

**DEVELOPING BANKING COMIC AS ONE OF LEARNING MEDIA TO IMPROVE
STUDENTS' INTEREST IN INTRODUCTION TO BANKING SUBJECT IN
ACCOUNTING CLASS AT SMK NEGERI 1 WONOSARI
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

UNDERGRADUATE THESIS

This undergraduate thesis is submitted
in partial fulfillment of the requirements to obtain the degree
of Bachelor Education in Faculty of Economic Yogyakarta State University



By :
MELLA RETNANINGDYAH
11403244072

**ACCOUNTING EDUCATION PROGRAM
ECONOMIC FACULTY
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY
2015**

**DEVELOPING BANKING KOMIK AS ONE OF LEARNING MEDIA TO
IMPROVE STUDENTS INTEREST IN BANKING SUBJECT IN
ACCOUNTING CLASS AT SMK NEGERI 1 WONOSARI ACADEMIC
YEAR 2014/2015**

UNDERGRADUATE THESIS

By :

MELLA RETNANINGDYAH

11403244072

This undergraduate thesis had been approved and validated on April 2th, 2015

To be examined by the Team of Undergraduate thesis Examination

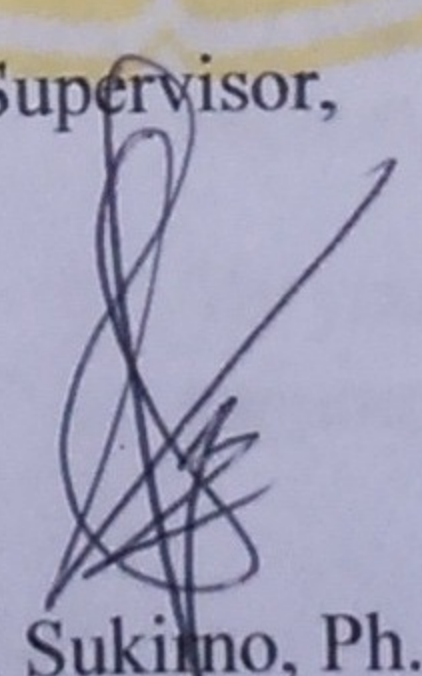
Accounting Education Study Program

Accounting Education Department Faculty of Economics

Yogyakarta State University

Approved by :

Supervisor,


Prof. Sukirno, Ph.D

NIP. 196904141994031002

MOTTO

“Indeed, Allah will not change the condition of a people until they change what is in themselves” (Q.S. Ar Ra’d: 11)

“Life is like riding a bicycle. To keep your balance, you must keep moving” (Albert Einstein)

“There is only one thing that makes a dream impossible to achieve: the fear of failure” (Paulo Coelho)

“I stand for freedom of expression, doing what you believe in and going after your dream” (Madonna)

DEDICATION

With mercy of Allah the Almighty, this simple work is dedicated to:

1. My beloved mom.
2. My super dad who always provide me his best support, prayer, and his endless love.
3. My young sister and brother who always support me every moment

DECLARATION OF AUTHENTICITY

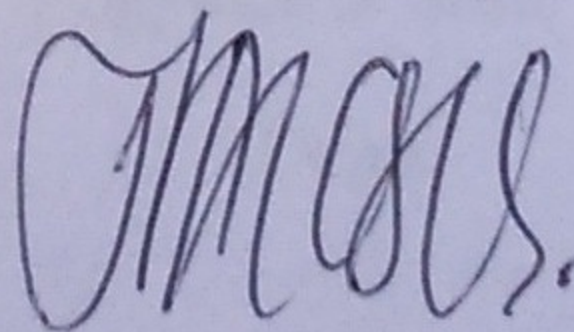
I, the undersigned,

Name : Mella Retnaningdyah
Student ID : 11403244072
Study Program : Accounting Education
Faculty : Economics
Undergraduate Thesis Title : DEVELOPING BANKING COMIC AS
ONE OF LEARNING MEDIA TO
IMPROVE STUDENTS INTEREST IN
BANKING SUBJECT IN ACCOUNTING
CLASS AT SMK NEGERI 1 WONOSARI
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015

Hereby declare that this thesis is my own and original work. According to my knowledge, there is no work or opinions written or published by other, except as reference or citation by following the prevalent procedure of scientific writing.

Yogyakarta, April 16th, 2015

The researcher,



Mella Retnaningdyah

NIM. 11403244072

VALIDATION

The undergraduate thesis entitled:

“DEVELOPING BANKING COMIC AS ONE OF LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS INTEREST IN INTRODUCTION TO BANKING SUBJECT IN ACCOUNTING CLASS AT SMK NEGERI 1 WONOSARI ACADEMIC YEAR OF 2014/2015”

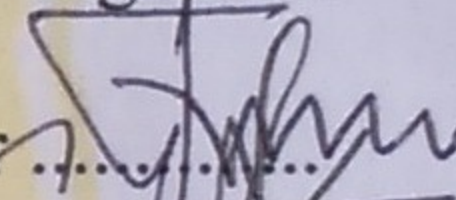
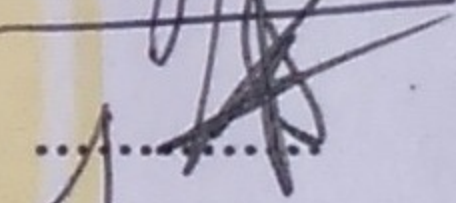
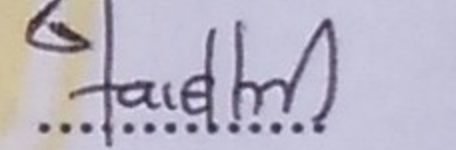
By :

MELLA RETNANINGDYAH

NIM 11403244072

Had been defended in front of the Examiner Team on April 14th, 2015 and had been successfully passed

THE EXAMINER TEAM

Name	Position	Signature	Date
Abdullah T, S.E., M.Si., Ak	Chairman of Examiner and Examiner		20/04 '15
Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D	Co-Examiner & Secretary		20/04 '15
Dr. Ratna Candra S, M.Si., Ak	Main Examiner		20/04 '15

Yogyakarta, April 22th, 2015

Faculty of Economics

Yogyakarta State University



Dr. Sugiharsono, M.Si

NIP. 19550328 198303 1 002^h

**PENGEMBANGAN KOMIK PERBANKAN SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DALAM
PEMBELAJARAN DASAR-DASAR PERBANKAN SISWA KELAS
AKUNTANSI DI SMK NEGERI 1 WONOSARI
TAHUN AJARAN 2014/2015**

Oleh :
Mella Retnaningdyah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui tahap pengembangan media pembelajaran komik perbankan pada mata pelajaran perbankan kelas akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari, (2) mengetahui media pembelajaran komik perbankan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan siswa kelas akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari, (3) mengetahui minat belajar siswa dalam pembelajaran perbankan dengan menggunakan media pembelajaran komik perbankan pada siswa kelas akuntansi di SMK Negeri 1 Wonosari.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development) media pembelajaran divalidasi oleh ahli kemudian di uji cobakan kepada siswa yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan di SMK Negeri 1 Wonosari. Data analisis teknik pada penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) komik akuntansi yang telah dikembangkan dinilai dari ahli (a) ahli materi dan guru menyatakan bahwa materi pembelajaran dari aspek materi, aspek pembelajaran, aspek kelengkapan tes, dan aspek bahasa mendapatkan nilai 4,34 yaitu termasuk kategori sangat layak, (b) ahli media dan guru menyatakan bahwa media pembelajaran dari aspek tampilan mendapatkan nilai 3,72 yaitu termasuk kategori layak, (c) uji coba kelompok kecil menyatakan bahwa media pembelajaran secara materi, dan media mendapatkan nilai 3,6 yaitu termasuk kategori layak, (d) uji coba lapangan menyatakan bahwa media pembelajaran dari aspek materi dan media mendapat nilai 3,8 yaitu termasuk kategori layak. (2) komik perbankan sebagai media pembelajaran terbukti meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran dasar-dasar perbankan, hal ini terbukti dengan rata-rata minat belajar awal siswa adalah 73% sedangkan minat belajar akhir siswa dengan menggunakan komik perbankan rata-rata minat belajar siswa adalah 84%.

Kata kunci : komik, minat, dasar-dasar perbankan.

**DEVELOPING BANKING COMIC AS ONE OF LEARNING MEDIA TO
IMPROVE STUDENTS INTEREST IN INTRODUCTION TO BANKING
SUBJECT IN ACCOUNTING CLASS AT SMK NEGERI 1 WONOSARI
ACADEMIC YEAR OF 2014/2015**

By :

Mella Retnaningdyah

ABSTRACT

This study aims to find out (1) the stages of developing banking comic as one of learning media in banking subject for students in accounting class at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015, (2) advisability of banking comic as learning media in banking subject for students in accounting class at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015, (3) the students interest in learning media with used banking comic as learning media in accounting subject for students in accounting class at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015.

This study was a research and development learning media was validated by experts, teacher, and students small group trial and field trial in SMK Negeri 1 Wonosari. Data analysis technique in this research was used descriptive analysis.

The results of the study show that : (1) the developed banking comic is rated as follows: (a) the material expert and teacher states that the learning material from material aspect, learning aspect, tests completeness aspect and language aspect get score 4,43 meaning the banking comic is very feasible, (b) the media experts and teacher states that the media from display aspect get score 3,72 meaning that the banking comic is feasible categories, (c) the small group trial states that the learning media from material aspect and media aspect get score 3,6 meaning the banking comic is feasible categories, (d) the field trial states that the learning media from material aspect and media aspect get score 3,8 meaning that the banking comic is feasible categories (2) banking subject as one of learning media proved can improve students interest in banking learning, indicated by the level of students interest in early is 73%, while the final students interest with used banking comic is 84%.

Keyword : comic, interest, introduction to banking.

FOREWORD

I would like to thank Allah the Almighty that has given me bless, mercy, and guadience so this undergraduate thesis entitled **“DEVELOPING BANKING COMIC AS ONE OF LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS INTEREST IN BANKING SUBJECT IN ACCOUNTING CLASS AT SMK NEGERI 1 WONOSARI ACADEMIC YEAR OF 2014/2015”** finally finished. I realize that it would have been not possible without the support of many people. Therefore, I would like to express my deepest gratitude to the following :

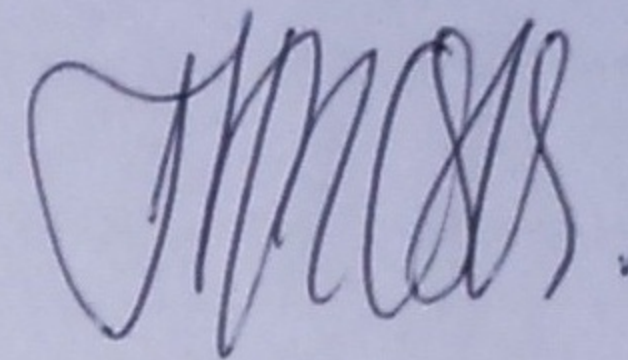
1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A, Rector of Yogyakarta State University.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dean of Faculty of Economics Yogyakarta State University who had gave the research permission for the undergraduate thesis.
3. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., Chairman of the Department of Accounting Education and as my supervisor who always support me, kind to me all the time, and gave me inspiration.
4. Dr. Ratna Candra Sari, M.Si., Ak as my resource person who gave me time and knowledge to this research.
5. Mrs. Sri Yayuk, S.Pd the teacher of banking subject in SMK Negeri 1 Wonosari who gave me time to this research in SMK Negeri 1 Wonosari.
6. My beloved mom Alm. Endang Retno Wulandari, thanks for bringing me into this beautiful life.
7. My dad Budi Raharja, thanks for the fully support, pray and your endless love.
8. My mama Yuliana Ninik, thanks for the support and pray.
9. My young sister Dessinta Retnaningdyah, and young brother Rachmad Bayu P. Thanks for your support, joke and pray for me.
10. My beloved cousin Agnisa Kirana and Ninik Lidiawati family, thanks for your help, joke, and togetherness.

11. My friends, Galang, Devita, Mutia, Vian, Indri, Dila, Kukuh who had accompanied, given support, and togetherness.
12. Those who helped the writer and supported her in completing this thesis but can't be mentioned here one by one. Without their help this thesis will have never been finished well.

The researcher hopes that their kindness gets a better reward by Allah SWT. Finally, researcher hope that this work will be useful for the readers.

Yogyakarta, April 16th, 2015

Researcher,



Mella Retnaningdyah

NIM. 11403244072

TABLE OF CONTENT

COVER PAGE.....	ii
SUPERVISOR VALIDATION PAGE.....	iii
MOTTO AND DEDICATION PAGE.....	iv
STATEMENT PAGE	v
VALIDATION PAGE	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRACT	viii
FOREWORD	ix
TABLE OF CONTENT	xi
LIST OF TABLE	xiv
LIST OF FIGURE.....	xv
LIST OF APPENDIX	xvi
CHAPTER 1 INTRODUCTION	1
A. Problem Background.	1
B. Problem Identification.....	4
C. Problem Limitation	5
D. Problem Formulation	5
E. Research Objective.....	6
F. Product Spesification and Expected	6
G. Research Benefit	7
CHAPTER II LITERATURE REVIEW.....	8
A. Description of the Theory	8
1. Students Interest in Banking Learning.....	8
a. The Definition of Interest	8
b. The Indicators of Students Interest in Banking Learning.....	8
c. The Definition of Learning.....	9
2. Learning Media	10
a. Definition of Media	10
b. Definition of Learning Media.....	11
c. Benefit of Learning Media	12
d. The Classification of Learning	12

3. Banking Comic	14
a. The Definition of Banking.....	14
b. The Definition of Comic	15
c. Comic as One of Learning Media in Banking Subject.....	16
d. The Benefit of Banking Comic as One of Learning Media.....	16
e. The Steps to Make Comic	17
4. The Definition of Advisability	19
5. The Definition of Research and Development.....	19
6. Development Procedure	20
7. Relevant Research.....	22
8. Framework Thinking.....	24
9. Research Questions	26
 CHAPTER III RESEARCH METHOD	 27
A. Research Design	27
B. The Stage of Development.....	27
C. The Operational Variable Definition.....	30
D. Subject and Object Research.....	31
E. Place and Time	31
F. Data Collection Technique.....	31
G. Research Instrument.....	32
H. Data Analysis Technique	37
 CHAPTER IV RESEARCH RESULT AND DISCUSSION	 40
A. Overview of Research Location	40
1. Description School	39
2. Overview of Class	41
B. Stages of Development.....	41
1. Information Collection	41
2. Planning to Make a Comic.....	42
3. Developing Preliminary Form of Product.....	43
4. Validation and Evaluation Materials and Media Experts and Teacher... ..	44
5. Revise of the Evaluation Result	47
6. Small Group Trial	60
7. Complete the Small Group Trial	61
8. Operational Field Trial.....	62
9. Complete of the Final Product	64
10. Final Product Assessment	64
C. Students Interest	64
1. Early Students Interest.....	65
2. Result of Early Interest.....	65
3. Final Students Interest	66
4. Result of Students Interest.....	67
5. The Percentage Comparison Early and Final Interest	68
6. Graphic of Increase Interest.....	69

7. Advantage of Increases Students Interest	70
D. Research Limitation	70
CHAPTER V CONCLUSSION AND SUGGESTION	71
A. Conclusion	71
B. Suggestion	72
REFERENCE	74
APPENDICES	76

LIST OF TABLE

Table	Page
Table 1. Likert Scale	32
Table 2. Questionnaire Grille for Material Expert	34
Table 3. Questionnaire Grille for Media Expert	35
Table 4. Questionnaire Grille for Students	36
Table 5. Questionnaire Grille for Students Interest	37
Table 6. Assessment of Advisability.....	39
Table 7. Assessment Material Aspect by the Material Expert and Teacher	45
Table 8. Assessment Media Aspect by Two Media Experts and Teacher	46
Table 9. Advisability Result by Small Trial	60
Table 10. Result of Field Trial	62
Table 11. Advisability Score	64
Table 12. Early Interest.....	66
Table 13. Final Interest	67
Table 14. Percentage Comparison Early and Final Interest.....	68

LIST OF FIGURE

Figure	Page
Picture 1. Framework thinking.....	25
Picture 2. Stages of development.....	30
Picture 3. Edit using photoscape to make balloon chat.....	43
Picture 4. Edit using GIMP to make explicit line.....	44
Picture 5. Coloring the comic using GIMP.....	44
Picture 6. Before and after revise cover of comic.....	48
Picture 7. New cover.....	48
Picture 8. Before the picture colouring.....	49
Picture 9. After add colour.....	50
Picture 10. Before the picture colouring.....	50
Picture 11. After add colour.....	51
Picture 12. Before font replaced.....	52
Picture 13. After font replaced.....	52
Picture 14. Before font replaced.....	53
Picture 15. After font replaced.....	53
Picture 16. Add Basic competence and core competence.....	54
Picture 17. Latihan 1.....	55
Picture 18. Latihan 2.....	55
Picture 19. Before add colour and replace sentence.....	56
Picture 20. After add colour and replace sentence.....	56
Picture 21. Before add more material.....	57
Picture 22. After revision add more material.....	58
Picture 23. Before add more material.....	58
Picture 24. After revision add a material.....	59
Graphic 1. Increase percentage.....	69

LIST OF APPENDICES

Appendix	Page
1. Banking Material	77
2. Questionnaire	99
3. Picture of media expert 1 questionnaire	113
4. Picture of media expert 2 questionnaire	114
5. Picture of material expert questionnaire.....	119
6. Picture of teacher questionnaire	122
7. Table 15. Result of small group trial.....	126
8. Table 16. Result of field group trial	127
9. Table 17. Result of early interest.....	129
10. Table 18. Result of final interest	130
11. Picture full of printed out comic	131
12. Picture of research held	137
13. Picture of research document	139

CHAPTER I INTRODUCTION

A. Problem Background

Every graduate should be have a good skill after following the process of study, which can be applied in a real life or as a basic knowledge to continue to the next level of study. Achievement students in education depends on the learning process. So that, in the learning process it is very important to pay attention mostly to the teacher as an instructor and as a people who will make students enjoy the class. Learning can be gained not only in the classroom but also be gained from the family friends, and other environment. Based on Khanifatul (2014:14) "*belajar adalah proses perubahan perilaku untuk memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sesuatu hal baru serta diarahkan pada suatu tujuan*". Meanwhile based on National Education System (UU No.20/2003, Bab I pasal 1 Ayat 20) "*pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar*".

From the definition of learning above, we can conclude that learning is a process from every student to get a progress in education. And actualy learning process is important to buildthe behavior of study by student. According to Vernon S Gerlach (1980:45) "...we infer that a pupil has learned when we observe a change in behaviour", "...learning is a relatively permanent change in behaviour following instruction in that learning is an inference drawn by the teacher".

According to Arif S Sadiman (1986:1) *“belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”*.

In the beginning media is just a tool to help teacher teach students. Media is a mediator which is used by teacher to deliver material of study for students. According to Gagne in Arif S Sadiman(1986:6) *“media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”*. Meanwhile Briggs in Arif S Sadiman (1986:6) said *“media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”*. According to the statement above researcher know that media is everything that can be used to deliver message from sender to receiver so that can stimulate the thought, feeling, interest, and attention of the student.

Now, actually there is a better and more complete learning media and facility to study that can easily be used. Learning media is an important tool that can be used by teachers to bring students easily to explore and understand the subjects. There are many examples of media that can be used by teachers, like books, module, worksheets, computer, LCD ect. Teacher should use an interesting media to deliver the material so that students can give their full attention. But, sometimes there are teachers who still have a problem in implementing and developing the learning media.

The learning process will certainly be facilitated by a variety of media, so then students will be easier to absorb the lessons taught by teacher. In addition, if the

teacher want to manage and create a classroom atmosphere to be conducive, teacher should use an interesting learning media, then students will pay more attention, and will also be the motivation for learning. So that it will also raise student achievement outcomes or, which is expected to be high.

