

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO
EXPLAINER MODEL *INFOGRAPHIC* PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS X DI MAN YOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Hanifatul Mafazah
10404244027

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO
EXPLAINER MODEL INFOGRAPHIC PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS X DI MAN YOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Oleh:


HANIFATUL MAFAZAH

10404244027

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 12 April 2017
Untuk dipertahankan di depan TIM Penguji Skripsi
Program Studi Pendidikan Ekonomi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Dosen Pembimbing



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO
EXPLAINER MODEL INFOGRAPHIC PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS X DI MAN YOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

HANIFATUL MAFAZAH
10404244027

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 20 April 2017
dan dinyatakan telah lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Tejo Nurseto, M. Pd.	Ketua Penguji		5 Mei 2017
Kiromim Baroroh, M. Pd.	Sekretaris		5 Mei 2017
Barkah Lestari, M. Pd.	Penguji Utama		5 Mei 2017

Yogyakarta, 15 Mei 2017
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Sugiharsono, M. Si.
NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hanifatul Mafazah

NIM : 10404244027

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Fakultas : Ekonomi

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video
Explainer Model Infographic pada Mata Pelajaran
Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran
2016/2017

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 30 Maret 2017

Penulis,



Hanifatul Mafazah

NIM. 10404244027

MOTTO

~Ya Rabbi semoga AMIKOM dan UNY Insha Allah Lulus maksimal Juni 2017~

~Allah SWT sudah mengukur kemampuan hambaNya, oleh karena itu Insha Allah Hanifatul Mafazah bisa Lulus S1-Sistem Informasi AMIKOM dan S1-Pendidikan Ekonomi FE UNY, modalnya do'a, niat, ketekunan, percaya diri, dan semangat ~

~Keyakinan akan menggerakkan seluruh potensi yang kamu miliki~

~Kemalasan itu akan menjadi kuburan potensi yang mematikan~

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim. Karya skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Dra. Atun Rochajati dan Dr. Muhamad Idris Purwanto, M. M., terima kasih atas do'a, teladan, cinta, dukungan, dan motivasi tak terbatas.
2. Alm. Drs. H. Roewahuddin, Almh. Hj. Siti Maryam, Alm. Drs. H. Ibnu Mundir, dan Hj. Sri Roechmani, terima kasih atas do'a dan motivasinya.

Karya skripsi ini saya bingkiskan kepada:

3. Kakak dan adik tercinta. Faidatul Hasanah, S. Pd., Fajar Nugroho, S. P., dan Choirun Nisa, yang telah memberikan do'a, nasehat, inspirasi, dan motivasinya.
4. Keponakan Mohammad Sholahuddin Yusuf dan Hamzah Yasir Abdillah, terima kasih atas do'a dan inspirasi yang mewarnai pembuatan skripsi ini.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO
EXPLAINER MODEL INFOGRAPHIC PADA MATA PELAJARAN
EKONOMI KELAS X DI MAN YOGYAKARTA III
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:
HANIFATUL MAFAZAH
10404244027

ABSTRAK

Penelitian bertujuan: 1) Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* untuk membantu pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran video *explainer* model *infographic*.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan model Dick&Carey. Terdiri sepuluh tahap, yaitu: 1) Analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran. 2) Analisis pembelajaran. 3) Analisis pembelajar dan konteks. 4) Merumuskan tujuan performansi. 5) Mengembangkan instrumen. 6) Mengembangkan strategi pembelajaran. 7) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran. 8) Merancang dan melakukan evaluasi formatif. 9) Melakukan revisi. 10) Melakukan evaluasi sumatif. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi, tiga ahli media, dan tiga guru ekonomi. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada tiga siswa saat uji coba satu-satu, enam siswa saat uji coba kelompok kecil, dan 26 siswa saat uji coba kelompok besar. Penelitian dilaksanakan di MAN Yogyakarta III. Pengumpulan data menggunakan wawancara dan angket skala *Likert* lima. Melalui teknik analisis deskriptif kuantitatif dalam distribusi skor dan dipersentase terhadap kategori skala penilaian.

Penelitian menunjukkan video *explainer* “Layak” sebagai media pembelajaran. Penilaian dari ahli materi “Baik” dengan skor rata-rata 3,92. Penilaian dari ahli media “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,13. Penilaian dari guru “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,09. Penilaian dari siswa saat uji coba satu-satu “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,50. Penilaian dari siswa saat uji coba kelompok kecil “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,27. Penilaian dari siswa saat uji coba kelompok besar “Sangat Baik” dengan skor rata-rata 4,03.

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

**DEVELOPING LEARNING MEDIA USING THE VIDEO EXPLAINER OF THE
INFOGRAPHIC MODEL FOR THE ECONOMICS SUBJECT
IN GRADE X OF MAN YOGYAKARTA III
IN THE 2016/2017 ACADEMIC YEAR**

By:

HANIFATUL MAFAZAH

10404244027

ABSTRACT

This study aimed to investigate: 1) the process of developing the video explainer learning media of the infographic model to assist economics learning in Grade X for the topic of management, and 2) the appropriateness of the video explainer learning media of the infographic model.

This was a research and development study using Dick & Carey's model consisting of 10 stages, i.e.: 1) needs analysis and learning objectives, 2) learning analysis, 3) learner and context analysis, 4) performance objective setting, 5) instrument development, 6) learning strategy development, 7) learning materials development and selection, 8) formative evaluation design and administration, 9) revision, and 10) summative evaluation administration. The validation was done by two materials experts, three media experts, and three economics teachers. The developed media were tried to three students for the one-to-one tryout, six students for the small-group tryout, and 26 students for the large-group tryout. The study was conducted at MAN Yogyakarta III. The data were collected through interviews and a Likert-scale questionnaire with five options. The data were analyzed by the quantitative descriptive analysis technique using a score distribution and were converted into percentages of assessment scale categories.

The results of the study showed that the video explainer was appropriate as learning media. The evaluation by the materials experts showed a mean score of 3.92, which was good. The evaluation by the media experts showed a mean score of 4.13, which was very good. The evaluation by the teachers showed a mean score of 4.09, which was very good. The evaluation by the students in the one-to-one tryout showed a mean score of 4.50, which was very good. The evaluation by the students in the small-group tryout showed a mean score of 4.27, which was very good. The evaluation by the students in the large-group tryout showed a mean score of 4.03, which was good.

Keywords: *Learning Media Video Explainer of Infographic Model*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji hanya milik Allah SWT. Berkat limpahan nikmat dan rahmat-Nya peneliti mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer* Model *Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2016/2017” dengan lancar. Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Kiromim Baroroh, M. Pd., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan do'a, ilmu, dan penuh kesabaran memberikan bimbingan skripsi.
2. Barkah Lestari, M. Pd., sebagai dosen narasumber yang telah memberikan do'a, ilmu, nasehat, perhatian dalam memberikan bimbingan skripsi.
3. Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, M. Si. dan Supriyanto, M. M., sebagai ahli materi yang telah memberikan do'a, ilmu, *spirit* dan bimbingan.
4. Rizky, M. Kom., Tejo Nurseto, M. Pd., dan Ali Muhson, M. Pd., sebagai ahli media yang telah memberikan do'a, ilmu, dan bimbingan.
5. Segenap dosen di jurusan pendidikan ekonomi FE UNY atas do'a dan ilmu yang telah diberikan, semoga menjadi jariyah amal saleh yang bermanfaat.
6. Nur Wahyudin Al-Aziz, S. Pd., sebagai kepala MAN Yogyakarta III yang telah memberikan izin dan fasilitas penelitian di Madrasah dengan baik.
7. Toni Poerwanti, M. Pd., Drs. Syarfini, dan Arini S. Pd., sebagai guru mata pelajaran ekonomi yang telah bersedia memberikan do'a, penilaian, ilmu, *spirit*, dan saran terhadap media video *explainer* yang dikembangkan.
8. Bapak Taufiq dan Bapak Anto, yang telah membantu persiapan instalasi audio, *software*, *hardware*, dan penyediaan fasilitas pendukung di laboratorium komputer mulai dari persiapan dan selama uji coba produk berlangsung. Sehingga peneliti, *observer* dan para siswa dapat melaksanakan penelitian, mengobservasi, dan uji coba produk media dengan baik dan lancar.

