

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MATERI PERKOPERASIAN  
DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA PGRI  
PEKANBARU**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat  
untuk Mencapai gelar Sarjana Pendidikan



**Disusun Oleh :**

**SELPI ARIANI**

**166811204**

**PROGRAM STUDY PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

**2022**

## SURAT KETERANGAN

Saya Pembimbing skripsi dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa yang bersangkutan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Selpi Ariani

NPM : 166811204

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Pekanbaru, Maret 2022 Pembimbing Utama Purba Andy Wijaya, M.Pd. NIDN. 1002128501 Telah menyusun skripsi dengan judul "Pengembangan Media Video Pada Materi Perkoperasian Dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X Sma Pgri Pekanbaru" dan sudah siap diujikan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, Maret 2022

Pembimbing Utama

  
Purba Andy Wijaya, M.Pd

NIDN. 1002128501

# LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MATERI PERKOPERASIAN DALAM  
PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA PGRI PEKANBARU**

**Disusun oleh :**

SELPI ARIANI

Jurusan : Pendidikan Akuntansi

NPM: (166811204)

**Disetujui oleh :**

**Pembimbing Utama**



Purba Andy Wijaya, M.Pd

NPK : 110802411

NIDN:1002128501

**Ketua Program Studi Pendidikan  
Akuntansi**



Purba Andy Wijaya, M.Pd

NPK : 110802411

NIDN:1002128501

**Diketahui oleh :**

**Wakil Bid. Akademik**



Nurfitri Eka Putri, S.Pd., M.Pd

NIDN:1002128501

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana  
di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Islam Riau



**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM (YLPI) RIAU**  
**UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

F.A.3.10

Jalan Kaharuddin Nasution No. 113 P. Marpoyan Pekanbaru Riau Indonesia – Kode Pos: 28284  
 Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Website: [www.uir.ac.id](http://www.uir.ac.id) Email: [info@uir.ac.id](mailto:info@uir.ac.id)

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR**  
**SEMESTER GENAP TA 2021/2022**

NPM : 166811204  
 Nama Mahasiswa : SELPI ARIANI  
 Dosen Pembimbing : 1. PURBA ANDY WIJAYA M.Pd 2. PURBA ANDY WIJAYA M.Pd  
 Program Studi : PENDIDIKAN AKUNTANSI  
 Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MATERI PERKOPERASIAN DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA PGRI PEKANBARU  
 Judul Tugas Akhir (Bahasa Inggris) : DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA ON COOPERATIVE MATERIALS IN THE INDONESIAN ECONOMY IN CLASS X SMA PGRI PEKANBARU  
 Lembar Ke : .....

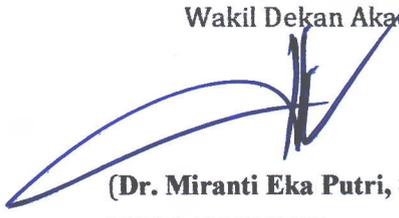
Perpustakaan Universitas Islam Riau

NO	Hari/Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan	Hasil / Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Kamis/20/08/2020	Judul Penelitian	ACC judul	
2	Senin/24/08/2020	BAB 1	1. Perbaiki tulisan dan tanda baca. 2. Tambahkan jurnal yang berhubungan dengan media	
3	Rabu/25/09/2020	Judul Penelitian	Revisi judul penelitian	
4	Kamis/19/10/2021	BAB 1 - BAB 3	1. Pada latar belakang masalah perjelas yang menjadi alasan meneliti. 2. Pada Tujuan penelitian diganti dengan kata untuk mengetahui 3. Pada penulisan definisi oprasional kata oprasional diperbaiki menjadi operasional. 4. Perbaiki penulisan yang typo pada satu kalimat di satu paragraf. 5. Kisi-kisi angket	
5	Selasa/10/11/2020	Media Pembelajaran	Sketsa atau gambaran pembuatan media pembelajaran video	
6	Selasa/17/11/2020	1. BAB 1-3 2. Video Pembelajaran	1. Perbaiki Dapus 2. Perbaiki Tulisan	
7	Senin/23/11/2020	1. BAB 1-3 2. Video Pembelajaran	ACC Seminar proposal	
8	Senin/19/04/2021	1. Lembar Validasi 2. Lembar Praktikalitas	1. Keterangan dari lembar validasi harus jelas apa tujuannya. 2. Keterangan dari lembar praktikalitas untuk respon siswa harus jelas dan mudah dimengerti	
9	Selasa/23/11/2021	BAB 1-5	1. Perbaiki penulisan dan tanda baca 2. Perbaiki kutipan terlalu menjorok 3. Sesuaikan kelemahan dan saran	
10	Jum'at/24/12/2021	BAB 1-5	1. Sempurnakan penulisan skripsi 2. Lengkapi daftar tabel sesuai tabel 3. Lengkapi lampiran	
11	Senin/21/03/2022	1. BAB 1-5 2. Video Pembelajaran	ACC ujian skripsi	

Pekanbaru,.....  
Wakil Dekan Akademik



MTY2ODEXMJAO

  
(Dr. Miranti Eka Putri, S.Pd., M.Ed)  
NIDN 1005068201

Catatan :

1. Lama bimbingan Tugas Akhir/ Skripsi maksimal 2 semester sejak TMT SK Pembimbing diterbitkan
2. Kartu ini harus dibawa setiap kali berkonsultasi dengan pembimbing dan HARUS dicetak kembali setiap memasuki semester baru melalui SIKAD
3. Saran dan koreksi dari pembimbing harus ditulis dan diparaf oleh pembimbing
4. Setelah skripsi disetujui (ACC) oleh pembimbing, kartu ini harus ditandatangani oleh Wakil Dekan I/ Kepala departemen/Ketua prodi
5. Kartu kendali bimbingan asli yang telah ditandatangani diserahkan kepada Ketua Program Studi dan kopiannya dilampirkan pada skripsi.
6. Jika jumlah pertemuan pada kartu bimbingan tidak cukup dalam satu halaman, kartu bimbingan ini dapat di download kembali melalui SIKAD



**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MATERI PERKOPERASIAN DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA PGRI PEKANBARU**

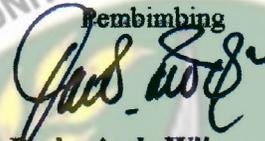
**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan

**SELPI ARIANI**  
**166811204**

Setelah melalui proses pengujian pada tanggal 29 Maret 2022, dan dinyatakan LULUS, maka skripsi ini layak untuk diperbanyak dan dipublikasikan.

Pembimbing



**Furba Andy Wijaya, M.Pd**  
NIDN:1002128501

Penguji

Penguji I



**Agus Baskara, M.Pd**  
NIDN: 0024078502

Penguji II



**Andri Eko Prabowo, M.Pd**  
NIDN :1014038701

Menyetujui,

Ketua Program Studi



**Furba Andy Wijaya, M.Pd**  
NIDN:1002128501

Wakil Bid. Akademik



**Arza Rizki Eka Putri, S.Pd., M.Pd**  
NIDN:1015908201



# UNIVERSITAS ISLAM RIAU

## FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

### الجامعة الإسلامية الريوية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284  
Telp. +62 761 674674 Fax. +62761 674834 Email: edufac.fkip@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

#### BERITA ACARA UJIAN MEJA HIJAU / SKRIPSI DAN YUDISIUM

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau tanggal 31 Juli tahun 2021, Nomor: /Kpts/2021, maka pada hari Senin tanggal dua puluh delapan bulan Maret tahun dua ribu dua puluh dua telah diselenggarakan ujian skripsi dan yudisium atas nama mahasiswa berikut ini:

1. Nama : SELPI ARIANI
2. Nomor Pokok Mhs : 166811204
3. Program Studi : Pendidikan Akuntansi
4. Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pada Materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X SMA PGRI Pekanbaru
5. Tanggal Ujian : 28 Maret 2022
6. Tempat Ujian : Ruang Sidang
7. Keterangan Lain : Ujian berjalan aman dan tertib

**Dengan Keputusan Hasil Ujian Skripsi:**  
~~Lulus~~ / Lulus dengan Perbaikan / ~~Tidak Lulus~~

Nilai Ujian Skripsi:  
Nilai Ujian Angka = **87,13** Nilai Huruf = **A**

Tim Penguji Skripsi:

No	Nama	Jabatan	Tanda tangan
1	Purba Andy Wijaya, M.Pd	Pembimbing/ Ketua	1.
2	Agus Baskara, M.Pd	Penguji I / Sekretaris	2.
3	Andri Eko Prabowo, M.Pd	Penguji II	3.
4	H. Zakir Has, S.H., M.Pd	Notulen	4.

Ketua  
  
(Purba Andy Wijaya, M.Pd)

Sekretaris  
  
(Agus Baskara, M.Pd)

Pekanbaru, 28 Maret 2022  
Mengetahui,  
a.n. Dekan

Wakil Bid. Akademik  
  
Ar. M. Fauzi Eko Putri, S.Pd., M.Pd  
NIDN/200608201

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini

Nama Mahasiswa : Selpi Ariani

NPM : 166811204

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Pada Materi Perkoperasian Dala Perekonomian Indonesia di Kelas X Sma Pгри Pekanbaru.

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, kecuali ringkasan dan kutipan (baik secara langsung maupun tidak langsung) yang saya ambil dari berbagai sumber dan disebutkan sumbernya. Secara ilmiah saya bertanggung jawab atas kebenaran data dan fakta skripsi ini. Demikian surat pernyataan ini dibuat sebenar-benarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Maret 2022

Saya yang Menyatakan



Selpi Ariani

NPM: 166811204

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PADA MATERI PERKOPERASIAN  
DALAM PEREKONOMIAN INDONESIA DI KELAS X SMA PGRI  
PEKANBARU**

**Selpi Ariani**

**NPM : 166811204**

**Skripsi. Program Studi Pendidikan Akuntansi. FKIP Universitas Islam Riau.  
Dosen Pembimbing Purba Andy Wijaya, M.Pd**

**ABSTRAK**

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran video ini bertujuan untuk mengetahui tahapan pengembangan media video pembelajaran pada pembelajaran ekonomi, kelayakan video sebagai media pembelajaran yang valid. Metode penelitian ini merupakan penelitian dalam pengembangan (Research and Deploement) pada pengembangan model ADDIE memiliki 5 fase yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian analisis deskriptif, yakni teknik yang digunakan untuk menggambarkan keadaan objek secara kualitatif. Data yang telah terkumpul akan diuji kevalidannya. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh 3 orang validator yang terdiri dari 2 orang dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau dan 1 orang guru ekonomi di SMA PGRI Pekanbaru. Serta 20 orang respondent siswa kelas X IPA 1 SMA PGRI Pekanbaru. Dari hasil penelitian Hasil penilaian dari skor total praktilitas media video adalah >75,09 yang dikategorikan praktis. Hasil penilaian dari aspek materi skor rerata sebesar 95% yang termasuk kategori sangat valid, rekayasa media media memperoleh skor rerata sebesar 71% yang termasuk kategori valid, aspek komunikasi visual memperoleh skor rerata sebesar 69% yang termasuk kategori valid, dan aspek desain pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 72% yang termasuk kategori valid.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran Video, Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia.

**DEVELOPMENT OF VIDEO MEDIA ON COOPERATIVE MATERIALS IN THE  
INDONESIAN ECONOMY IN CLASS X SMA PGRI PEKANBARU**

**Selpi Ariani**

**NPM : 166811204**

**Essay. Accounting Education Study Program. FKIP Riau Islamic University. Purba  
Supervisor Andy Wijaya, M.Pd**

**ABSTRACT**

In this research, the development of video learning media aims to determine the stages of developing learning video media in economics learning, the feasibility of video as a valid learning media. This research method is a research in development (Research and Deployment) in the development of the ADDIE model which has 5 phases, namely analysis, design, development, implementation, evaluation). Data analysis techniques used in descriptive analysis research, namely the techniques used to describe the state of the object qualitatively. The data that has been collected will be tested for validity. The validation of learning media was carried out by 3 validators consisting of 2 lecturers of Accounting Education at the Islamic University of Riau and 1 economics teacher at SMA PGRI Pekanbaru. And 20 respondents were students of class X IPA 1 SMA PGRI Pekanbaru. From the results of the study, the results of the assessment of the total score of video media practice were >75.09 which was categorized as practical. The results of the assessment from the material aspect an average score of 95% which is included in the very valid category, media engineering media obtains an average score of 71% which is included in the valid category, the visual communication aspect gets an average score of 69% which is included in the valid category, and the learning design aspect gets a score an average of 72% which is included in the valid category.

