

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO *EXPLAINER* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI

Hanifatul Mafazah

*Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
buidasleman@gmail.com*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan kelayakan media video explainer untuk pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Dick&Carey dengan sepuluh tahapan. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru ekonomi. Media diujicobakan kepada tiga siswa, enam siswa, dan 26 siswa. Penelitian dilaksanakan di MAN Yogyakarta III. Pengumpulan data menggunakan angket skala Likert. Penelitian menunjukkan video explainer “Layak” sebagai media pembelajaran. Penilaian dari ahli materi “Baik” dengan skor rata-rata 3,92. Penilaian dari ahli media “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,13. Penilaian dari guru “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,09. Penilaian dari siswa saat uji coba satu-satu “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,50. Penilaian dari siswa saat uji coba kelompok kecil “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,27. Penilaian dari siswa saat uji coba kelompok besar “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,03.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Video Explainer Model Infographic*

DEVELOPING LEARNING MEDIA USING THE VIDEO EXPLAINER FOR THE ECONOMICS SUBJECT

Abstract: This study aimed to investigate the process of developing and the appropriateness of the video explainer learning media of the infographic model to assist economics learning in Grade X for the topic of management. This was a research and development study using Dick & Carey’s model consisting of 10 stages. The validation was done by materials experts, media experts, and economics teachers. The developed media were tried to three students, six students, and 26 students. The study was conducted at MAN Yogyakarta III. The data were collected through interviews and a Likert-scale questionnaire. The results of the study showed that the video explainer was appropriate as learning media. The evaluation by the materials experts showed a mean score of 3.92, which was good. The evaluation by the media experts showed a mean score of 4.13, which was very good. The evaluation by the teachers showed a mean score of 4.09, which was very good. The evaluation by the students in the one-to-one tryout showed a mean score of 4.50, which was very good. The evaluation by the students in the small-group tryout showed a mean score of 4.27, which was very good. The evaluation by the students in the large-group tryout showed a mean score of 4.03, which was good.

Keywords: *Learning Media, Video Explainer of Infographic Model*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur dinamis yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Woro Winuhasih (2016: 1), “media pembelajaran digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan.” Sehingga penggunaan

media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, yaitu terbantunya pencapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, salah satunya melalui teknologi berbasis komputer. Menurut Ariesto Hadi Sutopo (dalam Rizky 2014: 4-5), pembuatan media pembelajaran berbasis komputer melalui beberapa tahapan sebagai berikut. Tahap *concept*, perencanaan media berdasarkan kebutuhan (*need*). Tahap *design*, tinjauan desain yang berorientasi objek. Tahap *materials collecting*, proses pengumpulan bahan atau materi. Tahap *assembly*, proses pembuatan media sesuai perencanaan desain awal. Tahap *testing*, proses uji coba produk layak atau tidak jika digunakan. Tahap *distribution*, proses penyebarluasan produk yang telah dibuat.

Proses pengembangan media pembelajaran diawali dengan observasi pembelajaran ekonomi, wawancara dengan dua guru mata pelajaran ekonomi, dan wawancara dengan 17 siswa kelas X peminatan dan lintas minat IPS. Kegiatan observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan keikutsertaan di dalam kelas, termasuk jenis observasi partisipan terstruktur. Wawancara dilakukan dengan 17 siswa secara langsung untuk mengetahui penggunaan media pada kegiatan pembelajaran ekonomi dan respon siswa dalam pembelajaran yang telah berlangsung. Kegiatan observasi dan wawancara merupakan bentuk penelitian pendahuluan yang bertujuan untuk mendapatkan informasi terkait permasalahan yang selama ini terjadi dalam penggunaan media pembelajaran ekonomi. Selanjutnya memberikan solusi yang tepat melalui pengembangan produk media pembelajaran.

Hasil observasi pada tanggal 13-24 Januari 2017 diketahui bahwa, kegiatan pembelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III belum semua guru ekonomi memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah secara optimal. Terdapat empat orang guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi. Dua orang guru menggunakan media *Power Point*, video dari *You Tube* dan media cetak dari surat kabar, sedangkan dua orang guru lainnya menggunakan metode ceramah, diskusi, dan belum menggunakan media pembelajaran.

Fokus penelitian peneliti pada mata pelajaran rumpun ilmu sosial ekonomi kelas X. Peneliti berdiskusi dengan guru pengampu mata pelajaran ekonomi yang menggunakan media pembelajaran berbasis ICT di dalam kelas yang diampunya. Guru pengampu ekonomi menuturkan bahwa, bantuan media sangat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, terlebih materi yang didapatkan dari segi globalnya saja atau bersifat terbatas. Hal ini tentu menjadi masalah bagi siswa, mengingat mereka harus menguasai materi dengan cepat dan benar. Guru pengampu ekonomi menyarankan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran materi manajemen yang bersifat konseptual dan abstrak divisualisasikan. Sehingga melalui media pembelajaran, materi manajemen menjadi mudah untuk diterima siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu ekonomi dan para siswa menunjukkan beberapa fakta sebagai berikut. Selama ini pembelajaran ekonomi siswa kelas X di MAN Yogyakarta III lebih menempatkan guru sebagai subjek pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran berpusat pada guru memungkinkan siswa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini pun dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dibutuhkan media pembelajaran untuk

membantu proses pembelajaran. Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengembangkan sebuah media yang membantu siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru ditemukan suatu produk media yang mampu meningkatkan perhatian dan pencapaian tujuan pada materi pembelajaran. Produk media pembelajaran tersebut adalah video. Oleh karena itu, produk media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk video.