SMK Negeri 1 Wonosari is one of the best school that has twelve class of accounting majors. This school also has a teaching staff (teachers) who are already competent and has experience in their respective fields. Based on my observation in SMK, researcher knows that every students do not use banking book because the goverment does not publish the current book of banking yet. Actually students are use a module of banking to replace the book, and the create module is so ordinary and not interesting. It causes students also give their less attention and feel bored all time in class, and also causes students slowly understand the material of lesson. Besides that in their class it can not be found another media like computer or LCD in the classroom. Teachers still tend to use the teacher center method in delivering the material with a monotonous media. So that there are many students who are feel bored and harder to understand the lessons, it will take much time to repeat the lesson. Teachers do not use variations in instructional media, they are only use books and board. According to Herman Darmawi (2012:1)

“perbankan adalah segala sesuatu yang menyangkut bank, mencakup kelembagaan, kegiatan usaha, serta cara dan proses dalam melaksanakan kegiatan usahanya” and “bank adalah salah satu badan usaha finansial yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan/atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat banyak”.

Banking is one of the important subjects that must be learned by student in SMK. In chapter one and two, there are many banking theories that sometimes make students feel difficult to understand the aim of the material. Also, sometimes students feel bored before they start learning the material because the module packed is not interesting. Then, student well be lazy to read the module so that it will affect to students' interest in learning process.

Comic is a media used to express idea that connects a story inside a baloon text with the pictures. Comic is a media that can be used in learning and is popular for children. Currently, many children who love to read comics start from funny comics up to drama comic can remember and can retell the story from the read comic. This proves that the visual approach in comics can attract students so that later students will feel happy. According to Daryanto (2010:128) said that

“salah satu kelebihan dari komik seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik”.

These problems make the researcher is interested to know and examine the application of the comics media to enhance learning interest of students of class X at SMK Negeri 1 Wonosari.

B. Problem Identification

According to the problem background of the above problems, the problem can be identified as follows:

1. Teacher only uses module and board as their learning media.

2. The ability of teacher is not optimal in using learning media.
3. The use of learning media is limit, so that it makes students pay less interest in the lesson.
4. Students feel bored with the teacher-center method.
5. Students understand the material of lesson slowly.
6. Not many teachers are developing banking comic as one of learning media to improve the interest of study.

C. Problem Limitation

Based on the existing problems background and problem identification, the researcher conducts problem limitations to clarify the research. This research focus on developing learning media of banking comics subject include basic competence 1 and 2 (*Hakikat bank dan kegiatan-kegiatan perbankan*) in the class X Accounting at SMK Negeri 1 Wonosari.

D. Problem Formulation

Formulation of the problem in this research are :

1. What are the stages of developing banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015?
2. How is the advisability of banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for student class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015?

3. How many percent is the student learning interest supported by banking comic in introduction to banking subject for students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015?

E. Research Objective

The purpose of this research is the development of learning media:

1. Describe the stages of developing banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015.
2. Describe the advisability of banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for student class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015.
3. Describe the percentage of student learning interest with used banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for students class X at SMK SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

F. Product Specification and Expected

Product specifications in this research are:

1. Learning media that will be developed in this research is banking comic that can be used as learning media in SMK Negeri 1 Wonosari.
2. Banking comic can be used as one of learning media in the class or as self learning for students.

3. Developing banking comic as one of learning media is to improve students interest learning in interest banking subject.

G. Research Benefit

This research is expect to bring benefits, they are :

1. Theoretical benefit

The research benefit is to the development of knowledge, especially the development of instructional media using comics in banking subject to achieve learning objectives.

2. Practically

- a. For the researcher

The research benefits are to improve ability and knowledge about education and also get a new experience on how to make learning media and how to develop a learning media, so it is a benefit for the future life as teacher.

- b. For the teacher

The research is useful for improving the performance of teacher in teaching.

- c. For the student

This research can provide solutions to the problems of students in improving students interest in learning so that students can improve learning achievement.

CHAPTER II LITERATURE REVIEW

A. Description of the Theory

1. Students' Interest In Banking Learning

a. The Definition of Interest

A sense of interest is preference, and paying more attention to something, object, problem or people. An interest makes someone loves or paying more attention to something or to do something, because the interest may be an activity that is considered as hobby, learning, studying, and working. According to Slameto (2010:57) "*Minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan*"

According to Femi Olivia says that "*minat belajar pada dasarnya adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh.*"

From the explanation of experts above, the interest is a liking towards something so then appearing an attention to object or activity.

b. The Indicators of Students' Interest in Banking Learning.

According to Slameto (2012:57,181) students who have an interest in learning will have characteristics there are :

- 1) Giving attention in learning activity.
- 2) There is a sense of excitement for learning activities.

- 3) An interest is always followed by a feeling of pleasure and getting satisfaction.
- 4) There is a fascination for learning.
- 5) Giving greater attention to the subject.
- 6) Manifesting through participation in learning activities.

Based on the description above it can conclude that the students interest in banking learning indicators are :

- 1) Giving attention in learning activities.
- 2) Feeling happy when following the learning.
- 3) Feeling proud to participate in learning
- 4) Concentration to follow the lesson.
- 5) Desire or attraction to learn
- 6) Feeling more like a subject.
- 7) Active in the following learning.

c. The Definition of Learning

Learning activities in education process is the most important activity. Learning process can be done anywhere in the school, family, and society. Learning activity in school including students and teachers who having interaction with each other, because the success or failure in the purpose of education depends on learning process. The process of learning can happen anytime and anywhere, it depends on the interaction between the individual and environment.

According to Slameto (2010:2) said that

“Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Meanwhile, Muhibbin Syah (2008: 89) said that *“Belajar ialah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/ keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai pengalaman.”*

According to Arif S Sadiman (1986:1) *“belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”*

From the opinions above, then learning can be defined as a process or activity in obtaining knowledge or experience to get change in behavior from the interaction of individuals with their environment.

2. Learning Media

a. Definition of Media

Sadirman (2011: 6) said that *“Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.* Meanwhile Sadirman (2011: 7) said that *“Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya”.* According to Rudi Susilana (2009: 15) says that *“Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset”.*

According to National Education Asosiasi in Arif S Sadiman (1986:6) *“media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya”*.

Meanwhile according to Vernon S Gerlach “media is a graphic, photogtaphic, electronic, or mechanical means for arresting, processing, and reconstituting visual or verbal information”.

From that opinion we can conclude that media is used to deliver message from the speaker to the audience that can influence their mind, feeling, and interesting.

b. Learning Media

Learning media is a communication tool used in every learning activity. The supporting factor that can make a class successful is learning media. Learning media help teacher to support the learning process to deliver and transfer materials and knowledge from teacher to student.

Musfiqon (2012:28) *“Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal”*.

Azhar Arsyad (2011: 4) said *“Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”*.

According to Gerlach dan Ely in Azhar Arsyad (2011) “ *media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.*”

According to Criticos in Daryanto (2011:4) “ *media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.*”

Based on the opinion above we can conclude that media is tool or component that can be used to deliver messages from teacher to students that also can improve student interest in learning process.

c. Benefit from Learning Media

Learning media is a tool that can help teachers to support the learning process and to transfer knowledge of the material and the teacher to the student. Learning media can increase interest, motivation, and student activities, instructional media can assist and help students understand the subject matter.

Musfiqon (2012: 32) said “*Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa*”.

According to Azhar Arsyad (2011:15) “*fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.*”

d. The Classification of Learning

According Wina Sanjaya (2011: 172) “*media pembelajaran dapat di klasifikasikan kedalam beberapa klasifikasi berdasarkan sudut pandang nya*”.

- 1) Seen from the character :
 - a) Auditif media, the learning media that can only be heard, example : radio and voice recording.
 - b) Visual media, the learning media that can only be seen, and there is no element of sound in the media, for example paintings, photographs and drawings.
 - c) Audiovisual media, the learning media that contains elements of sound and can be seen, for example : film and video.
- 2) Seen from the ability to reach :
 - a) The media has a wide input power such as radio and television.
 - b) The media has an input power that is limited by space and time such as slides, films, and videos.
- 3) Seen from the manner or techniques used :
 - a) The media project such as movies, slides, transparency and so on. Media such as this requires specialized equipment such as a projector and slide.

- b) The media which is not projected are like drawings, photographs, painting, and other.

3. Banking Comic

a. Definition of Banking

According to Herman Darmawi (2012:1)

“perbankan adalah segala sesuatu yang menyangkut bank, mencakup kelembagaan, kegiatan usaha, serta cara dan proses dalam melaksanakan kegiatan usahanya” and “bank adalah salah satu badan usaha finansial yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan/atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup masyarakat banyak”.

According to Kasmir (2012), *“bank diartikan sebagai lembaga keuangan yang kegiatan usahanya adalah menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkan kembali dana tersebut ke masyarakat serta memberikan jasa-jasa bank lainnya”.*

In Kasmir according to Undang-Undang No 10 Tahun 1998 said that

“bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkan ke masyarakat dalam bentuk kredit dan/atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak”.

Banking is one of important subjects that must be learned by student in SMK. In chapter one and two, there are many banking theories material so sometimes students feel difficult to understand the aim of the material. Also sometimes students feel bored before they start learn the material because the

module packed is not interesting. Then, student feel lazy to read the module so that it will affect to students' interest in learning process.

b. Definition of Comic

Comic is derived from the vocabulary of English 'comic' which means funny. Comics are favorited by almost all of the existing community. Comics consist of some series of images that have relationship among the images each others that is supported with writing containing conversations and explanations placed in the speech balloons in the comics.

Comics are media that can be used in learning and popular for children. Now, there are many children who like to read comics, start from funny comics to drama comic, then the children can remember and can retell the story from the read comic. This proves that the visual approach in comics can increase interests' students so that the students will be happy.

Based on Mayke S. Tedjasaputra (2008:66) says that *"komik adalah cerita kartun bergambar dimana unsur gambar lebih penting dari pada ceritanya"*.

Based on Daryanto (2010: 127) *"Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan bagi para pembaca"*. According to the opinion of experts comic can be used to accommodate a variety of ideas, ideas and thoughts expressed in the form of stories and images with paper backed obtained is used to attract the reader's interest.

c. Comic as One of Learning Media in Banking Subject

Comic is literature that more preferred by children to parents. This condition that inspire educators to make comic as one of learning media. Developing banking comic accounting as one of learning media can be done by connecting the subject matter with images that are package with simple language and more attractive appearance. One of analysis of the language of comics by Thorndike in Daryanto (2010:67)

“Diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka dengan ,membaca buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak memakai komik”.

Comic is a learning media that can be used by all age levels, because the display is attractive and it is easy to understand the content from the comic. Using banking comic for students will increase interest in the banking subject.

d. The Benefit of Banking Comic as One of Learning Media

In educational, comic can be used as learning media. Comic is designed to deliver the content messages and information about the subject matter. Images in comics are assist students in understanding the material. According to Daryanto (2012:128) says that *“Komik pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa”*

The advantages of comic by Daryanto (2012:128) is *“Penyajian komik mengandung unsure visual cerita yang kuat, ekspresi yang divisualkan*

membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai, hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran". The tendency of students who are less like a textbook and more like a comic can help teachers in using comic as one of media.

e. The Steps to Make Comic

In designing a comic that will be used as learning media, the process of making comic are as follow :

1) Formulation of ideas or concepts.

The creation of comic begins with the concept or idea to determine the storyline and characters in a comic.

2) The selection of style language

The selection of style language that will be used in creating the comic is adapted to the age of the students because each student has the different of intellectual absorption.

3) The fabrication of scenario

Scenario is the heart of the process in making comics. As for the things that must be considered in making scenario of comics, include :

a) Themes

b) Plot

c) Setting

d) Colors

e) Page

f) Character

4) The stage of disposition visual element

a) Font

Font use must be easy to read and clear, so the letter does not make student confused.

b) Shape and Line

Shapes and lines are made to be simple but it has to be clear so that image in the comics can be easily understood by students.

c) Balance

In the use of form, line, color, and font must be arranged in a balanced manner.

d) Unity

The unity between one element and another element must be considered. It should be clearly visible unity of the elements.

e) Emphasis

In presenting a message or learning material in the form of comics, it is necessary to emphasis on the essential elements of the message to be delivered.

f) Layout

Visual elements such as images, words, symbols, and other forms together in harmony and appropriate.

4. The Definition of Advisability

According to Ahmad Subagyo (2007)

“studi kelayakan merupakan ilmu yang dibangun atas disiplin ilmu lainnya, yaitu produksi/operasi, pemasaran, sumber daya manusia, aspek hukum dalam bisnis, dan keuangan.”. “Study kelayakan termasuk ilmu terapan yang dipelajari dan digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dalam kegiatan ekonomi”. “Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah suatu proyek akan mendatangkan keuntungan atau kerugian”.

Besides according to Wahyu Supriyanto (2008) *“Studi kelayakan adalah studi awal untuk memeriksa kebutuhan informasi calon pengguna akhir dan tujuannya, batasan, kebutuhan sumber daya, biaya, manfaat, dan kelayakan dari kegiatan yang diusulkan”.*

Based on the opinion above it can be concluded that advisability has a purpose to know whether the project brings out an advantage or loss advantage, and also to know whether the project is proper or not, if it is not, it is better to stop the project.

5. The definition of Research and Development

According to Sri Katun in *Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan* is

“strategi dalam R&D dimaksudkan untuk mengembangkan suatu produk baru untuk menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut berupa media pembelajaran, model pembelajaran, program comfort pelatihan, bimbingan, alat evaluasi dan sebagainya.”

According to Sugiyono (2010 : 407) *“metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya research and development (R&D) adalah metode*

penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”

According to Borg & Gall in Sugiyono (2010 : 9) *“penelitian (research and development/R&D), merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran”*

According to the opinion above it can be concluded that Research and Development is a research to produce product and validate products used to learning process.

6. Development Procedure

This model adapts the research from the Borg & Gall 1989 in Nana Syaodih (2012:169), there are :

1. Information collecting

The data collection that is in the form of criteria should be considered in choosing the product that will be developed. The selection of products that will be developed should be appropriated with the expertise and capabilities of the researcher, also should be appropriate with the time, equipment and costs.

2. Planning

The planning to make the product, which are consists of the goal formulation which will be achieved by the researcher, the user of this product, and design.

3. Developing preliminary form of product.

After planning, the next step is to create a draft that can be tested. The draft is made by researcher with the help of the skill expertise. The product that will be produced in research and development is banking comic.

4. Validating and evaluation materials experts and media experts

When the draft product is finished, the researchers do the first trial, there are validation and evaluation from experts related with banking as a comic. The first trial asks the opinion from two media experts, one materials expert, and a teacher. Each experts is asked to rate the media that has been developed, then the researcher knows the weaknesses and strength of the comic. Evaluation of criticism and input from media and materials experts is used to the complete of the product.

5. Revising of the evaluation result

After that, the next step improves products according to the data obtained from the first testing. The suggestion and input from the experts would be used to complete the product.

6. Small group trial

After getting the revision from media experts, material experts, and teacher, the researcher do the small group trial. The test is involved by 8 students. The result of the small groups trial is used to revise the product that has been made.

7. Complete the small group trial

The revisions will be done if there is a weaknesses or input from students about banking comics.

8. Operational field trial

This field trial is involved by 24 students.

9. Complete of the final product

The complete on the final product will be done if there are errors or shortage in the banking comics from students.

10. Final product assessment

This stage is describing the general the stages of development of learning media, and the assessment of the results of testing that have been conducted.

B. Relevant Research

1. Research by Eka Mardiaty, 2013. Developing Accounting Comic as one of Learning Media to Improve Students' Interest In Accounting Learning For Students Class XI at SMA Negeri 5 Yogyakarta Academic Year of 2012/2013. The result of research show that: (1) the developed accounting comic are rated as follows: (a) the material experts states that the learning material from material aspect, learning aspect, test completeness aspect and language aspect get score get score 3,98 meaning the accounting comic are good categories, (b) the media experts state that the media from display aspect get score 4,26 meaning the accounting comic are very good categories, (c) the small group trial states that the learning media from material aspect, learning aspect, and media aspect get score

3,88 meaning the accounting comic are good categories, (d) the field trial states that learning media from material aspect, learning aspect, and media aspect get score 4,16 namely accounting comic are good categories (2) accounting comic as one of learning media proved can improve students' interest in accounting learning, indicated by the level of students' interest in early is 35,79%, while the final students' interest with used accounting comic is 90,82%. Similarity between developed by Eka with this research is both develop learning media comics to increase students' interest, the difference is this research conducted by researcher has a banking comic.

2. Research by Budi Prasetyo, 2013. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi pada Kompetensi Dasar Ketenagakerjaan dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Gamping Yogyakarta. The result of the study show that the learning media in the form of a comic for economics are appropriate for learning. This is indicated by a mean score of 4.1 (good) from the material expert, 3,9 (good) from the media expert, and 4.6 (very good) from the learning practitioner. In the field tryout, the students assessed the media with a mean score of 4.3 (very good). The media are also capable of motivating the students in learning. This is indicated the fact that 13 students (48.1%) have a very high motivation level and 14 students (51.9%) have a high motivation level. Therefore, the learning media in the form of a comic for economics are appropriate for economics learning in Grade XI of SMAN 1 Gamping. Similarity between developed by Budi with this research is both develop

learning media comics, the difference is this research conducted by researcher has benefits to increase students' interest and the comic is about banking.

3. Research by Indriana Mei Listiyani, 2012. Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Persamaan Dasar Akuntansi Untuk Siswa SMA Kelas XI. The result of this research indicate that the learning media Accounting Comics is very proper for use, as evidenced by assessment scores by subject matter experts with the amount of 131.11 or 87.54% (excellent), media experts assessment score amount of 105.50 for 92% (very good) and practitioners learning assessment scores by the number of 169 or 99.39% (excellent). In the learning field trials using accounting comics, managed to raise the average test scores of students from 51.88 become 92.5. thus, learning media is very decent used to learning accounting in Class XI High School. Among equation developed by Indri with this research is both develop learning media comics, the difference is this research conducted by researcher has benefits to increase students' interest and the comic is about banking.

C. Framework Thinking

Learning is an activity undertaken by the students during the learning process to gain an understanding and knowledge of the material. Learning activities in class will run effectively and enjoyably if students feel comfortable and happy with the learning media used by the teacher. Students who are interested in participating of the learning will be enthusiast with the learning.

Banking comic is more interesting so that learning process will be more fun and enjoyable. Banking comic will make students excited and interested in participating of the learning process from beginning to end. The use of banking comics as learning media will increase students' interest.

