

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK (*E-LEARNING*)
BERBASIS SITUS WEB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
KOPERASI SISWA**

***THE DEVELOPMENT ON WEBSITE BASED OF E-LEARNING MEDIA TO
INCREASE THE MOTIVATION OF LEARNING IN COOPERATION TO THE
STUDENTS***

Ayu Saraswati

Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta
ayusaraswati008@yahoo.com

Amanita Novi Yushita

Staf Pengajar Prodi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri

Abstrak: Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Koperasi Siswa. Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada materi Mendeskripsikan Cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah; mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran; mengetahui pendapat siswa terhadap pengembangan media; dan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan Sangat Layak digunakan sebagai media Pembelajaran Koperasi. Analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media menunjukkan peningkatan pada kelas XII IPS 1 sebesar 10,54% dan peningkatan pada kelas XII IPS 2 sebesar 11,13% yang pada kedua kelas peningkatan motivasi termasuk dalam kategori sedang.

Kata kunci: Pembelajaran Elektronik, Koperasi, Motivasi Belajar, ADDIE.

Abstract: *The Development on Website Based of E-Learning Media to Increase The Motivation of Learning in Cooperation to the Students.* This research aims to: developed a Website Based Electronic Learning Media which contained material of Describe The Way of Developing Cooperatives and School Cooperatives; found out the media worthiness based on assessment from material expert, media expert, and the economic teacher; knowing students' opinion about the media development; also to knowing the increase of students' learning motivation after used the media. This research model was classified in *Research and Development* (R&D) and adapted from ADDIE model. The collecting data technique in this research was questionnaire that was analyzed in qualitative and quantitative descriptive. The final result about the measurement of the media, classified in the worth level is excellent and worth to be used as a medium of Cooperative Learning. The analysis of the Students Learning Motivation before and after used the media, reported that it was obtained an increase motivation in the amount of 10,54% in Class XII Social 1, and also increase in the amount of 11,13% in Class XII Social 2. The gain score test report the result that the developed media can increase the Cooperatives Learning Motivation in the category of middle.

Keywords: Electronic Learning, Cooperative, Learning Motivation, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan media yang memiliki peran utama dalam menciptakan manusia yang berkualitas dan berpotensi dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan dan kemajuan suatu Negara dapat dilihat dari bagaimana pendidikan mampu membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3 sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dewasa ini kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Khususnya teknologi komputer dan internet, baik dalam hal perangkat keras maupun perangkat lunak, memberikan banyak tawaran dan pilihan bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Keunggulan bukan hanya terletak pada faktor kecepatan untuk mendapatkan informasi melainkan juga fasilitas multimedia yang dapat membuat

proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif.

Web adalah salah satu teknologi yang saat ini banyak dikembangkan di era global. Lambat laun sekarang *web* menjadi suatu proses pendukung segala macam aspek kehidupan, termasuk sebagai media pembelajaran. Semakin berkembangnya *web*, maka semakin banyak variasi media pembelajaran.

Dalam setiap proses pembelajaran, ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Motivasi Belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2014: 23) Motivasi Belajar adalah dorongan dari internal maupun eksternal yang berasal dari diri seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator maupun unsur yang mendukung.

Pada Sekolah Menengah Atas khususnya pada kelas penjuruan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), masih ditemui salah satu hambatan dalam proses pembelajaran Koperasi yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. Hal tersebut disimpulkan peneliti berdasarkan observasi secara langsung terhadap siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran

2017/2018. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Koperasi disampaikan oleh guru dengan metode ceramah tanpa pengembangan media pembelajaran. Menurut pengamatan kegiatan belajar mengajar pada dua kelas tersebut yang berjumlah sebanyak 48 murid, terhitung 12 siswa atau dengan persentase 25% dari keseluruhan siswa sibuk mengobrol dengan teman sebangku di luar topik pembelajaran, 8 siswa atau dengan persentase 16,67% siswa bermain gawainya masing-masing, 5 siswa atau dalam persentase 10,42% siswa tampak mengantuk, dan 23 siswa atau dalam persentase hanya 47,92% siswa memperhatikan guru.