Menurut Munir (2013: 289), kata video berasal dari bahasa Latin, yaitu *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai data penglihatan. Berupa teknologi pengirim sinyal elektronik dari gambar yang bergerak. Video merupakan teknologi perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan pengonstruksian urutan gambar diam. Melalui menyajikan adegan-adegan dalam gerak elektronik. Menurut Agnew dan Kellermen (dalam Munir, 2013: 290), “video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar.” Melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, video merupakan media penyalur pesan atau informasi. Meliputi objek-objek multimedia. Objek-objek tersebut meliputi teks, gambar, grafik, dan suara untuk tujuan tertentu.

Jenis dari video bermacam-macam, diantaranya video explainer. Menurut Irwan Saputra (2014: 6), “video *explainer* adalah video yang membutuhkan 1-2 menit untuk menjelaskan suatu informasi atau pengetahuan.” Oleh karena itu, video *explainer* model *infographic* digunakan pada aspek yang memerlukan visualisasi dari ilmu pengetahuan. Video *explainer* kaya informasi dan lugas apabila dimanfaatkan dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Andi Prastowo (2014: 304-306), kelebihan dari video *explainer* model *infographic* adalah sebagai berikut. Pertama, melalui video siswa mendapatkan isi dan susunan utuh dari suatu materi. Kedua, melalui efek tertentu video dapat memperkokoh proses belajar. Ketiga, melalui video informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di kelas yang berbeda dengan jumlah siswa tidak terbatas. Keempat, melalui penggunaan video, pembelajaran masuk kategori kegiatan pembelajaran mandiri, siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing. Kelima, mampu menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup. Keenam, melalui adanya video *explainer* informasi yang disampaikan jelas. Ketujuh, video *explainer* menjadi sangat berarti saat sebuah informasi memerlukan penjelasan yang mudah dan sederhana, seperti dalam pembelajaran. Kedelapan, sebagai alat bagi ilmuwan seperti ahli komputer dan pakar ekonomi untuk mengembangkan dan mengomunikasikan sebuah konsep. Kesembilan, beragamnya ilustrasi *infographic* memudahkan siswa memahami informasi atau pengetahuan yang cenderung sulit. Kesepuluh, *infographic* dapat meningkatkan kognisi dengan memanfaatkan grafis untuk meningkatkan kemampuan sistem visual siswa.

Seorang guru berusaha agar materi pembelajaran yang disampaikan mampu diserap dan diimplementasikan dengan mudah oleh siswa. Antara lain dengan menggunakan sebanyak mungkin indera yang dimiliki oleh siswa. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk mempelajari sesuatu, semakin mudah diingat apa yang dipelajarinya. John D. Latuheru (1988: 16), mengemukakan peribahasa “*I hear, I forget, I see, I remember, I do, I understand or I know.*” Peribahasa ini berarti saya mendengar, saya lupa, saya melihat, saya ingat, saya melakukan saya mengerti atau

memahami. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer* Model *Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2016/2017.

Peneliti mengambil beberapa penelitian sebagai panduan dan referensi. Pertama, penelitian Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMAN 1 Sedayu.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media dan peningkatan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk akhir memenuhi kualifikasi kelayakan produk. Rerata skor peningkatan minat sebesar 3,92. Kedua, penelitian Tesis dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer yang tervalidasi, memotivasi, dan menyenangkan. Hasil penelitian berupa rerata skor dari validasi para ahli dan penilaian para siswa memperoleh 4,14 masuk pada kategori sangat layak dengan menggunakan skala Likert lima. Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa 85,7% menyatakan bahwa keberadaan media tersebut sangat memotivasi, sedangkan 14,3% menyatakan media tersebut memotivasi. Sebanyak 82,1% siswa menyatakan bahwa keberadaan media tersebut sangat menyenangkan, sedangkan 17,9% siswa menyatakan bahwa media tersebut menyenangkan.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa, pengembangan produk media pembelajaran berbasis komputer yang layak mampu meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hati siswa yang senang dalam belajar. Apabila siswa senang dalam proses pembelajaran, meningkat minat belajar dan motivasi, maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai dengan baik. Oleh karena itu, penelitian pengembangan berupa media pembelajaran berbasis komputer berbentuk video *explainer* memiliki urgensi yang tepat untuk diteliti dan dikembangkan.

MAN Yogyakarta III sebagai lembaga penyelenggara proses kegiatan belajar mengajar memiliki berbagai permasalahan. Beberapa identifikasi masalah sebagai berikut. Pertama, penggunaan media pembelajaran kurang optimal. Kedua, iklim belajar cenderung statis. Ketiga, guru mengalami keterbatasan dalam menuangkan ide kreatif, sehingga belum optimal membuat media pembelajaran sendiri. Keempat, peran guru sebagai fasilitator belum dilakukan sepenuhnya. Kelima, fasilitas laboratorium komputer telah menunjang untuk pembelajaran dengan video, tetapi belum optimal diaplikasikan. Keenam, terbatasnya produk media pembelajaran yang berbasis komputer untuk mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA atau MA.

Secara umum masalah yang dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut. Pertama, bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* pada mata pelajaran ekonomi kelas X materi manajemen? Kedua, bagaimanakah kelayakan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* pada mata pelajaran ekonomi kelas X materi manajemen? Tujuan dari penelitian pengembangan ini sebagai berikut. Pertama, mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen. Kedua, mengetahui kelayakan media

pembelajaran video *explainer* model *infographic* yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen.