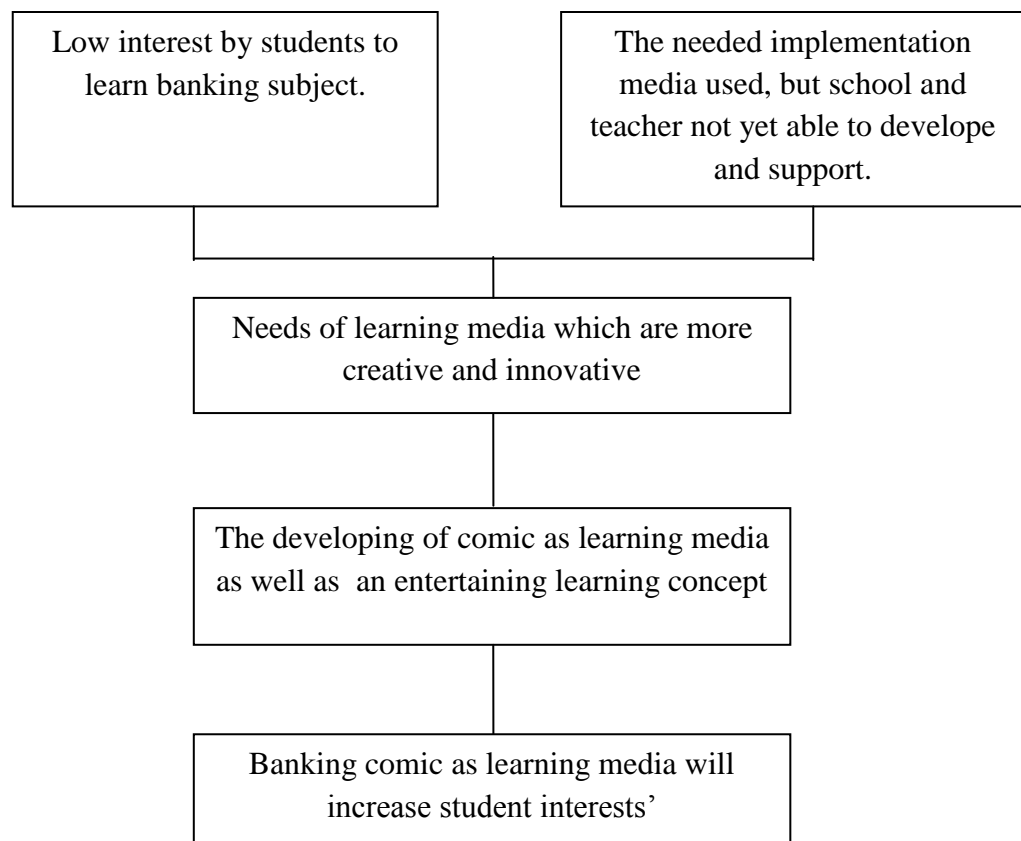


Figure 1. Framwork Thinking

D. Research Questions

The research questions for this research are :

1. What are the stages of developing banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for the students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic year of 2014/2015?
2. How is the advisability by media experts and teacher used of banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for the students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic year of 2014/2015?
3. How is the advisability by material expert and teacher used of banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for the students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic year of 2014/2015?
4. How is the advisability by students used of banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for the students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic year of 2014/2015?
5. How many percent is the early students' interest in learning with used banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for the students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic year of 2014/2015?
6. How many percent is the final students' interest in learning with used banking comic as one of learning media in introduction to banking subject for the students class X at SMK Negeri 1 Wonosari Academic year of 2014/2015?

CHAPTER III

RESEARCH METHOD

A. Research Design

This research and development was aimed to develop banking comic to produce the useful product. According to Sugiyono (2013:297) research and development is “... *metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut*”. Nusa Putra (2011:67) also said that “*secara sederhana R&D didefinisikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk menearitemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, produktif, dan bermakna*”.

The researcher creates banking comic based on the needs analysis. So, through this research, the researcher develops a product that can be empowering learning media to be applied in education and learning.

B. The Stages of Development

The aim of this research and development is to develop product and then test the advisability of the resulting product. This research uses procedural model. The procedural model is descriptive model that describes the flow or the steps that have followed to produce a product. This model adapts the research from the Borg & Gall 1989 in Nana Syaodih (2012:169), there are :

1. Information collecting

The data collection that is in the form of criteria should be considered in choosing the product that will be developed. The selection of products that will be developed should be appropriated with the expertise and capabilities of the researcher, also should be appropriate with the time, equipment and costs.

2. Planning

The planning to make the product, which are consists of the goal formulation which will be achieved by the researcher, the user of this product, and design.

3. Developing preliminary form of product.

After planning, the next step is to create a draft that can be tested. The draft is made by researcher with the help of the skill expertise. The product that will be produced in research and development is banking comic.

4. Validating and evaluating materials experts and media experts

When the draft product is finished, the researchers do the first trial, there are validation and evaluation from experts related with banking as a comic. The first trial asks the opinion from two media experts, one materials expert, and a teacher. Each experts is asked to rate the media that has been developed, then the researcher knows the weaknesses and strength of the comic. Evaluation of criticism and input from media and materials experts is used to the complete of the product.

5. Revising of the evaluation result

After that, the next step improves products according to the data obtained from the first testing. The suggestion and input from the experts would be used to complete the product.

6. Small group trial

After getting the revision from media experts, material experts, and teacher, the researcher do the small group trial. The test is involved by 8 students. The result of the small groups trial is used to revise the product that has been made.

7. Complete the small group trial

The revisions will be done if there is a weaknesses or input from students about banking comics.

8. Operational field trial

This field trial is involved by 24 students.

9. Complete of the final product

The complete on the final product will be done if there are errors or shortage in the banking comics from students.

10. Final product assessment

This stage is describing the general the stages of development of learning media, and the assessment of the results of testing that have been conducted.

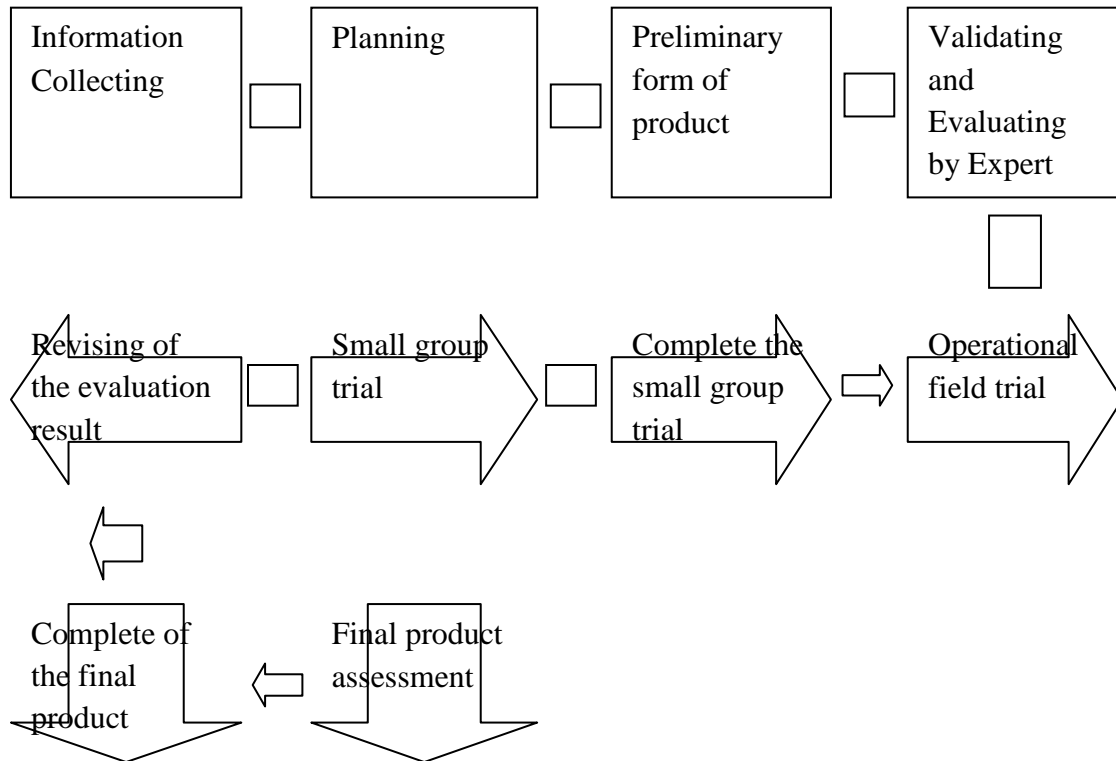


Figure 2. Stages of development

C. The Operational Variable Definition

1. Banking comic as one of learning media

Banking comic is one of learning media that can be used to deliver a message which is based on the combination of images, text, and ideas or information about learning materials.

2. Students' interest in banking learning

Students' interest is a tendency to give attention happily and comfortably. Indicators of interest in learning can include : giving attention in learning activities, feeling happy when following the learning, pride in participating in

learning, concentration to follow the lesson, desire or attraction to learn, feeling more like a subject than others, active in the following learning.

D. Subject and Object Research

The subject of this research is material expert, media expert, and teacher. Material expert is a lecture who is competent in the banking material subject. Media experts are two lecture who are competent in the media. Teacher as a consultant in banking subject at the place that the research is held. All of experts use a questionnaire as a research instrument, then teacher also uses questionnaire as a research instrument which is combined between media and material questionnaire. The object of this research is comic, and it is conducted in X class of accounting included 32 students at SMK Negeri 1 Wonosari academic year of 2014/2015.

E. Place and Time

This research was conducted in SMK Negeri 1 Wonosari at Jl. Veteran, Wonosari, Gunungkidul 55182. This research starts in September 2014 and will be done in April 2015.

F. Data Collection Technique

1. Questionnaire

According to Sugiyono (2013:142) *“kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tau dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden”*. The questionnaire use to measure the advisability of the comics and increase the students' interests using banking comic. Advisability of banking comic judged by media experts, material experts, teacher,

and students, while the questionnaire was also made to measurement the students' interest.

G. Research Instruments

1. Questionnaire

Questionnaire used in this research to give score to the advisability of banking comic and see an increased students' interest in banking learning. The questionnaire use to obtain data on the advisability of banking comic from materials experts, media experts, and students, while the questionnaire was also made to measurement the students' interest.

The advisability about banking comics used the Likert Scale. According to Sugiyono (2013:93) said that "*Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau skelompok orang tentang fenomena sosial*".

The Likert Scale used 5 alternative answers, those are :

Table 1. Likert Scale

Criteria	Score
Very Good	5
Good	4
Enough	3
Not Good	2
Bad	1

Source : Sugiyono (2013:93)

Questionnaire draft in this research includes 3 components, those are :

a. Questionnaire grille for material experts:

Questionnaire for material expert focus on the material presented in Banking comic. Aspects assessed were related with the material, learning, test completeness and the language used can be seen on table 2.

b. Questionnaire grille to media experts

Questionnaire for media experts focus on assessment the display from banking comic can be seen in table 3.

c. Questionnaire grille for students

To get the reaction and advisability banking comic to improve students interests' used questionnaires to gather students' opinion about the advisability of the comic and ability of the media to increase students' interest can be seen in table 4.

Table 2. Questionnaire Grille for Materials Experts

No	Sub Aspect	Indicator	Grain Number
1	Material	Clarity the basic competencies, indicators, and learning objectives	1
		Suitability with the basic competencies	2
		The material is appropriate with indicators	3
		The definition and concept is correct	4
		The concept is consistent	5
		Validity of material	6
		Images and material are appropriate	7
		The sample accuracy to clarify the material contents	8
		The sample clarity is given	9
		Comic character is conformity to clarify the material	10
2	Learning	The material is clarity to be understood	11
		the material is ease to be understood	12
		the media is able to encourage the curiosity of students	13
		The media is able to encourage student interest	14
3	Language	The language is the suitable with the development from the students	15
		standard term used	16
		The language is easy to understand	17
		The sentence is effective to used	18
		The grammar and spelling are accurate	19

Source : Eka Mardiati (2013:39-40)

Table. 3 Questionnaire Grille for Media Experts

No	Aspect	Indicator	Grain Number
1	Display	The comic cover is attractive	1
		The font size is accurate with the comic title	2
		The images are accurate to used in comic cover.	3
		The type and size of letters are suitable	4
		Image size according the needed	5
		The background are accurate to use	6
		The layout is suitable	7
		The color composition is regular	8
		The clarity of illustration	9
		The text used can be read	10
		The images use is attractive	11
		The expression on each character is accurate	12
		The character is appropriate to support the material	13
		The character unite with the comic storyline	14
		The shapes are balance	15
		The place or setting is accurate	16
		The paper size is appropriate to use	17
		The type of paper appropriate to use	18
		The design is appropriate with comic page	19
		Banking comic as learning media is advisability	20

Source : Azhar Arsyad (2011:87-89)

Table 4. Questionare Grille for Students

No	Aspect	Indicator	Grain Number
1.	Material	Images and material are appropriate	1
		The sample accuracy to clarify the material contents	2
		The sample clarity given	3
		The material easy to be understood	4
2.	Learning	The material can be understand	5
		The media able to encourage students' interest	6
		The media able to attract the attention of students	7
		Students feel interest with the media used	8
		The language is easy to understand	9
3.	Media	The comic cover is attractive	10
		The images are accurate to used in comic cover	11
		The type and size of letters are accurate	12
		The background are accurate to used	13
		The color composition are regular	14
		The text used can be read	15
		The character are appropriate used	16
		The shapes are balance	17
		The design of learning media are attractive	18
		Banking comic as one of learning media is advisability	19

Table 5. Questionnaires Grille for Students Interest

No	Indicator	Grain Number
A	Students give attention in learning activities	1,2
B	Students feel happy when following the learning	3,4
C	Students feel proud in participating of learning	5,6
D	Students have concentration in following the lesson	7,8
E	Students desire or attraction to learning	9,10
F	Students feeling more like a subject than others	11,12
G	Students active in the following learning	13,14

Source : Slameto (2012:57,181)

H. Data Analysis Technique

The questionnaire that obtained in this research was analyzed with descriptive analysis. Using this technique because the data in the form of Quantitative and Qualitative. To analyze the advisability of banking comic as learning media, used this analysis :

1. Tabulation or data summary from assessment result.
2. Calculate the average score each aspect.

This is how to calculate the media aspect score :

$$A = \frac{\sum X_{med}}{n}$$

$\sum X_{med}$ = total score of media aspect

n = total indicator of questionnaire

A = average score

This is how to calculate the material aspect score :

$$A = \frac{\sum X_{mat}}{n}$$

$\sum X_{mat}$ = total score of material aspect

n = total indicator of questionnaire

A = average score

This is how to calculate the student's questionnaire score :

$$A = \frac{\sum X_{std}}{n}$$

$\sum X_{std}$ = total score of student questionnaire

n = total indicator of questionnaire

A = average score

After finish calculate average score check the assessment of advisibility table below. In assessment of advisibility banking comic with likert scale are

Table 6. Assessment of Advisibility

Score	Score Interval	Category
1	$X > 4,21$	Very Feasible
2	$3,40 < X \leq 4,21$	Feasible
3	$2,60 < X \leq 3,40$	Failry Feasible
4	$1,79 < X \leq 2,60$	Not Feasible
5	$X \leq 1,79$	Not Very Feasible

Source : Sugiyono (2009:137)

This used to assessment the advisibility banking comic. The product said feasible if the minimum score assessment from each aspect is equal to 3,40 or higher.

Assessment of students interest conducted by this following steps :

- 1) Determine the scoring criteria for each indicator aspect.
- 2) Calculate the score for each aspect of students interest in banking.
- 3) Calculate scores in every aspect of students interest by the formula :

$$\% = \frac{\text{students interest score each aspect}}{\text{total maximum score}} \times 100\%$$

Maximum score = total students x maximum score (scale 1-5)

Source : Sugiyono (2009:137)

CHAPTER IV

RESEARCH RESULT AND DISCUSSION

A. Overview of Research Location

This research located at SMK Negeri 1 Wonosari, Veteran sreet, Wonosari, 55182, district of Gunungkidul.

1. Description of School

a. Vision :

Become a national and international standardized training institution.

b. Mission

- 1) Giving an educational service and professional vocational training and also be an excellent institution in society.
- 2) Increasing the role of school citizens and stakeholders to create a school culture in tune with the religious, cultural, and environmentally knowledge.
- 3) Implementing quality management system with ISO 9001-2008 standard.
- 4) Optimalizing the school source to reach the goal of school.

2. Overview of Class

a. Tenth Accounting 4

Small group trial was held on Wednesday, March 18th 2015 in class X accounting 4. Based on the observation data, there were 32 students in the class. But the researcher only took 8 students as participant. Researcher only took 8 students because all of students in the class is 32, so 8 is a quarter by 32.

Then the next day on Friday, March 20th 2015 in class accounting 4 was held the field trial. There were 24 students of 32, because another 8 students was followed the small group trial as participant.

B. Stages of Development

1. Information Collection

The information collection was conducted by consideration in choosing the learning media which would be developed. Based on my observation on February 21th 2015 in class accounting 4, the students were more pleased with more fun learning media. The students only used a textbook or module as learning media. Using textbook or module made students were give less interest because textbook or module was so ordinary and made them bored. Beside that the teacher's skill in developing the learning media was still less optimal. Actually the researcher had a better and more complete learning media and facility to study that could easily be used. Learning media was an important tool

that could be used by teachers to bring students easier to explore and understand the subjects.

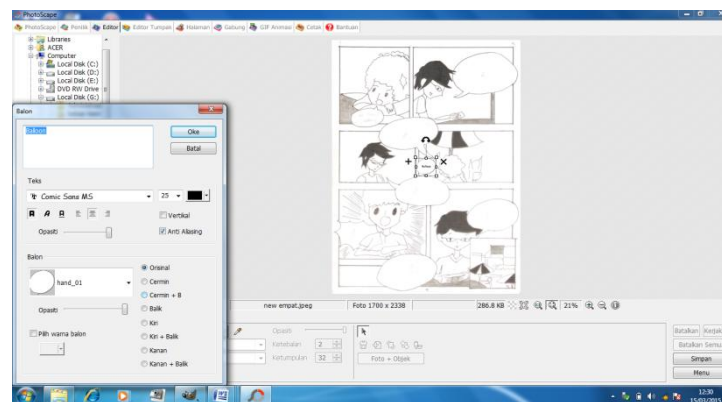
There were many examples of media that could be used by teachers, like books, module, worksheets, computer, LCD. Teacher should be used an interesting media to deliver the material so that students could give their full attention. Teacher should be improve their ability to develop learning media, so they could delivered the learning material more variety. Developing media made students more interested to learn the material, and also they would pay more attention to teacher.

2. Planning to Make a Comic

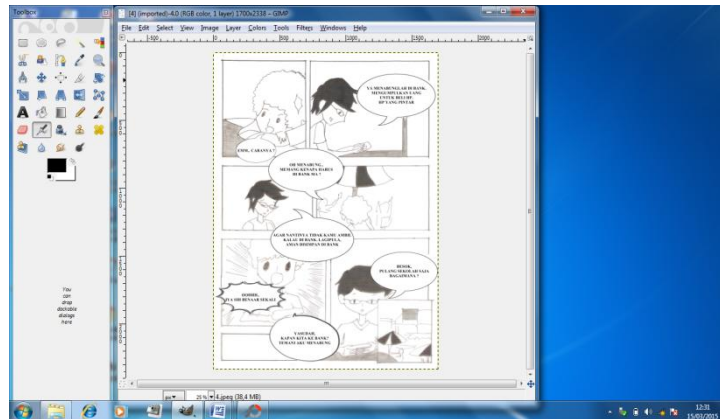
After collected the information, the next stage was planning to make a comic. Make a story plot first based on *Silabus Dasar-Dasar Perbankan dan materi pembelajaran dasar-dasar perbankan*, banking subject which included in the story plot is about “*Hakikat Bank, dan Kegiatan-Kegiatan Bank*”. It was about a daily story in the real life but included the banking subject inside the story plot. So reasearcher could combine the banking subject with the daily story in a real life. Decided how many character would be play inside a comic, then researcher decided three character a girl as an employee, and two boys as students. Then choosed daily language to fullfill the ballon chat, so that the sudents could understand easily when they were read the comic. After all of that made a script for the Banking comic.

3. Develop Preliminary Form of Product

After collected the information and planning, moved to develop preliminary form of product. In the planning process researcher had decided the subject, the character, and the language then made a plot story of comic. After that on this stage start to made chat grouping so that it made easier to draw in every different background chatting. After researcher grouping that chat then start drawing. After finish drawing then researcher scanning that draw and edit that draw using computer, made a ballon chat and fill ballon chat with the script. After finished every single editing with computer, comic was ready to be print.



Picture 3. Edit using Photoscape to make balloon chat



Picture 4. Edit using GIMP to make explicit line



Picture 5. Coloring the comic using GIMP

4. Validating and Evaluating Media Experts, Material Expert and Teacher

After printed out the comic, then researcher shared validation assessment questionnaire and also the printed comic for two media experts, one material expert, and one teacher who taught in Banking subject. Then researcher collected the questionnaire which was assessed by the experts and teacher.