Dengan memperhatikan hal tersebut, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi melalui situs *web* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun komputer sebagai media pembelajaran elektronik (*e-learning*).

Pembelajaran Elektronik menurut Munir (2008: 164) merupakan proses pembelajaran yang menggunakan bantuan perangkat elektronika. Apabila teknologi modern termasuk perangkat elektronik dioptimalkan untuk media belajar, maka kemunculan *web* di kalangan pelajar diharapkan bisa

menjadi fasilitas belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu siswa dapat mempelajari materi tersebut setiap saat tanpa ada batasan waktu dan tempat.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tersebut di dalam skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2015: 407) metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan menurut Gay, Mills, dan Airasian (2009) dalam Emzir (2015: 263) metode Penelitian dan Pengembangan merupakan metode untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup: materi pelatihan guru, materi ajar,

seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa metode Penelitian dan Pengembangan adalah penelitian yang bertujuan menghasilkan produk baru atau mengembangkan produk yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran berupa Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang disusun berdasarkan langkah sistematis untuk mempermudah proses pembelajaran.

Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMA Negeri 1 Pajangan yang beralamatkan di Kedung, Guwosari, Pajangan, Bantul. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap meliputi tahap persiapan pada bulan September 2017 dan tahap pelaksanaan serta pelaporan pada bulan Oktober-November 2017.

Target/Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah satu dosen Ahli Materi yaitu Ibu Isroah M.Si., satu dosen Ahli Media yaitu Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., satu Praktisi Pembelajaran Koperasi (guru) yaitu Bapak Anton Wibowo, S.Pd., dan 48 siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan tahun

ajaran 2017/2018. Objek pada penelitian ini adalah pengembangan media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* dan Motivasi Belajar siswa.

Prosedur

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan meliputi tahap analisis (*analysis*), tahap desain (*design*), tahap pengembangan (*development*), tahap implementasi (*implementation*), dan terakhir tahap evaluasi (*evaluation*).

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan

a. Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif pada penelitian ini apabila ditinjau menurut definisi Sugiyono (2015: 13-14) adalah sebagai berikut:

- 1) Data kualitatif merupakan data tentang proses pengembangan media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Koperasi, dan siswa.
- 2) Data kuantitatif merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa data penilaian kelayakan tentang media pembelajaran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Koperasi dan data pendapat/respon siswa mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket merupakan instrumen pengumpul data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2015: 199). Data angket diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi, dan siswa yang bertujuan untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, latihan soal, bahasa, komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan media.

c. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang akan diujicoba adalah lembar angket motivasi belajar. Adapun ujicoba yang akan dilaksanakan meliputi:

1) Uji Validitas

Untuk mengetahui validitas angket, dilakukan uji validitas instrumen menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = Koefisien korelasi

r_{xy} = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$ = Jumlah nilai variabel Y

$\sum XY$ = Jumlah perkalian variabel X dan Y

$\sum X^2$ = Jumlah pangkat dua nilai variabel X

$\sum Y^2$ = Jumlah pangkat dua nilai variabel Y

N = Jumlah responden

(Suharsimi Arikunto, 2009: 72)

2) Uji reliabilitas

Uji reliabilitas untuk angket motivasi belajar menggunakan rumus Cronbach Alpha (α). Slamet Lestari (2012: 22) menyatakan bahwa instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai koefisien atau Cronbach Alpha $\geq 0,6$. Jika nilai koefisien kurang dari 0,6 maka instrumen dinyatakan tidak reliabel.

d. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat diketahui melalui lembar penilaian yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru koperasi, dan siswa, serta angket motivasi belajar. Selanjutnya hasil penelitian dianalisis sebagai berikut:

1) Analisis Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa koreksi dan masukan.