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat untuk para guru, para siswa, dan MAN Yogyakarta III sebagai berikut. Pertama, mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan, khususnya mengenai mata pelajaran ekonomi materi manajemen di MAN Yogyakarta III. Kedua, meningkatkan pemanfaatan *software* komputer sebagai media pembelajaran untuk siswa MAN Yogyakarta III. Ketiga, pengalaman yang menarik dan mengesankan dalam pembelajaran ekonomi materi manajemen menggunakan video *explainer*. Keempat, bertambahnya wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan kaya manfaat. Kelima, meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran menggunakan video *explainer* model *infographic*. Keenam, memberikan gambaran proses pembelajaran menggunakan video *explainer* model *infographic*. Ketujuh, meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia. Kedelapan, memberikan ruang kepada guru untuk melakukan improvisasi dalam menyajikan materi pembelajaran. Kesembilan, menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam kegiatan belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan atau sering disebut sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Endang Mulyatiningsih (2014: 161), model penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian diintegrasikan selama proses pengembangan produk. Proses penelitian dan pengembangan dimulai dengan menghasilkan produk berdasarkan temuan uji di lapangan, kemudian divalidasi oleh para ahli. Menurut W. R. Brog dan M. D. Gall (dalam Punaji Setyosari, 2015: 276), penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut. Pertama, mengkaji dan menganalisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan. Kedua, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut. Ketiga, melakukan serangkaian validasi dan uji coba dengan latar tempat yang sama ketika produk tersebut akan digunakan. Keempat, melakukan revisi terhadap hasil validasi dan uji coba.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan rujukan dari Dick&Carey dalam model *The Systematic Design of Instruction*. Menurut Muhammad Atwi Suparman (2014: 5), model *The Systematic Design of Instruction* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut. Pertama, alur pelaksanaan model jelas untuk dilaksanakan. Kedua, arahan diatur dengan simbol tanda panah dan garis putus-putus untuk umpan balik. Ketiga, sistematis, mudah dicerna, dan mudah diikuti. Keempat, relevan diterapkan untuk praktik instruksional. Kelima, penggunaan model ini terus meluas di seluruh dunia. Keenam, langkah-langkahnya logis dan praktis dari tahap awal sampai tahap akhir. Ketujuh, keteraturan ini mampu menciptakan sistem atau produk instruksional yang efektif dan efisien.

Model prosedural Dick&Carey (1978: 9) terdapat 10 tahap. Tahapan-tahap tersebut sebagai berikut. Pertama, analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Kedua, analisis pembelajaran. Ketiga, analisis pembelajar (siswa) dan konteks. Keempat, merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja. Kelima, mengembangkan instrumen atau alat tes. Keenam, mengembangkan strategi pembelajaran. Ketujuh, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran. Kedelapan, merancang dan melakukan evaluasi formatif. Kesembilan, melakukan revisi. Kesepuluh, melakukan evaluasi sumatif.

Subjek yang melakukan validasi dan uji coba dalam penelitian ini terdiri dari para ahli, para guru, para siswa. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli materi dan tiga orang ahli media. Para ahli materi adalah dosen jurusan pendidikan ekonomi FE UNY. Dua ahli media merupakan dosen jurusan pendidikan ekonomi FE UNY dan satu ahli media merupakan dosen STMIK Amikom Yogyakarta. Selanjutnya validasi kepada tiga orang guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III. Uji coba dilakukan kepada beberapa siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III.

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui observasi, wawancara (*interview*), kuesioner (angket), dan dokumentasi. Menurut Sugiyono (2014: 203), observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan dengan teknik lain. Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan terstruktur. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Dalam penelitian pendahuluan yang diamati adalah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran ekonomi oleh guru di MAN Yogyakarta III dan ketika uji coba produk. Observasi untuk mengamati respon siswa saat kegiatan pembelajaran ekonomi dan uji coba produk berlangsung. Menurut Nasution (2003: 113), wawancara merupakan teknik mendapatkan data melalui pemograman verbal dengan responden. Wawancara digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah dan menentukan materi yang akan dikembangkan dalam video *explainer*. Menurut Sugiyono (2014: 199), kuesioner merupakan teknik yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Lembar kuesioner terdiri dari beberapa aspek penilaian, komentar, dan saran. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner tertutup. Kuesioner bertujuan untuk menilai kelayakan video *explainer* berdasarkan aspek pembelajaran, isi materi, komponen video, tampilan dan penyajian, pemrograman, dan suara. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 201), dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dokumentasi yaitu mencari data berupa catatan, transkrip, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh foto-foto mengenai pelaksanaan uji coba produk.

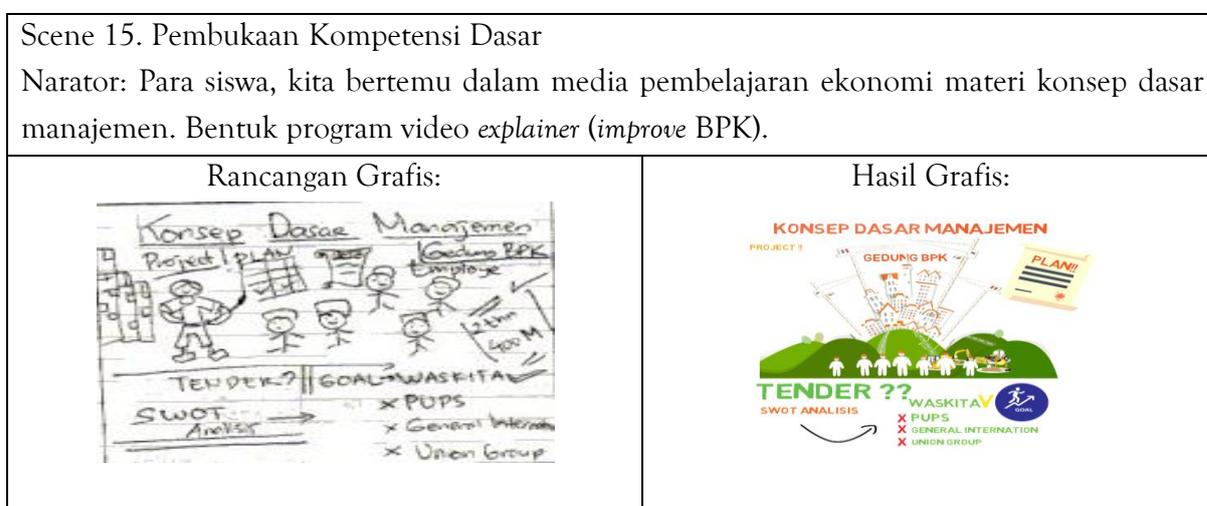
Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data penelitian melalui pengukuran. Pada prinsipnya penelitian adalah pengukuran, maka harus ada alat ukur. Menurut Gulo (dalam Eko Putro Widoyoko, 2012: 51), instrumen penelitian merupakan pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, dan daftar pertanyaan untuk mendapatkan informasi. Instrumen penelitian bertujuan mengevaluasi dan mengetahui kelayakan media. Instrumen untuk mengumpulkan data berupa kuesioner, berisi beberapa aspek, komentar, dan saran yang dibagi tiga kelompok. Meliputi instrumen uji kelayakan ahli materi dan ahli media,

