah. 2006. *Psikologi Belajar*. : Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar Dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Nazir, M. 1988. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Pargito, 2009. *Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan*. Lampung: Jurusan Pendidikan IPS FKIP Unila

Sukadi, Et Al. 2003. *Implementasi Model Konrutivis Dalam Pembelajaran IPS*. Sigaraja: IKIP Singaraja