2) Analisis Data Kuantitatif

- a) Menentukan pemberian skor pada angket penilaian kuantitatif

Tabel 2. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup Baik	2
Kurang	1

Sumber: Sugiyono (2015: 135) dengan modifikasi

- b) Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor

n = Jumlah subjek uji coba
(Djemari Mardapi, 2008: 123)

- c) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek

Acuan pengubahan skor menjadi skala empat dapat dihitung dengan menggunakan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 31. Rumus Konversi Skor Aktual Menjadi Skala Empat
(Sumber: Djemari Mardapi, 2008: 123)

Keterangan:

Harga X dan SB_x diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

Skor Maksimal Ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor tertinggi

Skor Minimum Ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor terendah

X = Skor rerata ideal

$$= \frac{1}{2} (\text{skor ideal maksimal} + \text{skor minimal ideal})$$

SB_x = Simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (\text{skor ideal maksimal} - \text{skor minimal ideal})$$

x = Skor aktual (skor yang dicapai)

Data yang terkumpul dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam distribusi skor secara keseluruhan kemudian penilaian kelayakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Penilaian Kelayakan

Rentang Skor Rata-Rata	Klasifikasi skor	Penilaian Kelayakan
$x \geq 3,25$	Sangat Baik	Sangat Layak
$3,25 > x \geq 2,5$	Baik	Layak
$2,5 > x \geq 1,75$	Kurang Baik	Kurang Layak
$x < 1,75$	Sangat Kurang	Sangat Kurang Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013: 244) dengan modifikasi

- d) Mengukur Peningkatan Motivasi

No.	Rentang Skor	Skor Rata-rata	Klasifikasi
1	$x \geq X + 1,5 SB_x$	$x \geq 3,25$	Sangat Baik
2	$X + 1,5 SB_x > x \geq X$	$3,25 > x \geq 2,5$	Baik
3	$X > x \geq X - 1,5 SB_x$	$2,5 > x \geq 1,75$	Kurang Baik
4	$x < X - 1,5 SB_x$	$x < 1,75$	Sangat Kurang Baik

Belajar Siswa

- 1) Konversi skor angket motivasi

Data kuantitatif skor angket motivasi siswa dianalisis secara

deskriptif dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi

Alternatif Jawaban	Skor Pernyataan	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Kurang Setuju	2	3
Tidak Setuju	1	4

Sumber: Sugiyono (2015: 135) dengan modifikasi

- 2) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score* dengan rumus:

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

$$g = \frac{\% \text{ rerata motivasi akhir} - \% \text{ rerata motivasi awal}}{100 - \% \text{ rerata motivasi awal}}$$

(Hake, 2012: 1)

Hasil perhitungan di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Kriteria Penilaian *Gain Score*

Nilai g	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Hake (2012: 1)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian ini berawal dari observasi ke sekolah yaitu SMA Negeri 1 Pajangan di kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung rangkuman tahap analisis yang telah dilakukan yaitu:

a. Analisis Kurikulum

Penyesuaian isi materi dilakukan dengan konteks pembelajaran siswa yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas

b. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Setelah dilakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan satu pengembangan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Analisis Mata Pelajaran

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui Kompetensi Dasar yang dapat dimuat dalam media yang akan dikembangkan. Pada mata pelajaran Koperasi, siswa kelas XII IPS memiliki Kompetensi Dasar yaitu Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah.

d. Merumuskan tujuan

Pengembangan media yang dibuat peneliti diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan yaitu tersedianya referensi materi Koperasi yang menarik, variatif, dan mudah dipahami siswa. Selain itu motivasi belajar siswa juga dapat meningkat.

Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan pada pembuatan media pembelajaran elektronik berbasis situs *web* meliputi pembuatan desain media secara keseluruhan (*storyboard*), penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan *background*, gambar, dan logo yang akan disertakan dalam aplikasi.

Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Pembuatan media

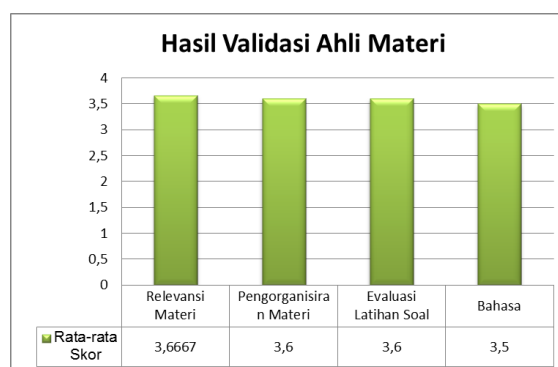
Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan media ini adalah dengan menginstall aplikasi XAMPP sebagai *software* yang akan