serta uji empirik untuk guru dan siswa. Instrumen untuk siswa dan guru meliputi isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari validator dan guru-guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III. Mengumpulkan pendapat para siswa kelas X peminatan IPS dalam uji coba produk. Kuesioner menggunakan skala *Likert* lima.

Proses analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang termasuk dalam kategori kualitatif berasal dari komentar dan saran para validator dan responden. Selanjutnya disarikan sebagai masukan untuk memperbaiki dan merevisi produk media yang dikembangkan. Data hasil observasi dan wawancara pendahuluan termasuk dalam kategori data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari kuesioner penelitian. Data dari kuesioner dianalisis dengan statistik deskriptif, selanjutnya dikonversi dalam data kualitatif skala *Likert*. Setiap *item* pertanyaan diberi bobot 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik). Penilaian kelayakan produk dalam penelitian ini ditetapkan minimal C atau “Cukup”. Oleh karena itu, jika dari para ahli materi, para ahli media, para guru, dan para siswa memberikan nilai minimal tersebut, maka produk hasil pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

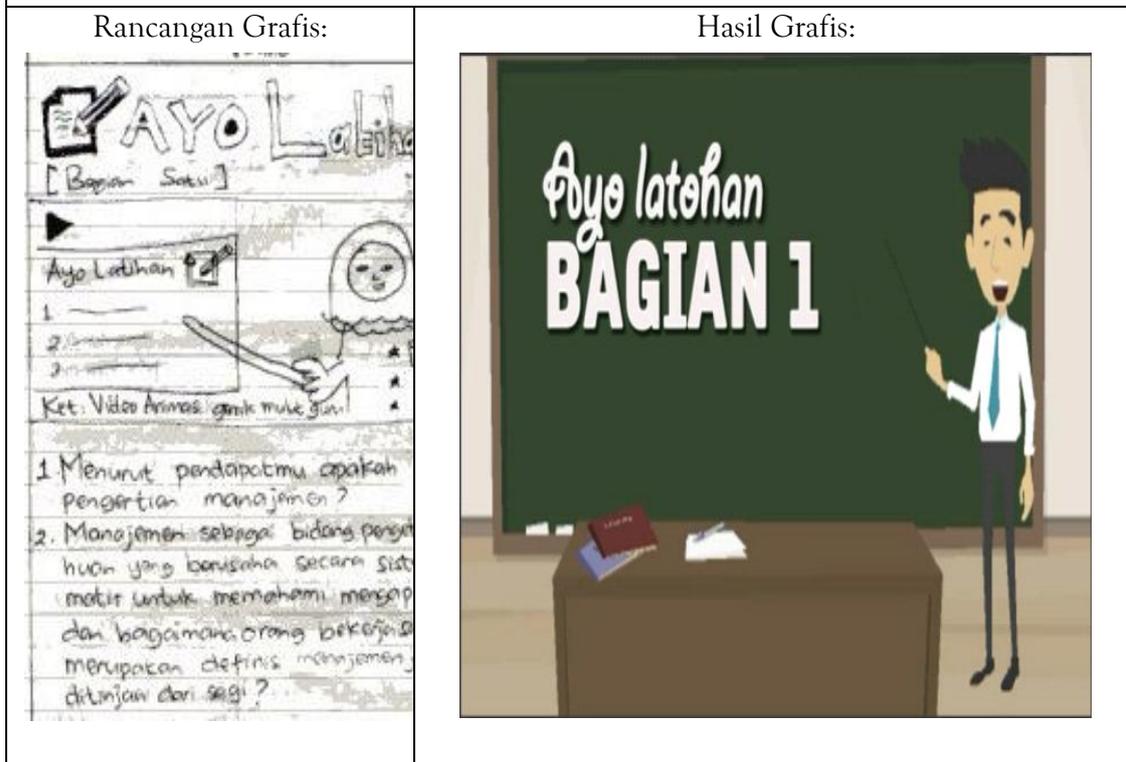
Teknik *assembly* bahan-bahan pembelajaran dilakukan dengan serangkaian tahapan. Penggabungan dibagi ke dalam tiga bagian. Bagian yang pertama adalah proses pembuatan isi materi pembelajaran. Bagian yang kedua adalah proses pembuatan animasi ayo latihan. Bagian yang ketiga adalah proses pembuatan evaluasi atau penilaian. Bagian yang keempat, hasil *assembly* berupa gabungan bagian yang pertama sampai dengan ketiga dalam aplikasi *Lectora*. Berikut beberapa hasil proses *assembly* yang terdapat dalam Gambar 1 sampai dengan Gambar 4.