Peneliti menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Kekurangan dalam kedalaman isi kajian penelitian yang masih minimal dan dasar, waktu penelitian yang terlalu lama, sehingga tidak efisien dan efektif, serta hasil produk media pembelajaran masih sederhana. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat dibutuhkan untuk menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya do'a dan harapan peneliti semoga penelitian ini bermanfaat untuk semua pihak dan menjadi ilmu jariah. Allohumma Aamiin.

Yogyakarta, 17 April 2017

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Hanifah' or 'Hanifatul', written in a cursive style.

Hanifatul Mafazah

NIM.10404244027

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Manfaat Pengembangan	11
1. Manfaat Teoritis	11
2. Manfaat Praktis	11
a. Bagi Siswa	11
b. Bagi Guru	12
c. Bagi Sekolah	12
G. Asumsi Pengembangan	13
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
BAB II KAJIAN PUSTAKA	15
A. Kajian Teori	15
1. Kajian tentang Pembelajaran Ekonomi	15
a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran	15
b. Tujuan Pembelajaran	18
c. Pembelajaran Ekonomi SMA/MA	20
d. Kurikulum 2013 untuk Mata Pelajaran Ekonomi	23
2. Kajian tentang Media Pembelajaran	27
a. Pengertian Media Pembelajaran	27
b. Klasifikasi Media Pembelajaran	32
c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	34
1) Fungsi Atensi	35
2) Fungsi Afektif	35
3) Fungsi Kognitif	35
4) Fungsi Kompensatoris	36

d.	Pemilihan Media Pembelajaran	39
1)	Aspek Tujuan Pembelajaran	39
2)	Aspek Siswa	40
3)	Aspek Media Pembelajaran	40
4)	Aspek Guru	40
e.	Media Pembelajaran Berbasis Komputer	40
3.	Kajian tentang <i>Multimedia Learning</i>	42
a.	Pengertian <i>Multimedia Learning</i>	42
b.	Jenis-jenis <i>Multimedia Learning</i>	45
c.	Objek-objek <i>Multimedia Learning</i>	45
1)	Teks	45
2)	Grafik dan Gambar	46
3)	Suara	47
4)	Video Digital	47
5)	Animasi	48
d.	Prinsip-prinsip <i>Multimedia Learning</i>	50
4.	Kajian tentang Video <i>Explainer</i> Model <i>Infographic</i>	51
a.	Pengertian Video dan Video <i>Explainer</i>	51
b.	Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video	52
1)	Tujuan Kognitif	52
2)	Tujuan Psikomotorik	53
3)	Tujuan Afektif	53
c.	Komponen Media Pembelajaran Menggunakan Video	54
d.	Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video	54
e.	Jenis-jenis Video <i>Explainer</i>	56
1)	<i>Live Action</i> Video <i>Explainer</i>	56
2)	<i>Animated</i> Video <i>Explainer</i>	56
3)	<i>Whiteboard</i> Video <i>Explainer</i>	56
4)	<i>Kickstarter</i> Video <i>Explainer</i>	56
f.	Pengembangan Media Video <i>Explainer</i> Model <i>Infographic</i> ...	57
g.	Kelebihan Video <i>Explainer</i> Model <i>Infographic</i> dalam Pembelajaran	59
h.	<i>Software</i> Pendukung	60
1)	<i>Adobe Illustrator CS 6</i>	60
2)	<i>Sparkol Video Scribe</i>	60
3)	<i>Adobe Premiere Pro</i>	61
4)	<i>Go Animate</i>	61
5)	<i>Camtasia</i>	61
6)	<i>Format Factory</i>	61
7)	<i>Tanida Quiz Builder</i>	62
8)	<i>Lectora Inspire 12</i>	62
B.	Kajian Penelitian yang Relevan	62
1.	Penelitian Skripsi oleh Titi Wijayanti Tahun 2016	63
2.	Penelitian Skripsi oleh Nindya Fauziah Tahun 2013	64
3.	Penelitian Skripsi oleh Retna Widyasrini Tahun 2011	65
4.	Penelitian Tesis oleh Enik Normasari Tahun 2009	66

C. Kerangka Berpikir	67
D. Pertanyaan Penelitian.....	68
BAB III METODE PENELITIAN	69
A. Model Pengembangan	69
B. Prosedur Pengembangan	72
1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran	73
2. Analisis Pembelajaran	74
3. Analisis Pembelajar (Siswa) dan Konteks	74
4. Merumuskan Tujuan Performansi atau Unjuk Kerja	74
5. Mengembangkan Instrumen atau Alat Tes	75
6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran	75
7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran	75
8. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif	76
a. Uji Coba Satu-satu (<i>One To One Trying Out</i>)	76
b. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Trying Out</i>)	77
c. Uji Coba Kelompok Besar (<i>Field Group Trying Out</i>).....	77
9. Revisi	77
10. Evaluasi Sumatif	78
C. Desain Uji Coba Produk	80
1. Desain Uji Coba	80
a. Tempat dan Waktu Uji Coba	80
b. Jenis dan Sumber Data pada Uji Coba	80
2. Subjek Coba	81
a. Populasi	82
b. Sampel	82
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	83
a. Teknik Pengumpulan Data	83
1) Observasi	84
2) Wawancara (<i>Interview</i>)	84
3) Kuesioner (Angket)	85
4) Dokumentasi	85
b. Instrumen Pengumpulan Data	85
1) Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Materi	86
2) Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Media	88
3) Instrumen Uji Empirik untuk Siswa dan Guru	89
4. Teknik Analisis Data	92
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	95
A. Hasil Pengembangan Produk Awal	95
1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran	95
2. Analisis Pembelajaran	96
3. Analisis Pembelajar (Siswa) dan Konteks	96
4. Merumuskan Tujuan Performansi atau Unjuk Kerja	97
5. Mengembangkan Instrumen atau Alat Tes	97
6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran	98
7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran	99
a. Desain Produk Video <i>Explainer</i>	99