dijadikan *server*. Kemudian menginstall aplikasi *Sublime Text* yang digunakan sebagai aplikasi *text editor* untuk menulis koding. Kemudian membuat database *localhost* pada XAMPP. Selanjutnya yaitu merancang desain *web* pada *sublime text editor*. Memasukkan fungsi PHP dan *upload* data ke *server hosting*. Untuk memasukkan materi ke dalam halaman situs *web* menggunakan *admin panel*, yang selanjutnya dapat ditampilkan dalam halaman situs *web*.

b. Validasi

1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi dalam penelitian ini adalah Ibu Isroah M.Si., yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi. Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada gambar.



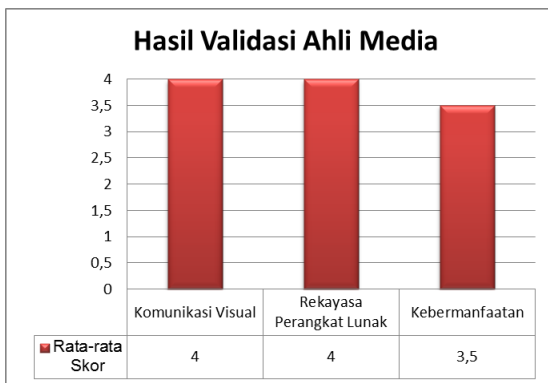
Gambar 1. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan nilai

aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi latihan soal, dan bahasa termasuk kategori **Sangat Layak** untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari Ahli Materi.

2) Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi. Validasi dilakukan terkait dengan tiga aspek yaitu aspek komunikasi visual, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek kebermanfaatan. Berikut adalah hasil rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh Ahli Media.

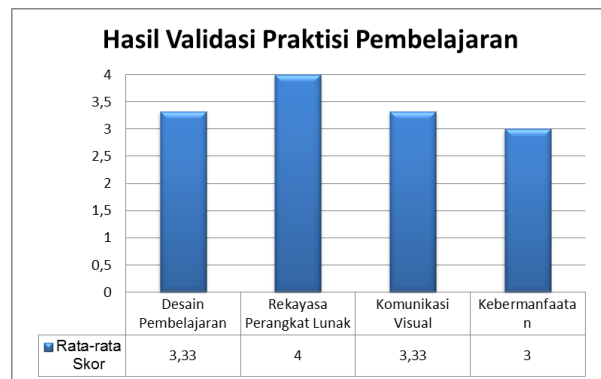


Gambar 2. Diagram Batang Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan nilai komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan termasuk kategori **Sangat Layak** untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari Ahli Media.

3) Validasi Praktisi Pembelajaran Ekonomi (Guru)

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Ekonomi SMA Negeri 1 Pajangan yang mengajar mata pelajaran Koperasi yaitu Bapak Anton Wibowo, S.Pd. Berikut adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh guru.



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan nilai komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan termasuk kategori **Sangat Layak** untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran.

Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2017. Tahap implementasi ini merupakan uji lapangan di kelas yang dijadikan bahan penelitian. Uji coba lapangan dilakukan pada 24 siswa kelas XII IPS 1 dan 24 siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan. Sebelum media

pembelajaran diujicobakan, peneliti terlebih dahulu memberikan pengantar mengenai media yang dikembangkan. Peneliti kemudian memberi instruksi kepada siswa untuk mengeluarkan gawai masing-masing sebagai perangkat untuk mengakses media pembelajaran. Setelah itu pembelajaran dilakukan dengan bantuan Pembelajaran Elektronik berbasis Situs Web dengan cara mengakses alamat <http://edukoperasi.org> melalui fasilitas jaringan lokal internet yang disediakan sekolah.

Setelah siswa membuka situs tersebut, pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pelajaran pada masing-masing kelas. Setelah kegiatan belajar-mengajar selesai, siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan untuk memberikan penilaian dan pendapat terhadap Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi.

Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa XII IPS 1:

Tabel 7. Hasil Penilaian media oleh Siswa XII IPS 1

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rerata Nilai	Kategori
1	Desain Pembelajaran	470	3,26	Sangat Baik
2	Rekayasa Perangkat	254	3,53	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	493	3,42	Sangat Baik
Total		1217	3,38	
Kategori keseluruhan kelayakan media			Sangat Baik	

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Hasil penilaian siswa kelas XII IPS 1 terhadap Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan desain pembelajaran, rekayasa perangkat, dan segi komunikasi visual yaitu **Sangat Layak** untuk digunakan.

Sementara itu rekapitulasi hasil respon rata-rata media pembelajaran elektronik berbasis situs web pada Kelas XII IPS 2 SMA Negeri Pajangan dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Penilaian media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web oleh Siswa XII IPS 2

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rerata Nilai	Kategori
1	Desain Pembelajaran	487	3,38	Sangat Baik
2	Rekayasa Perangkat	242	3,36	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	511	3,55	Sangat Baik
Total		1240	3,4444	
Kategori keseluruhan kelayakan media			Sangat Baik	

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Hasil penilaian siswa XII IPS 2 terhadap Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan desain pembelajaran, rekayasa

perangkat, dan segi komunikasi visual adalah **Sangat Layak** untuk digunakan.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi dilakukan menggunakan responden uji coba lapangan. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal dan akhir menggunakan skala Likert. Pengisian angket motivasi awal dilaksanakan sebelum pembelajaran. Kemudian angket motivasi akhir dilaksanakan setelah selesai pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan.

Berdasarkan pengukuran motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* dapat meningkatkan motivasi pembelajaran Koperasi dengan peningkatan 10,54% di kelas XII IPS 1 dan 11,13% di kelas XII IPS 2. Rekapitulasi skor motivasi siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Rekapitulasi *Gain Score*

Keterangan	XII IPS 1	XII IPS 2
Peningkatan Motivasi Siswa Setelah Mengaplikasikan <i>E-Learning</i> Berbasis Situs <i>Web</i>	10,54%	11,13%
<i>Gain Score</i>	0,3589	0,3433

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi mampu meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Pajangan sebesar 0,3589 dan 0,3433. Peningkatan Motivasi Belajar pada kedua kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 tersebut masuk dalam kategori **Sedang** karena nilai *gain* berada pada rentang $0,3 \leq g \leq 0,7$.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).
- Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi ditinjau berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Penilaian kelayakan oleh ahli materi

diperoleh rata-rata skor 3,6 dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan oleh Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,941 dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian kelayakan oleh Praktisi Pembelajaran Koperasi diperoleh rata-rata skor 3,412 dengan kategori “Sangat Layak”.

- c. Uji coba lapangan di kelas XII IPS 1 yang berjumlah 24 siswa diperoleh rata-rata skor 3,444 dengan kategori “Sangat Layak” dan uji coba lapangan di kelas XII IPS 2 yang berjumlah 24 siswa diperoleh rata-rata skor 3,38 dengan kategori “Sangat Layak”.
- d. Peningkatan Motivasi Belajar siswa berdasarkan hasil analisis angket Motivasi Belajar yang mengalami peningkatan sebesar 10,54% di kelas XII IPS 1 dan peningkatan sebesar 11,13% di kelas XII IPS 2. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam kategori “Sedang”.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs

Web sebagai media pembelajaran Koperasi masih memiliki kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

- a. Perlu memperbaiki jaringan internet (*wi-fi*) atau menggunakan modem untuk area lokal kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lancar dalam mengakses media pembelajaran berbasis situs web.
- b. Media pembelajaran berbasis situs *web* sebaiknya dapat diakses oleh siswa tidak hanya saat jam pelajaran Ekonomi saja, namun dapat diakses kapanpun dan di manapun.
- c. Perlu menambahkan banyak ilustrasi dan menambahkan audio di dalam media agar materi yang disampaikan kepada siswa lebih menarik.
- d. Perlu menambahkan jumlah soal yang lebih banyak pada media pembelajaran agar siswa lebih tertantang dalam mengerjakan latihan soal.

DAFTAR PUSTAKA

Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Cet.Ke.9. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.

Hamzah B Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suharsimi Arikunto. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2013
Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.