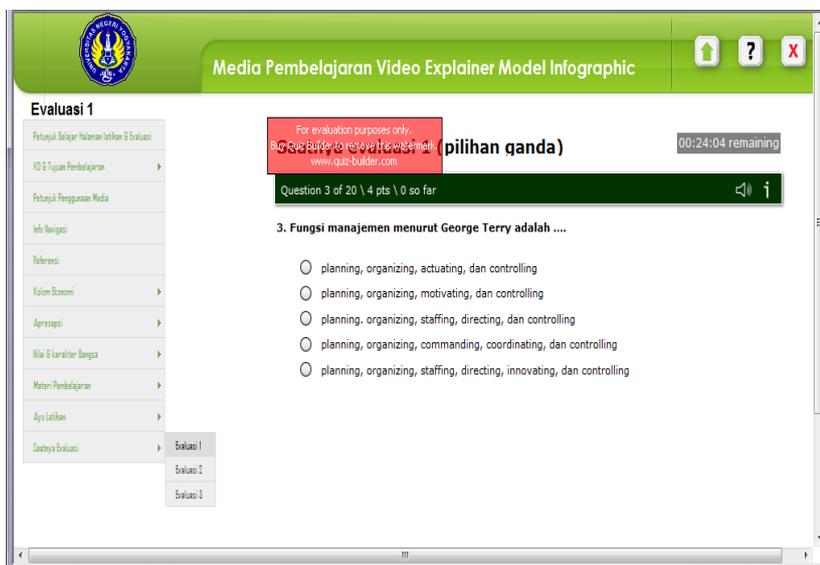
Gambar 1. Bagian Pertama, Proses Pembuatan Isi Materi Pembelajaran (*Storyboard*)

Scene 78. Ayo Latihan (Bagian 1)

Narator: Ayo Latihan! Bagian satu. Untuk mengetahui tingkat penguasaan pada sub materi pengertian manajemen, alangkah baiknya untuk mengerjakan latihan terlebih dahulu. Simaklah dengan baik setiap pertanyaan yang telah disediakan. Selamat berlatih, semoga sukses! Kembali ke animasi gerak mulut guru. Para siswa sekalian, setelah selesai menjawab pertanyaan-pertanyaan tadi, marilah kita lanjutkan pembelajaran pada sub materi selanjutnya. Yaitu materi, B. Fungsi-Fungsi Manajemen.



Gambar 2. Bagian Kedua, Proses Pembuatan Animasi Ayo Latihan

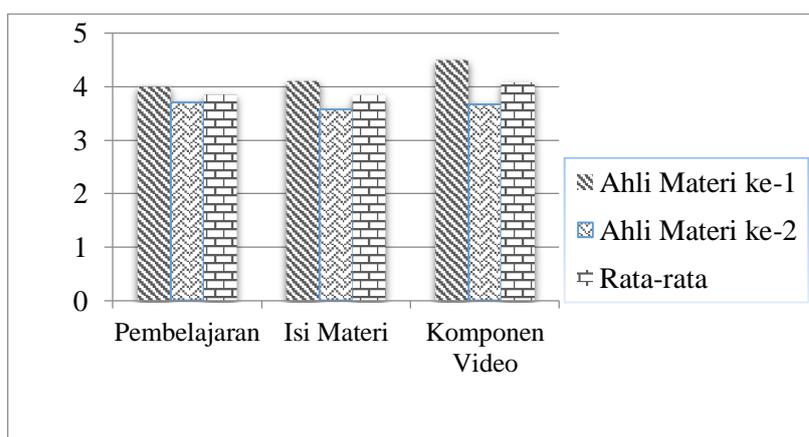


Gambar 3. Bagian Ketiga, Proses Pembuatan Evaluasi atau Penilaian



Gambar 4. Bagian Keempat, Hasil Assembly Gabungan dalam Aplikasi Lectora

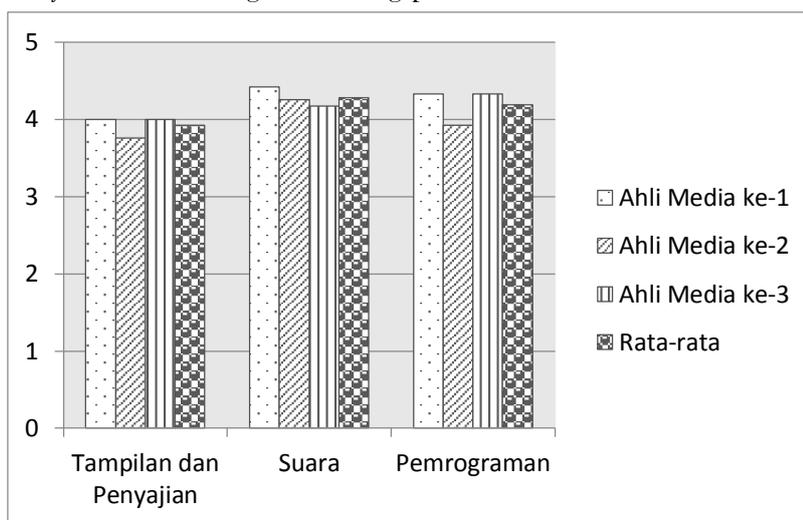
Penilaian para ahli materi dari aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,85, 3,84, dan 4,08. Penilaian dari aspek pembelajaran dan isi materi masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek komponen video masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 3,92, masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Berdasarkan penilaian para ahli materi, peneliti menyoroti nilai paling rendah dengan rerata skor sebesar 3,00 yang termasuk kriteria “Cukup” pada aspek isi materi dengan butir penilaian, yaitu kesesuaian suara dengan materi. Kesesuaian suara narator dengan isi materi pembelajaran menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selengkapnya butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli materi selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang. Diagram tersebut terdapat dalam Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran, Isi Materi, dan Komponen Video

Penilaian tiga ahli media dari aspek tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,92, 4,28, dan 4,19. Penilaian dari aspek tampilan dan penyajian masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek suara dan pemrograman masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 4,13, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