1) Pengumpulan Bahan	100
2) Mendesain Produk	100
b. Desain Program Video <i>Explainer</i>	111
1) Desain Alur Kerja	111
2) Desain Struktural	113
c. <i>Assembly</i> Media Pembelajaran	119
1) Teknik <i>Assembly</i>	119
a) Teknik Pembuatan Isi Materi Pembelajaran	119
b) Teknik Pembuatan Animasi Ayo Latihan	120
c) Teknik Pembuatan Soal Evaluasi	121
2) Hasil <i>Assembly</i>	121
d. Validasi Bahan dan Media Pembelajaran	126
1) Hasil Validasi	126
a) Validasi oleh Ahli Materi	126
b) Validasi oleh Ahli Media	129
c) Validasi oleh Guru	132
2) Analisis Data Hasil Validasi	136
a) Analisis Data oleh Ahli Materi	136
b) Analisis Data oleh Ahli Media	139
c) Analisis Data oleh Guru	142
B. Hasil Uji Coba Produk	147
1. Data Hasil Uji Coba Produk	147
a. Uji Coba Satu-satu (<i>One To One Trying Out</i>)	147
b. Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Trying Out</i>)	151
c. Uji Coba Kelompok Besar (<i>Field Trying Out</i>).....	156
2. Analisis Data Hasil Uji Coba Produk	160
a. Analisis Data Hasil Uji Coba dari Kelayakan Materi	160
b. Analisis Data Hasil Uji Coba dari Kelayakan Media.....	163
C. Revisi Produk	169
1. Revisi Tahap Pertama oleh Ahli Materi	169
2. Revisi Tahap Kedua oleh Ahli Media	171
3. Revisi Tahap Ketiga oleh Guru	183
4. Revisi Tahap Keempat oleh Siswa pada Uji Coba Satu-satu	191
5. Revisi Tahap Kelima oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	193
6. Revisi Tahap Keenam oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar	194
D. Kajian Produk Akhir	196
E. Keterbatasan Penelitian	198
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	200
A. Simpulan tentang Produk	200
B. Saran Pemanfaatan Produk	200
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	201
1. Diseminasi Produk Lebih Lanjut	201
2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut	202
DAFTAR PUSTAKA	204
LAMPIRAN	208

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kurikulum Mata Pelajaran Ekonomi Materi Manajemen	27
2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi	87
3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media (Bagian 1)	88
3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media (Bagian 2)	89
4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 1)	89
4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 2)	90
4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 3)	91
5. Rumus Konversi Skor pada Skala <i>Likert</i> Lima	93
6. Pedoman Interval Skor Penilaian dengan Lima Kategori	94
7. Penilaian Pembelajaran oleh Ahli Materi	127
8. Penilaian Isi Materi oleh Ahli Materi	128
9. Penilaian Komponen Video oleh Ahli Materi	129
10. Penilaian Tampilan&Penyajian oleh Ahli Media	130
11. Penilaian Suara oleh Ahli Media	131
12. Penilaian Pemrograman oleh Ahli Media	132
13. Penilaian Isi Materi oleh Guru	133
14. Penilaian Pembelajaran oleh Guru	134
15. Penilaian Tampilan&Penyajian oleh Guru	134
16. Penilaian Suara oleh Guru	135
17. Penilaian Pemrograman oleh Guru	135
18. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi	136
19. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media	139
20. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Guru	143
21. Data Hasil Penilaian Isi Materi pada Uji Coba Satu-satu	148
22. Data Hasil Penilaian Pembelajaran pada Uji Coba Satu-satu	149
23. Data Hasil Penilaian Tampilan&Penyajian pada Uji Coba Satu-satu ...	149
24. Data Hasil Penilaian Suara pada Uji Coba Satu-satu	150

25. Data Hasil Penilaian Pemrograman pada Uji Coba Satu-satu	150
26. Data Hasil Penilaian Isi Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil	153
27. Data Hasil Penilaian Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil	154
28. Data Hasil Penilaian Tampilan dan Penyajian pada Uji Coba Kelompok Kecil	154
29. Data Hasil Penilaian Suara pada Uji Coba Kelompok Kecil	155
30. Data Hasil Penilaian Pemrograman pada Uji Coba Kelompok Kecil ...	155
31. Data Hasil Penilaian Isi Materi pada Uji Coba Kelompok Besar	157
32. Data Hasil Penilaian Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar	158
33. Data Hasil Penilaian Tampilan dan Penyajian pada Uji Coba Kelompok Besar	158
34. Data Hasil Penilaian Suara pada Uji Coba Kelompok Besar	159
35. Data Hasil Penilaian Pemrograman pada Uji Coba Kelompok Besar ...	159
36. Presentase Rerata Skor Hasil Penilaian Uji Coba Tiap Aspek	168

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerucut Pengalaman Dale	31
2. Objek-objek <i>Multimedia Learning</i>	49
3. Skema Penelitian	68
4. Langkah-langkah Model R&D Menurut Dick&Carey	72
5. Model Penelitian Pengembangan Diadaptasi dari Dick dan Carey	79
6. Alur Kerja Media Video <i>Explainer</i> dalam <i>Lectora Inspire 12</i>	112
7. Desain Tampilan Menu Awal Program	113
8. Desain Tampilan Petunjuk Penggunaan	114
9. Desain Tampilan Info Navigasi	115
10. Desain Tampilan Petunjuk Belajar	115
11. Desain Tampilan Apresepsi	116
12. Desain Tampilan KD&Tujuan Pembelajaran	116
13. Desain Tampilan Nilai&Karakter	117
14. Desain Tampilan Materi Pembelajaran	117
15. Desain Tampilan Ayo Latihan	118
16. Desain Tampilan Saatnya Evaluasi	118
17. Tampilan Menu Awal Program (Judul)	121
18. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan	122
19. Tampilan Menu Info Navigasi	122
20. Tampilan Menu Petunjuk Belajar	123
21. Tampilan Menu Apresepsi	123
22. Tampilan Menu KD&Tujuan Pembelajaran	124
23. Tampilan Menu Nilai&Karakter	124
24. Tampilan Menu Materi Pembelajaran	125
25. Tampilan Menu Ayo Latihan	125
26. Tampilan Menu Saatnya Evaluasi	126

27. Diagram Batang Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran, Isi Materi, dan Komponen Video	139
28. Diagram Batang Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli Media pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, dan Pemrograman	142
29. Diagram Batang Hasil Validasi Produk dari Segi Materi oleh Para Guru pada Aspek Isi Materi dan Pembelajaran	146
30. Diagram Batang Hasil Validasi Produk dari Segi Media oleh Para Guru pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, serta Pemrograman	146
31. Diagram Batang Hasil Penilaian Segi Materi pada Aspek Isi Materi dan Aspek Pembelajaran pada Uji Coba oleh Siswa	163
32. Diagram Batang Hasil Penilaian Segi Media pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Aspek Suara, serta Aspek Pemrograman pada Uji Coba oleh Siswa	167
33. Tampilan Judul Video Terpisah Sebelum Revisi	170
34. Tampilan Judul Video Menyatu dalam KD Setelah Revisi	170
35. Tampilan Ilustrasi Para Siswa Bersama Guru dalam Petunjuk Belajar dengan Suara Monoton Sebelum Revisi	171
36. Tampilan Tiga Narator sebagai Pengisi Suara Ilustrasi Para Siswa Bersama Guru dalam Petunjuk Belajar Setelah Revisi	171
37. Tampilan <i>Full Screen</i> Tidak Memenuhi Semua Layar	172
38. Tampilan Menu Sebelum Revisi	173
39. Tampilan Menu Setelah Revisi	173
40. Tampilan Gambar Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi	174
41. Tampilan Gambar Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi	174
42. Tampilan Info Navigasi Sebelum Revisi	175
43. Tampilan Info Navigasi Setelah Revisi	175
44. Tampilan Referensi Sebelum Revisi	176
45. Tampilan Referensi Setelah Revisi	176
46. Tampilan Kunci Jawaban <i>Hidden</i> Sebelum Revisi	177
47. Tampilan Kunci Jawaban Terlihat Setelah Revisi	177
48. Tampilan Pemilihan Huruf Sebelum Revisi	178