Table 7. Assessment Material Aspect by the Material Expert and Teacher

No	Indicator Material Aspect	Score	
		Material expert	Teacher
1	Clarity the basic competencies, indicators, and learning objectives	4	4
2	Suitability with the basic competencies	4	5
3	The material is appropriate with indicators	4	5
4	The definition and concept is correct	4	5
5	The concept is consistent	3	4
6	Validity of material	4	5
7	Images and material are appropriate	3	5
8	The sample accuracy to clarify the material contents	4	5
9	The sample clarity is given	4	5
10	Comic character is conformity to clarify the material	4	5
11	The material is clarity to be understood	4	5
12	the material is ease to be understood	4	5
13	the media is able to encourage the curiosity of students	3	5
14	The media is able to encourage student interest	3	5
15	The language is the suitable with the development from the students	4	5
16	standard term used	4	5
17	The language is easy to understand	4	5
18	The sentence is effective to used	4	5
19	The grammar and spelling are accurate	4	5
Total Assessment		72	93
Average Assessment by Expert and Teacher		4,34	

From the assessment by the a material expert and a teacher of banking subject above, we know that the material aspect in the comic is very feasible to use.

Table 8. Assessment Media Aspect by Two Media Experts and Teacher

No	Indicator	Score		
	Media Aspect	Media Expert 1	Media Expert 2	Teacher
1	The comic cover is attractive	3	3	4
2	The font size is accurate with the comic title	4	4	5
3	The images are accurate to used in comic cover.	3	3	4
4	The type and size of letters are suitable	3	3	4
5	Image size according the needed	4	4	5
6	The background are accurate to use	4	4	4
7	The layout is suitable	4	4	5
8	The color composition is regular	3	2	4
9	The clarity of illustration	3	2	5
10	The text used can be read	3	3	4
11	The images use is attractive	3	3	5
12	The expression on each character is accurate	3	4	5
13	The character is appropriate to support the material	3	4	5
14	The character unite with the comic storyline	3	4	5
15	The shapes are balance	3	3	4
16	The place or setting is accurate	4	4	5
17	The papper size is appropriate to use	3	4	5
18	The type of paper appropriate to use	3	3	4
19	The design is appropriate with comic page	3	3	5
20	Banking comic as learning media is advisability	3	3	4
Total Assessment		65	67	91
Average Assessment by Expert and Teacher		3,72		

From the assessment by two media experts and a teacher of banking subject above, we know that the media aspect in the comic is feasible to use.

5. Revise and Evaluation Result

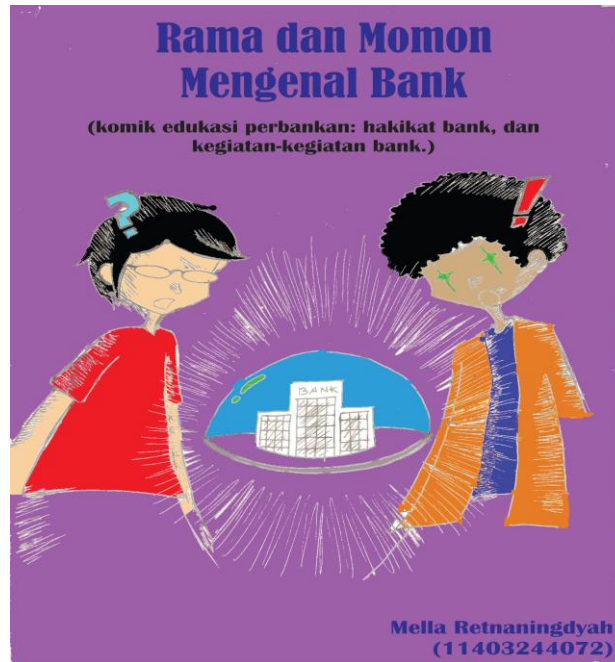
Then, this stage was to revise every suggestion by the media expert, material expert, and teacher. In the beginning researcher make a black and white comic, there was no page, and not yet choose the appropriate font, and the cover was not interesting. This is the random sample before and after revised.

After revised the comic was colorful, there were pages in every below the picture, replaced and used the appropriate font, and replace the cover with more interesting picture and different colour. Researcher also added more material, there are definition, and history of Banking.

a. Revised by media experts

1) Replace the cover

Based on the questionnaire suggestion by media experts, the cover of comic was less interest so researcher made a new cover more colourful, and it more interested. Picture 6 and 7 showed the difference before and after revision.



Picture 6. Before and after revise cover of comic.



Picture 7. The new cover

2) Edit and add colour

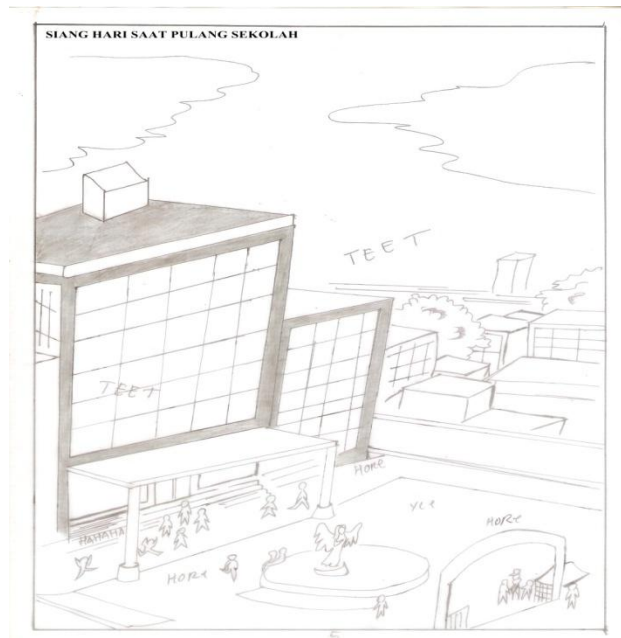
In the beginning researcher produced the black and white draw on every pages of comic. Then based on the questionnaire suggestion by media experts comic as a learning media better use a colourful draw in every pages. Picture 8, 9, 10 and 11 showed the difference before and after revised.



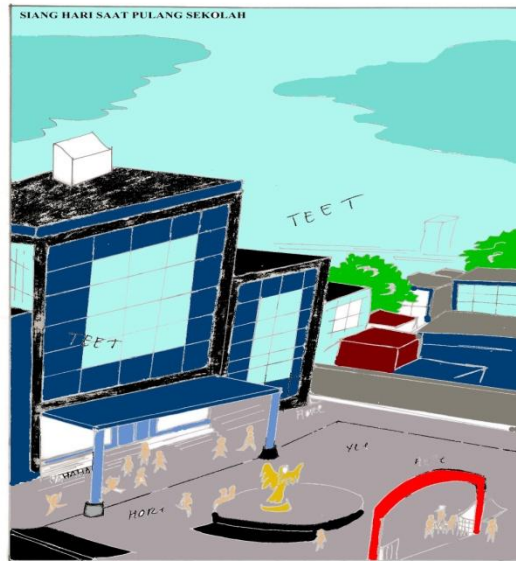
Picture 8. Before the picture colouring



Picture 9. After add colour



Picture 10. Before the picture colouring



Picture 11. After add colour

3) Replaced font

Based on media experts suggestion researcher need to replace the font used with suitable font for comic. Picture 12, 13, 14 and 15 showed the difference before and after replacement font and content and also colourful draw.



Picture 12. Before font replaced



Picture 13. After font replaced



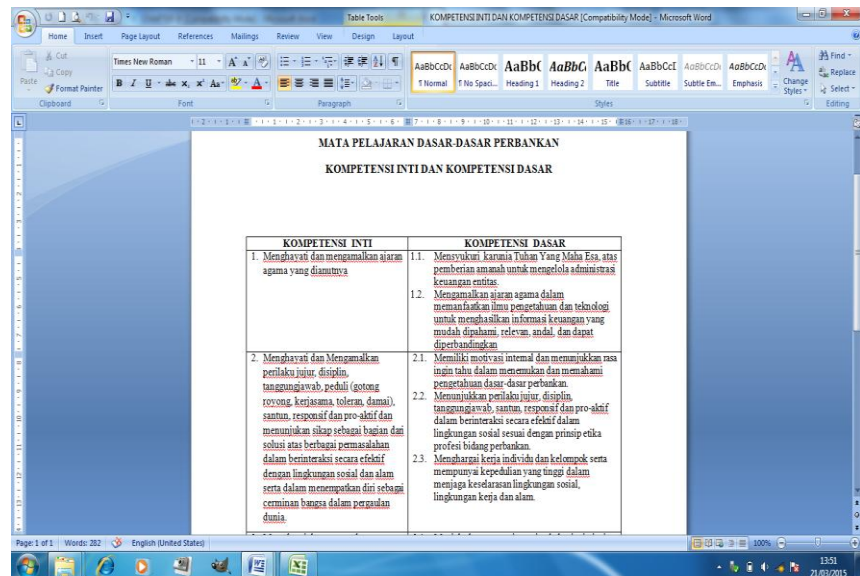
Picture 14. Before font replaced



Picture 15. After font replaced

4) Add a basic competence and core competence

Based on the suggestion by media expert, researcher added a basic competence and core competence. It showed in picture 16.



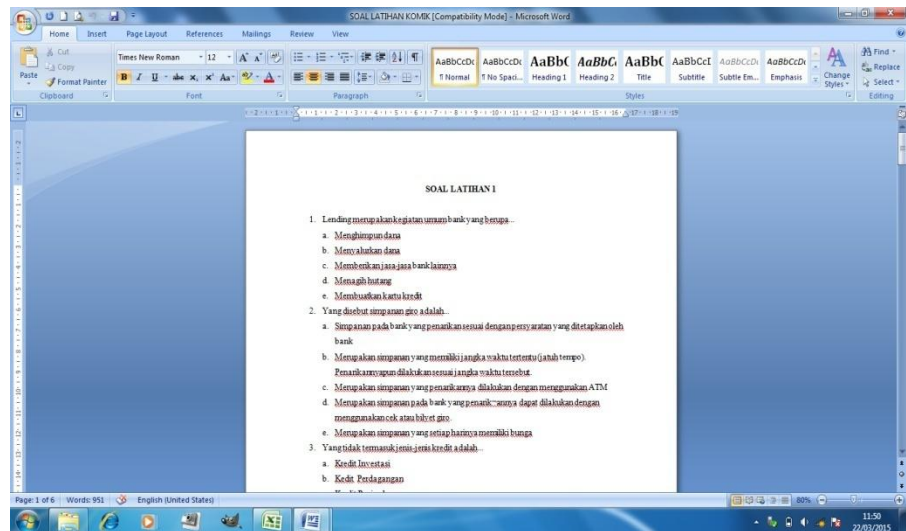
KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghormati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menyukuri Karunia Tuhan Yang Maha Esa, atas pemberian anugerah untuk mengelola administrasi keuangan entitas 1.2. Mengamalkan ajaran agama dalam memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menghasilkan informasi keuangan yang mudah dipahami, relevan, andal, dan dapat diperbandingkan
2. Menghormati dan Mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami pengetahuan dasar-dasar perbankan. 2.2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, responsif dan pro-aktif dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial sesuai dengan prinsip etika profesi bidang perbankan. 2.3. Menghargai kerja individu dan kelompok serta mempunyai kepedulian yang tinggi dalam menjaga kesederasan lingkungan sosial, lingkungan kerja dan alam.

Picture 16. Add basic competence and core competence

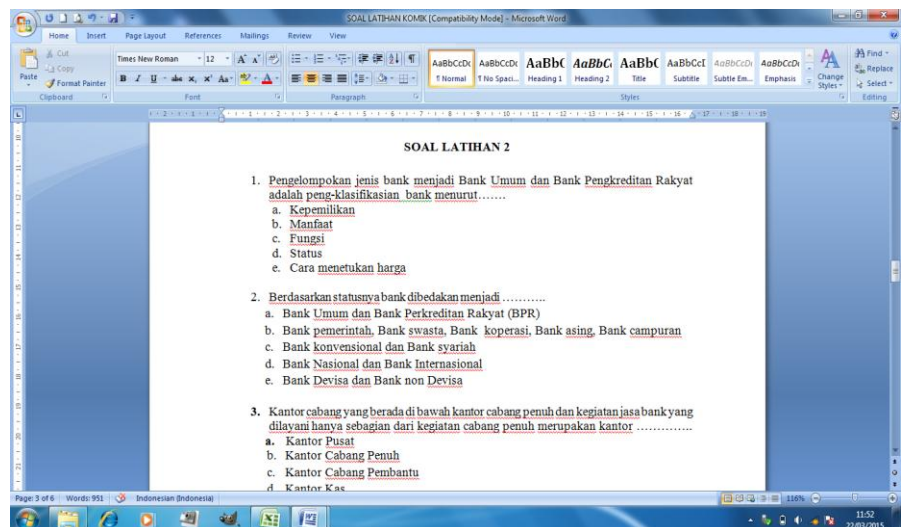
b. Revise by material expert.

1) Add more exercise

Based on material expert suggestion, researcher better edited the black and white comic to be colourful comic. Also researcher should be added more exercises in the end of comic. So researcher add 10 more exercises, and the exercises to be 20, there is *Latihan 1* and *Latihan 2*. Picture 17 showed *Latihan 1*, besides that picture 18 showed *Latihan 2*.



Picture 17. Latihan 1



Picture 18. Latihan 2

2) Replace sentences

Also material expert suggested to replace the content which should be explained in the next page was explained completely in this page, so that researcher made it more simple chat. Picture 19 and 20 showed the difference, it is in the below right side.



Picture 19. Before add colour and replace sentence



Picture 20. After add colour and replace sentence

c. Revise by teacher

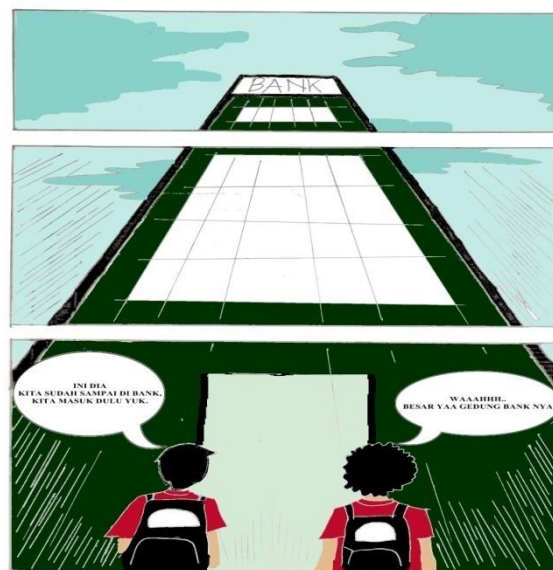
Based on questionnaire by teacher of banking subject suggestion researcher should be added more material in the beginning of comic such as a definition of banking and history of banking. Picture 21, 22, 23 and 24 showed the difference before and after added more material.



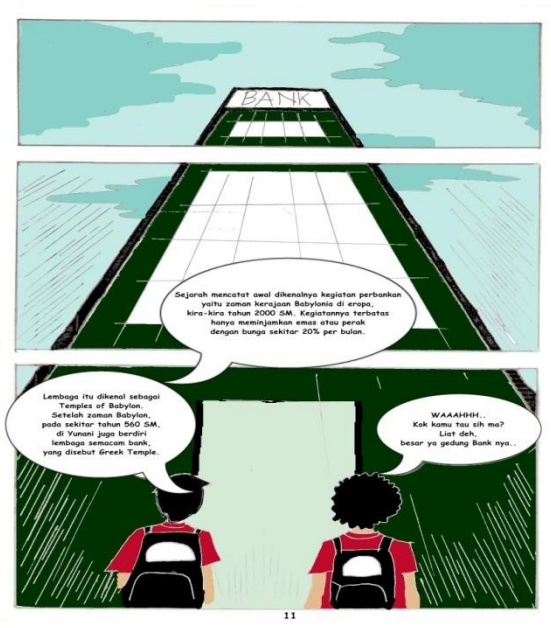
Picture 21. Before revision add a material



Picture 22. After revision add a material



Picture 23. Before revision add a material



Picture 24. After revision add a material

6. Small group trial 8 students

This table showed the advisability result by small group trial.

Table 9. Advisability by Small Trial.

NO	NAMA	POINT NUMBER OF QUESTIONNAIRE																		Average Score	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
1	Arlanda Diah	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3,6
2	Dwi Lestari	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3,6
3	Fitri Astuti	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	3	3,6
4	Novita Anjar Ani	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	3	3	4	3,6
5	Refi Nur Yuniasih	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3,8
6	Riris Fajarwati	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3,6
7	Triyani	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3,1
8	Wahyu Ruri K	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	4	3,6
		Total Average Score																		3,6	

Small group trial was conducted in X accounting 4 class, followed by 8 students. Researcher enter the class but only took 8 students for small group trial, then share the questionnaire to all 8 students, that is early

questionnaire before researcher share the comic as a learning media to improve student interest. Total average score of questionnaire by students is 3,6.

7. Complete the small group trial

After researcher doing the small group trial, then researcher revise any errors finded in the comic. Small group trial find out that there was some imperfect comic ptinted out. Tint in some pages in the comic is fade, so reseacher fix it all.

8. Field trial

This field trial followed by larger number involve 24 students. This is the result table of field trial, it shows that the average score is 3,8. Then the lowest score is point 15, it is only 3 point.

Table 10. Result of Field Trial

NO	NAMA	NOMOR POIN ANGKET																			Average Score
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Afifah Angin Tirta	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	3	4	4	2	4	3	5	4	4
2	Alvia Nur Astuti	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,3
3	Aprilia Susanti	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4,1
4	Ayu Putri Ramadani	2	4	4	5	5	5	5	4	3	3	4	2	3	4	3	4	2	4	4	3,7
5	Chotimah	4	5	4	5	5	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	5	3,9
6	Devi Saputri P	4	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	4	3	4	2	4	4	4	5	4,2
7	Dian Anggraini	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	5	3,9
8	Dwi Anjarwati	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3,6
9	Eveline A	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3,9
10	Febri Krisniyanti	4	3	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4,1
11	Hesti Suheni	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3,6

NO	NAMA	NOMOR POIN ANGKET																			Average Score
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
12	Intan Putriana	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3,3
13	Krisna Widayati	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3,6
14	Nia Oktaviani	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3,9
15	Nur Lailatul K	3	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	3	2,9
16	Rezalia Dhica F	4	4	3	4	3	5	5	4	5	4	3	3	3	3	2	4	3	5	4	3,7
17	Risa Furiyanti	4	5	4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4,1
18	Rochmawati Puji A	4	5	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3,9
19	Susy Lestari	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	5	3,9
20	Tri Handoko	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3,7
21	Wimbi Dwi Cahyani	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3,7
22	Winda Yuni Astuti	4	3	4	5	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3,8
23	Wiwit Widowati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,5
24	Yusida Indri A	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4
Total Score		96	102	95	104	102	103	96	92	94	82	82	75	80	83	73	91	78	93	98	
Average Score		4	4,3	4	4,3	4,3	4,3	4	3,8	3,9	3,4	3,4	3,1	3,3	3,5	3	3,8	3,3	3,9	4,1	3,8

9. Complete the final product

In this stage researcher done the last checking of final product. Based on result of field trial there is 3,8 average score it means that, this media was feasible to be used as a learning media in banking subject.

10. Final product study

Banking comic as one of learning media was ready to use after finished all of stage development. Reseacher had shared questionnaire for two media experts, one material expert, and a teacher. Then researcher done revised in every things suggested by experts and teacher. After that researcher done the small trial, and doing some revise also doing the operational field trial. Finally the product was ready to use, and feasible to be a learning media.

This table showed the final advisability score of product by the media expert, material expert and students.

Table 11. Advisability Score

NO	ADVISIBILITY BY	SCORE	Explanation
1	Media Experts and Teacher	3,72	Feasible
2	Material Experts and Teacher	4,34	Very Feasible
3	Students	3,8	Feasible

C. Students Interest

This research and development was conducted in X Accounting 4 class at SMK N 1 Wonosari, and the research aimed to make a learning media product

following the developing stage, to find out the advisability of the product, and to find out the students interest.

1. Early Student Interest

Before doing the research, researcher met teacher of banking subject and then reseacher explained what kind of research is it. Reseacher was explained the goal of this research, and after that enter the current class. After enter the class, reseacher explain the purpose of developing banking comic to all students. Then reseacher shared questionnaire to all 24 students, this questionnaire is to find out early students interest before researcher doing the research.

2. Result of Early Student Interest

After students finished fill the questionnaire then researcher collected the early interest questionnaire. This table is questionnaire result of early students interest. It showed that in the beginning students interest average is 73%. From the begining the students interest in SMK 1 Wonosari is already high.