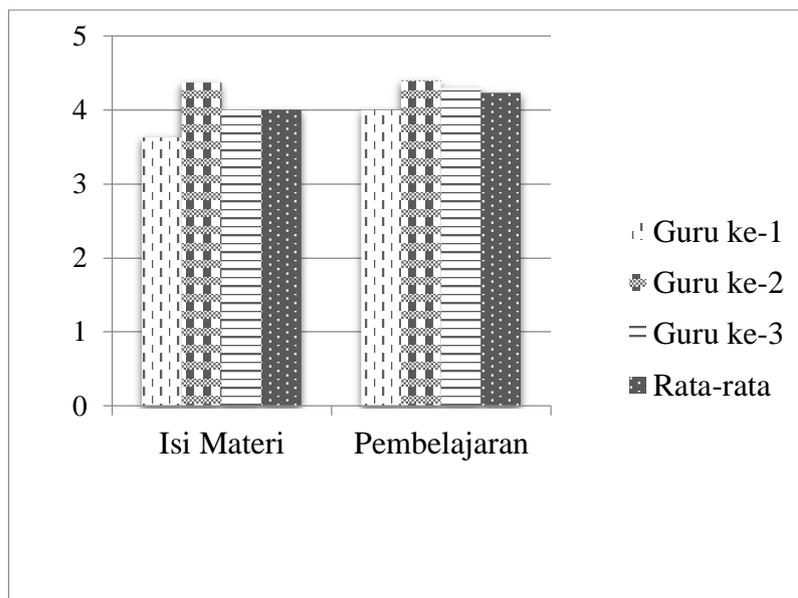
Berdasarkan penilaian para ahli media, peneliti menyoroti nilai paling rendah dengan rerata skor sebesar 3,33 yang termasuk kriteria “Cukup Baik”. Terdapat pada aspek tampilan dan penyajian dengan butir penilaian, yaitu kesesuaian ukuran huruf/*font*. Kesesuaian ukuran huruf/*font* yang ada di dalam teks-teks video *explainer* menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selebihnya butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli media disajikan dalam diagram batang pada Gambar 6.



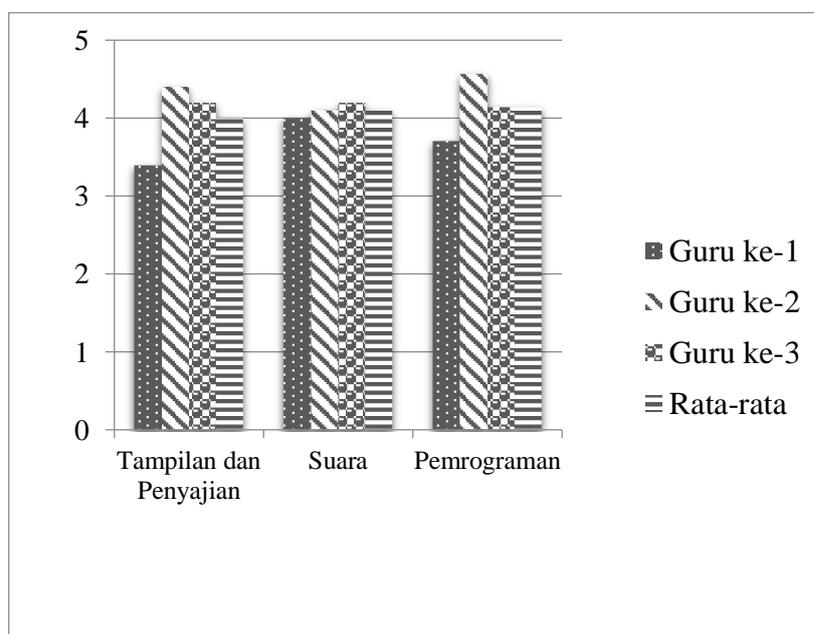
Gambar 6. Diagram Batang Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli Media pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, dan Pemrograman

Data hasil validasi berupa kelayakan dari segi materi dan media dilakukan oleh para guru. Penilaian oleh ketiga guru dari aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,00, 4,23, 4,00, 4,10, dan 4,14. Penilaian total dari kelima aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 4,09, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

Berdasarkan penilaian para guru, peneliti menyoroti nilai paling rendah dengan rerata skor sebesar 3,33 yang termasuk kriteria “Cukup Baik”. Nilai tersebut terdapat dalam tingkat kesulitan soal dan kemudahan program untuk dijalankan di berbagai komputer, selanjutnya menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selebihnya butir-butir penilaian mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Rekapitulasi hasil validasi oleh para guru disajikan dalam diagram batang pada Gambar 7 dan Gambar 8.



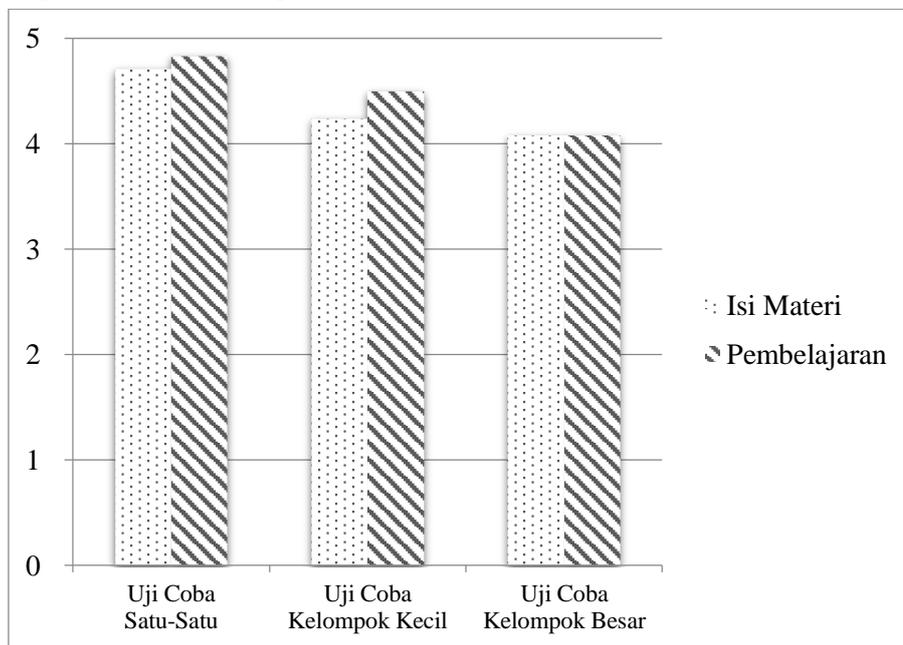
Gambar 7. Diagram Batang Hasil Validasi Produk dari Segi Materi oleh Para Guru pada Aspek Isi Materi dan Pembelajaran