49. Tampilan Pemilihan Huruf Setelah Revisi	178
50. Tampilan <i>Warning</i> dengan Warna <i>Background</i> Merah	179
51. Beberapa Kartun Kreatif dalam Video <i>Explainer</i>	179
52. Tampilan Format Video FLV Tidak Dapat di <i>Auto Play</i>	180
53. Tombol <i>Next</i> Tidak Terdapat dalam Video <i>Full Screen</i>	180
54. Tampilan <i>Feedback</i> pada Saat Mengerjakan Evaluasi	181
55. Tombol <i>Exit</i> pada Saatnya Evaluasi Terkoneksi Internet	182
56. Tampilan Saatnya Evaluasi Sebelum Revisi	182
57. Tampilan Saatnya Evaluasi Setelah Revisi	183
58. Peta Konsep Berfungsi untuk Mengetahui Peta atau Alur dalam Mempelajari Isi Materi Pembelajaran	184
59. Kata Kunci Berfungsi Memberi Kata-Kata Kunci yang Wajib Diketahui Setelah Mempelajari Isi Materi Pembelajaran	184
60. Pola Penyajian dalam Petunjuk Penggunaan Media Sudah Mengacu Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 (<i>Scientifik</i>)	186
61. Tampilan Kolom Ekonomi Sebelum Revisi	186
62. Tampilan Kolom Ekonomi Setelah Revisi	187
63. Tampilan Manfaat Perencanaan pada Perusahaan Konveksi, Proyek Pembangunan Gedung, Kegiatan Pesantren, Kegiatan Sekolah, dan Pelaksanaan Pembangunan Bandar Udara (Fungsi <i>Planning</i>)	188
64. Tampilan Bentuk Organisasi pada Usaha Rumah Tangga “Singkong Yati”, UMKM “Phia Deva”, dan Usaha Multi Nasional “Es Bang Joe” (Fungsi <i>Organizing</i>)	189
65. Tampilan Contoh Gaya Kepemimpinan Otoriter pada Pembagian Kerja di Perkantoran dan Unit Usaha Cetak Batu Bata, Pimpinan dalam Menggerakkan Para Karyawan (Fungsi <i>Actuating</i>)	189
66. Tampilan Jalur atau Urut-urutan (<i>Routing</i>) pada Proses Produksi Jilbab “Saliha” (Fungsi <i>Controlling</i>)	190
67. Tampilan Video Awal pada Ayo latihan Tanpa Petunjuk Pengerjaan Soal Sebelum Revisi	192

68. Tampilan Video Awal pada Ayo latihan Dilengkapi Petunjuk Pengerjaan Soal Setelah Revisi	193
69. Tampilan Warna Tulisan Putih Sebelum Revisi	195
70. Tampilan Warna Tulisan Kuning-Putih Setelah Revisi	195

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. RPP Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Materi Manajemen	209
2. Hasil Observasi Pembelajaran Ekonomi	219
3. Hasil Wawancara dengan Guru Ekonomi	220
4. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas X Peminatan IPS	226
5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	229
6. Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian	234
7. <i>Storyboard</i> Media Video <i>Explainer</i> Model <i>Infographic</i>	235
8. Kisi-kisi Soal, Draft-draft Soal, dan Pedoman Penilaian Soal	308
9. Lembar Instrumen Validasi oleh Ahli Materi	320
10. Lembar Instrumen Validasi oleh Ahli Media	328
11. Lembar Instrumen Validasi oleh Guru	343
12. Lembar Penilaian Uji Coba Produk oleh Siswa	360
13. Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi	369
14. Data Hasil Validasi oleh Ahli Media	370
15. Data Hasil Validasi oleh Guru	371
16. Daftar Hadir Siswa pada Uji Coba Satu-satu	372
17. Lembar Observasi pada Uji Coba Satu-satu	373
18. Data Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Satu-satu	374
19. Daftar Hadir Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	375
20. Lembar Observasi pada Uji Coba Kelompok Kecil	376
21. Data Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil	377
22. Daftar Hadir Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar	379
23. Lembar Observasi pada Uji Coba Kelompok Besar	381
24. Data Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar	382
25. Produk Akhir yang Dihasilkan	385
26. Surat Permohonan <i>Judgement</i> oleh Ahli Materi	390
27. Surat Permohonan <i>Judgement</i> oleh Ahli Media	392
28. Surat Permohonan <i>Judgement</i> oleh Guru	395

29. Surat Ijin Penelitian	396
30. Surat Keterangan Selesai Penelitian	397
31. Lembar Latihan Siswa pada “Ayo Latihan”	398
32. Lembar Evaluasi Siswa pada “Saatnya Evaluasi”	399
31. Dokumentasi Penelitian	407

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan dalam kehidupan manusia. Melalui pendidikan manusia belajar, menuntut ilmu, dan menggunakan ilmunya menuju kehidupan yang lebih baik. Pendidikan merupakan proses yang kompleks dan berjalan beriringan dengan perkembangan manusia itu sendiri. Pendidikan merupakan faktor penunjang kemajuan bangsa, sehingga dijadikan sebagai tolak ukur majunya suatu bangsa. Oleh karena itu, pendidikan menjadi aspek yang diperhatikan dalam setiap negara, termasuk Indonesia.

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 (Undang-Undang, 2003) disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Keberhasilan dunia pendidikan berkaitan erat dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran berhasil ketika prosesnya berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran adalah transfer pengetahuan, pengalaman, dan informasi dari seseorang yang mengajar dalam hal ini guru kepada siswa.

Proses pembelajaran membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan unsur dinamis yang mampu mendukung dalam proses pembelajaran. Menurut Woro Winuhasih (2016: 1), “media

pembelajaran digunakan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik, menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan.” Sehingga penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu upaya yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, yaitu terbantunya pencapaian tujuan pembelajaran.

Melalui pesatnya perkembangan teknologi, maka media pembelajaran bagi siswa pun ikut berkembang. Komputer yang bermanfaat dalam segala bidang juga dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam dan luar kelas. Menurut Ariesto Hadi Sutopo (dalam Rizky 2014: 4-5), pembuatan media pembelajaran berbasis komputer melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Tahap *concept*, perencanaan media berdasarkan kebutuhan (*need*).
2. Tahap *design*, tinjauan desain yang berorientasi objek.
3. Tahap *materials collecting*, proses pengumpulan bahan atau materi.
4. Tahap *assembly*, proses pembuatan media sesuai perencanaan desain awal.
5. Tahap *testing*, proses uji coba produk layak atau tidak jika digunakan.
6. Tahap *distribution*, proses penyebarluasan produk yang telah dibuat.

Media pembelajaran membantu mengolah materi pembelajaran yang bersifat abstrak untuk dikonkretkan. Melalui media pembelajaran, materi pembelajaran diharapkan mampu lebih menarik, efisien, dan efektif. Media pembelajaran pada zaman moderen diharapkan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Merupakan perwujudan menciptakan kualitas manusia yang lebih baik. Tidak hanya bentuk transfer *knowledge* secara verbal seperti dilakukan oleh sekolah-sekolah dan lembaga non formal lainnya.

Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Yogyakarta III merupakan salah satu sekolah setingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berada di bawah kantor Kementerian Agama (KEMENAG). MAN Yogyakarta III beralamat di Jl. Magelang km 4, 5 Sinduadi, Mlati, Sleman, Yogyakarta. MAN Yogyakarta III merupakan MAN model unggulan percontohan nasional yang sarat dengan beragam prestasi sekolah. MAN Yogyakarta III telah berhasil mendapatkan Sertifikat ISO 9001: 2008 pada tanggal 22 Desember 2014.

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 13-24 Januari 2017 diketahui bahwa, kegiatan pembelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III belum semua guru ekonomi memanfaatkan media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah secara optimal. Terdapat empat orang guru yang mengajar mata pelajaran ekonomi. Dua orang guru menggunakan media *Power Point*, video dari *You Tube* dan media cetak dari surat kabar, sedangkan dua orang guru lainnya menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan diskusi tanpa menggunakan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang dilakukan di MAN Yogyakarta III hanya bersifat transfer ilmu saja. Keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran ekonomi sebatas mendengarkan, menyimak, mencatat, latihan soal, beberapa kali dengan penugasan di dalam dan luar kelas, serta diskusi kelompok. Respon siswa dalam proses pembelajaran selama ini cenderung baik dalam menerima materi pelajaran dari guru, dan melaksanakan penugasan-penugasan. Akan tetapi siswa lebih antusias ketika proses pembelajaran menggunakan bantuan media pembelajaran. Melalui penggunaan media pembelajaran guru mampu menyampaikan materi secara

lebih efektif. Hal ini dikarenakan materi ekonomi mayoritas bersifat abstrak, sehingga dengan adanya media pembelajaran mampu mengonkretkan dan memvisualisasikan materi yang ada. Melalui media pembelajaran banyak indera yang dilibatkan dalam proses pembelajaran ekonomi.

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

Selama ini pembelajaran ekonomi siswa kelas X di MAN Yogyakarta III lebih menempatkan guru sebagai subjek pembelajaran. Melalui kegiatan pembelajaran berpusat pada guru memungkinkan siswa bosan dengan kegiatan pembelajaran. Hal ini pun dapat mempengaruhi menurunnya motivasi dan antusiasme belajar siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran.

Menurut analisis peneliti berdasarkan hasil observasi dan berdiskusi dengan guru-guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III, permasalahan pembelajaran ekonomi siswa kelas X di MAN Yogyakarta III sebagai berikut.

1. Kurangnya motivasi untuk mengikuti pembelajaran.
2. Kurangnya fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.
3. Penyampaian materi oleh guru kurang mudah untuk dipahami siswa.
4. Guru sebagai fasilitator dan moderator kurang tercipta.
5. Sebagian guru masih menggunakan metode ceramah dan menulis di papan tulis, sehingga kurang melibatkan keaktifan siswa.
6. Terbatasnya media pembelajaran, media yang tidak berbasis komputer maupun berbasis komputer untuk mata pelajaran ekonomi.

Menurut analisis peneliti, melalui pengembangan media pembelajaran mampu mengatasi permasalahan di atas. Pengembangan media pembelajaran diharapkan mampu memberikan solusi sebagai berikut.

1. Meningkatkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran.
2. Meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan.
3. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
4. Guru sebagai fasilitator dan moderator untuk pembelajaran yang kondusif mampu tercipta.
5. Tersedianya media pembelajaran berbasis komputer untuk mata pelajaran ekonomi. Media pembelajaran berbasis komputer akan mudah diterima

siswa. Dikarenakan siswa pada masa sekarang sudah akrab berinteraksi dengan komputer dan laptop dalam beberapa tugas sekolah.

Keberhasilan mutu pendidikan terwujud bila proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran antara lain berasal dari siswa, guru, fasilitas, lingkungan dan media pembelajaran. Apabila siswa memiliki motivasi yang kuat, kemampuan yang cukup, guru yang kreatif dan inovatif, strategi penyampaian yang baik, lingkungan, fasilitas dan media pembelajaran yang mendukung, maka proses pembelajaran akan berhasil sesuai yang diharapkan. Proses pembelajaran tidak akan berhasil sesuai yang diharapkan bila komponen-komponen di atas berlaku sebaliknya.

Hal positif dari penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan antara lain membantu proses pembelajaran. Selanjutnya mempengaruhi pemahaman lebih jauh terkait materi pembelajaran dan peningkatan hasil belajar yang akan dicapai. Pemanfaatan komputer untuk media pembelajaran sering dinamakan *Computer Assisted Instruction* (CAI) atau *Computer Assisted Learning* (CAL). Menurut Azhar Arsyad (2014: 29), manfaat praktis penggunaan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media mampu memperjelas penyampaian pesan dan informasi.
2. Media mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan siswa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian di atas, manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Guru mampu menarik perhatian siswa pada materi pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat motivasi belajar siswa.
2. Materi pembelajaran lebih jelas maknanya, sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa.
3. Guru mampu menggunakan metode mengajar yang bervariasi, bukan hanya komunikasi verbal, sehingga tidak membuat siswa jenuh dan guru tidak habis tenaga dalam menyampaikan materi, mengingat guru memiliki jam mengajar yang cukup padat yakni minimal 24 jam per minggu, sesuai tuntutan standar profesional guru.
4. Siswa lebih banyak kegiatan dalam pembelajaran, karena siswa senantiasa melakukan aktivitas lain seperti mengamati, menerapkan, menganalisis, menanya dan mendemonstrasikan.

Sesuai yang peneliti uraikan di atas, media yang dikembangkan berupa video *explainer* model *infographic*. Media dikembangkan menggunakan beberapa *software*, yaitu: *Adobe Illustrator CS 6*, *Sparkol Video Scribe*, *Adobe Premiere Pro*, *Go Animate*, *Camtasia*, *Format Factory*, *Tanida Quiz Builder*, dan *Lectora Inspire 12*. *Software-software* tersebut adalah gratis, sehingga memudahkan proses pengembangan produk dari segi ekonomi dan teknis.

Manfaat media pembelajaran berupa video *explainer* ini diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien. Mengurangi suasana yang monoton dan menciptakan proses pembelajaran

yang menyenangkan. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran menggunakan metode tatap muka atau ceramah membuat siswa menjadi jenuh. Sehingga terjadi penurunan motivasi belajar siswa. Fungsi media pembelajaran yang lain yaitu untuk menciptakan variasi belajar. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

Menurut Andi Prastowo (2014: 304-306), kelebihan dari video *explainer* model *infographic* adalah sebagai berikut.

1. Melalui video, siswa mendapatkan isi dan susunan utuh dari suatu materi.
2. Melalui efek tertentu, video dapat memperkuat proses belajar.
3. Melalui video, informasi dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di kelas yang berbeda dengan jumlah siswa tidak terbatas.
4. Melalui penggunaan video, pembelajaran masuk kategori kegiatan pembelajaran mandiri, siswa belajar sesuai kecepatan masing-masing.
5. Mampu menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup.
6. Melalui adanya video *explainer*, informasi yang disampaikan jelas.
7. Video *explainer* menjadi sangat berarti saat sebuah informasi memerlukan penjelasan yang mudah dan sederhana, seperti dalam pembelajaran.
8. Sebagai alat bagi ilmuwan, seperti ahli komputer dan pakar ekonomi untuk mengembangkan dan mengomunikasikan sebuah konsep.
9. Beragamnya ilustrasi *infographic* memudahkan siswa memahami informasi atau pengetahuan yang cenderung sulit.
10. *Infographic* dapat meningkatkan kognisi dengan memanfaatkan grafis untuk meningkatkan kemampuan sistem visual siswa.