**Keywords:** Video Learning Media, Cooperatives in the Indonesian Economy.

## KATA PENGANTAR

الرَّحِيمِ الرَّحْمَنِ اللَّهُ بِسْمِ

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas izin rahmat-Nya jugalah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Proposal dengan judul “ Pengembangan Media Video Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia kelas X SMA PGRI Pekanbaru”.

Dalam penyusunan tugas akhir atau skripsi ini, penyusun telah banyak mendapatkan dorongan, saran, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada pihak yang selama ini telah membantu penulis terutama :

1. Bapak Drs Alzaber, M.Si, Dekan, Ibu Dr. Hj Sri Amnah, S. Pd, M.Si, Wakil Dekan I, Bapak Dr. Sudirman Shomary, M.A, Wakil Dekan II, dan bapak H. Muslim, S. Kar, M.Sn, Wakil Dekan III dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau.
2. Bapak Drs. H. Sukarni, M. Si., Ph, D. selaku ketua, dan Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd sekretaris Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau (UIR).
3. Bapak Purba Andy Wijaya, M.Pd, Selaku Pembimbing yang telah membimbing dalam menyusun skripsi ini.
4. Kepada Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau yang telah mengajar dan mendidik saya selama di bangku perkuliahan.
5. Bapak Issafari Margono selaku ayah tercinta yang tak pernah lelah berjuang, Ibu Aminatun Zuriah Selaku Ibu tercinta selalu sabar dan tabah,

Sari Deni Selaluka kakak yang selalu memberi semangat dan mendukung, M. Farid Ramadhani selaku Adik tercinta dan ponakan tercinta Muhammad Aydil Falah dan Aysel Hanis syakira.

6. Terimakasih untuk anak kos April yang sudah menjadi teman sekelas dari awal kuliah sampai diakhir perkuliahan saya.
7. Terimakasih untuk teman seperjuangan PPL di SMA PGRI yang tetap menjadi teman baik saya dalam dunia perkopian dan apapun itu.
8. Terimakasih juga untuk Mommy kiki dan opa raka atas kebaikannya selama ini.



## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Perumusan Masalah .....	5
1.5 Tujuan Penelitian Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
1.7 Definisi Operasional.....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>9</b>
2.1 Landasan Teori.....	9
2.2 Penelitian Relevan.....	21
2.3 Kerangka Berpikir .....	23
2.4 Paradigma Penelitian .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>26</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Subjek Uji Coba dan Objek Uji Coba .....	27

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
3.4 Model Pengembangan .....	27
3.5 Prosedur Pengembangan .....	28
3.6 Jenis Data .....	31
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	31
3.8 Instrumen Penelitian .....	32
3.9 Teknik Analisis Data .....	38
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN dan PENGEMBANGAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Tinjauan Umum Penelitian .....	41
4.2 Hasil Pengembangan Tahab Media .....	43
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>56</b>
8.1 Kesimpulan .....	56
8.2 Saran .....	56
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
Tabel.1	Pesan dalam Komunikasi.....	11
Tabel.2	Pengelompokan Media .....	16
Tabel.3	Kreteria Perskoran Item Angket dengan Skala <i>Linier</i> .....	31
Tabel.4	Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi.....	33
Tabel.5	Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media .....	34
Tabel.6	Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Siswa.....	37
Tabe.7	Stamdar Validasi Menurut Penilaian Validator .....	39
Tabel.8	Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran Video.....	40
Tabel.9	Rancangan Desain Tampilan Media Video .....	45
Tabel.10	Nama-nama Reviewer Validasi .....	51
Tabel.11	Rekap Praktikalitas Media Pembelajaran Video .....	52
Tabel.12	Rekap Validasi Materi .....	54
Tabel.13	Validasi Ahli Medi.....	54

## DAFTAR LAMPIRAN

No.Lampiran	Judul Lampiran	Halaman
Lampiran. 1	Silabus .....	59
Lampiran. 2	RPP .....	62
Lampiran. 3	Flowchart Video Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia .....	114
Lampiran.4	Sekenario Video Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia .....	115
Lampiran.5	Naskah Video .....	119
Lampiran.6	Responden Siswa.....	124
Lampiran.7	Lembar Validasi Ahli Materi .....	128
Lampiran.8	Lembar Validasi Ahli Media .....	129
Lampiran.9	Informasi Umum Sekolah .....	134
Lampiran.10	Rekapitulasi dari Responden dan Validator .....	139
Lampiran.11	Dokumentasi.....	144

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya sadar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia dan merupakan kebutuhan seumur hidup, semua karena semua aktivitas manusia membutuhkan pengetahuan dimanapun dan kapanpun kita berada. Pendidikan, bahkan dalam Islam, adalah hal yang sangat penting dan dianjurkan, seperti yang dijelaskan dalam hadits, *“Tolabul ilmi faridhatun ‘ala kulli muslim”*, menuntut ilmu kewajiban setiap muslim. Pendidikan memang sangat penting bagi manusia karena tanpa pendidikan manusia akan sangat sulit dan tertinggal untuk berkembang. Oleh karena itu, pendidikan harus diarahkan untuk membesarkan orang-orang yang berkualitas dan berdaya saing dengan akhlak dan moral yang baik.

Bangsa Indonesia yang sampai saat ini masih besar ketergantungannya dengan bangsa-bangsa lain, berusaha menjadi lebih mandiri, dan selanjutnya mampu membangun hubungan kesaling tergantungan. Setiap orang Indonesia perlu memiliki kebiasaan yang efektif agar bangsa Indonesia dapat meninggalkan ketergantungannya. Ada tujuh kebiasaan yang perlu dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketujuh kebiasaan tersebut adalah bertindak proaktif, mulai dengan menentukan tujuan akhir, mengerjakan dan menyelesaikan, berpikir sama-sama menang, memahami orang lain baru minta diterapkan orang lain, bersinergi. Pengembangan efektif seharusnya dimulai dari lingkungan pendidikan formal, karena kebiasaan sebenarnya merupakan perpaduan antara pengetahuan, keterampilan, keinginan. Ketiganya merupakan sesuatu yang menjadi garapan di instansi pendidikan.

Oleh karena itu, untuk membantu siswa belajar sendiri diperlukan suatu alat bantu untuk membantu siswa belajar sendiri. Salah satu upaya guru untuk

mendorong siswa belajar mandiri adalah dengan memberikan lembar kerja (LKS) atau lembar kerja (LKPD) kepada siswa tersebut. Hal ini dilakukan agar siswa dapat belajar sendiri atau dalam kelompok belajar di luar kelas. Tentu saja upaya yang dilakukan dalam hal ini tidak berhenti sampai di situ, karena sebagian siswa tidak mau membaca buku karena merasa bosan.

Menurut Rusman et al. (2011: 65), luas atau macromedia adalah segala sesuatu yang dapat merangsang belajar siswa. Berdasarkan definisi tersebut media dapat diartikan sebagai berbagai komponen lingkungan siswa yang dapat merangsang pembelajaran. Jenis media yang berbeda dapat digunakan dan masing-masing memiliki kelebihannya sendiri. Belajar dengan kesulitan sendiri, seperti ilmu ekonomi, dapat terbantu dengan adanya media, namun media yang digunakan harus sesuai dengan karakteristik mata pelajaran itu sendiri.

Untuk memilih jenis media yang akan digunakan, seperti yang dijelaskan oleh Sudirman N. dalam Syaiful Bahri dan Azwan Zain (2010: 126), terdapat beberapa prinsip pemilihan media pembelajaran: (1) Tujuan pemilihan. Pemilihan media harus didasarkan pada tujuan dan sasaran pemilu yang jelas. (2) Karakteristik alat peraga. Setiap media memiliki karakteristik tertentu, memahami karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pembelajaran. (3) Alternatif. Guru dapat memilih media mana yang akan digunakan jika beberapa media dibandingkan.

Padahal banyak manfaat yang bisa diperoleh dari penggunaan materi dalam kegiatan pendidikan. Namun media tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal terutama dalam bidang pembelajaran ekonomi, padahal sarana dan prasarana sudah memadai, misalnya salah satu SMA di Pekanbaru yaitu SMA PGRI Pekanbaru yang memiliki pusat laboratorium komputer, Infokus, dll. Dimungkinkan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran menggunakan tempat dan infrastruktur yang ada. Untuk memaksimalkan pengalaman belajar, hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan sarana dan prasarana yang tersedia.

Misalnya dalam mendeskripsikan koperasi yang memiliki tujuan, fungsi dan tanggung jawab, diperlukan media penyampaian materi.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah media audiovisual. Media video pembelajaran juga dikenal sebagai media visual-audio dan merupakan media yang populer di kalangan generasi milenial saat ini. Ada dua kata yang berhubungan dalam video tersebut, yaitu "visual" dan "audio". Kata-kata visual memungkinkan pesan atau informasi pengajaran dibuat dalam bentuk visualisasi, dan suara memungkinkan siswa menerima informasi melalui pendengaran. Media audiovisual dapat memberikan gambaran yang lebih spesifik tentang kepada siswa berdasarkan tujuan, fungsi dan kewajibannya, namun media tersebut mungkin belum menyesuaikan dengan kecepatan pembelajaran masing-masing siswa.

Pemecahan masalah dalam hal ini membutuhkan inovasi pada perangkat pembelajaran yang dapat secara efektif merangsang proses belajar. Pemilihan video sebagai dasar penelitian ini dimaksudkan untuk memudahkan pengembangan media video adalah materi pendidikan berupa audiovisual yang dapat digunakan untuk menyiarkan berita / topik pembelajaran. Video ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan efisiensi dengan membuatnya sederhana dan mudah untuk memahami bahasa yang menggunakan bahasa yang sama. Pengungkapan bersifat informatif dan ramah pengguna kepada audiens, termasuk kemudahan yang digunakan pengguna untuk menanggapi dan menghubungi perwakilan sesuai keinginan.

Hal yang melatar belakangi peneliti dalam menyelidiki masalah ini adalah menurut pengamatan peneliti selama PPL di SMA, selama kurang lebih 3 bulan masih kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran dan hasil belajar masih kurang maksimal karena merasa jenuh atau kurangnya minat terhadap pembelajaran. Disini peneliti bukan bermaksud mengarah pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tetapi karena masih minimnya penggunaan media dalam proses pembelajaran termasuk penggunaan media video karena itulah peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam pengembangan media video.

Maka dari itu mencoba untuk mengembangkan media video atau mencoba menghasilkan sebuah produk berupa video pembelajaran yang menjadi salah satu inovasi untuk media pembelajaran dalam mata pembelajaran khususnya ekonomi. Selain itu peneliti juga tertarik dan terinspirasi dengan video pembelajaran dengan berbagai materi dalam video pembelajaran ruang guru. Sehingga peneliti mencoba menggunakan video pendidikan pada topik ekonomi. Hal yang juga menjadi pertimbangan dari peneliti untuk tertarik dalam pengembangan media video pembelajaran ialah karena masih kurangnya video pembelajaran dengan materi ekonomi masih terlalu sedikit ditemukan di youtube dibanding mata pelajaran lain.

Jikapun ada dari yang lain misalnya dari ruang guru itu tidak gratis dan harus membayar untuk menikmati video tersebut. Kita ketahui video pembelajaran bukanlah hal yang baru atau asing di dengar sudah banyak di akses di aplikasi lainnya juga. Akan tetapi disini peneliti mencoba menawarkan hal yang lebih menarik dengan adanya video pembelajaran yang akan peneliti kembangkan untuk menjadi bahan ajar dan bahan untuk belajar secara mandiri dengan kualitas yang baik dan tak kalah menarik dari ruang guru tapi dapat diakses secara gratis. Oleh karena itu, di antara topik-topik berdasarkan uraian di atas, perlu dikembangkan media audiovisual atau video yang memuat pesan-pesan yang kredibel, praktis dan efektif. Dengan melakukan penelitian berjudul “*Pengembangan Media Video pada Materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia Kelas X SMA PGRI Pekanbaru*”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat masalah dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

- 1) SMA PGRI Pekanbaru belum mengembangkan media video pada materi pembelajaran ekonomi di SMA PGRI Pekanbaru.