Table 12. Early Interest

Point	Early interest
A	81%
B	77%
C	73%
D	75%
E	77%
F	61%
G	68%
Total	73%

3. Final Students Interest.

After finished collect early interest questionnaire, researcher explain and show students the banking comic which will used as a learning media to improve students interest. Researcher also show students the old one comic, show the difference between black and white comic and colourful comic. Then, before researcher share comics to all 24 students, researcher did :

- a. Conducted research assisted by teacher and partner.
- b. Researcher explaining the basic competencies, learning material, and research purpose.
- c. Researcher give motivation students to more participate in implementation of learning.
- d. Researcher distribute the learning media of banking comic.
- e. Researcher give 30 minutes to all students for reading.

After they were finished reading, they continued to fill the final interest questionnaire. Then researcher collected the final interest questionnaire.

4. Result of Final Student Interest

After students finished following the research then fill the questionnaire and researcher collected the final interest questionnaire. Researcher did not have a problem in implementation of research and development because the classroom condition was conducted and students enthusiasm was good. So researcher could see the students interest in banking comic. This table was questionnaire result of final students interest. It shows that in the final students interest is 84%.

Table 13. Final Interest

Point	Final interest
A	83%
B	89%
C	93%
D	83%
E	90%
F	67%
G	82%
Average	84%

The result analysis of each indicator of students interest score after R and D showed that, students gave attention in learning activities, students feel happy when following the learning. Also students feel proud in

participating, students feel more like this subject because of this comic as a learning media.

5. The Percentage Comparison of Early Student Interest and Final Student Interest

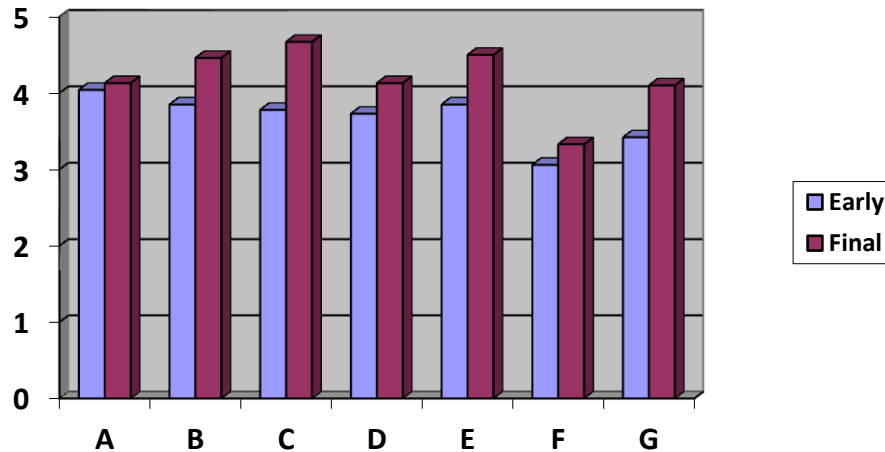
This tabel show the difference between early students interest and final students interest. In the beginning before students read the banking comic average score is 73%. Then after students read comic, average score final interest is 84%. There is average increases about 11%.

Table 14. Percentage Comparison Early and final interest

Point	Indicator	Early interest	Final interest	Increase percentage
A	Students give attention in learning activities	81%	83%	2%
B	Students feel happy when following the learning	77%	89%	12%
C	Students feel proud in participating of learning	73%	93%	21%
D	Students have concentration in following the lesson	75%	83%	8%
E	Students desire or attraction to learning	77%	90%	13%
F	Students feeling more like a subject than others	61%	67%	5%
G	Students active in the following learning	68%	82%	14%
Average		73%	84%	11%

6. Graphic of Increase Interest

This was the graph percentage comparison of the early students interest and the final students interest.



Graphic 1. Increase Percentage

- a. Indicator A early is high about 81% and the final interest is higher than early about 83%.
- b. Indicator B early is high about 77% and the final interest is higher than early about 89%.
- c. Indicator C early is high about 73% and the final interest is higher than early about 93%.
- d. Indicator D early is high about 75% and the final interest is higher than early about 83%.
- e. Indicator E early is high about 77% and the final interest is higher than early about 90%.

- f. Indicator F early is high about 61% and the final interest is higher than early about 67%.
- g. Indicator G early is high about 68% and the final interest is higher than early about 82%.

7. Advantages of Increases students interest

- a. The learning activities be more enjoyable and fun.
- b. The learning process is not boring.
- c. Students mote participate in learning process.
- d. Students prefer banking subject.
- e. Students more concentration in following the lesson.

D. Research Limitation

- 1. This research only included basic competence 1 and 2 of banking subject in the comic, it is only about the essence of banking and banking activity (*Hakikat Bank dan Kegiatan-Kegiatan Perbankan*).
- 2. Subject of the study only took a class, there was X Accounting 4 Class.

CHAPTER V

CONCLUSION AND SUGGESTION

A. Conclusion

Based on the data analysis and discussion in Chapter IV, it could be concluded that :

1. Developing banking as one of the learning media consists of basic competence 1 and 2 (*Hakikat Bank dan Kegiatan-kegiatan Bank*) had been finished in ten stages of development such as information collection, planning, developing preliminary form of product, validation and evaluation by expert, revise and evaluation result, small group trial, complete small group trial, operational field trial, complete the final product, final product assessment. Validation and evaluation result is done by two media experts and a material expert, and also teacher of banking subject in SMK 1 Wonosari. This research is held in X accounting 4 class at SMK N 1 Wonosari, and this product has passed some revision and also this product is appropriate to be use as learning media.
2. According to the result by two media experts and teacher, advisibility score is 3,72. So this comic is feasible to be used for students as a learning media in banking subject. Beside that, according to the material expert and teacher, advisibility score is 4,34. It means that this banking comic is very feasible to be used for students. Based on the

small trial result, this banking comic gets the score about 3,6 so this banking comic is feasible to be used. Beside that, based on this research, this banking comic is also feasible to use in banking subject in basic competence 1, and 2 for students in class X SMK. In field trial, it score is about 3,8.

Based on questionnaire students in SMK I Wonosari as subject trial, they are so interesting to read this comic, the appropriate language used will help them to understand the material easier. Students also feel fun and it makes less bored in the class because this comic is very colourful and communicative. This comic also makes students more interested in banking subject than before.

3. Students interest is increased, before students know and read this banking comic, the average score of interest is 73%. Then after the students read the comic, the average score of interest has increased to 84%. Its percentage is about 11% difference between before and after holding the research.

B. Suggestion

Based on the research finding and research limitations, it can be provided some suggestions as follows :

1. For the next research, this banking comic can be developed for another material of banking example is the next basic competence. Also, it can be developed for another material subject.

2. For the next research, it is better to have the subject of research more than one school.
3. The lowest score in the assessment is in the point of 15, it is about “the text can be read”. In developing a comic, the next researcher should be careful in selecting and choosing the right font.

REFERENCE

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media.
- Darmawi, Herman. 2012. *Manajemen Perbankan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Gerlach, Vernon S. 1980. *Teaching and Media*. Englewood Cliffs : Prentice-Hall, Inc.
- Kardimin, Akhmad. 2007. *Smart English Grammar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Kasmir. 2012. *Dasar-Dasar Perbankan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Khanifatul. 2014. *Pembelajaran Inovatif : Strategi Mengelola Kelas Secara Efektif Menyenangkan*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Katun, Sri. *Hakikat dan prosedur Penelitian Pengembangan*. <http://library.unej.ac.id/client/search/asset/468>. diakses pada tanggal 30 Maret 2015
- Mardiati, Eka. 2013. *Developing Accounting Comic as one of Learning Media to Improve Students' Interest In Accounting Learning For Students Class XI at SMA Negeri 5 Yogyakarta Academic Year of 2012/2013*. Yogyakarta : UNY.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT Prestasi Pustakarya.
- Olivia, Femi. 2011. *Teknik Ujian Efektif*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Prasetyo, Budi. 2013. *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi pada Kompetensi Dasar Ketenagakerjaan dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 1 Gamping Yogyakarta*. Yogyakarta : UNY.
- Putra, Nusa. 2012. *Research and Development Penelitian dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.

- Sadiman, S Arif. 1986. *Meida Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Rajawali.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Stratgi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Sardiman A.M, 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Subagyo, Ahmad. 2007. *Studi Kelayakan*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Penerbit Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta : PT Remaja Rosdakarya.
- Supriyanto, Wahyu dan Mushin, Ahmad. 2008. *Teknologi Informasi Perpustakaan*. Yogyakarta : Kanisius
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima
- Tedjasaputra, Meyke S. 2008. *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : Kepustakaan Populer Gramedia.

**A
P
P
E
N
D
I
X**

Appendix 1. Banking Material

HAKEKAT BANK

MATERI HAKEKAT BANK

1. Pengertian Bank

Dalam dunia modern sekarang ini, peranan perbankan dalam memajukan perekonomian suatu negara sangatlah besar. Hampir semua sektor yang berhubungan dengan berbagai kegiatan keuangan selalu membutuhkan jasa bank. Berikut ini adalah pengertian bank

Secara sederhana bank diartikan sebagai lembaga keuangan yang kegiatan usahanya adalah menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkan kembali dana tersebut ke masyarakat serta memberikan jasa-jasa bank lainnya.

Kemudian menurut Undang-Undang Nomor 10 tahun 1998 yang dimaksud dengan bank adalah badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya ke masyarakat dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak.

Dari kedua definisi di atas dapat disimpulkan bahwa bank merupakan lembaga keuangan yang kegiatannya adalah :

- a. Menghimpun dana (uang) dari masyarakat dalam bentuk simpanan.
- b. Menyalurkan dana ke masyarakat.
- c. Memberikan jasa-jasa bank lainnya, seperti pengiriman uang (*transfer*), penagihan surat-surat berharga yang berasal dari dalam kota (*clearing*), penagihan surat-surat berharga yang berasal dari luar kota dan luar negeri (*inkaso*), *letter of credit* (L/C), *safe deposit box*, dan jasa lainnya.

2. Sejarah Bank

a. Asal Mula Kegiatan Perbankan

Sejarah mencatat asal mula dikenalnya kegiatan perbankan adalah pada zaman kerajaan tempo dulu di daratan Eropa. Kemudian usaha perbankan ini berkembang ke Asia Barat oleh para pedagang.

Perkembangan perbankan di Asia, Afrika, dan Amerika dibawa oleh Bangsa Eropa pada saat melakukan penjajahan ke negara jajahannya baik di Asia, Afrika maupun benua Amerika. Jika kita telusuri sejarah di kenalnya kegaitan perbankan dimulai dari jasa penukaran uang. Sehingga dalam sejarah perbankan, arti bank di kenal dengan sebagai meja tempat menukarkan uang. Dalam perjalanan sejarah kerajaan tempo dulu mungkin penukaran uangnya dilakukan antar kerajaan yang satu dengan kerajaan yang lain. Kegiatan penukaran uang ini sekarang dikenal nama dengan pedagang valuta asing (*money changer*). Kemudian dalam perkembangan selanjutnya kegiatan operasional perbankan berkembang lagi menjadi tempat penitipan uang atau yang disebut sekarang ini kegiatan simpanan. Berikutnya kegiatan perbankan bertambah dengan kegiatan peminjaman uang. Uang yang disimpan oleh masyarakat oleh perbankan dipinjamkan kembali ke masyarakat yang membutuhkannya. Jasa-jasa bank lainnya menyusul sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan masyarakat akan jasa keuangan semakin meningkat dan beragam, maka peranan dunia perbankan semakin dibutuhkan oleh seluruh lapisan masyarakat baik di negara maju maupun negara berkembang. Bahkan dewasa ini perkembangan dunia perbankan semakin pesat dan modern, perbankan semakin mendominasi perkembangan ekonomi dan bisnis suatu negara. Bahkan aktivitas dan keberadaan perbankan sangat menentukan kemajuan suatu negara.

b. Sejarah Perbankan

Usaha perbankan itu sendiri baru dimulai dari zaman Babylonia kemudian dilanjutkan ke zaman Yunani Kuno dan Romawi. Namun, pada saat itu tugas utama bank hanyalah sebagai tempat tukar-menukar uang. Seiring dengan perkembangan perdagangan dunia, perkembangan perbankan pun semakin pesat karena perkembangan dunia perbankan tidak terlepas dari perkembangan perdagangan. Perkembangan

perdagangan semula hanya di daratan Eropa akhirnya menyebar ke Asia Barat. Bank-bank yang sudah terkenal pada saat itu di benua Eropa adalah Bank Venesia tahun 1171, kemudian menyusul Bank of Genoa dan Bank of Barcelona tahun 1320. Sebaliknya perkembangan perbankan di daratan Inggris baru dimulai pada abad ke-16. Namun karena Inggris yang begitu aktif mencari daerah perdagangan yang kemudian dijajah, maka perkembangan perbankan pun ikut dibawa ke negara jajahannya. Sejarah perbankan di Indonesia tidak terlepas dari zaman Hindia Belanda. Pada saat itu terdapat beberapa bank yang memegang peranan penting di Hindia Belanda. Bank-bank yang ada, yaitu antara lain:

- 1) De Javasche NV
- 2) De Post Paar Bank
- 3) De Algemenevolks Crediet Bank
- 4) Nederland handles Maatscappij (NHM)
- 5) Nationale Handles Bank (NHB)
- 6) De Escompto Bank NV

di samping itu, terdapat pula bank-bank milik pribumi, China, Jepang, dan Eropa lainnya. Bank-bank tersebut antara lain:

- 1) Bank Nasional Indonesia
- 2) Bank Abuan Saudagar
- 3) NV bank Boemi
- 4) The Charteredbank of India
- 5) The Yohokama Species Bank
- 6) The Bank of China
- 7) Batavia Bank

Di zaman kemerdekaan perbankan di Indonesia bertambah maju dan berkembang lagi. Beberapa bank Belanda dinasionalisasi oleh Pemerintah Indonesia. Bank-bank yang ada di zaman awal kemerdekaan antara lain:

- 1) Bank Negara Indonesia yang didirikan tanggal 5 Juli 1946 kemudian menjadi BNI 1946.
- 2) Bank Rakyat Indonesia yang didirikan tanggal 22 Februari 1946. Bank ini berasal dari DE ALGEMENE VOLK CREDIET bank atau Syomin Ginko.
- 3) Bank Surakarta MAI (Maskapai Adil Makmur) tahun 1945 di Solo.
- 4) Bank Indonesia di Palembang tahun 1946.
- 5) Bank Dagang Nasional Indonesia tahun 1946 di Medan.
- 6) Indonesia banking Corporation tahun 1947 di Yogyakarta, kemudian menjadi Bank Amerta.
- 7) NV Bank Sulawesi di Manado tahun 1946.
- 8) Bank Dagang Indonesia NV di Banjarmasin tahun 1949.
- 9) Kalimantan Corporation Trading di Samarinda tahun 1950 kemudian merger dengan Bank Pasifik.
- 10) Bank Timur NV di Semarang berganti nama menjadi Bank Gemari, kemudian merger dengan Bank Central Asia (BCA) tahun 1949.

c. Sejarah Bank Pemerintah

Seperti diketahui bahwa bangsa Indonesia mengenal dunia perbankan dari bekas penjajahnya, yaitu Belanda. Oleh karena itu, sejarah perbankan pun tidak terlepas dari pengaruh negara yang menjajahnya, baik untuk bank pemerintah maupun bank swasta nasional. Berikut ini akan dijelaskan secara singkat sejarah bank-bank milik pemerintah, yaitu sebagai berikut:

1) Bank Sentral

Bank Sentral di Indonesia adalah Bank Indonesia (BI) berdasarkan UU No. 13 Tahun 1968. Kemudian ditegaskan lagi dengan Undang-undang Nomor 23 Tahun 1999. Bank ini sebelumnya berasal dari De Javasche Bank yang dinasionalisasi tahun 1951.

2) Bank Rakyat Indonesia dan Bank Ekspor Impor

Bank ini berasal dari De Algemene Volkcrediet Bank, kemudian dilebur setelah menjadi Bank Tunggal dengan nama Bank Nasional Indonesia (BNI) Unit II yang bergerak di bidang rural dan eksim dipisahkan lagi menjadi:

- a) Yang membidangi rural menjadi Bank Rakyat Indonesia (BRI) dengan UU No.21 tahun 1968;
- b) Yang membidangi exim dengan UU No. 22 Tahun 1968 menjadi bank Ekspor Impor Indonesia.

3) Bank Negara Indonesia 1946 (BNI)

Bank ini menjalankan fungsi BNI unit III dengan UU Nomor 17 Tahun 1968 berubah menjadi Bank Negara Indonesia 1946.

4) Bank Dagang Negara (BDN)

BDN berasal dari Escompto Bank yang dinasionalisasi dengan PP Nomor 13 Tahun 1960, namun PP ini dicabut dan diganti dengan UU No. 18 Tahun 1968 menjadi Bank Dagang Negara. BDN satu-satunya bank pemerintah yang berada di luar Bank Negara Indonesia Unit.

5) Bank Bumi Daya (BBD)

BBD semula berasal dari Nederlandsch Indische handles Bank kemudian menjadi Nationale Handlesbank, selanjutnya bank ini menjadi Bank Negara Indonesia Unit IV dan berdasarkan UU No. 19 Tahun 1968 menjadi Bank Bumi Daya.

6) Bank Pembangunan Indonesia (BAPINDO)

BAPINDO didirikan dengan UU No. 21 Tahun 1960 yang merupakan kelanjutan dari Bank Industri Negara (BIN) tahun 1951.

7) Bank Pembangunan Daerah (BPD)

Bank ini didirikan di daerah-daerah tingkat I. Dasar hukum pendiriannya adalah UU No. 13 Tahun 1962.

8) Bank Tabungan Negara (BTN)

BTN berasal dari De Post Paar Bank yang kemudian menjadi Bank Tabungan Pos tahun 1950. Selanjutnya menjadi Bank Negara Indonesia

unit V dan terakhir menjadi Bank Tabungan Negara dengan UU no. 20 tahun 1968.

9) Bank Mandiri

Bank ini merupakan hasil merger antara Bank Bumi Daya (BBD), Bank Dagang Negara (BDN), Bank Pembangunan Indonesia (BAPINDO) dan Bank Ekspor Impor (Bank Eksim). Hasil merger keempat bank ini dilaksanakan pada tahun 1999.

3. Jenis-Jenis Bank

Dalam praktiknya perbankan di Indonesia saat ini terdapat beberapa jenis perbankan seperti yang diatur dalam Undang-Undang Perbankan. Jika kita melihat jenis perbankan sebelum keluar Undang Undang Perbankan Nomor 10 Tahun 1998 dengan sebelumnya yaitu Undang-Undang 14 Tahun 1967, maka terdapat beberapa perbedaan. Namun, kegiatan utama atau pokok bank sebagai lembaga keuangan yang menghimpun dana dari masyarakat dan menyalurkan dana tidak berbeda satu sama lainnya.

Perbedaan jenis perbankan dapat dilihat dari segi fungsi, serta kepemilikannya. Dari segi fungsi perbedaan yang terjadi terletak pada luasnya kegiatan atau jumlah produk yang dapat ditawarkan serta jangkauan wilayah operasinya. Sedangkan kepemilikan perusahaan dilihat dari segi kepemilikan sahamnya.

Perbedaan lainnya adalah dilihat dari segi siapa nasabah yang mereka layani apakah masyarakat luas atau masyarakat dalam lokasi tertentu (kecamatan). Jenis perbankan juga dibagi kedalam bagaimana caranya menentukan harga jual dan harga beli atau dengan kata lain caranya mencari keuntungan.

Adapun jenis perbankan dewasa ini jika ditinjau dari berbagai segi antara lain :

a. Dilihat dari segi fungsinya

Menurut Undang Undang Pokok Perbankan Nomor 14 Tahun 1967 jenis perbankan menurut fungsinya terdiri dari:

- 1) Bank Umum
- 2) Bank Pembangunan
- 3) Bank Tabungan
- 4) Bank Pasar
- 5) Bank Desa
- 6) Lumbung Desa
- 7) Bank Pegawai
- 8) Dan bank lainnya.