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

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti mengembangkan sebuah media yang membantu siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi di MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

MAN Yogyakarta III sebagai lembaga penyelenggara proses kegiatan belajar mengajar memiliki berbagai permasalahan. Beberapa identifikasi masalah yang peneliti temukan adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran kurang optimal.
2. Iklim belajar yang cenderung statis.
3. Guru mengalami keterbatasan dalam menuangkan ide dan gagasan kreatif, sehingga belum optimal dalam membuat media pembelajaran sendiri.

4. Peran guru sebagai fasilitator dan moderator untuk terciptanya situasi belajar yang kondusif belum dilakukan sepenuhnya.
5. Fasilitas laboratorium komputer di MAN Yogyakarta III telah menunjang untuk pembelajaran dengan video, tetapi belum optimal diaplikasikan.
6. Terbatasnya produk media pembelajaran yang berbasis komputer untuk mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA atau MA.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, pembatasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada beberapa hal sebagai berikut.

1. Penelitian ini fokus pada pengembangan dan uji kelayakan produk untuk pengoptimalan penggunaan media pembelajaran di MAN Yogyakarta III.
2. Pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar bersifat abstrak yang memerlukan ide dan gagasan kreatif untuk menuangkannya, yaitu mendeskripsikan konsep manajemen.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis komputer berupa video *explainer* model *infographic*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* pada mata pelajaran ekonomi kelas X materi manajemen?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* pada mata pelajaran ekonomi kelas X materi manajemen?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah dan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini sebagai berikut.

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan dari segi praktis dan teoritis sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi penggunaan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* pada mata pelajaran ekonomi materi manajemen.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan, khususnya mengenai mata pelajaran ekonomi materi manajemen di MAN Yogyakarta III.
- 2) Meningkatkan pemanfaatan *software* komputer sebagai media pembelajaran untuk siswa MAN Yogyakarta III.
- 3) Pengalaman yang menarik dan mengesankan dalam pembelajaran ekonomi materi manajemen menggunakan video *explainer*.

- 4) Meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan *software* untuk proses pembelajaran bagi siswa MAN Yogyakarta III.

b. Bagi Guru

- 1) Bertambahnya wawasan guru terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan kaya manfaat.
- 2) Meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran menggunakan video *explainer* model *infographic*.
- 3) Memberikan gambaran proses pembelajaran menggunakan video *explainer* model *infographic*.
- 4) Berfungsi sebagai media pembelajaran mata pelajaran ekonomi materi manajemen di MAN Yogyakarta III.
- 5) Meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia.
- 6) Memberikan ruang kepada guru untuk melakukan improvisasi dalam menyajikan materi pembelajaran.
- 7) Membiasakan guru menempatkan diri sebagai fasilitator dalam pembelajaran, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dan mandiri.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan sewaktu-waktu dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Adanya peningkatan kualitas sekolah, dampak positif yang simultan dari peningkatan motivasi belajar siswa dan hasil belajar.

- 3) Memberikan motivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan video *explainer* model *infographic*.

G. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Siswa dan guru memiliki kemampuan untuk mengoperasikan komputer.
2. Siswa memiliki minat untuk menggunakan media pembelajaran.
3. Pengembangan media pembelajaran ini mampu mengatasi keterbatasan media yang menunjang pembelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III.
4. Pengembangan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi.
5. Media pembelajaran berbentuk video *explainer* yang disusun merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat digunakan di dalam kelas.
6. Validator memiliki pandangan yang sama mengenai kualitas dan kelayakan video *explainer*, yaitu para ahli materi, ahli media, dan guru.
7. Pengembangan media pembelajaran video *explainer* dapat menumbuhkan kreativitas belajar siswa secara individu, bahan pembelajaran disajikan secara menarik, praktis, komprehensif dan bahasa yang mudah dipahami.
8. Pengembangan media pembelajaran video *explainer* dapat digunakan untuk menyelaraskan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
9. MAN Yogyakarta III sudah memiliki unit komputer yang cukup memadai.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Video *explainer* merupakan salah satu media pembelajaran pendukung yang dibuat dalam bentuk *soft copy*.

2. Video *explainer* dengan penyajian yang lebih menarik, sehingga materi mudah dimengerti dan praktis digunakan oleh siswa.
3. Materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan disusun berpedoman pada Kurikulum 2013.
4. *Software* yang digunakan yaitu: *Adobe Illustrator CS 6*, *Sparkol Video Scribe*, *Adobe Premiere Pro*, *Go Animate*, *Camtasia*, *Format Factory*, *Tanida Quiz Builder*, dan *Lectora Inspire 12*.
5. Produk pengembangan media pembelajaran ini menyajikan materi tentang manajemen sebagai bahan pengetahuan siswa.
6. Setiap gambar dalam video disertai penjelasan berupa narasi teks dan rekaman audio.
7. Durasi tampilan setiap *frame* gambar dapat diatur sesuai kebutuhan.
8. Video *explainer* sebagai media pembelajaran dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Siswa dapat mempelajari materi manajemen melalui *hand phone*, *ipad*, laptop dan perangkat teknologi lain dengan syarat telah terinstalasi *software Adobe Flash* di dalamnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian tentang Pembelajaran Ekonomi

a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (Depdikbud, 1990: 13), belajar adalah berubahnya tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan pengalaman. Menurut Crobach (dalam Agus Suprijono, 2009: 2), “*learning is shown by a change in behavior as result of experience*” yang berarti bahwa, belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 74), belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman. Wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan berinteraksi yang relatif permanen atau menetap, tidak kembali pada keadaan semula. Perubahannya tidak harus langsung mengikuti pengalaman belajar. Proses belajar terjadi selama seseorang masih mendapatkan karunia kehidupan di muka bumi. Seperti pepatah Arab “*uthlub ilma minal mahdi ila lahdi*” yang berarti bahwa,untutlah ilmu dari buaian sampai liang lahat.

Menurut Raymond dan Simamora (2009: 28), belajar adalah rangkaian kegiatan atau kreatifitas yang dilakukan secara sadar. Mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa peningkatan

pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Menurut Raymond dan Simamora belajar yang dilakukan dengan menggunakan alat indera dan pengalaman jauh lebih terekam dan mendalam, dari hanya mendengarkan ceramah saja. Menurut Gagne (dalam Muhammad Ngalim Purwanto, 2002: 84), belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa. Sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu, sebelum siswa mengalami situasi itu ke waktu sesudah siswa mengalami situasi tadi. Menurut Gagne (dalam Margaret E. Gredler, 2013: 169), keterampilan, apresiasi, dan penalaran manusia dengan semua variasinya, dan juga harapan, aspirasi, sikap, dan nilai-nilai manusia, umumnya diakui bahwa perkembangannya sebagian besar bergantung peristiwa belajar.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku, sikap, dan bertambahnya pengetahuan akan suatu materi tertentu menjadi pribadi yang berkarakter dan lebih baik. Belajar mampu mengubah kualitas manusia dari segi mental, pengetahuan, dan perubahan-perubahan lainnya ke arah positif. Belajar juga memiliki fungsi sosial yang signifikan dalam keberhasilan proses adaptasi, komunikasi dan berinteraksi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2007: 17), kata “pembelajaran” berasal dari kata “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang sehingga diketahui atau diturut,

sedangkan “pembelajaran” berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut Erman Suherman (2003: 8), pembelajaran adalah proses pendidikan dalam lingkup persekolahan yang melibatkan sosialisasi siswa dengan sekolah.