- 2) Penyajian materi ekonomi yang membuat siswa menjadi pasif dan membosankan sehingga nilai hasil belajar siswa masih kurang maksimal karena siswa cenderung menggunakan buku pembelajaran.
- 3) Guru tidak banyak memanfaatkan media pembelajar, sehingga siswa terkadang kurang tertarik untuk memperhatikannya dalam proses pembelajaran berlangsung.
- 4) Penggunaan media video pada materi ekonomi belum banyak digunakan untuk membantu siswa dalam belajar mandiri maupun kelompok bagi siswa di sekolah. Batasan Masalah.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini mengarahkan pada masalah yang diteliti berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah. Pada penelitian ini membahas tentang Pengembangan media video pembelajaran pada materi perkoperasian dalam perekonomian Indonesia kelas x untuk siswa SMA.

### 1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sejarah masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: *Bagaimana Pengembangan Media Video pada Materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X SMA PGRI Pekanbaru yang valid dan praktis*

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui: *“Pengembangan Media Video pada Materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X SMA PGRI Pekanbaru yang valid dan praktis”*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teori diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk menambah keterkaitan dengan ilmu pengetahuan khususnya dalam dunia pendidikan untuk memperluas pengetahuan dan penerapan guru di masyarakat. Kajian ini juga bermanfaat bagi peneliti selanjutnya sebagai acuan untuk pengembangan dalam skala yang lebih besar.



### 1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Sekolah, sebagai strategi dan materi atau media untuk meningkatkan kualitas dan kreativitas pengajaran khususnya di materi ekonomi.
- 2) Bagi guru, penggunaan perkembangan materi video menjadi salah satu bahan untuk inovasi baru dan alternatif dalam proses belajar mengajar.
- 3) Bagi siswa, pada saat menggunakan materi video, pengembangan yang merupakan salah satu materi untuk pelaksanaan pengembangan pada materi video menjadi salah satu alternatif untuk belajar mandiri atau berkelompok baik di sekolah maupun di rumah.
- 4) Bagi peneliti dapat dijadikan sebagai bahan ajar dan pedoman bagi peneliti masa depan dalam konteks yang lebih luas, terutama dalam kaitannya dengan pengembangan video pada mata pelajaran tersebut, khususnya dalam materi ekonomi

### 1.7 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman judul penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

#### 1) Definisi pengembangan

Riset pengembangan adalah riset yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada sesuai kebutuhan. Sebagai bagian dari penelitian ini, SMA PGRI Pekanbaru mengembangkan produk video untuk kelas X yaitu video pembelajaran ekonomi pada materi perkoperasi dalam perekonomian Indonesia.

#### 2) Media audiovisual

Media visual yang menggunakan suara membutuhkan pekerjaan tambahan untuk membuatnya. Salah satu pekerjaan penting yang dibutuhkan

dalam media audiovisual adalah penulisan naskah dan storyboard yang membutuhkan banyak persiapan, desain dan penelitian.

Naskah yang digunakan sebagai bahan naratif dipisahkan dari konten pelajaran, yang kemudian disintesis secara detail sesuai dengan apa yang ingin mereka tunjukkan dan katakan. Bercerita ini membantu tim produksi memahami bagaimana video mendeskripsikan atau memvisualisasikan materi pelatihan. Pada awal pelatihan, media harus menyajikan sesuatu yang dapat menarik perhatian seluruh siswa. Ini diikuti oleh jaringan logis dari keseluruhan program, yang dapat menciptakan rasa keberlanjutan - komunitas dapat tumbuh dengan menggunakan cerita atau masalah yang perlu dipecahkan.

### 3) Video

Lingkungan pembelajaran video disebut juga dengan lingkungan visual-audio yang populer di kalangan generasi milenial saat ini. Ada dua kata yang berhubungan dalam video tersebut, yaitu "visual" dan "audio". Singkatnya, visual memungkinkan pesan atau informasi pengajaran disampaikan dalam bentuk visualisasi, sedangkan suara memungkinkan siswa menerima informasi melalui pendengaran.

Video adalah rangkaian gambar yang bergerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang digabungkan menjadi suatu plot, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran, yang disimpan selama penyimpanan pada media tape atau disk (Arsyad, 2004: 36 dalam Ruslan et al, 2011 : 218).

Sebelumnya, sebelum kemajuan teknologi seperti sekarang ini, video cardia harus menggunakan beberapa alat bantu yang kompleks seperti radio dan tape recorder. Namun seiring berjalannya waktu, tidak lagi menggunakan metode yang sama seperti sebelumnya, hanya dengan menyimpan file video ke laptop dan kemudian menghubungkannya ke perangkat Infocus, dimungkinkan untuk menampilkan video yang dapat digunakan sebagai lingkungan belajar.

## BAB II

### Kajian Pustaka

#### 2.1 Landasan Teori

##### 2.1.1 Media Pembelajaran

###### A. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut *Lesle J. Briggs* (1997) dalam Sanjaya 2008: 204, media pembelajaran merupakan alat yang menimbulkan insentif atau pemicu bagi peserta didik untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran. *Rossi dan Braidl* (1966) menyatakan bahwa alat peraga adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Akan tetapi media bukan hanya alat atau bahan saja, tetapi juga hal lain yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, karena media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar untuk menggugah perhatian dan minat peserta didik. Mencari, akuisisi teknologi atau pendidikan.

Selain istilah "alat peraga", ada istilah lain yang diasosiasikan dengannya, seperti teknologi pengajaran atau teknologi pendidikan, sumber daya pengajaran dan alat bantu pengajaran. Seiring kemajuan teknologi saat ini, pada tahun 2008 AECT mengembangkan definisi terobosan: teknologi pendidikan adalah penelitian dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan produktivitas dengan menciptakan, menggunakan, dan mengelola alur kerja dan sumber daya yang sesuai (Januszewski dan Molenda, 2008: 1 ).

###### 1) Sumber belajar

Istilah "sumber belajar" dipahami sebagai perangkat, bahan (material), peralatan, pengaturan dan orang-orang yang dapat berinteraksi dengan siswa untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja akademik (Januszewski dan Molenda, 2008: 213). Dengan demikian, sumber belajar

dipahami sebagai sumber yang mendukung pembelajaran, termasuk sistem asistif, materi dan lingkungan belajar. (Seals dan Ritchie, 1994: 12). Sumber daya ini tidak terbatas hanya pada peralatan dan bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar, tetapi juga pada orang, anggaran dan tempat. Singkatnya, sumber belajar di sini mencakup semua yang tersedia untuk membantu orang belajar dan mendemonstrasikan kemampuan dan kompetensi mereka.

## 2) Alat peraga

Buku teks adalah alat peraga dan segala macam barang digunakan untuk mendemonstrasikan subjek. Bantuan visual di sini mengasumsikan bahwa apapun yang tetap abstrak kemudian disempurnakan dengan alat-alat sehingga dapat dicapai dengan pikiran sederhana dan dilihat, dilihat dan dirasakan. Dengan demikian, tutorial lebih spesifik daripada media dan teknologi pengajaran, karena tutorial hanya berfungsi untuk menunjukkan mata pelajaran abstrak. Landasan teoritis penggunaan media pendidikan.

Penguasaan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman sebelumnya. Menurut Bruner (1966: 10-11), ada tiga tingkatan utama dari rezim pembelajaran, yaitu pengalaman langsung (aktif), pengalaman bergambar (ikonik), dan pengalaman abstrak (subvolik). Pengalaman langsung sedang bekerja, misalnya arti kata "simpul" dipahami dengan cara langsung membuat "simpul". Pada tingkat kedua yang disebut ikonik (artinya gambar atau gambar), kata "simpul" dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film. Bahkan ketika mereka mengikatnya, mereka dapat mengenali dan memahaminya dari gambar, lukisan, foto atau film. Selain itu, pada tingkat simbol, siswa membaca (atau mendengar) kata "simpul" dan mencoba menghubungkannya dengan pengalaman itu, berinteraksi satu sama lain dalam upaya untuk mendapatkan "pengalaman" baru (pengetahuan, keterampilan, atau sikap). Tingkat pengalaman dalam memperoleh hasil belajar tersebut dijelaskan oleh Dale (1969) sebagai proses komunikatif.

Materi yang ingin disampaikan dan ingin dipelajari siswa disebut pesan. Guru sebagai sumber pesan menanamkan pesan tersebut ke dalam karakter tertentu (encoding), dan siswa sebagai penerima pesan menafsirkan karakter tersebut sehingga dianggap sebagai pesan (decoding). Metode penanganan pesan oleh guru dan siswa dapat diilustrasikan pada Gambar 1.

Uraian di bawah ini menunjukkan bahwa agar proses belajar mengajar berhasil, siswa harus didorong untuk menggunakan semua indranya. Guru berusaha menunjukkan rangsangan (stimuli) yang dapat diolah oleh indera. Semakin banyak indra digunakan untuk menerima dan memproses informasi, semakin besar kemungkinan informasi yang diterima dapat dipahami dan disimpan dalam memori. Dengan cara ini diharapkan siswa mampu memahami dengan baik pesan dan materi yang disampaikan. Pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Pesan dalam komunikasi

Pesan diproduksi dengan:	Pesan dicerna dan diinterpretasi dengan :
Berbicara, menyanyi, memainkan alat musik, dsb:	↔ Mendengarkan
Memvisualisasikan melalui film, foto, lukisan, gambar, model, patung, grafik, kartun, gerakan	↔ Mengamati
Menulis atau mengarang	↔ Membaca nonverbal

Sumber : Arsyad, 2003 : 12

## B. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pendidikan memenuhi beberapa fungsi yaitu: Fungsi alat peraga sebagai sumber belajar:

### 1) Secara teknis

Secara teknis, perangkat ajar adalah sumber belajar. Namun dalam kalimat ini sumber belajar memiliki arti aktivitas yaitu sebagai penyalur, penyampai, komunikasi, dll.

### 2) Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media untuk jumlah kata yang harus benar-benar dipahami oleh siswa. Bahasa merupakan lambang (symbol) isi yaitu pikiran atau perasaan yang menjadi kebutuhan atau pesan yang tidak terpisahkan.

### 3) Fungsi manipulatif

Fungsi kontrol ini merupakan fungsi yang mempunyai karakteristik umum yaitu kemampuan merekam, menyimpan, menyimpan, memulihkan dan membawa suatu peristiwa atau objek.

### 4) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis bertujuan untuk meningkatkan alat peraga yang terdiri dari fungsi perhatian (perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan), fungsi kognitif (proses berpikir tentang seseorang atau sesuatu yang menjadi objek di tangan), fungsi imajinatif (imajiner) atau fantasi, fungsi motivasional (seni merangsang pencapaian tujuan pembelajaran).

### 5) Fungsi sosial budaya

Mengatasi hambatan sosial budaya antar siswa dalam komunikasi pendidikan. Dengan dukungan ini, stimulus yang sama dapat diberikan, pengalaman menjadi seimbang, dan persepsi yang sama dapat dibentuk. Menurut Sumadi (2012), manfaat alat peraga secara umum dalam dunia pendidikan adalah untuk memfasilitasi

interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus bagaimana:

- a. Penyampaian materi pelatihan bisa seragam.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- c. Efisiensi waktu dan tenaga
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar

### C. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Eli (1971) mengemukakan tiga karakteristik media yang menunjukkan mengapa media dapat dilaksanakan oleh media, yang mungkin tidak dapat (atau kurang efektif) oleh guru.

#### 1) Fiksatif Fitur

Karakteristik ini menggambarkan kemampuan suatu media untuk merekam, menyimpan, menyimpan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat disortir dan disusun ulang menggunakan media seperti foto, videotape, audio tape, floppy disk komputer, dan film. Objek yang telah difoto (direkam) dengan kamera atau camcorder dapat dengan mudah direproduksi bila diperlukan. Berkat karakteristik penetapan ini, media memungkinkan transmisi rekaman peristiwa atau objek yang terjadi pada waktu tertentu, tanpa mengetahui waktu.

Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian atau objek direkam atau disimpan dalam format media yang digunakan secara berurutan. Peristiwa yang terjadi hanya sekali (per dekade atau abad) dapat disimpan dan direkonstruksi untuk tujuan pendidikan. Prosedur laboratorium yang kompleks dapat direkam dan diputar ulang sebanyak yang diperlukan. Demikian pula tindakan siswa dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh sesama siswa, baik secara individu maupun kelompok.