Gambar 8. Diagram Batang Hasil Validasi Produk dari Segi Media oleh Para Guru pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, serta Pemrograman

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek isi materi secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,71, 4,24, dan 4,08. Berdasarkan pada pedoman konversi rerata skor skala lima, maka termasuk kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Kriteria ini sudah memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*. Komentar dan saran saat serangkaian uji coba terkait dengan aspek isi materi, yaitu materi yang disampaikan sudah lengkap dan baik.

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,83, 4,50, dan 4,08. Berdasarkan pada pedoman konversi rerata skor skala lima, maka termasuk kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Kriteria ini sudah memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*. Komentar dan saran para siswa saat serangkaian uji coba terkait dengan aspek pembelajaran, yaitu proses pembelajaran yang disampaikan runtut dan mampu menarik perhatian. Rekapitulasi hasil penilaian saat uji coba produk pada aspek isi materi dan pembelajaran ada dalam Gambar 9.

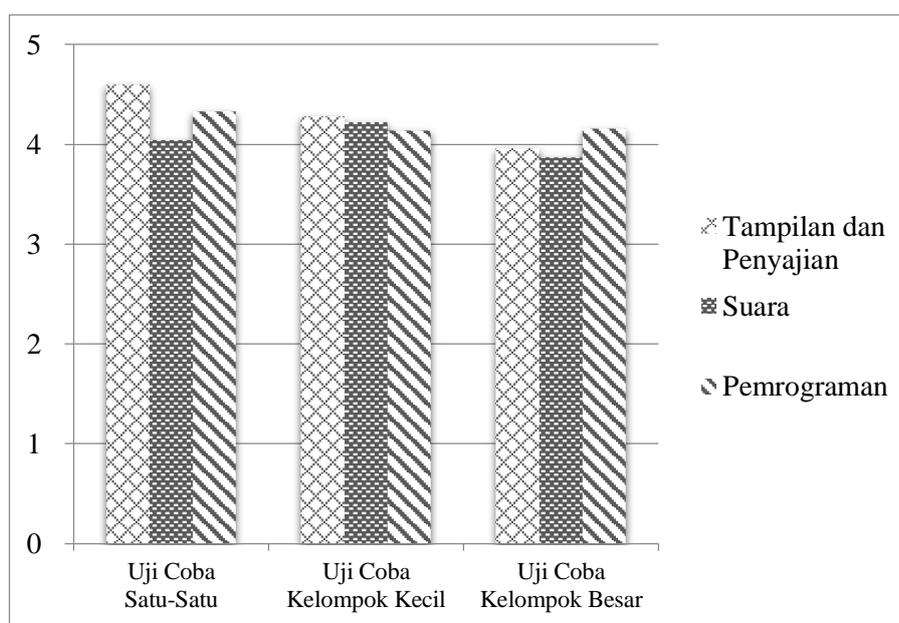


Gambar 9. Diagram Batang Hasil Penilaian Segi Materi pada Aspek Isi Materi dan Aspek Pembelajaran pada Uji Coba oleh Siswa

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek tampilan dan penyajian secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,60, 4,28, dan 3,96. Berdasarkan pada pedoman konversi rerata skor skala lima, maka termasuk kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Aspek tampilan dan penyajian pada uji kelompok besar termasuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Kriteria ini sudah memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*. Komentar dan saran yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait dengan aspek tampilan dan penyajian, yaitu video explainer menarik dan kombinasi objek-objek multimedia baik serta proporsional.

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek suara secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,04, 4,22, dan 3,87. Aspek suara pada uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil termasuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Aspek suara pada uji coba kelompok besar termasuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Kriteria ini memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media video *explainer*. Komentar dan saran yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait aspek musik *background*.

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor, yaitu 4,33, 4,14, dan 4,16. Berdasarkan pedoman konversi rerata skor skala lima, aspek pemrograman pada uji coba satu-satu termasuk kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Kriteria memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*. Komentar dan saran yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait aspek pemrograman, yaitu program media pembelajaran menarik perhatian, unik, mudah digunakan, dan mendukung belajar secara mandiri. Rekapitulasi hasil penilaian saat uji coba produk pada aspek tampilan dan penyajian, suara, serta pemrograman disajikan dalam diagram batang pada Gambar 10.



Gambar 10. Diagram Batang Hasil Penilaian Segi Media pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Aspek Suara, serta Aspek Pemrograman pada Uji Coba oleh Siswa

Hasil perolehan nilai pengerjaan soal-soal oleh para siswa saat uji coba produk sebagai berikut. Nilai rata-rata dari latihan 1, 2, dan 3 adalah 90, 77, dan 88. Nilai rata-rata dari evaluasi 1, 2, dan 3 adalah 78, 93, dan 88. Oleh karena itu, media pembelajaran berhasil mentransfer ilmu dengan baik, karena nilai rata-rata yang diperoleh siswa melebihi KKM, yaitu 70.