Pembelajaran merupakan istilah yang memiliki keterkaitan dalam proses pendidikan. Menurut Nazarudin (2007: 163), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang diusahakan agar seseorang melakukan aktifitas belajar. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa dalam proses pembelajaran ini diharapkan tercipta interaksi antara guru dan siswa. Menurut Sugihartono, dkk (2007: 81), konsep pembelajaran sebagai berikut.

Pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh guru untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode, sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien, serta dengan hasil yang optimal.

Menurut Biggs (dalam Sugihartono, dkk, 2007: 80), konsep pembelajaran terbagi dalam tiga pengertian sebagai berikut.

- 1) Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid.
- 2) Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga bisa berjalan efisien.
- 3) Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa.

Guru diharapkan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, dengan keterlibatan ini mampu memasukkan pengetahuan dan pesan yang diharapkan. Dalam dunia pendidikan belajar dan pembelajaran

merupakan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan. Menurut Muhammad Thobroni (2015: 17), pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Siswa sebagai subjek belajar dituntut untuk aktif mencari, menemukan, menganalisis, merumuskan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses belajar, yaitu cara guru berinteraksi dan mentransformasikan ilmunya kepada siswa. Proses pembelajaran ini menjadi ujung tombak dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Sehingga siswa mengetahui dan menemukan suatu pengetahuan.

Berikut ini perbedaan antara belajar dan pembelajaran. Belajar menekankan pada siswa dan perubahan perilaku atas bertambahnya pengetahuan dan pengalaman. Sedangkan pembelajaran lebih menekankan pada proses dan cara seorang guru dalam upaya membuat siswa belajar sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Kegiatan belajar ada dalam proses yang dinamakan pembelajaran. Pembelajaran dapat dilaksanakan di dalam dan luar kelas, disesuaikan dengan kondisi siswa dan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

b. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan suatu deskripsi mengenai sikap, pengetahuan yang diraih oleh siswa setelah berlangsung proses pembelajaran. Menurut Agus Suprijono (2009: 5), tujuan pembelajaran

yang eksplisit diusahakan dicapai dengan tindakan instruksional yang dinamakan *instructional effects*, yang berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional disebut *nurturant effects*. Berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Ini merupakan konsekuensi logis dari siswa “menghidupi” (*live in*) sistem lingkungan belajar tertentu. Menurut Raymond dan Simamora (2009: 28), tujuan pembelajaran adalah tingkah laku yang positif dari siswa. Seperti perubahan yang secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku (*overt behavior*). Dapat diamati oleh alat indera orang lain baik tutur kata, motorik, dan gaya hidup.

Menurut Dick dan Carey (dalam Hamzah B, dkk, 2010:4 5), tujuan pembelajaran bertujuan untuk menentukan apa yang dilakukan oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Menurut Abdul Rahman A. Ghani (2008: 165), ketercapaian tujuan pembelajaran ditentukan oleh keterampilan guru dalam memilih dan menerapkan metode yang tepat dan strategi belajar yang digunakan siswa. Oleh karena itu, jika seorang guru merancang konsep pembelajaran dengan baik, berakibat positif pada kemampuan merumuskan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa, tujuan pembelajaran dapat diketahui dari perubahan tingkah laku dan sikap siswa. Melalui tujuan pembelajaran yang jelas membantu guru

dalam menentukan materi, metode, alat, media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Guru tertata dalam mengajar, terstruktur, dan jelas. Sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

c. Pembelajaran Ekonomi SMA/MA

Menurut Abdul Rahman A. Ghani (2008: 165), pembelajaran merupakan sistem yang unsur-unsurnya saling berinteraksi. Ekonomi berasal dari bahasa Yunani yaitu “*Oikos*” berarti rumah tangga dan “*Nomos*” berarti aturan, sehingga dapat diartikan sebagai manajemen pengelolaan keluarga. Ilmu ekonomi merupakan cabang dari ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan rumah tangga.

Menurut Abdul Rahman A. Ghani (2008: 174-175), beberapa karakteristik mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut.

- 1) Belajar ekonomi melibatkan pemikiran deduktif dan induktif.
- 2) Kemampuan analisis menggunakan statistik dan matematika.
- 3) Melalui pengamatan.
- 4) Mengikuti pola investigasi.
- 5) Kemampuan untuk menghubungkan gejala-gejala fisik, sosial, dan objek ilmu ekonomi.

Karakteristik mata pelajaran ekonomi menurut pusat kurikulum (Revisi Silabus Puskurbuk: Januari 2016), adalah sebagai berikut.

- 1) Mata pelajaran ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata.
- 2) Mata pelajaran ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional.
- 3) Umumnya analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah.
- 4) Inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik.

- 5) Secara umum, subjek dalam ekonomi dapat dibagi dengan beberapa cara, yang paling terkenal adalah mikro dan makro ekonomi.
- 6) Materi akuntansi merupakan pokok-pokok bahasan dari pengertian akuntansi secara umum, pencatatan, transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan, baik perusahaan jasa, dagang, maupun manufaktur.

Ilmu ekonomi adalah studi mengenai bagaimana masyarakat mampu mengelola sumber daya yang ada. Meliputi sumber daya alam dan sumber daya manusia secara efektif dan efisien dari kendala kelangkaan atau keterbatasan. Menurut Samuelson (dalam Ari Sudarmawan, 1999: 1), ilmu ekonomi adalah sebagai berikut.

Suatu studi mengenai bagaimana seharusnya manusia dan masyarakat menentukan pilihannya, baik dengan atau tanpa menggunakan uang dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas jumlahnya dan yang mempunyai alternatif penggunaan untuk menghasilkan barang, kemudian mendistribusikannya baik untuk keperluan sekarang atau yang akan datang diantara anggota-anggota masyarakat.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran ekonomi merupakan suatu materi pembelajaran yang membahas tentang perilaku dan tindakan manusia. Tindakan untuk memenuhi segala kebutuhan dengan jumlah tertentu dan bervariasi macamnya dengan kendala (*constrain*) berupa sumber daya yang terbatas. Melalui sumber daya yang terbatas akan dipilih alternatif terbaik sebagai pilihan pemenuhan kebutuhan. Konsep ilmu ekonomi perlu dipelajari oleh siswa, selanjutnya digunakan dalam menyelesaikan permasalahan ekonomi yang mereka hadapi di kehidupan sehari-hari.

Menurut Arni Fajar (2005: 128), tujuan mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut.

- 1) Membekali siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi pada lingkungan setingkat individu atau rumah tangga, masyarakat dan negara.
- 2) Membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya.
- 3) Membekali siswa nilai-nilai etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha.
- 4) Meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Karakteristik dan tujuan mata pelajaran ekonomi menggambarkan betapa pentingnya keberadaan ilmu ekonomi dalam kehidupan siswa. Pengajaran pendidikan ekonomi harus diajarkan dengan benar. Sehingga siswa membuat pilihan rasional sesuai konsep dan prinsip.

Menurut Arni Fajar (2005: 128), fungsi dari mata pelajaran ekonomi di SMA atau MA adalah sebagai berikut. Berfungsi untuk mengembangkan kemampuan siswa berperilaku sebagai pelaku ekonomi secara bijak, mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi. Mengetahui konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di masyarakat.