#### 2) Sifat manipulatif (sifat manipulatif)

Transformasi suatu peristiwa atau objek dimungkinkan karena media memiliki karakteristik manipulatif. Peristiwa yang memakan waktu beberapa

hari dapat disajikan kepada siswa dalam dua atau tiga menit dengan menggunakan teknik selang waktu. Misalnya bagaimana dengan teknik perekaman fotografi ini Anda bisa mempercepat proses kepompong larva kemudian berubah menjadi kupu-kupu. Selain bisa mempercepat, program juga bisa memperlambat saat memutar hasil video.

Misalnya, seseorang dapat mengamati proses lompat galah atau reaksi kimia menggunakan kekuatan manipulatif media. Demikian pula, aksi fotografis bisa direkam dengan kamera. Saat merekam gambar langsung (video, film), program dapat diputar ulang secara terbalik. Multimedia (rekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian utama / penting dari ceramah, pidato atau urutan acara, memotong bagian yang tidak perlu. Kekuatan manipulatif media memerlukan perhatian yang serius, karena jika terjadi kesalahan penataan ulang maka akan terjadi salah tafsir yang tentunya akan membingungkan bahkan menyesatkan, sehingga dapat merubah sikap mereka ke arah yang tidak diinginkan.

Memanipulasi acara atau objek melalui pengeditan video dapat menghemat waktu. Proses menanam dan memanen gandum, mengolah gandum menjadi tepung, dan menggunakan tepung untuk membuat roti dapat dipersingkat dengan video atau film yang dapat memberikan informasi yang cukup kepada siswa untuk belajar tentang asal usul dan proses menumbuhkan tepung mentah menjadi roti.

### 3) Properti distributif

Karakteristik distribusi media memungkinkan suatu objek atau peristiwa bergerak melalui ruang, dan pada saat yang sama, peristiwa disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulasi pengalaman yang sama dengan peristiwa tersebut. Saat ini, pendistribusian materi multimedia tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas dalam suatu sekolah di suatu wilayah tertentu, tetapi juga media seperti kaset video, audio, disk komputer dapat didistribusikan di seluruh bagian lokasi yang diinginkan setiap saat. Setelah informasi direkam dalam format media apa pun, informasi

tersebut dapat diputar ulang beberapa kali, atau dapat digunakan kembali di suatu tempat. Dijamin urutan informasi yang terekam sama atau hampir sama dengan aslinya.

#### D. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pendidikan dapat dibagi menjadi beberapa bagian tergantung bagaimana anda melihatnya.

- 1) Dapat dilihat menurut karakternya, terbagi menjadi beberapa bagian, antara lain: media audiovisual (terdengar hanya dengan suara), media visual (tampak tanpa suara), media audiovisual (tampak dan terdengar).
- 2) Hal ini dibuktikan dengan aksesibilitasnya yang secara khusus terbagi menjadi beberapa bagian yaitu media yang memiliki jangkauan luas dan simultan (radio dan televisi), media dengan cakupan ruang dan waktu yang terbatas (slide show, film) , video, dll.).

Menurut Rudy Brets, ada 7 klasifikasi media, antara lain:

- 1) Menggerakkan media audiovisual, misalnya: film suara, kaset video, film televisi.
- 2) Media audiovisual bersifat silent, misalnya: serial suara, film.
- 3) Media Semigerak, contoh: teks rabun jauh.
- 4) Media visual bergerak seperti film bisu.
- 5) Media visual tidak bersuara, misalnya: halaman tercetak, foto, mikrofon, slide tanpa suara.
- 6) Media audio, misalnya: radio, telepon, kaset audio.
- 7) Media cetak misalnya: buku, modul, bahan belajar mandiri.

Menurut Anderson dalam Sanjaya (2008), media dikelompokkan pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel. 2 Pengelompokan Media

	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pita audio (rol atau kaset)</li> <li>• Piringsn audio</li> <li>• Radio (rekaman siaran)</li> </ul>
2	Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku teks terprogram</li> <li>• Buku pegangan/manual</li> <li>• Buku tugas</li> </ul>
3	Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku latihan dilengkapi kaset</li> <li>• Gambar/ poster (dilengkapi audio)</li> </ul>
4	Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film bingkai (<i>slide</i>)</li> <li>• Film rangkai (berisi pesan verbal)</li> </ul>
5	Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film bingkai (<i>slide</i>) suara</li> <li>• Film rangkai suara</li> </ul>
6	Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film rangkai bisu dengan judul (<i>caption</i>)</li> </ul>
7	Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Film suara</li> <li>• Video/vcd/dvd</li> </ul>

8	Benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Benda nyata</li> <li>• Model tiruan (<i>mock-up</i>)</li> </ul>
---	-------	--

Sumber : Sanjaya (2008)

### E. Prinsip – Prinsip Pemilihan Media

Pada prinsip pemilihan alat peraga mengacu pada perhatian guru terhadap pemilihan dan penggunaan alat peraga yang akan digunakan atau digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dikarenakan banyaknya ragam media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Rumampuk (1988: 19), prinsip pemilihan media adalah sebagai berikut:

- 1) Harus jelas untuk tujuan apa media dipilih.
- 2) Pemilihan media harus obyektif, bukan hanya karena kesenangan guru atau hanya sebagai selingan atau hiburan. Pilihan media memang berdasarkan pertimbangan meningkatkan efisiensi belajar siswa.
- 3) Tidak ada media yang digunakan untuk semua tujuan. Setiap media memiliki kekuatan dan kelemahan. Untuk itu dalam proses belajar mengajar sebaiknya memilih media yang tepat dengan manfaat media untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.
- 4) Pemilihan media harus sesuai dengan metode pengajaran dan bahan ajar, mengingat media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar.
- 5) Untuk dapat memilih media yang tepat, guru harus mengenal karakteristik media dan medianya masing-masing.
- 6) Pemilihan media sebaiknya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan.

#### 2.1.2 Video

##### A. Definisi Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (20001: 1261), video adalah bagian yang mentransmisikan gambar ke televisi, merekam gambar secara

langsung, atau menyiarkan program televisi. Menurut Chappie (2007: 2), media video pendidikan adalah media yang menyajikan materi audio dan visual yang berisi pesan-pesan pendidikan yang memuat konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu memahami materi pendidikan. Dalam video ini, informasi yang diberikan dapat ditampilkan dalam kombinasi dalam bentuk (rekaman video, grafik, animasi, penceritaan dan teks), yang memungkinkan asimilasi informasi secara optimal oleh seseorang atau sekelompok kecil yang menyaksikannya.

Menurut Sadiman, Rahardjo, Hariono dan Raharjito (2011: 282), sistem video yang digunakan sebagai perangkat pemutaran suatu program (rekaman) minimal terdiri dari satu VCR dan satu monitor atau lebih. VCR berbeda jenisnya, baik dalam hal sistem pemindaian (pelacakan) dan ukuran pita yang digunakan, serta kemasan pita itu sendiri. Ada berbagai jenis VCR di pasaran yang dirancang untuk berbagai tujuan. Beberapa dari mereka dimaksudkan untuk tujuan penyiaran, pengajaran / pendidikan.

## **B. Kelebihan dan Kelemahan Video sebagai Media Pembelajaran**

Kelebihan yang terdapat pada video menjadikan video sangat sesuai dijadikan untuk media pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran berbasis video ialah :

### 1) Unsur multimedia

Video merupakan salah satu media pembelajaran yang cukup verkesan untuk digunakan karena menggabungkan secara baik unsur multimedia seperti audio, visual, gerak, warna dan tulisan. Unsur video yang terdapat didalamnya akan dapat meningkatkan kesan pada pembelajaran di kelas.

### 2) Manipulasi Perspektif Ruang dan Ukuran

Penggunaan video dapat memanipulasi ruang. Ciri dari media ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang,

dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa (Azhar Arsyad, 2011: 14). Dengan demikian materi yang disampaikan berupa Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia. Video mempunyai kelebihan yaitu memanipulasi gambar. Pengajar dapat melakukan perubahan kepada gambar dengan menggunakan teknik-teknik seperti gerak perlahan, gerak cepat, bingkai demi bingkai, penggelapan dan ulang tayang. Keunggulan video ini sangat penting untuk menjelaskan teori Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia. Dengan video dapat menjelaskan materi tersebut kepada siswa dengan waktu singkat dan jelas.

3) Menjelaskan Hal-Hal yang Konkrit

Video memberikan penjelasan sesuatu berbentuk konkrit. Hal ini sangat penting jika digunakan untuk menjelaskan materi. Siswa dapat dengan mudah mencerna materi yang disampaikan karena adanya tampilan benda konkrit. Sifat konkrit dari suatu benda dapat dengan mudah dimengerti karena tampilannya menggunakan tiga dimensi sehingga persepsi benda dapat dipahami dengan akal. Dengan demikian, materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia yang di tampilkan dalam layar video dapat dimngerti oleh para siswa.

4) Memudahkan Pembelajaran dan Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Video yang direka bentuk dan digunakan secara sistematis juga dapat merangsang daya imajinasi dan daya ingat siswa. Video dapat mempertajam daya ingat siswa tentang materi yang terkandung dalam video. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menunjang teori Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia. Daya ingat sangat berperan dalam proses pembelajaran yang telah dipaparkan di dalam media video akan lebih membantu sehingga siswa dapat dengan mudah meghafal langkah yang telah diterapkan untuk dikerjakan dalam ujian dan kehidupan nyata.

Menjadikan pengajar lebih ringan dalam Pembelajaran Pengajar tidak perlu banyak menerangkan karena video yang mendominasi dan

berperan sebagai pengajaran sehingga pengajar bisa menghemat tenaga ketika proses pengajaran. Tetapi tetap pengajar harus tetap memahami mengenai materi tersebut.

Video pembelajaran juga memiliki kelemahan-kelemahan yang kurang mendukung, diantaranya:

- 1) Video pembelajaran memerlukan banyak biaya, tenaga, pikiran dan waktu dalam pembuatannya.
- 2) Tidak semua mata pelajaran dapat dituangkan ke dalam bentuk video pembelajaran, sehingga video hanya mencakup mata pelajaran yang materinya berupa konkrit.
- 3) Video pembelajaran memerlukan fasilitas pendukung untuk persiapan pemutaran seperti layar *background*, laptop, sound, kabel, dan LCD.
- 4) Tidak semua mampu membuat video pembelajaran dengan benar.

Menurut Rohman & Amri (2013) kelemahan dan kelebihan video ialah :

- 1) Kelebihan
  - a. Dapat memstimulasi efek gerak.
  - b. Dapat diberi suara maupun warna.
  - c. Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya.
  - d. Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya.
- 2) Kekurangan
  - a. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya.
  - b. Memerlukan tenaga listrik.
  - c. Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya.

### C. Karakteristik dalam Menilai Kualitas Video Pembelajaran

Wahono, 2006: 56. Kategori yang dapat digunakan saat mengevaluasi alat peraga, yaitu:

#### 1) Landasan desain pelatihan

Landasan desain pembelajaran meliputi kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan SK / KD / kurikulum, kesesuaian penggunaan perangkat pembelajaran di kelas, memastikan motivasi belajar, konteks, relevansi, kelengkapan dan kualitas materi pembelajaran, kesesuaian materi, kedalaman materi, kemudahan penggunaan kelengkapan, konsistensi, konsistensi penilaian dengan materi pelatihan dan keakuratan alat penilaian.

#### 2) Landasan komunikasi visual

Landasan komunikasi visual meliputi komunikatif, kreatif, sederhana dan persuasif, audio (mendongeng, efek suara, audio latar, musik), visual (desain tata letak, tipografi, warna), media bergerak (film animasi), dan loyalitas (latar belakang).

### 2.2 Penelitian Relevan

- a. Penelitian yang dilakukan Anindita Laksmi Suhita (2016) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Film Dokumenter untuk Meningkatkan Motivasi Belajar siswa Kelas XI IPA 3 SMAN Seyegan Tahun Ajaran 2015/2016*”. Penelitian ini menggunakan model penelitian RnD ADDIE yang menghasilkan penelitian ahli materi sebesar 2,7 (kategori baik), ahli media sebesar 3,8 (sangat baik) dan peningkatan motivasi belajar siswa sejumlah 0,44 (sedang) atau 20%. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah penggunaan media video untuk media pembelajaran dan metode penelitian RnD ADDIE. Perbedaan penelitian ini adalah model video. Penelitian ini menggunakan model eksperimen dan menunjukkan adanya

peningkatan minat belajar dengan hasil bahwa 92% siswa tuntas belajar, aktivitas siswa selama pelajaran sejumlah 41,25% dan minat belajar peningkatan 16%. Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video di kelas. Dan perbedaan dari penelitian ini ialah penggunaan metode penelitian, tidak mengkaji pengukuran peningkatan hasil belajar siswa, perbedaan tempat, waktu dan subjek penelitian.