Namun setelah keluar UU Pokok Perbankan Nomor 7 Tahun 1992 dan ditegaskan lagi dengan keluarnya Undang Undang RI Nomor 10 Tahun 1998 maka jenis perbankan berdasarkan fungsinya terdiri dari :

- 1) Bank Umum
- 2) Bank Perkreditan Rakyat (BPR)

Bentuk Bank Pembangunan dan Bank Tabungan yang semula berdiri sendiri dengan keluarnya undang-undang di atas berubah fungsinya menjadi Bank Umum. Sedangkan Bank Desa, Bank Pasar, Lumbung Desa dan Bank Pegawai menjadi Bank Perkreditan Rakyat (BPR).

Pengertian Bank Umum dan Bank Perkreditan Rakyat sesuai dengan Undang-Undang Nomor 10 Tahun 1998 adalah sebagai berikut.

- 1) Bank Umum

Bank umum adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional dan atau berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Sifat jasa yang diberikan adalah umum, dalam arti dapat memberikan seluruh jasa perbankan yang ada. Begitu pula dengan wilayah operasinya dapat dilakukan di seluruh wilayah Indonesia, bahkan ke luar negeri (cabang). Bank umum sering disebut bank komersil (*commercial bank*)

- 2) Bank Perkreditan Rakyat (BPR)

Bank Perkreditan Rakyat (BPR) adalah bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional atau berdasarkan prinsip syariah yang di dalam kegiatannya tidak memberikan jasa dalam lalu lintas pembayaran. Artinya jasa-jasa perbankan yang ditawarkan BPR jauh lebih sempit jika dibandingkan dengan kegiatan atau jasa bank umum.

b. Dilihat dari segi kepemilikannya

Ditinjau dari segi kepemilikan maksudnya adalah siapa saja yang memiliki bank tersebut. Kepemilikan ini dapat dilihat dari akta pendirian dan penguasaan saham yang dimiliki bank yang bersangkutan.

Jenis bank dilihat dari segi kepemilikannya adalah:

1) Bank milik pemerintah

Merupakan bank yang akta pendirian maupun modal bank ini sepenuhnya dimiliki oleh Pemerintah Indonesia, sehingga seluruh keuntungan bank ini dimiliki oleh pemerintah pula. Contoh bank-bank milik pemerintah Indonesia dewasa ini antara lain:

- Bank Negara Indonesia 46 (BNI)
- Bank Rakyat Indonesia (BRI)
- Bank Tabungan Negara (BTN)
- Bank Mandiri

Kemudian Bank Pemerintah Daerah (BPD) terdapat di daerah tingkat I dan tingkat II masing-masing provinsi. Modal BPD sepenuhnya dimiliki oleh Pemda masing-masing tingkatan. Contoh BPD yang ada dewasa ini adalah:

- BPD DKI Jakarta
- BPD Jawa Barat
- BPD Jawa Tengah
- BPD DIY
- BPD Riau
- BPD Jawa Timur

- BPD Sulawesi Selatan
- BPD Nusa Tenggara Barat
- BPD Papua
- Dan BPD lainnya.

2) Bank milik swasta nasional

Merupakan bank yang seluruh atau sebagian besar sahamnya dimiliki oleh swasta nasional. Kemudian akta pendiriannya pun didirikan oleh swasta, begitu pula dengan pembagian keuntungan swasta pula. Contoh bank milik swasta nasional antara lain:

- Bank Bumi Putra
- Bank Centra Asia
- Bank Danamon
- Bank Internasional Indonesia
- Bank Lippo
- Bank Mega
- Bank Muamalat
- Bank Niaga
- Bank Universal

3) Bank milik koperasi

Merupakan bank yang kepemilikan saham-sahamnya dimiliki oleh perusahaan yang berbadan hukum koperasi. Contoh bank jenis ini adalah Bank Umum Koperasi Indonesia (Bukopin).

4) Bank milik asing

Bank jenis ini merupakan cabang dari bank yang ada di luar negeri, baik milik swasta asing maupun pemerintah asing. Kepemilikannya pun jelas dimiliki oleh pihak asing (luar negeri).

Contoh bank asing antara lain:

- ABN AMRO Bank
- American Express Bank
- Bank of America

- Bank of Tokyo
- Bangkok Bank
- City Bank
- Chase Manhattan Bank
- Deutsche Bank
- European Asia Bank
- Hongkong Bank
- Standard Chatered Bank

5) Bank milik campuran

Kepemilikan saham bank campuran dimiliki oleh pihak asing dan pihak swasta nasional. Kepemilikan sahamnya secara mayoritas dipegang oleh warga negara Indonesia. Contoh bank campuran antara lain:

- Bank Finconesia
- Bank Merincorp
- Bank PDFCI
- Bank Sakura Swadarma
- Ing Bank
- Inter Pacifik Bank
- Mitsubishi Buana Bank
- Paribas BBD Indonesia
- Sumitomo Niaga Bank
- Sanwa Indonesia Bank

c. Dilihat dari segi status

Dilihat dari segi kemampuan melayani masyarakat, bank umum dibagi ke dalam 2 jenis. Pembagian jenis ini disebut juga pembagian berdasarkan kedudukan atau status bank tersebut.

Kedudukan atau status ini menunjukkan ukuran kemampuan bank dalam melayani masyarakat baik dari segi jumlah produk, modal

maupun kualitas pelayanannya. Untuk memperoleh status tertentu diperlukan penilaian-penilaian dengan dengan kriteria tertentu pula.

Jenis bank dilihat dari segi status adalah sebagai berikut:

1) Bank devisa

Merupakan bank yang dapat melaksanakan transaksi keluar negeri atau yang berhubungan dengan mata uang asing secara keseluruhan, misalnya transfer ke luar negeri, inkaso keluar negeri, *travellers cheque*, pembukaan dan pembayaran *Letter of Credit* dan transaksi lainnya. Persyaratan untuk menjadi bank devisa ini ditentukan oleh Bank Indonesia.

2) Bank non devisa

Merupakan bank yang belum mempunyai izin untuk melaksanakan transaksi sebagai bank devisa, sehingga tidak dapat melaksanakan transaksi seperti halnya bank devisa. Jadi bank non devisa merupakan kebalikan daripada bank devisa, dimana transaksi yang dilakukan masih dalam batas-batas negara.

d. Dilihat dari segi cara menentukan harga

Jenis bank jika dilihat dari segi atau caranya dalam menentukan harga, baik harga jual maupun harga beli terbagai dalam 2 kelompok yaitu:

1) Bank yang berdasarkan prinsip konvensional (Barat)

Mayoritas bank yang berkembang di Indonesia dewasa ini adalah bank yang berorientasi pada prinsip konvensional. Hal ini tidak terlepas dari sejarah bangsa Indonesia di mana asal mula bank di Indonesia dibawa oleh kolonial Belanda.

Dalam mencari keuntungan dan menentukan harga kepada para nasabahnya, bank yang berdasarkan prinsip konvensional menggunakan dua metode yaitu:

- Menetapkan bunga sebagai harga, untuk produk simpanan seperti giro, tabungan, maupun deposito. Demikian pula harga untuk produk pinjamannya (kredit) juga ditentukan

berdasarkan tingkat suku bunga tertentu. Penentuan harga ini dikenal dengan istilah *spread based*.

- Untuk jasa-jasa bank lainnya pihak perbankan konvensional (barat) menggunakan atau menerapkan berbagai biaya-biaya dalam nominal atau persentase tertentu. Sistem pengenaan biaya ini dikenal dengan istilah *fee based*.

2) Bank yang berdasarkan prinsip syariah (Islam)

Bank berdasarkan prinsip syariah belum lama berkembang di Indonesia. Namun, di luar negeri terutama di negara Timur Tengah bank berdasarkan prinsip syariah sudah berkembang pesat sejak lama.

Bagi bank yang berdasarkan prinsip syariah dalam penentuan harga produknya sangat berbeda dengan bank berdasarkan prinsip konvensional. Bank berdasarkan prinsip syariah adalah aturan perjanjian berdasarkan hukum Islam antara bank dengan pihak lain untuk menyimpan dana atau pembiayaan usaha atau kegiatan perbankan lainnya.

Dalam menentukan harga atau mencari keuntungan bagi bank yang berdasarkan Prinsip Syariah adalah sebagai berikut.

- a) Pembiayaan berdasarkan prinsip bagi hasil (mudharabah)
- b) Pembiayaan berdasarkan prinsip penyertaan modal (musyarakah)
- c) Prinsip jual beli barang dengan memperoleh keuntungan (murabahah)
- d) Pembiayaan barang modal berdasarkan sewa murni tanpa pilihan (ijarah)
- e) Atau dengan adanya pilihan pemindahan kepemilikan atas barang yang disewa dari pihak bank oleh pihak lain (ijarah wa iqtina)

Sedangkan penentuan biaya-biaya jasa bank lainnya bagi bank yang berdasarkan Prinsip Syariah dasar hukumnya adalah Al Quran dan Sunnah Rasul. Bank berdasarkan prinsip syariah mengharamkan penggunaan harga produknya dengan bunga tertentu. Bagi bank yang berdasarkan Prinsip Syariah bunga adalah riba.

4. Jenis-Jenis Kantor Bank

Untuk menentukan tingkatan atau jenis-jenis kantor bank dapat dilihat dari luasnya kegiatan jasa-jasa bank yang ditawarkan dalam suatu cabang bank. Luasnya kegiatan ini tergantung dari kebijaksanaan kantor pusat bank tersebut. Disamping itu besar kecilnya kegiatan cabang bank tersebut tergantung pula wilayah operasinya. Begitu pula dengan wewenang mengambil keputusan suatu masalah, seperti dalam hal batas pemberian kredit juga dimiliki oleh masing-masing tingkatan.

Jenis-jenis kantor bank yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Kantor Pusat

Merupakan kantor di mana semua kegiatan perencanaan sampai kepada pengawasan terdapat di kantor ini. Setiap bank memiliki satu kantor pusat dan kantor pusat tidak melakukan kegiatan operasional sebagaimana kantor bank lainnya akan tetapi mengendalikan jalannya kebijaksanaan kantor pusat terhadap cabang-cabangnya. Dapat diartikan pula bahwa kegiatan kantor pusat hanya melayani cabang-cabangnya saja dan tidak jasa bank kepada masyarakat umum.

b. Kantor Cabang Penuh

Merupakan salah satu kantor cabang yang memberikan jasa bank paling lengkap. Dengan kata lain semua kegiatan perbankan ada di kantor cabang penuh dan biasanya kantor cabang penuh membawahi kantor cabang pembantu.

c. Kantor Cabang Pembantu

Merupakan kantor cabang yang berada di bawah kantor cabang penuh dan kegiatan jasa bank yang dilayani hanya sebagian dari kegiatan

cabang penuh. Perubahan status dari Cabang pembantu ke cabang penuh dimungkinkan apabila memang cabang tersebut sudah memenuhi kriteria sebagai cabang penuh dari kantor pusat.

d. Kantor Kas

Merupakan kantor bank yang paling kecil di mana kegiatannya hanya meliputi teller/kasir saja. Dengan kata lain kantor kas hanya melakukan sebagian kecil dari kegiatan perbankan dan berada di bawah cabang pembantu atau cabang penuh.

KEGIATAN-KEGIATAN BANK

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah proses pembelajaran, diharapkan siswa mampu:

1. Menjelaskan dan memahami kegiatan-kegiatan bank
2. Mengidentifikasi kegiatan-kegiatan bank

Materi Kegiatan-Kegiatan Bank

Kegiatan perbankan yang paling pokok adalah membeli dengan uang dengan cara menghimpun dana dari masyarakat luas. Kemudian menjual uang yang berhasil dihimpun dengan cara menyalurkan kembali kepada masyarakat melalui pemberian pinjaman atau kredit. Dari kegiatan jual beli uang inilah bank akan memperoleh keuntungan yaitu dari selisih harga beli (bunga simpanan) dengan harga jual (bunga pinjaman). Disamping itu kegiatan bank lainnya dalam rangka mendukung kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana adalah memberikan jasa-jasa lainnya. Kegiatan ini ditujukan untuk memperlancar kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana. Dalam praktiknya, kegiatan bank dibedakan sesuai dengan jenis bank tersebut. Setiap jenis bank memiliki ciri dan tugas tersendiri dalam melakukan kegiatannya.

A. KEGIATAN BANK UMUM

Kegiatan bank umum secara lengkap meliputi kegiatan-kegiatan berikut :

1. Menghimpun Dana (*Funding*)

Kegiatan menghimpun dana merupakan kegiatan membeli dana dari masyarakat. Kegiatan ini dikenal juga dengan kegiatan *funding*. Kegiatan membeli dana dari masyarakat dapat dilakukan dengan cara menawarkan berbagai jenis simpanan. Simpanan sering disebut dengan nama *rekening* atau *account*. Jenis-jenis simpanan yang ada dewasa ini adalah:

a. Simpanan Giro (*Demand Deposit*),

Simpanan giro merupakan simpanan pada bank yang penarikannya dapat dilakukan dengan cek atau bilyet giro.

b. Simpanan tabungan (*Saving Deposit*),

Merupakan simpanan pada bank yang penarikannya sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan oleh bank. Penarikan tabungan dilakukan dengan menggunakan buku tabungan, slip penarikan, kuitansi, atau kartu Anjungan Tunai Mandiri (ATM).

c. Simpanan Deposito (*Time Deposit*),

Deposito merupakan simpanan yang memiliki jangka waktu tertentu (jatuh tempo). Penarikannya pun dilakukan sesuai dengan jangka waktu tersebut. Dalam praktiknya jenis deposito terdiri dari deposito berjangka, sertifikat deposito, dan *deposit on call*.

2. Menyalurkan Dana (*Lending*)

Menyalurkan dana merupakan kegiatan menjual dana yang berhasil dihimpun dari masyarakat. Penyaluran dana dilakukan oleh bank melalui pemberian pinjaman yang dalam masyarakat lebih dikenal dengan nama kredit. Kredit yang diberikan oleh bank terdiri dari beragam jenis, tergantung dari kemampuan bank

menyalurkannya. Demikian pula dengan jumlah serta tingkat suku bunga yang ditawarkan.

Sebelum kredit dikururkan bank terlebih dahulu menilai kelayakan kredit yang diajukan nasabah. Kelayakan ini meliputi berbagai aspek penilaian. Penerima kredit akan dikenakan bunga kredit yang besarnya tergantung dari bank yang menyalurkannya. Besar kecilnya bunga kredit sangat mempengaruhi keuntungan bank, mengingat keuntungan utama bank adalah dari selisih bunga kredit dengan bunga simpanan.

Secara umum jenis-jenis kredit yang ditawarkan meliputi:

a. Kredit investasi

Yaitu merupakan kredit yang diberikan kepada pengusaha yang melakukan investasi atau penambahan modal. Biasanya kredit jenis ini memiliki jangka waktu yang relatif panjang yaitu di atas 1 (satu) tahun.

b. Kredit modal kerja

Merupakan kredit yang digunakan sebagai modal usaha. Biasanya kredit jenis ini berjangka waktu pendek yaitu tidak lebih dari 1 (satu) tahun.

c. Kredit perdagangan

Merupakan kredit yang diberikan kepada para pedagang dalam rangka memperlancar atau memperluas atau memperbesar kegiatan perdagangannya.

d. Kredit produktif

Merupakan kredit yang dapat berupa investasi, modal kerja atau perdagangan. Dalam arti kredit ini diberikan untuk diusahakan kembali sehingga pengembalian kredit diharapkan dari hasil usaha yang dibiayai.

e. Kredit konsumtif

Merupakan kredit yang digunakan untuk keperluan pribadi misalnya keperluan konsumsi, baik pangan, sandang maupun papan.

f. Kredit profesi

Merupakan kredit yang diberikan kepada para kalangan profesional seperti dosen, dokter, atau pengacara.

3. Memberikan Jasa-Jasa Bank Lainnya (*Services*)

Jasa-jasa bank lainnya merupakan kegiatan penunjang untuk mendukung kelancaran kegiatan menghimpun dan menyalurkan dana. Semakin lengkap jasa-jasa bank yang dapat dilayani maka akan semakin baik. Kelengkapan ini ditentukan dari permodalan bank serta kesiapan bank untuk menyediakan SDM yang handal. Disamping itu juga perlu didukung oleh kecanggihan teknologi yang dimilikinya.

Dalam praktiknya jasa-jasa bank yang ditawarkan meliputi:

a. Kiriman Uang (*Transfer*)

Merupakan jasa pengiriman uang lewat bank. Pengiriman uang dapat dilakukan pada bank yang sama atau bank yang berlainan. Pengiriman uang dapat juga dilakukan dengan tujuan dalam kota, luar kota, atau luar negeri.

b. Kliring (*Clearing*)

Merupakan penagihan warkat (surat-surat berharga seperti cek, bilyet giro) yang berasal dari dalam kota. Proses penagihan lewat kliring memakan waktu 1 (satu) hari. Besarnya biaya penagihan tergantung dari bank yang bersangkutan.

c. Inkaso (*Collection*)

Merupakan penagihan warkat (surat-surat berharga seperti cek, bilyet giro) yang berasal dari luar kota atau luar negeri. Proses penagihan inkaso biasanya tergantung dari jarak lokasi penagihan dan biasanya memakan waktu 1 (satu) minggu sampai 1 (satu) bulan. Besarnya biaya penagihan tergantung

dari bank yang bersangkutan dengan pertimbangan jarak serta pertimbangan lainnya.

d. *Safe Deposit Box*

Safe deposit box atau dikenal dengan istilah safe loket. Jasa pelayanan ini memberikan jasa memberikan jasa layanan penyewaan box atau kotak pengaman tempat menyimpan surat-surat berharga atau barang-barang berharga milik nasabah. Biasanya surat-surat berharga atau barang-barang berharga milik nasabah disimpan dalam box tersebut aman dari pencurian dan kebakaran. Kepada nasabah penyewa box dikenakan biaya sewa yang besarnya tergantung dari ukuran box serta jangka waktu penyewaan.

e. *Kartu Kredit (Bank Card)*

Bank card atau lebih populer dengan sebutan kartu kredit atau juga uang plastik. Kartu ini dapat dibelanjakan di berbagai tempat perbelanjaan atau tempat-tempat hiburan. Kartu ini juga dapat dipergunakan untuk mengambil uang tunai di ATM-ATM yang tersebar diberbagai tempat yang strategis. Kepada pemegang kartu kredit dikenakan biaya iuran tahunan yang besarnya tergantung dari bank yang mengeluarkan. Setiap pembelian memiliki tenggang waktu pembayaran dan akan dikenakan bunga dari jumlah uang yang telah dibelanjakan jika melewati tenggang waktu yang telah ditetapkan.

f. *Bank Notes*

Merupakan jasa penukaran valuta asing. Dalam jual beli bank notes, bank menggunakan kurs (nilai tukar rupiah dengan mata uang asing).

g. *Bank Garansi*

Merupakan jaminan bank yang diberikan kepada nasabah dalam rangka membiayai suatu usaha. Dengan jaminan bank ini si pengusaha memperoleh fasilitas untuk melaksanakan

kegiatannya dengan pihak lain. Tentu sebelum jaminan bank dikeluarkan, bank terlebih dahulu mempelajari kredibilitas nasabahnya.

h. Bank Draft

Merupakan wesel yang dikeluarkan oleh bank kepada para nasabahnya. Wesel ini dapat diperjualbelikan apabila nasabah membutuhkannya.

i. *Letter Of Credit (LC)*

Merupakan surat kredit yang diberikan kepada para eksportir dan importir yang digunakan untuk melakukan pembayaran atas transaksi ekspor-impor yang mereka lakukan. Dalam transaksi ini terdapat berbagai macam jenis L/C, sehingga nasabah dapat meminta sesuai dengan kondisi yang diinginkannya.

j. Cek Wisata (*TravellersCheque*)

Merupakan cek perjalanan yang biasa digunakan oleh turis atau wisatawan. Cek wisata ini dapat dipergunakan sebagai alat pembayaran diberbagai tempat pembelanjaan atau hiburan seperti hotel dan supermarket. Cek wisata ini juga bisa digunakan sebagai hadiah kepada para relasinya.

k. Menerima setoran-setoran

Dalam hal ini bank membantu nasabahnya dalam rangka menampung setoran dari berbagai tempat antara lain :

- Pembayaran pajak
- Pembayaran telepon
- Pembayaran air
- Pembayaran listrik
- Pembayaran uang kuliah

l. Melayani pembayaran-pembayaran

Sama halnya seperti dalam hal menerima setoran, bank juga melakukan pembayaran seperti yang diperintahkan oleh nasabahnya antara lain:

- Membayar gaji/pensiun/honorarium
- Pembayaran deviden
- Pembayaran kupon
- Pembayaran bonus/hadiah

m. Bermain di dalam pasar modal

Kegiatan bank dapat memberikan atau bermain dengan surat-surat berharga di pasar modal. Bank dapat berperan dalam berbagai kegiatan seperti menjadi:

- Penjamin emisi (*underwriter*)
- Penjamin (*guarantor*)
- Wali amanat (*trustee*)
- Perantara perdagangan efek (*pialang/broker*)
- Pedagang efek (*dealer*)
- Perusahaan pengelola dana (*investment company*)

n. Dan jasa-jasa lainnya

B. KEGIATAN BANK PERKREDITAN RAKYAT

Kegiatan BPR pada dasarnya sama dengan kegiatan Bank Umum, hanya saja yang menjadi perbedaan adalah jumlah jasa bank yang dilakukan BPR jauh lebih sempit. BPR dibatasi oleh berbagai persyaratan, sehingga tidak dapat berbuat seeluasa Bank Umum. Keterbatasan BPR juga dikaitkan dengan misi pendirian BPR itu sendiri.