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari para validator dan responden pada tahap validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru, dan tiga tahap uji coba oleh siswa. Revisi tahap pertama dilakukan setelah produk awal dinilai dan mendapat beberapa masukan dari para ahli materi. Pertama, judul video berdurasi pendek ditampilkan terpisah, solusi disatukan sehingga efektif dan efisien. Peneliti melakukan revisi dengan menyatukan halaman judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran dalam satu video. Kedua, suara narator monoton, ilustrasi banyak siswa dalam petunjuk belajar satu suara, sebaiknya perlu variasi suara. Peneliti telah membedakan karakter suara siswa dengan optimal. Revisi dilakukan dengan tiga orang narator.

Revisi tahap kedua dilakukan setelah produk awal dinilai dan mendapat beberapa masukan dari para ahli media. Pertama, navigasi *full screen* tidak memenuhi semua layar tapi ukurannya tetap sama, sehingga akan mengurangi ukuran tampilan di layar. Peneliti belum dapat memenuhi saran ahli media terkait navigasi *full screen* karena format video FLV adalah format video yang berkesesuaian dengan *Lectora*, memiliki kekurangan dalam tampil penuh pada layar. Kedua, gambar yang terdapat dalam tulisan petunjuk untuk guru dan petunjuk untuk siswa mengganggu tampilan, sebaiknya dihilangkan. Peneliti melakukan revisi sesuai saran ahli media dengan menghapus gambar petunjuk atau gambar kompas tersebut. Ketiga, penempatan navigasi kurang rapi, perlu dikumpulkan yang ukurannya hampir sama. Keempat, ukuran *font* yang menerangkan navigasi disesuaikan. Kelima, penulisan referensi buku tidak seragam. Informasi yang standar harus ada seperti nama pengarang, tahun, judul, tempat terbit dan penerbit. Informasi yang lain dapat ditambahkan asal seragam, seperti nomor ISBN, jumlah halaman.

Revisi tahap ketiga dilakukan setelah produk media pembelajaran mendapat penilaian dari para guru pengampu mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III. Pertama, kata kunci tidak perlu, sudah ada peta konsep. Sesuai kurikulum, menurut peneliti kata kunci tetap diperlukan. Esensi penyajian kata kunci dan peta konsep berbeda. Kedua, peta konsep untuk mengetahui alur atau peta dalam mempelajari isi materi. Kata kunci untuk memberikan kata kunci yang wajib diketahui oleh para siswa setelah mempelajari materi pembelajaran, yaitu sebagai tolak ukur penguasaan isi materi. Ketiga, rangkuman terlalu panjang, cukup *point-point* atau pokok (d disesuaikan dengan tujuan pembelajaran). Keempat, peneliti telah membuat rangkuman menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam video *explainer*. Proses pembuatan soal-soal pada ayo latihan telah menyesuaikan dengan buku panduan ekonomi kurikulum 2013 edisi revisi. Soal-soal pada ayo latihan merupakan bentuk uji penguasaan materi dengan segera, yaitu setelah mempelajari tiap-tiap sub materi. Kelima, referensi ditambah, tidak hanya dari buku paket sekolah SMA/MA. Keterbatasan waktu penelitian menyebabkan referensi hanya berasal dari buku paket saja. Keterbatasan tersebut diberikan nilai-nilai tambahan oleh peneliti dari sisi konten. Peneliti telah melakukan improvisasi isi materi dari buku paket dalam contoh-contoh kontekstual, yaitu aktivitas manajemen di perusahaan. Ilustrasi manajerial oleh manajer perusahaan juga ditampilkan, seperti aktivitas kepemimpinan. Keenam, pola penyajian materi tetap harus mengacu pada pembelajaran kurikulum 2013 (*scientific*). Peneliti telah mengikuti pola penyajian berdasarkan kurikulum 2013.

Revisi tahap keempat dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari tiga orang siswa pada uji coba satu-satu Revisi musik pada *background* terlalu membuat kantuk, mungkin bisa diganti dengan instrumental yang semangat namun masih bisa tenang untuk belajar seperti *figth song*. Peneliti telah memilih musik instrumental yang sesuai dengan teori multimedia.

Revisi tahap kelima dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari enam orang siswa pada uji coba kelompok kecil. Pembelajaran memakai video bagus, tetapi tidak semua siswa mempunyai laptop. Menurut hasil diskusi peneliti dan guru diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan media video dalam komputer atau laptop lebih baik. Tingkat fokus siswa dapat lebih terarah pada isi materi pembelajaran.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai berikut. Pertama, proses pengembangan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen. Video *explainer* dikembangkan menggunakan beberapa *software*, yaitu: *Adobe Illustrator CS 6*, *Sparkol Video*, *Adobe Premiere Pro*, *Go Animate*, *Camtasia*, *Format Factory*, *Tanida Quiz* dan *Lectora Inspire 12*. Kedua, media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* “Layak” digunakan untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen. Penyebarluasan media dapat dilakukan melalui mengikutsertakan dalam pameran produk pendidikan atau ajang kompetisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Atwi Suparman. (2014). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Eko Purto Widyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Enik Normasari. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*. Tesis magister, tidak diterbitkan, UNY, Yogyakarta.
- Irwan Saputra. (2014). *Implementasi Animasi 2D dan Video Explainer pada Iklan Televisi Komunitas Sedekah Buku*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta.
- Jhon D. Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution S. (2003). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: BumiAksara.
- Punaji Setyosari. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media.
- Rizky. (2014). *Analisis dan Pembuatan Media Ensiklopedia Pramuka Siaga Menggunakan IBook Author pada Ipad*. Skripsi. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, STMIK AMIKOM, Yogyakarta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Titi Wijayanti. (2016). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMAN 1 Sedayu*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, UNY, Yogyakarta.
- Walter Dick&Lou Carey. (1978). *The Systematic Design of Instruction*. Texas: Foresman.
- Woro Winuhasih. (2016). *Pengembangan Media Filmstrip untuk Pembelajaran menulis Teks Eksplanasi untuk Peserta Didik Kelas VII SMP*. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.