- b. Muhammad Taufik (2014) dengan judul "*Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Studi Kasus pada Siswa Kelas X5 SMA Muhammadiyah 3 Jember Semester Ganjil Tahun 2013-2014 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pola Perilaku Konsumen dan Produsen dalam Kegiatan Ekonomi*". Penelitian ini menggunakan RnD model ADDIE dengan kolaborasi Penelitian Tindakan Kelas. Hasil dari penelitian penerapan media Video dalam pembelajaran Ekonomi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Skor minat belajar siswa. Skor minat belajar siswa sebelum menerapkan media Video sebesar 1,92 dan skor pada siklus II sebesar 3,53. Minat belajar siswa terus mengalami peningkatan seiring dengan perbaikan cara mengajar guru. Penerapan media Video dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa seiring dengan peningkatan minat belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media video memiliki ketuntasan belajar sebesar 31,11% pada siklus I presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 40%, dan pada siklus II presentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 80%. Hasil belajar siswa kelas X5 di Muhammadiyah 3 Jember mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 5,36 setelah penggunaan media Video. Hasil belajar siswa terus meningkat seiring peningkatan motivasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian penggunaan media video dalam mata pelajaran ekonomi. Perbedaan penelitian tersebut penelitian ini tentang pengembangan penggunaan media video untuk mengetahui hasil belajar siswa terus agar terus meningkat seiring dengan peningkatan motivasi belajar siswa sedangkan pada penelitian yang

saya lakukan tentang pengembangan media video pada mata pelajaran ekonomi selain itu tempat, waktu, dan subjek penelitian.

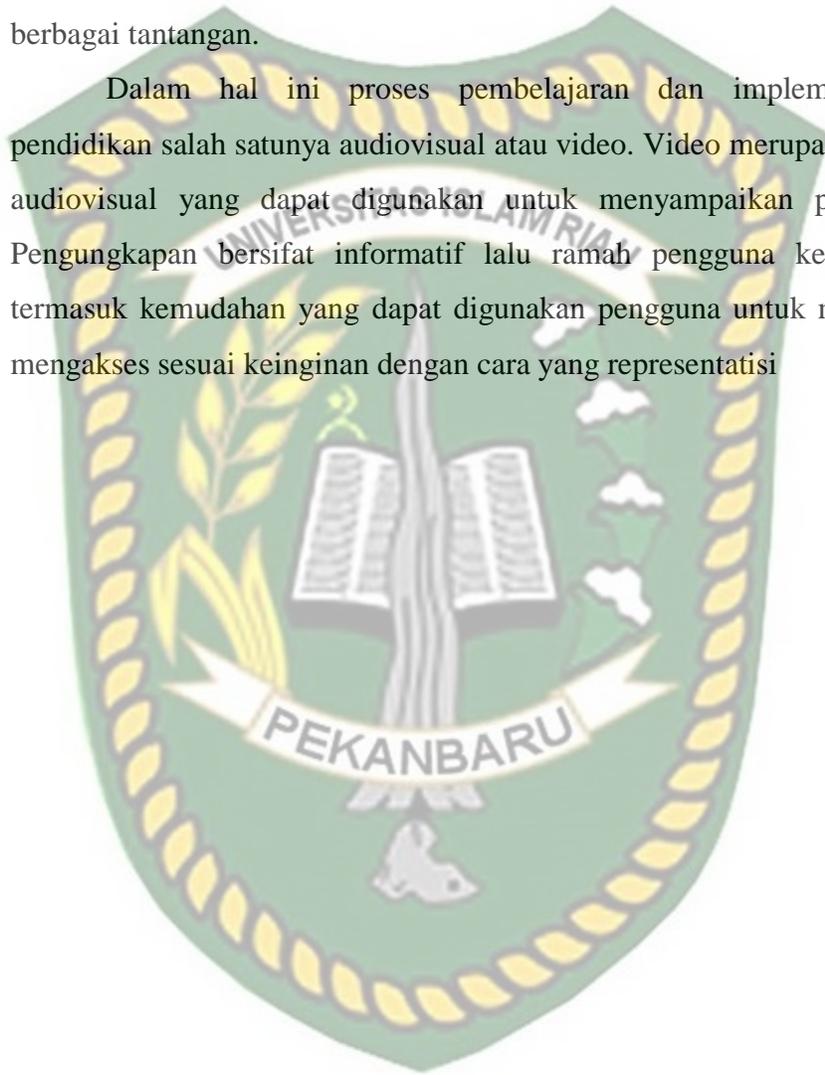
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Alvia Agustina dan Dian Novita (2012) dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video untuk Melatih Kemampuan Memecahkan Masalah pada Materi Larutan Asam Basa*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Video berorientasi kemampuan memecahkan masalah pada materi larutan asam basa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian dan pengembangan (*reasearch and development*). pencapaian kelayakan dari media pembelajaran antara lain: presentase keseluruhan aspek dari penilaian ahli media dan guru kimia, didukung oleh respon siswa, dan hasil observasi aktivitas siswa, dan ketuntasan belajar siswa secara klasikal  $\geq 70\%$ . Analisis data dari hasil validasi ahli media dan guru kimia terhadap media interaktif meliputi aspek: 1) kesesuaian format media, 2) kualitas materi pada media 80,77% dari skor kriterium. Tes hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran pada larutan asam basa SMA. Persamaan pada penelitian ini ialah sama-sama pengembangan media video dalam media pembelajaran. Perbedaannya ialah pada penelitian ini pada mata pelajaran kimia sedangkan peneliti pada mata pelajaran ekonomi selain itu tempat, waktu, dan subjek penelitian.

### 2.3 Kerangka Berpikir

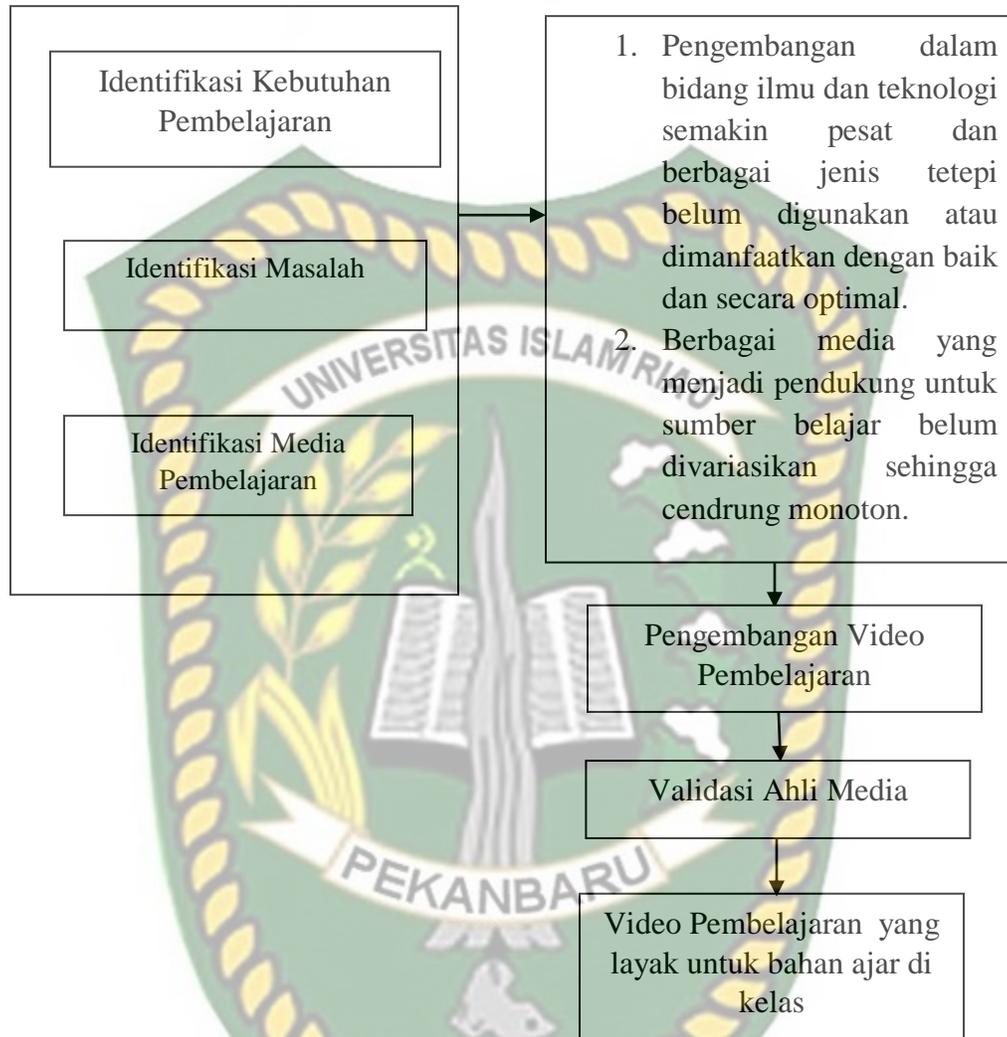
Salah satu hal penting yang mampu dalam peningkatan kualitas siswa atau generasi muda agar mampu menghadapi permasalahan di era milenial atau di zaman semakin modern adalah pendidikan. Sedangkan memperjuangkan pendidikan yang baik dan optimal, diperlukan dukungan dalam mewujudkan generasi yang berkualitas dan membentuk karakter yang berbudipekerti luhur. Oleh karena itu, langkah-langkah yang harus diambil untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan guna mewujudkan generasi yang berkualitas

dan membentuk karakter yang berbudi pekerti luhur serta bermartabat. Dengan berbagai inovasi efektif dan efisien, langkah-langkah harus diambil melalui pemanfaatan iptek dalam belajar. Dengan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi maka dapat menjadi dasar untuk meningkatkan mutu pendidikan. Namun, dunia pendidikan di Indonesia saat ini menghadapi berbagai tantangan.

Dalam hal ini proses pembelajaran dan implementasi tujuan pendidikan salah satunya audiovisual atau video. Video merupakan bahan ajar audiovisual yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan / topik. Pengungkapan bersifat informatif lalu ramah pengguna kepada audiens, termasuk kemudahan yang dapat digunakan pengguna untuk merespons dan mengakses sesuai keinginan dengan cara yang representasi



## 2.4 Paradigma Penelitian



## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang peneliti gunakan adalah penelitian pengembangan atau penelitian dan pengembangan (R&D) yang berorientasi pada produk dan bertujuan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran tentang isu-isu ekonomi terkait koperasi dalam perekonomian Indonesia, Assaybin (2019: 38) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan), yang digunakan untuk membuat produk tertentu untuk menguji validitas, kepraktisan, dan keefektifan produk. Kita sedang membicarakan perkembangan materi video materi bersama di kelas ekonomi Indonesia kelas X SMA PGRI Pekanbaru

Menurut Darmadi (2013: 6), tujuan utama penelitian dan pengembangan (R&D) tidak hanya untuk membuktikan sebuah teori, tetapi juga berfungsi dalam mengembangkan hasil yang efektif agar bisa digunakan di sekolah. Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau menyempurnakan produk yang sudah ada untuk digunakan dalam dunia pendidikan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah video pembelajaran pada materi Perkopersian dalam perekonomian Indonesia. Penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Pemilihan model ADDIE dalam penelitian pengembangan ini karena model ini dikembangkan dengan bertujuan untuk menyelesaikan menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung pelatihan atau pengembangan kinerja itu sendiri. Model ini menggunakan 5 tahapan pengembangan : Analisa, Perancangan, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi

### **3.2 Subjek Uji Coba dan Objek Uji Coba**

Dalam penelitian pengembangan ini yang menjadi subjek uji coba ialah siswa kelas X IPA 1 di SMA PGRI Pekanbaru yang terdiri dari 20 orang siswa. Objek uji coba dalam penelitian ini ialah berupa media pembelajaran yaitu media video pada materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia.

### **3.3 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di kelas X SMA PGRI Pekanbaru dengan waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada tahun ajaran 2021/2022.

### **3.4 Model Pengembangan**

Model pengembangan video yang disusun dalam penelitian ini adalah model pengembangan model ADDIE. Rahman dan Amri (2013: 210-211) berpendapat bahwa model pengembangan ADDIE memiliki 5 fase. 5 tahap pengembangan:

- 1) *Analisis* (analisis)

Tahap *Analisis* adalah proses menentukan apa yang akan dipelajari siswa, yaitu dengan menganalisis kebutuhan siswa.