Dalam praktiknya kegiatan BPR adalah sebagai berikut:

1. Menghimpun dana hanya dalam bentuk:
 - Simpanan tabungan
 - Simpanan deposito
2. Menyalurkan dana dalam bentuk:
 - Kredit Investasi
 - Kredit Modal Kerja
 - Kredit Perdagangan

Karena keterbatasan yang dimiliki oleh BPR, maka ada beberapa larangan yang tidak boleh dilakukan BPR. Larangan ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

- Menerima simpanan giro
- Mengikuti kliring
- Melakukan kegiatan valuta asing
- Melakukan kegiatan perasuransia

C. KEGIATAN BANK CAMPURAN DAN BANK ASING

Bank-bank asing dan bank campuran yang bergerak di Indonesia adalah jenis bank umum. Kegiatan bank asing dan bank campuran memiliki tugas yang sama dengan kegiatan bank umum lainnya. Yang membedakan kegiatannya dengan bank umum milik Indonesia adalah mereka dikhususkan dalam bidang-bidang tertentu dan ada larangan tertentu pula dalam melakukan kegiatannya.

Adapun kegiatan bank asing dan bank campuran di Indonesia dewasa ini adalah:

1. Dalam mencari dana bank asing dan bank campuran juga membuka simpanan giro dan simpanan deposito namun dilarang menerima simpanan dalam bentuk tabungan.
2. Dalam hal pemberian kredit yang diberikan lebih diarahkan ke bidang-bidang tertentu saja seperti dalam bidang:
 - Perdagangan internasional
 - Bidang industri dan produksi
 - Penanaman modal asing/campuran
 - Kredit yang tidak dapat dipenuhi oleh bank swasta nasional
3. Sedangkan khusus untuk jasa-jasa bank lainnya juga dapat dilakukan oleh bank umum campuran dan asing sebagaimana layaknya bank umum yang ada di Indonesia berikut ini.
 - Jasa Transfer
 - Jasa Kliring

- Jasa Inkaso
- Jasa jual beli valuta asing
- Jasa *Bank Card*(kartu kredit)
- Jasa Bank Draft
- Jasa *Safe Deposit Box*
- Jasa pembukaan dan pembayaran L/C
- Jasa Bank Garansi
- Jasa Bank Notes
- Jasa jual beli *Travellers Cheque*
- Dan jasa bank umum lainnya

Appendix 2. Questionnaire

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Developing Banking Komik as One of Learning Media in the Introduction to Banking to Improve Students' Interest in Introduction to Banking Subject in Accounting Class At SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Peneliti : Mella Retnaningdyah

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media komik perbankan. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kebenaran definisi dan konsep					
5	Keruntutan konsep					
6	Kebenaran Materi					
7	Kesesuaian Gambar dan Materi					
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi					
9	Kejelasan contoh yang diberikan					
10	Kesesuaian tokoh komik untuk memperjelas materi					
ASPEK PEMBELAJARAN						
11	Kejelasan materi untuk dipahami					
12	Kemudahan materi untuk dipelajari					
13	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa					
14	Kemampuan untuk mendorong minat belajar siswa					
ASPEK BAHASA						
15	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik					
16	Kebakuan istilah yang digunakan					
17	Bahasa yang mudah dimengerti					
18	Keefektifan dalam penggunaan kalimat					
19	Ketepatan tata bahasa dan ejaan					

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta,2015

Ahli Materi

(.....)

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Developing Banking Komik as One of Learning Media in the Inroduction to Banking to Improve Students' Interest in Introduction to Banking Subject in Accounting Class At SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Peneliti : Mella Retnaningdyah

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media komik perbankan. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Media Komik Perbankan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan cover komik					
2	Kesesuaian ukuran huruf judul komik					
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam cover komik					
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
5	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan					
6	Ketepatan background yang digunakan					
7	Kesesuaian tata letak					
8	Kesesuaian pola penyetikan					
9	Komposisi warna yang teratur					
10	Kejelasan ilustrasi					
11	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan					
12	Kemenarikan gambar yang digunakan					
13	Ketepatan ekspresi pada setiap tokoh					
14	Kesesuaian tokoh yang digunakan					
15	Kesatuan tokoh dengan materi					
16	Keseimbangan bentuk					
17	Keseimbangan garis					
18	Keseimbangan warna					
19	Keseimbangan tokoh					
20	Keseimbangan huruf					
21	Ketepatan pemilihan tempat atau setting					
22	Kesesuaian ukuran kertas yang digunakan					
23	Kesesuaian jenis kertas yang digunakan					
24	Kesesuaian desain pada setiap halaman komik					
25	Kelayakan komik untuk dijadikan media pembelajaran					

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

3. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
4. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta,2015

Ahli Media

(.....)

KUISIONER
LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Developing Banking Komik as One of Learning Media in the Inroductiion to Banking to Improve Students' Interest in Introduction to Banking Subject in Accounting Class At SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Peneliti : Mella Retnaningdyah

Ahli Media :

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai guru tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media komik perbankan. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran					
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
3	Kesesuaian materi dengan indikator					
4	Kebenaran definisi dan konsep					
5	Keruntutan konsep					
6	Kebenaran Materi					
7	Kesesuaian Gambar dan Materi					
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi					
9	Kejelasan contoh yang diberikan					
10	Kesesuaian tokoh komik untuk memperjelas materi					
ASPEK PEMBELAJARAN						
11	Kejelasan materi untuk dipahami					
12	Kemudahan materi untuk dipelajari					
13	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa					
14	Kemampuan untuk mendorong minat belajar siswa					
ASPEK BAHASA						
15	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik					
16	Kebakuan istilah yang digunakan					
17	Bahasa yang mudah dimengerti					
18	Keefektifan dalam penggunaan kalimat					
19	Ketepatan tata bahasa dan ejaan					

B. Aspek Tampilan Media Komik Perbankan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan cover komik					
2	Kesesuaian ukuran huruf judul komik					
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam cover komik					
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					
5	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan					
6	Ketepatan background yang digunakan					
7	Kesesuaian tata letak					
8	Kesesuaian pola penyetikan					
9	Komposisi warna yang teratur					
10	Kejelasan ilustrasi					
11	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan					
12	Kemenarikan gambar yang digunakan					
13	Ketepatan ekspresi pada setiap tokoh					
14	Kesesuaian tokoh yang digunakan					
15	Kesatuan tokoh dengan materi					
16	Keseimbangan bentuk					
17	Keseimbangan garis					
18	Keseimbangan warna					
19	Keseimbangan tokoh					
20	Keseimbangan huruf					
21	Ketepatan pemilihan tempat atau setting					
22	Kesesuaian ukuran kertas yang digunakan					
23	Kesesuaian jenis kertas yang digunakan					
24	Kesesuaian desain pada setiap halaman komik					
25	Kelayakan komik untuk dijadikan media pembelajaran					

C. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

D. Komentar dan Saran

E. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

5. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
6. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta,2015

Guru

(.....)

**KUISIONER PENILAIAN SISWA TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK PERBANKAN YANG DIKEMBANGKAN**

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Tuliskan identitas anda dengan benar
2. Perhatikan dengan seksama setaiiap pertanyaan yang ada
3. Berikan jawaban anda pada setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini, berikan tanda (√) pada jawaban anda
4. Kuisisioner ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat anda tentang pembelajaran komik perbankan

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat Baik

4 : Baik

3 : Cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

A. Aspek Penilaian Media dan Materi

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK MATERI						
1	Kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran					
2	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi					
3	Kejelasan contoh yang diberikan					
4	Kemudahan materi untuk dipelajari					
ASPEK PEMBELAJARAN						
5	Kejelasan materi untuk dipelajari					

6	Kemampuan media komik perbankan untuk mendorong minat belajar siswa					
7	Kemampuan komik perbankan untuk menarik perhatian siswa					
8	Ketertarikan terhadap media yang digunakan					
9	Bahasa yang digunakan mudah untuk dimengerti					
ASPEK MEDIA						
10	Kemenarikan cover komik					
11	Ketepatan gambar yang digunakan dalam cover komik					
12	Pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf					
13	Ketepatan background yang digunakan					
14	Komposisi warna yang teratur					
15	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan					
16	Kesesuaian tokoh yang digunakan					
17	Keseimbangan bentuk					
18	Kemenarikan desain media pembelajaran					
19	Kelayakan komik untuk dijadikan media pembelajaran					

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

**ANGKET MINAT BELAJAR SISWA
TERHADAP DASAR-DASAR PERBANKAN**

Petunjuk Pengisian Angket :

1. Perhatikan dengan seksama setiap pertanyaan yang ada
2. Anda akan diminta untuk memberikan penilaian tentang minat belajarsiswa
3. Jawablah pertanyaan dibawah ini sesuai dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya
4. Angket ini digunakan untuk mengetahui minat belajar dasar-dasar perbankan dan tidak ada pengaruh terhadap nilai mata pelajaran yang bersangkutan
5. Berikan jawaban anda pada setiap pertanyaan pada lembar evaluasi ini, berikan tanda (√) pada jawaban anda

Keterangan penilaian :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya memperhatikan penjelasan materi materi yang disampaikan pada saat pembelajaran					
2	Saya mengikuti dengan seksama setiap penjelasan yang disampaikan oleh guru					
3	Saya lebih merasa senang ketika mengikuti pembelajaran dasar-dasar perbankan					
4	Saya senang mengerjakan soal-soal perbankan yang diberikan					

5	Dengan buku komik saya merasa bangga dan tertarik pada saat mengikuti pelajaran perbankan					
6	Dengan buku komik saya bersemangat pada saat membaca materi perbankan yang diberikan					
7	Dengan buku komik saya lebih berkonsentrasi pada saat mengikuti penjelasan materi					
8	Saya fokus dalam memahami setiap penjelasan dari guru					
9	Saya lebih tertarik ingin belajar tentang Perbankan					
10	Saya berdiskusi dengan teman jika menemukan kesulitan dalam mengerjakan soal-soal akuntansi					
11	Saya lebih menyukai pembelajaran perbankan dibandingkan dengan pelajaran lain					
12	Saya lebih senang mengerjakan soal-soal perbankan dibandingkan pelajaran lain					
13	Dengan buku komik saya antusias pada saat mengikuti pelajaran perbankan					
14	Saya aktif bertanya kepada guru					

Yogyakarta, Maret 2015

Siswa

(.....)

Appendix 3. Picture of media expert 1 questionnaire

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Developing Banking Komik as One of Learning Media in the Introduction to Banking to Improve Students' Interest in Introduction to Banking Subject in Accounting Class At SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Peneliti : Mella Retnaningdyah

Ahli Media : Prof. Sukirno, Ph.D.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media komik perbankan. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik
 4 : Baik
 3 : cukup Baik
 2 : Kurang Baik
 1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Media Komik Perbankan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan cover komik			✓		
2	Kesesuaian ukuran huruf judul komik				✓	
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam cover komik			✓		
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf			✓		
5	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan				✓	
6	Ketepatan background yang digunakan				✓	
7	Kesesuaian tata letak dan pola penyetikan				✓	
8	Komposisi warna yang teratur			✓		
9	Kejelasan ilustrasi			✓		
10	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan			✓		
11	Kemenarikan gambar yang digunakan			✓		
12	Ketepatan ekspresi pada setiap tokoh			✓		
13	Kesesuaian tokoh yang digunakan			✓		
14	Kesatuan tokoh dengan materi			✓		
15	Keseimbangan bentuk, garis, warna, tokoh, dan huruf			✓		
16	Ketepatan pemilihan tempat atau setting				✓	
17	Kesesuaian ukuran kertas yang digunakan			✓		
18	Kesesuaian jenis kertas yang digunakan			✓		
19	Kesesuaian desain pada setiap halaman komik			✓		
20	Kelayakan komik untuk dijadikan media pembelajaran			✓		

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	nomor halaman tidak ada	tambah
2.	tulisan "TEET" tidak jelas, dan huruf lainnya.	tebal kan & warnai

3. Hal ke 2 (kompetensi) uti & Dora tambah judul

di atas KI & KD
beri judul
nama mapel
nama judul / tem

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

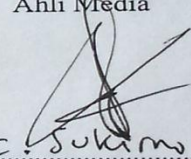
3. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

2 4. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 11-3-2015

Ahli Media


Prof. Sukarno, Ph.D.

Appendix 4. Picture of media expert 2 questionnaire

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Developing Banking Komik as One of Learning Media in the Inroduction to Banking to Improve Students' Interest in Introduction to Banking Subject in Accounting Class At SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Peneliti : Mella Retnaningdyah

Ahli Media : Mahendra A D

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli media tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media komik perbankan. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan Media Komik Perbankan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan cover komik			X		
2	Kesesuaian ukuran huruf judul komik				X	
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam cover komik			X		
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf			X		
5	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan				X	
6	Ketepatan background yang digunakan				X	
7	Kesesuaian tata letak dan pola pengetikan				X	
8	Komposisi warna yang teratur		X			
9	Kejelasan ilustrasi		X			
10	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan			X		
11	Kemenarikan gambar yang digunakan			X		
12	Ketepatan ekspresi pada setiap tokoh				X	
13	Kesesuaian tokoh yang digunakan				X	
14	Kesatuan tokoh dengan materi				X	
15	Keseimbangan bentuk, garis, warna, tokoh, dan huruf			X		
16	Ketepatan pemilihan tempat atau setting				X	
17	Kesesuaian ukuran kertas yang digunakan				X	
18	Kesesuaian jenis kertas yang digunakan			X		
19	Kesesuaian desain pada setiap halaman komik			X		
20	Kelayakan komik untuk dijadikan media pembelajaran			X		

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	COVER kurang menarik	Perbaiki halaman
2	komposisi warna kurang	
3	Pemilihan ukuran & jenis font kurang	

C. Komentar dan Saran

Kami menyukai teraunil seabidnya
diperbaiki atau komposisi font dan ukuran
gambar. Aliran lebih teraunil jika dibuat
Berwarna dengan kualitas harus diperbaiki.

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

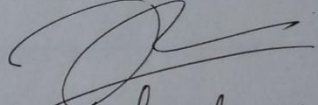
§. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 4-03-2015

Ahli Media


(.....) N

Appendix 5. Picture of material expert questionnaire

KUISIONER

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Developing Banking Komik as One of Learning Media in the Inroduction to Banking to Improve Students' Interest in Introduction to Banking Subject in Accounting Class At SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Peneliti : Mella Retnaningdyah

Ahli Media : Amanita Novi - Y, M.Si.

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media komik perbankan. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : cukup Baik

2 : Kurang Baik

1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar				✓	
3	Kesesuaian materi dengan indikator				✓	
4	Kebenaran definisi dan konsep				✓	
5	Keruntutan konsep			✓		
6	Kebenaran Materi				✓	
7	Kesesuaian Gambar dan Materi			✓		
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi				✓	
9	Kejelasan contoh yang diberikan				✓	
10	Kesesuaian tokoh komik untuk memperjelas materi				✓	
ASPEK PEMBELAJARAN						
11	Kejelasan materi untuk dipahami				✓	
12	Kemudahan materi untuk dipelajari				✓	
13	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa			✓		
14	Kemampuan untuk mendorong minat belajar siswa			✓		
ASPEK BAHASA						
15	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓	
16	Kebakuan istilah yang digunakan				✓	
17	Bahasa yang mudah dimengerti				✓	
18	Keefektifan dalam penggunaan kalimat				✓	
19	Ketepatan tata bahasa dan ejaan				✓	

B. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

- Ada percakapan ttg materi yg diulang sdh dijelaskan di awal, dibelakang diulang lagi

- Prolognya terlalu panjang shg kurang menarik utk siswa kon terlalu bertele² tdk langsung masuk ke pokok pembahasan / materi.

- Lebih menarik lagi kalau gambar berwarna, bahasa tdk terlalu baku

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan :

1. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.

② Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 5 Maret 2015

Ahli Materi

(Ananitz Nuri Y. M. S.)

Appendix 6. Picture of teacher questionnaire

KUISIONER
LEMBAR VALIDASI GURU

Judul Penelitian : Developing Banking Komik as One of Learning Media in the Introduction to Banking to Improve Students' Interest in Introduction to Banking Subject in Accounting Class At SMK Negeri 1 Wonosari Academic Year of 2014/2015

Sasaran Media : Siswa kelas X SMK

Mata Pelajaran : Dasar – Dasar Perbankan

Peneliti : Mella Retnaningdyah

Ahli Media : Sri Yayuk , S.Pd .

Petunjuk :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai guru tentang kualitas materi pembelajaran yang sedang dikembangkan dengan media komik perbankan. Pendapat, saran, penilaian dan kritik yang membangun dari Bapak/Ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media komik perbankan ini. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya Bapak/Ibu dapat memberikan tanda “√” untuk pendapat Bapak/Ibu pada kolom dibawah skala 1,2,3,4, dan 5.

Keterangan skala penilaian :

5 : Sangat baik
4 : Baik
3 : cukup Baik
2 : Kurang Baik
1 : Sangat Kurang Baik

Komentar atau saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terima kasih.

A. Aspek penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan.

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK PENYAJIAN MATERI						
1	Kejelasan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran				✓	
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					✓
3	Kesesuaian materi dengan indikator					✓
4	Kebenaran definisi dan konsep					✓
5	Keruntutan konsep				✓	
6	Kebenaran Materi					✓
7	Kesesuaian Gambar dan Materi					✓
8	Ketepatan contoh untuk memperjelas isi materi					✓
9	Kejelasan contoh yang diberikan					✓
10	Kesesuaian tokoh komik untuk memperjelas materi					✓
ASPEK PEMBELAJARAN						
11	Kejelasan materi untuk dipahami					✓
12	Kemudahan materi untuk dipelajari					✓
13	Kemampuan media untuk mendorong rasa ingin tahu siswa					✓
14	Kemampuan untuk mendorong minat belajar siswa					✓
ASPEK BAHASA						
15	Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik					✓
16	Kebakuan istilah yang digunakan					✓
17	Bahasa yang mudah dimengerti					✓
18	Keefektifan dalam penggunaan kalimat					✓
19	Ketepatan tata bahasa dan ejaan					✓

B. Aspek Tampilan Media Komik Perbankan

No	Indikator	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
ASPEK TAMPILAN						
1	Kemenarikan cover komik				✓	
2	Kesesuaian ukuran huruf judul komik					✓
3	Ketepatan gambar yang digunakan dalam cover komik				✓	
4	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓	
5	Ukuran gambar sesuai dengan kebutuhan					✓
6	Ketepatan background yang digunakan				✓	
7	Kesesuaian tata letak dan pola pengetikan					✓
8	Komposisi warna yang teratur				✓	
9	Kejelasan ilustrasi					✓
10	Keterbacaan teks atau tulisan yang digunakan				✓	
11	Kemenarikan gambar yang digunakan					✓
12	Ketepatan ekspresi pada setiap tokoh					✓
13	Kesesuaian tokoh yang digunakan					✓
14	Kesatuan tokoh dengan materi					✓
15	Keseimbangan bentuk, garis, warna, tokoh, dan huruf				✓	
16	Ketepatan pemilihan tempat atau setting					✓
17	Kesesuaian ukuran kertas yang digunakan					✓
18	Kesesuaian jenis kertas yang digunakan				✓	
19	Kesesuaian desain pada setiap halaman komik					✓
20	Kelayakan komik untuk dijadikan media pembelajaran				✓	

C. Kebenaran penyajian materi, pembelajaran, dan bahasa yang digunakan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Penyajian materi tidak runtut sesuai isi indikator yaitu smp pengenalan seharusnya sejarah, tdk langsung fungsi	1. Penyajian materi diurutkan & penyertaan, & lanjut sejarah, baru ke fungsi

D. Komentar dan Saran

Media ini sangat menarik untuk usia siswa SMK
dan dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.