- 2) *Design* (desain)

Tahapan ini dikenal dengan istilah plan yang terdiri dari tahapan sebagai berikut: 1) merumuskan tujuan yang ingin dicapai, 2) menentukan

strategi pembelajaran yang telah dirumuskan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memperhatikan sumber pendukung lainnya.

3) *Development* (pengembangan)

Tahap pengembangan ini adalah proses menghidupkan desain alias gambar. Langkah penting dalam fase pengembangan adalah pengujian sebelum implementasi.

4) *Implementasi* (implementasi)

Tahapan implementasi ini merupakan langkah khusus dalam implementasi sistem pelatihan yang dikembangkan selama proses pelatihan.

5) *Evaluation* (evaluasi)

Tahap penilaian ini merupakan tahap melihat keberhasilan sistem pelatihan yang dibuat. Dalam dunia pendidikan ini dilakukan uji coba untuk mendapatkan informasi tentang suatu produk digunakan atau tidak.

Dalam prosedur pengembangan model ADDIE ini, setiap langkah lebih sistematis dan memudahkan peneliti sesuai dengan permasalahan yang mendasari penelitian ini. Dengan berkembangnya video mata pelajaran ekonomi yang akan berguna dalam proses pembelajaran di sekolah khususnya dalam menghadapi wabah Covid-19.

### 3.5 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

1) Analisis (analisis)

Tahap Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan selama tahap pengembangan model ADDIE, yaitu dengan menganalisis hal-hal berikut:

a. Analisis materi pelajaran

Menganalisis subjek sebagai materi dalam media pendidikan merupakan langkah penting dalam produksi video. di SMA PGRI Pekanbaru, peneliti menganalisis topik ekonomi, mengidentifikasi topik utama tentang Perkoperasian dalam perekonomian Indonesia.

b. Merumuskan tujuan

Dalam merumuskan tujuan tersebut, peneliti melihat relevansi tujuan pembelajaran, kesesuaian bahan ajar, dan relevansi karakteristik siswa melalui pembuatan video pembelajaran secara sistematis.

2) Design (desain)

Pada tahap ini merupakan tahap perancangan atau desain. Pada tahap desain ini hal yang perlu di siapkan untuk membuat video pembelajaran pada penelitian ini. Seperti menyiapkan materi yang menjadi bahan yang akan disampaikan, menyiapkan kamera untuk merekam, mendownload berbagai instrumen musik untuk mengiringi latar video, merekam suara dengan perekam suara, mendownload berbagai animasi, menyiapkan diri untuk menyampaikan materi, menyiapkan aplikasi untuk mengedit dan menyatukan untuk menghasilkan video.

3) Development (pengembangan)

Pengembangan merupakan proses mewujudkan blue-print atau dengan kata lain suatu desain atau perencanaan yang sudah memiliki gambaran lalu di wujudkan atau menjadi kenyataan.

a. Pembuatan video pembelajaran

Pembuatan video pembelajaran dengan desain dengan menggunakan teks, animasi dan audio dengan menggunakan aplikasi dalam penggabungan video pembelajaran tersebut.

b. Keahlian material

Validasi dilakukan oleh 1 orang guru ekonomi dan 2 orang dosen. Dosen merupakan dari Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau. oleh guru

merupakan guru ekonomi SMA PGRI Pekanbaru. Validator mengisi angket untuk memvalidkan atau ada yang perlu direvisi pdengan memberi angket, setelah itu peneliti melakukan pengecekan materi video sesuai dengan hal yang perlu di revisi lalu berupa komentar yang diberikan oleh validator untuk terciptanya sebuah produk atau menghasilkan karya yang baik pada materi yang dikoreksi atau dicek untuk video pembelajaran tersebut.

c. Konfirmasi oleh Validator

Validasi dilakukan oleh 2 orang dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau dan 1 orang guru ekonomi SMA PGRI Pekanbaru. Hasil tes digunakan untuk memperbaiki desain yang direvisi. Hasil perbaikan desain revisi digunakan untuk uji validasi dengan membuat produk akhir berupa video pembelajaran pada materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia.

Pengeditan ini bertujuan untuk memperkecil kesalahan pada video, seperti kesalahan pada konten atau materi yang disampaikan dan tampilan media. Produk media yang telah diidentifikasi sebagai validator ahli media kemudian diujikan pada siswa sebagai pengguna.

4) Implementasi (implementasi)

Tahap implementasi ini menerapkan video kepada siswa tentang bagaimana respon siswa setelah melihat video pembelajaran tersebut. Pada penelitian kali ini peneliti membangun media pembelajaran video yang berisi materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia. Media pembelajaran berbasis video ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif atau kemudahan dalam belajar dengan adanya video pembelajaran bagi mata pelajaran Ekonomi.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap penilaian ini merupakan tahap melihat hasil dari keberhasilan media video pembelajaran yang dibuat. Dalam dunia

pendidikan ini dilakukan uji coba untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan video pembelajaran, yang layak digunakan atau tidak.

### 3.6 Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam studi pengembangan media video ini adalah data kualitatif yang merepresentasikan saran dan kontribusi responden dan validasi dari validator. Data ini akan memberikan gambaran tentang kualitas video yang dikembangkan oleh peneliti tentang produk video pembelajaran koperasi dalam perekonomian Indonesia.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data berikut digunakan untuk mengumpulkan data dalam studi pengembangan video untuk mendapatkan data dan informasi yang relevan:

Kriteria	Skor pada pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat bagus	4	1
Bagus	3	2
Cukup	2	3
Kurang	1	4

Tabel 3. Kreteria Penskroran Item pada Angket

- 1) Rancangan media pembelajaran dalam bentuk video berisi materi pelajaran yang sistematis, efektif dan efisien.
- 2) Kuisisioner (angket). Sugiono, 2011: 199. Merupakan metode pengumpulan data yang terdiri dari pemberian pertanyaan tertulis kepada responden yang harus dijawab. Alat survey angket diisi oleh siswa. Angket untuk dosen dan guru sebagai pedoman untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk.

Angket yang diberi kepada siswa kemudian diisi dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan siswa saat melihat media pembelajaran video. Yang digunakan pada pengumpulan data ialah dengan teknik adalah kuisisioner dengan 4 pilhan jawaban yaitu sangat bagus, bagus, cukup bagus dan sangat tidak bagus.

Alat angket disusun dengan skor ganda untuk penilaian video pembelajaran, dan tanggapan siswa terhadap video pembelajaran. Kisi alat angket masing-masing validator dan siswa dapat dilihat pada alat pengumpul data.

Kuisisioner yang digunakan adalah kuisisioner tertutup, yaitu kuisisioner dengan pilihan jawaban yang tersedia agar responden bisa memilih salah satu jawaban yang diberikan. Kuisisioner diukur dengan menggunakan skala likert yang bertujuan untuk mengetahui skor instrumen dan menghindari keraguan responden serta perlunya analisis kuantitatif. Responden mencentang kotak (√) pada kolom tersebut. Evaluasi pada jawaban yang diberikan responden untuk pertanyaan bernilai positif atau pertanyaan negatif.

### 3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang dikembangkan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ialah sebagai berikut.

- 1) Instrumen validasi

Instrument validasi merupakan instrumen yang berupa lembar validasi yang digunakan untuk memperoleh data tentang validitas media pembelajaran video yang dikembangkan untuk pembelajaran ekonomi. Lembar validasi ini merupakan lembaran yang dibuat oleh peneliti dan diberikan kepada validator untuk memvalidasi media pembelajaran video

Tabel.4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi

Indikator	Aspek	No. Butir
Materi	1. Akurat dan <i>up to date</i>	1,2,3
	2. Kemudahan	4,5,6
	3. Kerasionalan	7,8,9
	4. Essensial	10, 11, 12
	5. Kemaknaan	13, 14, 15
	6. Keberhasilan	16, 17, 18
	7. Keseimbangan	19, 20, 21
	8. Kepraktisan	22, 23, 24

(Sumber: Drs. Harjanto, 2010: 223)

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir
Rekayasa Media	Reliabilitas (kehandalan media)	1,2,3
	Maintanabilitas (pengelolaan)	4,5,6
	Usabilitas (kemudahan)	7,8,9
	Penggunaan peralatan pendukung dalam media	10, 11, 12
	Reusabilitas (dapat dikembangkan)	13, 14, 15
Desain Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	1,2,3
	Penggunaan judul	4,5,6
	Pemberian motivasi belajar	7,8,9

Dokumen ini adalah Arsip Milik :  
**Perpustakaan Universitas Islam Riau**

	Konstekstualitas	10, 11, 12
	Aktualitas	13, 14, 15
	Kelengkapan	16, 17, 18
	Kualitas media	19, 20, 21
	Kesesuaian materi	22, 23, 24
	Kemudahan pelaksanaan media	25, 26, 27
	Sistematis media	28, 29, 30
Komunika si	Komunikatif	1,2,3
	Kreatifitas media	4,5,6
Visual	Audio dalam media	7,8,9

Visual dalam media	10, 11, 12
Media bergerak media	13, 14, 15
Layout media	16, 17, 18

## 2) Instrumen praktikalitas

Instrumen praktikalitas merupakan instrumen yang digunakan untuk respon siswa terhadap media pembelajaran video pada mata pelajaran ekonomi yang ditampilkan saat pembelajarann uji coba produk di kelas X. Instrumen tersebut berupa hasil rekap angket. Angket digunakan untuk memperoleh data tentang tingkat praktikalitas media pembelajaran video yang dikembangkan.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Siswa

Indikator	Indikator	No. Butir
Minat	1. Ketertarikan dalam belajar	1, 5, 12, 21, 22, 25, 27
	2. Perhatian dalam belajar	3, 4, 14, 17, 20, 23, 26
	3. Motivasi belajar	2, 7, 8, 9, 10, 15, 16
	4. Pengetahuan	6, 11, 13, 18, 19, 24, 28

Angket Validasi Materi : Adopsi, Shilvina Widi Irsanti: 2016 (terlampir)

Angket Validasi Media : Adopsi, Shilvina Widi Irsanti: 2016 (terlampir)

Angket Minat Siswa : Adopsi, Shilvina Widi Irsanti: 2016 (terlampir)

### 3.9 Teknik Analisis Data

Teknik Analisis data yang digunakan dalam penelitian analisis deskriptif, yakni teknik yang digunakan untuk menggambarkan keadaan objek secara kualitatif. validitas perangkat yang di kembangkan dengan cara menghitung skor dari setiap indikator instrumen pengumpulan data yang di isi oleh validator.

#### 1) Analisis Validitas Media Pembelajaran Video pada mata pelajaran Ekonomi.

Data yang diperoleh lalu dianalisis secara deskriptif kualitatif. Peneliti melakukan perbaikan atau revisi berdasarkan catatan dari validator nantinya. Validasi instrumen penilaian ditentukan oleh nilai-nilai skor yang diberikan dari validator. Dengan menggunakan rumus analisis tingkat validitas secara deskriptif dari Sari (2019:57) adalah sebagai berikut

$$V_{an} = \frac{TS_e}{TS_h} \times 100\%$$

Keterangan :

$V_{an}$  = Validitas dari ahli n

$TS_h$  = Total skor maksimal yang diharapkan

$TS_e$  = Total skor empiris (hasil validasi dari validator)

Setelah validator memberi nilai masing-masing terhadap uji validasi maka hasilnya dapat diketahui, Dengan melakukan perhitungan Validitas hasil gabungan yang telah dilakukan penilaian oleh validator tadi dari hasil analisis dengan menggunakan rumus dari Riyani (2017:62) sebagai berikut ini.

$$VR = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{V}_l}{n}$$

Keterangan :

VR = Rata-rata validitas

$\bar{V}_l$  = Rata-rata skor tiap validator

$n$  = Banyak validator

Hasil validitas masing-masing validator dan hasil analisis validitas gabungan, setelah diketahui tingkat persentase dapat menjadi perbandingan atau dikonfirmasi terhadap kriteria validitas pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Tingkat Kriteria Validitas Menurut Penilaian Validator

No	Standard Validitas	Tingkat Kevalidan
1	81,2% - 100% (A)	Sangat Valid, atau dapat digunakan tanpa revisi.
2	62,45% - 81,2%(B)	Valid, atau dapat digunakan namun perlu direvisi kecil.
3	43,75% - 62,45% (C)	Cukup Valid, bisa digunakan digunakan tapi perlu revisi besar.
4	25% - 43,75%(D)	Tidak Valid, atau tidak disanrankan untuk digunakan.

Instrumen penilaian perangkat dianggap Valid digunakan jika penilaian rata-rata dikategorikan Layak atau 62,45% - 81,2%(B).

## 2) menganalisis media video ekonomi

Teknik analisis kepraktisan yang digunakan adalah analisis deskriptif yang menggambarkan kepraktisan video ekonomi. Data yang

dikumpulkan dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa terhadap video yang dikembangkan peneliti. Menurut Riduwan (dalam Hamdunah, 2015: 38), secara praktis pentingnya menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum f \times 100\%}{N}$$

keterangan:

P = nilai akhir

f = skor dicetak

N = peringkat maksimum

Hasil yang diperoleh disajikan dengan menggunakan kriteria yang ditunjukkan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8 Kategori Praktikalitas Media Pembelajaran Video

No	Nilai	Tingkat Praktikalitas
1	$80 < P \leq 100$	Sangat Praktis
2	$60 < P \leq 80$	Praktis
3	$40 < P \leq 60$	Cukup Praktis
4	$20 < P \leq 40$	Kuramg Praktis
5	$P \leq 20$	Tidak Praktis

Sumber : Modifikasi dari Riduawan (dalam Hamdunah, 2015: 38)

Media pembelajaran video dikatakan Praktikalitas apabila dikategorikan Praktis atau  $60 < P \leq 80$ .

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Tinjauan Umum Penelitian

##### 4.1.1 Sejarah Singkat Sekolah

SMA PGRI Pekanbaru memiliki keunikan tersendiri. Karena SMA tersebut mengatas namakan PGRI. Asal usul SMA PGRI yakni berawal dari guru-guru. Guru-guru yang memiliki semangat untuk membangun sekolah sehingga SMA tersebut diberi nama SMA PGRI. SMA PGRI Pekanbaru ini terbentuk karena adanya seorang guru yang mengibahkan tanah yakni Bapak Yusuf. SMA PGRI ini memiliki dua sekolah yakni di Jl. Bridjend Katamso No. 44 dan di Jl. Lobak. Hal ini terjadi karena banyaknya siswa-siswi yang masuk ke sekolah ini.

SMA PGRI Pekanbaru didirikan pada tanggal 1 Januari 1981 oleh Yayasan Pembina Lembaga Pendidikan (YPLP) PGRI Riau, dimana pada tahun 2001 YPLP diganti menjadi PPLP (Perkumpulan Pembina Lembaga Pendidikan). Pada tahun 1981, pada awalnya dipimpin oleh Drs. H. Bakhtiar.MM sebagai kepala sekolah dan Bapak H.WS.Wasri,BA sebagai wakil kepala sekolah. Kemudian pada tahun 1983 Bapak Drs.H.Bakhtiar.MM mengundurkan diri sebagai kepala sekolah dan digantikan oleh Bapak H.WS.Wasri,BA. Bapak H.WS.Wasri,BA menjabat sebagai kepala sekolah sampai tanggal 16 Maret 2012 karena meninggal dunia. Selanjutnya digantikan oleh Dra.Karnida. Dra.Karnida menjadi kepala sekolah tanggal 04 April 2012-2019 dan Bapak Elfisno, S.Pd pada tahun 2019-sekarang .

Pada tahun 1981 jumlah awal siswa adalah sebanyak 76 orang, dan pada tahun 1983 untuk pertama kalinya SMA PGRI telah melepaskan siswanya untuk mengikuti ujian nasional sebanyak 76 orang dan lulus ujian nasional sebanyak 76 orang.

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan zaman, maka jumlah siswa SMA PGRI Pekanbaru semakin meningkat, hal ini terlihat pada tahun pelajaran 2015/2016 jumlah siswa mencapai 447 siswa. SMA PGRI Pekanbaru berjarak lebih kurang 500m dari jalan raya. Tepatnya lokasi SMA PGRI ini adalah di Jl.Bridjend Katamso atau Jl. Pandan No.44 Tangkerang Utara Pekanbaru.

#### 4.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

##### A. Visi

Perkembangan dan tantangan masa depan seperti: pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, globalisasi, era informasi, serta berubahnya kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan memicu sekolah untuk merespon tantangan sekaligus peluang itu. SMA PGRI Pekanbaru memiliki citra moral yang menggambarkan profil sekolah yang diinginkan di masa datang yang diwujudkan dalam Visi sekolah berikut:

Visi SMA PGRI Pekanbaru adalah : *“Mewujudkan siswa yang berkarakter, beriman , bertaqwa dan berakhlak mulia, peduli lingkungan serta memiliki ilmu pengetahuan yang berkualitas.*

##### B. Misi

Misi SMA PGRI Pekanbaru Mengusahakan pendidikan dalam rangka mendidik putra bangsa agar dapat :

1. Mewujudkan Prestasi Akademik Berkarakter
2. Membentuk Peserta Didik yang Beriman dan Bertaqwa
3. Membentuk Peserta Didik yang Berakhlak dan Berbudi Pekerti Luhur,
4. Meningkatkan Prestasi Ekstrakurikuler,
5. Menumbuhkan Minat Baca
6. Membentuk Peserta Didik yang mencintai lingkungan
7. Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Inggris

##### C. Tujuan Sekolah

1. Meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia,

2. Meningkatkan keterampilan untuk hidup mandiri di tengah-tengah masyarakat dan mengikuti pendidikan lebih lanjut.
3. Meningkatkan kemampuan dalam kegiatan ekstrakurikuler
4. Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Inggris
5. Meningkatkan kesadaran peduli dan mencintai lingkungan
6. Meningkatkan minat baca dikalangan peserta didik

## 4.2 Hasil Pengembangan Tahap Media

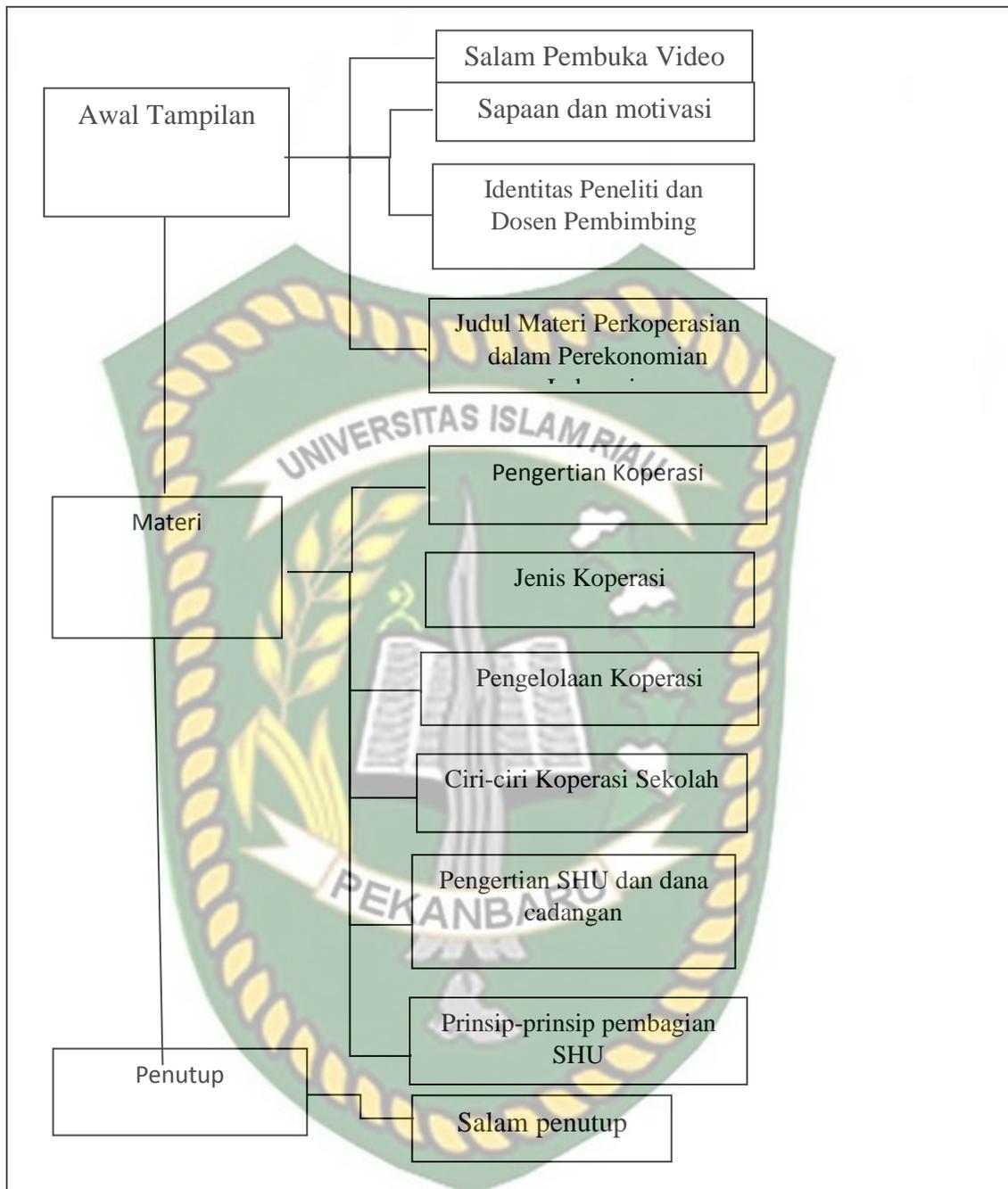
### 4.2.1 Tahap Analisis (Analysis)

Tahap Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan selama tahap pengembangan model ADDIE, dengan cara Analisis materi pelajaran dan merumuskan tujuan.

### 4.2.2 Tahap Design

#### 1. Membuat outline konten

Media yang dikembangkan berupa video dengan materi yang disajikan terfokus pada Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia. Materi tersebut harus dipahami siswa kelas X IPA 1 SMA PGRI Pekanbaru yang mendapatkan peminatan mata pelajaran Ekonomi. Dalam pembuatan outline konten, peneliti merancang media pembelajaran secara spesifikasi teknis dalam pembuatan media pembelajaran video. Media pembelajaran video akan dibuat dengan aplikasi *Record* untuk merekam suara, *Camera* untuk Merekam gambar lalu diconvert dan disusun ke dalam video melalui aplikasi *Kinemaster*. Materi dalam media pembelajaran ekonomi berbasis video diambil dari silabus yang digunakan oleh SMA PGRI Pekanbaru. Silabus dapat dilihat pada lampiran 1



### 1) Membuat *flowchart*

Setelah menyusun outline konten pada video, peneliti kemudian membuat bagan alur (*flowchart*) dari media video yang menggambarkan Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia. *Flowchart* dibuat untuk mengetahui urutan tampilan media

pembelajaran berbasis video yang akan dikembangkan. *Flowchart* dapat dilihat pada lampiran.3

## 2) Mendesain tampilan

Merancang tampilan video dalam media pembelajaran diperlukan karena desain harus disusun agar menjadi media pembelajaran video yang memberikan dampak positif bagi penggunanya. Sebelum merancang *storyboard* perlu dibuatkannya skenario untuk membuat urutan dalam perencanaan tampilan media pembelajaran Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia.

Tabel 9. Rancangan Desain Tampilan Media Video

Awal tampilan	Salam Pembuka Video
	Sapaan dan motivasi
	Identitas Peneliti dan Dosen Pembimbing
	Judul Materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia
	Pengertian Koperasi

## Isi Materi

## Jenis Koperasi

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

## Pengelolaan Koperasi

## Ciri-ciri Koperasi Sekolah

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

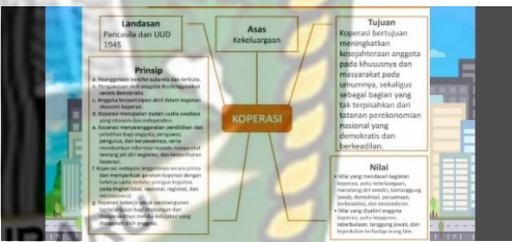
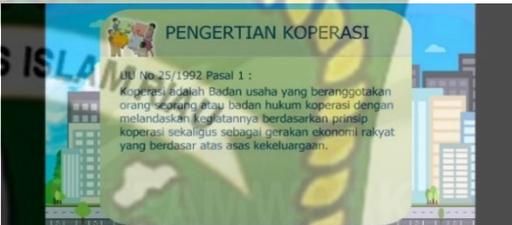
## Pengertian SHU dan dana cadangan

## Prinsip-prinsip pembagian SHU

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

<p>Penutup</p>	<p>Salam Penutup</p>

<p>Awal tampilan</p>	
<p>Isi Materi</p>	



- ❑ **Koperasi Jasa**  
menyelenggarakan kegiatan usaha pelayanan jasa nonsimpan pinjam

- ❑ **Koperasi Simpan Pinjam**  
Menjalankan usaha simpan pinjam sebagai satu-satunya usaha yang melayani anggota.