Sarannya: gambar/background gambar akan lebih
menarik dan merangsang siswa membaca jika gambarnya berwarna.

E. Kesimpulan

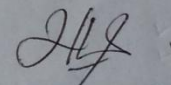
Produk pengembangan ini dinyatakan :

5. Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi.
6. Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

(lingkari salah satu pilihan kelayakan tersebut)

Yogyakarta, 10 - 3 - 2015

Guru



(.....SRI YAJUK S.Pb.....)

Appendix 7. Table 15. Result of small group trial

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	Average Score
1	ARLANDA DIAH	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3,6
2	DWILESTARI	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3,6
3	FITRI ASTUTI	4	4	4	5	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	3	3,6
4	NOVITA ANJAR ANI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	2	4	3	3	4	3,6
5	REFI NUR YUNIASIH	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3,8
6	RIRIS FAJARWATI	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3,6
7	TRİYANI	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3,1
8	WAHYU RURI K	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	4	3,6
Total Average Score																					3,6

Appendix 8. Table 16. Result of field group trial

NO	NAMA	QUESTIONNAIRE POINT NUMBER																			Average Score
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	
1	Afifah Angin Tirta	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	3	4	4	2	4	3	5	4	4
2	Alvia Nur Astuti	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3,3
3	Aprilia Susanti	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4,1
4	Ayu Putri Ramadan	2	4	4	5	5	5	5	4	3	3	4	2	3	4	3	4	2	4	4	3,7
5	Chotimah	4	5	4	5	5	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	5	3,9
6	Devi Saputri P	4	5	5	5	4	5	5	3	4	5	4	4	3	4	2	4	4	4	5	4,2
7	Dian Anggraini	4	5	4	5	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	5	3,9
8	Dwi Anjarwati	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3,6
9	Eveline A	4	5	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3,9
10	Febri Krisniyanti	4	3	4	5	4	4	5	5	4	3	4	4	3	3	4	5	4	4	5	4,1
11	Hesti Suheni	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3,6
12	Intan Putriana	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	3,3
13	Krisna Widayati	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3,6
14	Nia Oktaviani	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3,9
15	Nur Lailatul K	3	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	2	3	2,9
16	Rezalia Dhica F	4	4	3	4	3	5	5	4	5	4	3	3	3	3	2	4	3	5	4	3,7
17	Risa Furiyanti	4	5	4	5	5	4	3	4	5	3	4	4	4	4	3	4	3	4	5	4,1
18	Rochmawati Puji A	4	5	5	5	5	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3,9
19	Susy Lestari	4	5	4	4	5	5	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	4	5	3,9

NO	NAME	QUESTIONNAIRE POINT NUMBER																		Average Score	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18		19
20	Tri Handoko	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3,7
21	Wimbi Dwi Cahyani	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3,7
22	Winda Yuni Astuti	4	3	4	5	4	5	5	4	4	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3,8
23	Wiwit Widowati	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3,5
24	Yusida Indri A	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4
												Total Average Score								3,8	

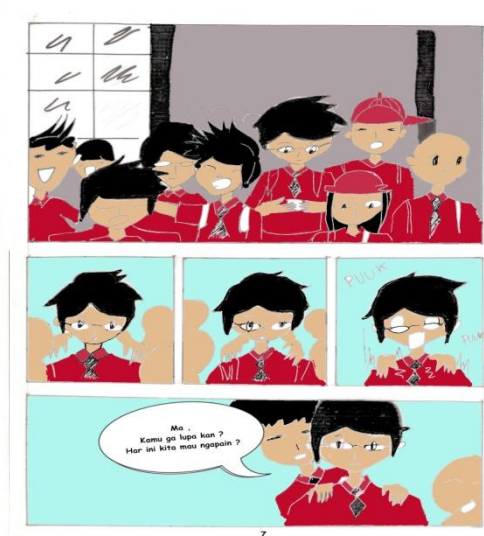
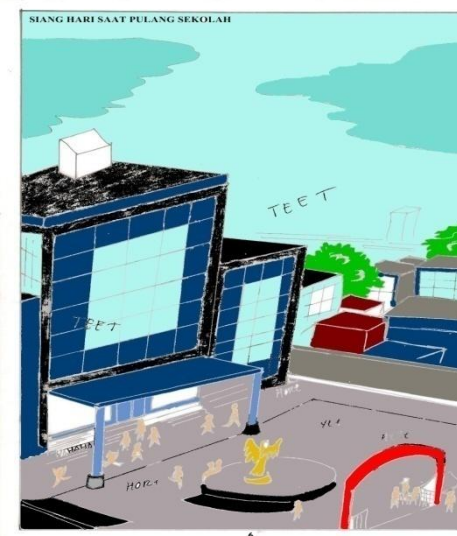
Appendix 9. Table 17. Result of early interest

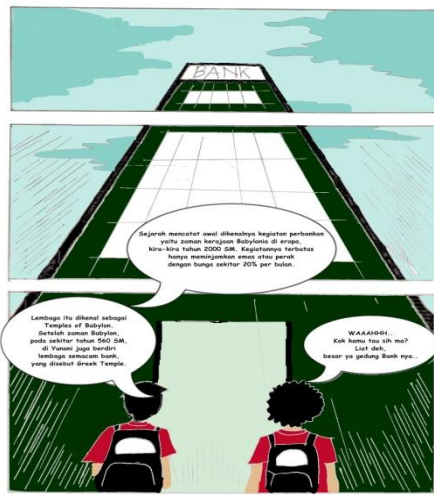
NO	NAMA	A	B	C	D	E	F	G
1	AFIFAH ANGIN TIRTA	4	4	4	4	3,5	3	4
2	ALVIA NUR ASTUTI	4,5	3,5	4	4	3,5	3	3,5
3	APRILIA SUSANTI	4	4	4	3	3,5	3	2,5
4	AYU PUTRI RAMADANI	4,5	3,5	4	3,5	4	3	3
5	CHOTIMAH	4,5	4	3,5	3,5	4	3	3
6	DEVI SAPUTRI P	4	4	3,5	4	4	3	4
7	DIAN ANGGRAINI	4	4	4	4	4	3	4
8	DWI ANJARWATI	4	4	4	4	4	4	3,5
9	EVELINE A	4	4	4	3,5	4	3	3
10	FEBRI KRISNIYANTI	4	4	4	4	4	3	3,5
11	HESTI SUHENI	3	4	3,5	3	3,5	3	3
12	INTAN PUTRIANA	4	4	4	4	3,5	3	3,5
13	KRISNA WIDAYATI	4	4	3,5	4	4	3	4
14	NIA OKTAVIANI	4	4	4	3	3,5	3	2,5
15	NUR LAILATUL K	4	3,5	3	3,5	3,5	3	3,5
16	REZALIA DHICA F	4	4	3,5	4	4,5	3	3,5
17	RISA FURIYANTI	4	4	4	4	4	3	4
18	ROCHMAWATI PUJI	4	3,5	3,5	4	3,5	3	3
19	SUSY LESTARI	4	4	4	4	4	3,5	3,5
20	TRI HANDOKO	4	4	4	3	3,5	3	4
21	WIMBI DWI CAHYANI	4	3,5	3,5	4	4	3	3
22	WINDA YUNI ASTUTI	4	3	3,5	4	3,5	3	3,5
23	WIWIT WIDOWATI	4	4	3,5	3,5	4,5	3	3
24	YUSIDA INDRI A	4,5	4	4	4	4,5	3	4
TOTAL		97	92,5	87	89,5	92,5	73,5	82
AVERAGE SCORE		81%	77%	73%	75%	77%	61%	68%

Appendix 10. Table 18. Result of final interest

NO	NAMA	A	B	C	D	E	F	G
1	AFIFAH ANGIN TIRTA	4	4,5	5	4,5	4,5	3,5	4,5
2	ALVIA NUR ASTUTI	4	4,5	4	4	4	3	4
3	APRILIA SUSANTI	4	4,5	4,5	4	4,5	4	4
4	AYU PUTRI RAMADANI	4,5	4,5	4,5	3,5	5	3	4
5	CHOTIMAH	4	5	4	4	4,5	3,5	4
6	DEVI SAPUTRI P	4	4,5	5	4,5	5	3,5	4
7	DIAN ANGGRAINI	4	5	5	4,5	4,5	3,5	4,5
8	DWI ANJARWATI	4	4,5	4,5	4	4,5	3,5	4,5
9	EVELINE A	4	4,5	4,5	3,5	5	3	4
10	FEBRI KRISNIYANTI	4	4,5	5	4,5	4,5	3	4
11	HESTI SUHENI	4	5	4,5	3,5	4	3	3,5
12	INTAN PUTRIANA	5	4	4,5	4,5	5	3,5	4
13	KRISNA WIDAYATI	4	4,5	4,5	4	5	3	4,5
14	NIA OKTAVIANI	4	4,5	4,5	4	4	4	4
15	NUR LAILATUL K	4	4,5	5	4	4	3,5	4,5
16	REZALIA DHICA F	5	4,5	5	4,5	5	3	4
17	RISA FURIYANTI	4	4,5	5	4,5	4,5	3	4,5
18	ROCHMAWATI PUJI A	4	4	5	4	4	3	4
19	SUSY LESTARI	4	4,5	4,5	4	4,5	4	4
20	TRI HANDOKO	4	4,5	5	4	3,5	3	3
21	WIMBI DWI CAHYANI	4	4	4	4	4	3,5	4
22	WINDA YUNI ASTUTI	4	4	5	4	4,5	3	4,5
23	WIWIT WIDOWATI	4	4,5	4,5	4,5	5	3,5	4
24	YUSIDA INDRI A	4,5	4	5	4,5	5	3,5	4,5
TOTAL		99	107	112	99	108	80	98,5
AVERAGE SCORE		83%	89%	93%	83%	90%	67%	82%

Appendix 11. Picture full of printed out comic







Di sini dijelaskan secara singkat sejarah bank-bank milik pemerintah Bank Nasional

Bank Sentral di Indonesia adalah Bank Indonesia (BI) berdasarkan U.U. No. 13 Tahun 1968. Kemudian diumumkan lagi di U.U. No. 23 Tahun 1999, Bank ini sebelumnya berasal dari De Javasche Bank yang diumumkan tahun 1945.

Bank Rakyat Indonesia dan Bank Ekspor Impor berasal dari De Algemeen Volksrecht Bank, kemudian diubah menjadi Bank Yangkut dengan nama Bank Nasional Indonesia (BNI) Uchi II yang bergerak di bidang rural dan urban. Bidang rural jadi BRI, bidang urban jadi Bank Ekspor Impor

Bank Mandiri Bank ini merupakan hasil merger antara Bank Bumi Daya (BBD), Bank Dagang Negara (BDN), Bank Pembangunan Indonesia (BAPINDO) dan Bank Ekspor Impor (Bank Ekoi). Hasil merger keempat bank ini diumumkan pada tahun 1999

20

ada lagi ah, jatin perbankkan berdasarkan fungsinya Bank umum itu yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional Bank umum agab semua jatin perbankkan yang ada. Juga ada ah yang namanya diumumkan di seluruh wilayah Indonesia. Banknya ah four jenis (rekening). Bank umum biasa disebut bank komersial (commercial bank)

Kelain Bank Perkreditan Rakyat (BPR) itu bank yang melaksanakan kegiatan usaha secara konvensional dan berdasarkan prinsip syariah yang dalam kegiatannya tidak membolehkan jasa simpan dan dalam penyaluran. Jadi jatin perbankkan yang ditawarkan BPR jatin lebih sempit dibanding sama kegiatan atau jatin bank umum.

Ada ada Bank-bank plus merek (bank pemerintah) mau. Bank Negara Indonesia (BNI), Bank Rakyat Indonesia (BRI), Bank Pembangunan Negeri (BPN), Bank Mandiri

21

Pagi hari nya di sekolah

ahh kamin, tait pagi kenapa tidak membahas penak?

Iya, jatin ku baik. Eh, ada mau apa sih?

22

Eh eh... itu mau. Loh ada mbak-mbak yang bikin tabungan aku kemarin ya?

mau ah mau? Kayaknya ada acara dari Bank Bersama.

kenapa yuh?

Let's Go, Kama!!

pernah mbak? Itu ada mau apa ya? Dari Bank Bersama ya...

ahh begini dek. Itu ada promosi dan sosialisasi produk baru dek dari bank bersama

23

ada itu mbak? makudanya produk apa masuk?

WAAHHH!!!

ini lho... tabungan khusus buat pelajar dek.

begini ana tabungan seperti apa? kemarin mbak? Itu juga pelajar?

ini dia dek aja ngobrolnya.

Kemarin punya adek juga tabungan pelajar. saya masih ingat, nama adek siapa?

24

kita mau tanya-tanya aja mbak.

Iya ini mbak, seputang dari bank kemarin pikiraku cuma sejarahnya dia... fungsinya, sama kegiatan-kegiatanya.

—waaahh... Tertarik tau juga ya? dengan senang hati mbak mau jatinin, mau tanya apa kalian?

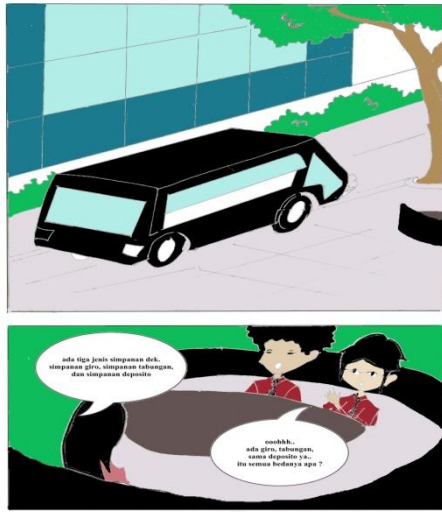
begini mbak... Bank itu kegiatannya apa aja mbak?

ahh... Kegiatan bank ya... Jadi bank umum seperti kita ini, kegiatannya itu menghimpun dana, menyalurkan dana, dan juga ada jasa bank yang lain.

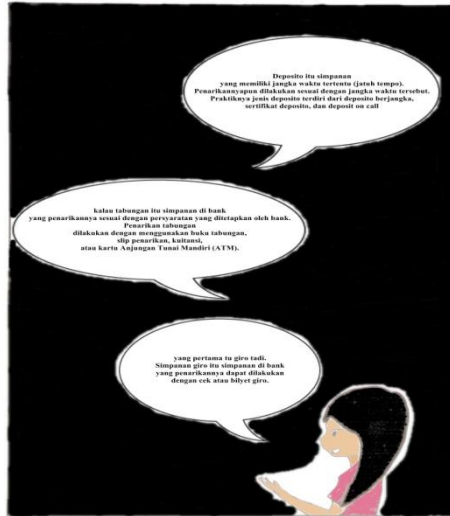
Iya, menghimpun dana itu berarti menabung ya mbak?

Iya dek

25



26



27



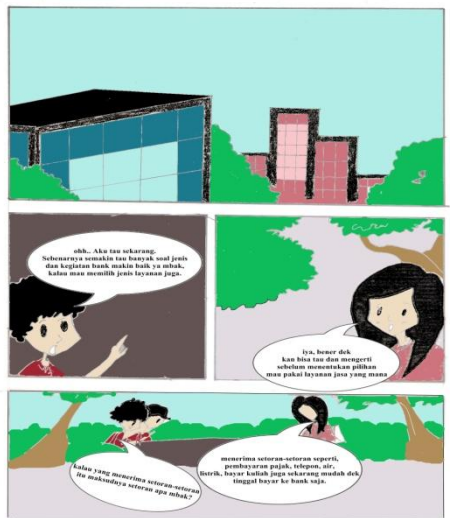
28



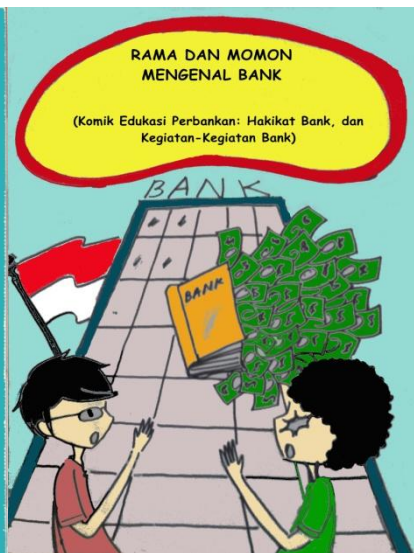
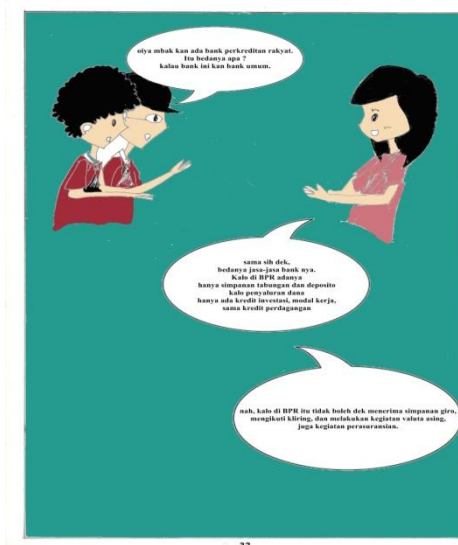
29



30



31



Appendix 12. Picture of research held





Appendix 13. Picture of research document


PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
 Alamat : Jl. Brigjen. Katamsno No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN
 Nomor : 319/KPTS/III/2015

Membaca : Surat dari Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor : 491/UN34.18/LT/2014 ,
 hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang
 Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
 2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang
 Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan
 Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
 3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor
 38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah
 Istimewa Yogyakarta;

Dijinkan kepada :
 Nama : **MELLA RETNANINGDYAH NIM : 11403244072**
 Fakultas/Instansi : Ekonomi / Universitas Negeri Yogyakarta
 Alamat Instansi : Karangmalang Yogyakarta 55281
 Alamat Rumah : Sumberjo, Ngawu, Playen, Gunungkidul
 Keperluan : Ijin Penelitian Dengan Judul : "DEVELOPING BANKING COMIC AS ONE
 LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENTS' INTEREST IN INTRODUCTION
 TO BANKING SUBJECT IN ACCOUNTING CLASS AT SMK NEGERI 1
 WONOSARI ACADEMIC YEAR OF 2014/2015

Lokasi Penelitian : SMK N 1 Wonosari
 Dosen Pembimbing : Prof. Sukirno. M.Si.Ph.D
 Waktunya : Mulai tanggal : 18/03/2015 sd. 18/06/2015
 Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala
 Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari
 Pada Tanggal 18 Maret 2015
 An. BUPATI GUNUNGKIDUL


Drs. AZIS SALEH
 NIP. 19660603 198602 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala Sekolah SMK N 1 Wonosari Kab. Gunungkidul. ;
6. Arsip. ;