Ciptakan sebuah usaha atau bentuk koperasi yang bergerak di bidang pelayanan jasa



#### Pengelolaan Koperasi

- ❑ **Rapat Anggota**  
Rapat anggota merupakan kekuasaan tertinggi dalam koperasi.

- ❑ **Pengurus Koperasi**  
Pengurus dipilih dari dan oleh anggota koperasi pada saat rapat anggota.

- ❑ **Pengawas Koperasi**  
Pengawas dipilih dari dan oleh anggota pada Rapat Anggota. Pengawas diangkat untuk jangka waktu tertentu dan dapat diangkat kembali.

#### ❑ Modal Koperasi

Modal koperasi terdiri dari setoran pokok dan sertifikat modal koperasi sebagai modal awal.

Selain itu, modal koperasi juga berasal dari:

1. Hibah
2. Modal penyertaan
3. Modal pinjaman dari anggota
4. Sumber lain yang sah



#### Ciri-ciri koperasi sekolah:

- ❑ Koperasi sekolah diakui dan didirikan oleh pemerintah melalui surat keputusan dari beberapa menteri
- ❑ Masa keanggotaan siswa akan berakhir jika siswa sudah lulus atau keluar dari sekolah
- ❑ Penyelenggaraan koperasi sekolah disesuaikan dengan jam pelajaran
- ❑ Sarana bagi siswa untuk mengembangkan diri sebagai makhluk intelektual dan sosial
- ❑ Jika memungkinkan, anggota dan pengurus koperasi sekolah adalah siswa itu sendiri

#### Selish Hasil Usaha dan Dana Cadangan

##### 1. Pengertian

SHU adalah surplus hasil usaha yang diperoleh dari hasil usaha atau pendapatan koperasi dalam satu tahun buku setelah dikurangi dengan pengeluaran atas berbagai beban usaha.





#### Prinsip-Prinsip Pembagian SHU

- SHU bersumber dari anggota.
- Anggota sebanding dengan sertifikat modal koperasi yang dimiliki.
- SHU anggota adalah jasa dari modal dan transaksi usaha yang dilakukan anggota sendiri.
- Pembagian SHU anggota dilakukan secara transparan.
- SHU anggota dibayar secara tunai.

#### Perhitungan SHU

- Perhitungan SHU tergantung pada ragam usaha koperasi. Perhitungan SHU bisa koperasi itu bergerak di bidang perdagangan adalah menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{SHU} = \frac{\text{Jasa} + \text{Beban Bersih} - \text{Hutang Pokok} - \text{Penyusutan}}{\text{Modal Anggota}}$$

- atau bisa juga dihitung sebagai berikut.

$$\text{SHU} = \frac{\text{SHU Bersih} - \text{SHU Bakar} - \text{Beban Usaha} - \text{Beban di Luar Usaha} + \text{Pendapatan Lain-lain}}{\text{Modal Anggota}}$$

- Dan bila koperasi itu bergerak di bidang jasa maka perhitungan SHU adalah sebagai berikut.

$$\text{SHU} = \frac{\text{Pendapatan Jasa} - \text{Beban Bersih}}{\text{Modal Anggota}}$$

#### Pembagian SHU

Pembagian SHU kepada anggota koperasi mencakup dua bagian sebagai berikut.

- **Jasa Modal / Simpanan.** Jasa modal / simpanan adalah bagian SHU untuk diberikan kepada anggota menurut besar simpanan mereka. Semakin besar simpanan seorang anggota koperasi maka semakin besar pula SHU yang akan mereka peroleh nantinya. Simpanan dalam hal ini adalah simpanan wajib dan simpanan pokok.

$$\text{SHU} = \frac{\text{Bagian SHU Modal} + \text{Bagian SHU Jasa}}{\text{Modal Anggota}}$$

- **Jasa Anggota.** Jasa anggota adalah bagian SHU untuk diberikan kepada anggota menurut jasa anggota yang diberikan kepada koperasi.



Penutup



Link Video :

[https://drive.google.com/file/d/1-MGnK6aZYhOKOIjbTlaZ\\_U961k8eHNPZ/view?usp=drivesdk](https://drive.google.com/file/d/1-MGnK6aZYhOKOIjbTlaZ_U961k8eHNPZ/view?usp=drivesdk)

#### 4.2.3 Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan, melakukan spesifikasi desain atau penyempurnaan desain media terlebih dahulu sebelum divalidasi. Setelah spesifikasi desain, peneliti melakukan validasi oleh validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh guru Ekonomi SMA PGRI Pekanbaru, sedangkan ahli media dari dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran validator, diujicobakan kepada siswa kelas X IPA 1 SMA PGRI Pekanbaru. Berikut nama *reviewer* dalam validasi media pembelajaran ekonomi berbasis video:

Tabel 10. Nama-nama *reviewer* validasi:

No	Nama	Jabatan
1	Hj. Zulfitra Dewi, S.Pd	Guru Ekonomi SMA PGRI Pekanbaru
2	Ahmad Suyono, M.Pd	Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau

3	Fitriani, M.Pd	Dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau
---	----------------	---

Data yang diperoleh ada dua macam yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, saran, dan masukan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket ahli materi dan ahli media.

Angket menggunakan skala *Likert* dengan respon skala empat. Dalam menilai media pembelajaran maka data angket validasi dikonversi menjadi data kuantitatif.

#### 4.2.4 Implementasi (implemantation)

Tahap implementasi ini menerapkan video kepada siswa tentang bagaimana respon siswa setelah melihat video pembelajaran tersebut. Pada penelitian kali ini peneliti membangun media pembelajaran video yang berisi materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia. Media pembelajaran berbasis video ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif atau kemudahan dalam belajar dengan adanya video pembelajaran bagi mata pelajaran Ekonomi. Adapun hasil rekap praktikalitas dari siswa kelas X IPA 1 SMA PGRI Pekanbaru dapat dilihat pada Tabel berikut :

Tabel 11. Rekap Praktikalitas Media Pembelajaran Video

No	Total Skor	Rata-rata %	Tingkat kepraktisan
1	92	82,14	Sangat Praktis
2	74	66,07	Praktis

3	88	78,57	Praktis
4	91	81,25	Sangat Praktis
5	73	65,17	Praktis
6	94	83,94	Sangat Praktis
7	69	61,60	Praktis
8	84	75,00	Praktis
9	75	66,96	Praktis
10	79	70,53	Praktis
11	91	81,25	Sangat Praktis
12	93	83,03	Sangat Praktis
13	73	65,17	Praktis
14	78	69,64	Praktis
15	94	83,92	Sangat Praktis
16	81	72,32	Praktis
17	75	66,96	Praktis
18	94	83,94	Sangat Praktis
19	91	81,25	Sangat Praktis
20	93	83,03	Sangat Praktis
Rata-rata Total		75,09	Praktis

Sumber : Olahan Data Penelitian

Berdasarkan pada Tabel 11 di atas, hasil praktikalitas yang dilakukan oleh peneliti terhadap 20 orang siswa sebagai responden maka dapat dilihat rata-rata skor total praktikalitas media video adalah  $> 75,09$  yang

dikategorikan praktis. Dengan demikian, media video pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat diimplementasikan.

#### 4.2.5 *Evaluasi (Evaluation)*

Pada tahap penilaian ini merupakan tahap melihat hasil dari keberhasilan media video pembelajaran yang dibuat. Dalam dunia pendidikan ini dilakukan uji coba untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan video pembelajaran, yang layak digunakan atau tidak. Adapun hasil rekap validasi materi dan rekap validasi media dapat dilihat pada tabel dan tabel 12 dan 13 berikut ini :

Tabel 12. Rekap Validasi Materi

Aspek yang divalidasi	Total	Rata-rata %	Tingkat Kevalidan
Aspek Materi	91	95	Sangat Valid

Sumber : Olahan Data Penelitian

Berdasarkan pada tabel 12 di atas, dapat dilihat total skor yang diperoleh ialah 91% dan rata-rata dari aspek materi adalah  $\geq 81,02\%$  yang dikategorikan sangat valid. Selain itu, peneliti juga menganalisis validasi media video pembelajaran yang divalidasi oleh 2 orang validator. Berikut disajikan pada tabel 18 berikut ini :

Tabel 13 . Validasi Ahli Media

Aspek yang divalidasi	Persentase Media		Rata-rata %	Tingkat Kevalidan
	1	2		
Rekayasa Media	70	73	71	Valid

<b>Komunikasi Visual</b>	<b>69</b>	<b>69</b>	<b>69</b>	<b>Valid</b>
<b>Desain Pembelajaran</b>	<b>75</b>	<b>70</b>	<b>72</b>	<b>Valid</b>

Berdasarkan tabel 13 di atas, dapat dilihat pada aspek rekayasa media, pada aspek komunikasi visual dan aspek desain pembelajaran dengan rata-rata  $\leq 81,02\%$  yang dikategorikan sangat valid. Secara keseluruhan hasil analisis aspek yang divalidasi dari penilaian validator ahli dikategori valid atau layak digunakan.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video yang melalui lima tahap yaitu : analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi pada bab 4. Pengembangan Media Video pada Materi Perkoperasian dalam Perekonomian Indonesia di Kelas X SMA PGRI Pekanbaru yang teruji kevalidan dan kepraktisannya.

#### 5.2 Saran

1. Bagi Sekolah  
Penyediaan media pembelajara, saran dan prasana yang memadai guna menunjang kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Bagi Siswa  
Siswa sebaiknya meningkatkan prestasi belajar ekonomi dengan menumbuhkan minat belajar di sekolah dengan dukungan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
3. Bagi Guru  
Guru dapat menerapkan media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, 2013. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar Arsyad (1997). *Media Pengajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arief Sadiman, dkk (2005). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Cepy Safrudin. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dimiyati. (1989). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Firmansyah & Nurdiansyah. 2016. *Buku Siswa Aktif dan Kreatif Belajar Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas / Madrasah Aliyah Kelas X Perminatan Ilmu – Ilmu Sosial*, Bandung : Grafindo Media Pertama.
- Gandico Pratama, dkk. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi pada Bahasan Akuntansi pada Perusahaan Jasa*. *Jurnal PEKA* [online] Tersedia : <https://journal.uir.ac.id/index.php/Peka/article/view/2988.pdf> (diakses pada tanggal 26 Agustus 2020, jam 00.00 WIB)
- John D. Latuheru (1992). *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Pramudito. 2013, *Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen*. [online] Tersedia : <https://eprints.uny.ac.id/33526888/3/Aria> Pramudito%20/FT06503241015.pdf. (diakses pada tanggal 01 September 2020 pada jam 15:39).

Rohman & Amri, 2013. *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Prestasi Pustaka.

Riyani R, dkk. 2017. Uji Validitas Pengembangan Tes Untuk Mengukur Kemampuan Pemahaman Relasional Pada Materi Persamaan Kuadrat Siswa Kelas VIII SMP, Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*.1:1.

Sadiman, Arrief S dkk. 2011. *Media Pendidikan Pengembangan dan Pemanfaatan*, Jakarta : Rajawali Pers.

Sanjaya, 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Jakarta : Kencana.

Sari N, dkk. 2019. Materi Himpunan Terintegrasi Keislaman: Sebuah Studi Pengembangan Perangkat Pembelajaran berbasis Model Problem Based Learning. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*.7:1

Tim Desain Pustaka Setia. 2012. *Pedoman Ejaan Bahasa Indonesia Yang disempurnakan dan Pedoman Istilah*. Bandung : Pustaka Setia.

Widi Irsanti, 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Ipa 2 Tahun Ajaran 2016/2017 SMA Negeri 9 Yogyakarta. [online] Tersedia : [https://eprints.uny.ac.id/51086/1/Shilvina%20Widi%20Irsanti\\_FE\\_13804241022.pdf](https://eprints.uny.ac.id/51086/1/Shilvina%20Widi%20Irsanti_FE_13804241022.pdf). (diakses pada tanggal 27 Agustus 2020. Pada jam 23:51).

Wina Sanjaya. 2013. *Penelitian Media Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group