Cakupan materi pengajaran ekonomi diawali dari permasalahan ekonomi yang terjadi di lingkungan terdekat kehidupan. Selanjutnya menuju jangkauan lingkungan yang lebih besar, seperti perekonomian

suatu negara, bahkan sampai pada permasalahan ekonomi bilateral antar negara atau internasional.

Oleh karena itu, penyusunan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) mata pelajaran ekonomi dibatasi pada fenomena empirik. Dimaksudkan agar siswa mudah mengambil pengetahuan berdasarkan pengalaman, terutama yang diperoleh dari penemuan, percobaan, dan pengamatan.

d. Kurikulum 2013 untuk Mata Pelajaran Ekonomi

Menurut Puskurbuk (Januari: 2016), kajian kurikulum 2013 untuk mata pelajaran ekonomi adalah sebagai berikut. Kurikulum 2013 diharapkan menyesuaikan perubahan paradigma pembangunan dan menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Kurikulum 2013 diharapkan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Dirancang dengan memanfaatkan bonus demografi yang diharapkan mampu mengatasi tantangan globalisasi dengan berbagai variasinya.

Kurikulum mata pelajaran ekonomi sebagai bagian integral dari kurikulum 2013 perlu menyesuaikan dengan perkembangan era global. Seperti Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) dan kerjasama lainnya yang menghendaki adanya perubahan paradigma para guru dan siswa. Salah satunya melalui pembelajaran langsung (*direct teaching*). Pembelajaran langsung adalah pembelajaran yang mengembangkan

pengetahuan, kemampuan berpikir, dan keterampilan menggunakan pengetahuan peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar. Pembelajaran langsung menghasilkan pengetahuan dan keterampilan langsung, yang disebut dengan dampak pembelajaran (*instructional effect*). Pembelajaran langsung dilaksanakan dalam proses pembelajaran Kompetensi Dasar (KD) pada Kompetensi Inti (KI) 3 dan KI 4.

Ekonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang perilaku manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya melalui kegiatan produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa dalam rangka mencapai kesejahteraan. Dalam kajian ilmu pengetahuan, ekonomi menjadi bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), karena ilmu ekonomi berkaitan dengan perilaku manusia yang menjadi kajian ilmu sosial.

Menurut Permendikbud Nomor 81 Tahun 2013 (Revisi Silabus Puskurbuk: Januari 2016), proses pembelajaran Kurikulum 2013 terdiri atas lima pengalaman belajar pokok sebagai berikut.

- 1) Mengamati.
- 2) Menanya.
- 3) Mengumpulkan informasi atau eksperimen.
- 4) Mengasosiasikan atau mengolah informasi
- 5) Mengkomunikasikan.

Pembelajaran IPS pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Madrasah Aliyah (MA) menekankan pada pengembangan kompetensi siswa. Siswa diharapkan mampu menganalisis dan

mengaplikasikan metode dalam berbagai pendekatan. Meliputi pendekatan geografi, sosiologi, antropologi, ekonomi, sejarah serta mampu berinteraksi dengan lingkungan sosial dan lingkungan alam.

Konten pendidikan IPS terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dikembangkan dari masyarakat dan disiplin ilmu sosial. Kompetensi IPS pada pendidikan menengah (Revisi Silabus Puskurbuk: Januari 2016), sebagai berikut.

- 1) Mampu menganalisis dan mengaplikasikan ilmu ekonomi serta berinteraksi dengan lingkungan sosial dengan berlandaskan pada nilai-nilai spiritual dan sosial.
- 2) Mampu berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk baik di tingkat lokal, nasional maupun global.
- 3) Mampu beradaptasi dengan perkembangan IPTEK.

Mata pelajaran ekonomi diberikan pada jenjang SMA/MA kelas X, XI, dan XII untuk peminatan IPS. Kerangka pengembangan kurikulum mengikuti elemen pengorganisasian KD yaitu KI. Kompetensi Inti (KI) mata pelajaran ekonomi kelas X (Revisi Silabus Puskurbuk: Januari 2016), sebagai berikut.

- 1) Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif serta menunjukkan sikap sebagai bagian solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dalam lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
- 3) Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan

kejadian, serta menerapkan pengetahuanprosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

- 4) Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

Kurikulum 2013 mengintegrasikan pembelajaran sikap spiritual dan sosial yang dilaksanakan secara tidak langsung (*indirect teaching*) melalui keteladanan, ekosistem pendidikan, proses pembelajaran pengetahuan dan keterampilan. Guru mengembangkan sikap spiritual dan sikap sosial dengan memperhatikan karakteristik, kebutuhan, dan kondisi siswa. Evaluasi terhadap sikap spiritual dan sikap sosial dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung, dan berfungsi sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter siswa.

Ruang lingkup materi mata pelajaran ekonomi dalam rangka mencapai KI jenjang SMA/MA (Revisi Silabus Puskurbuk: Januari 2016), sebagai berikut.

- 1) Ilmu mikro ekonomi.
- 2) Ilmu makro ekonomi.
- 3) Manajemen.
- 4) Badan usaha dan perkoperasian.
- 5) Akuntansi.

Peta materi pelajaran ekonomi SMA/MA kelas X (Revisi Silabus Puskurbuk: Januari 2016), sebagai berikut.

- 1) Konsep dasar ilmu ekonomi.
- 2) Masalah ekonomi dalam sistem ekonomi.
- 3) Peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi.
- 4) Keseimbangan pasar dan struktur pasar.
- 5) Bank sentral, sistem pembayaran, dan alat pembayaran.
- 6) Lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia.

- 7) Konsep manajemen.
- 8) Konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia.
- 9) Perkoperasian dalam perekonomian Indonesia.

Peneliti mengambil satu KD saja dalam materi manajemen. Kompetensi dasar tersebut adalah nomor 3.7 mendeskripsikan konsep manajemen. Peneliti memasukkan materi pembelajaran manajemen sebagai bahan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan video *explainer*. Berikut kurikulum mata pelajaran ekonomi materi manajemen yang menjadi topik penelitian.

Tabel 1. Kurikulum Mata Pelajaran Ekonomi Materi Manajemen

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.7 Mendeskripsikan konsep manajemen.	a. Pengertian manajemen. b. Unsur-unsur manajemen. c. Fungsi-fungsi manajemen. d. Bidang-bidang manajemen.	a. Membaca referensi yang relevan tentang konsep manajemen. b. Mengajukan pertanyaan yang relevan tentang konsep manajemen.

2. Kajian tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari “*medium*” secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era media. Kegiatan pembelajaran menuntut metode ceramah dikurangi dan dikolaborasikan dengan pemakaian media. Terlebih pada kegiatan pembelajaran ilmu sosial seperti ekonomi yang cenderung abstrak.

Proses pembelajaran tidak bisa lepas dari media pembelajaran.

Sebagai faktor penunjang dalam proses belajar mengajar. Media diharapkan mampu menyampaikan pesan, mempermudah dalam berkomunikasi, mentransformasikan ilmu secara efektif dan efisien.

Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) (dalam Rizky, 2014: 2), “media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses informasi”. *National Education Association* (NEA) (dalam Rizky, 2014: 2), mendefinisikan “media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan.”

Menurut Grelach & Ely (1971) (dalam Azhar Arsyad, 2014: 3), mengatakan bahwa “media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.” Menurut Gagne dan Briggs (1975) (dalam Azhar Arsyad, 2014: 4), mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat digunakan untuk menyampaikan materi pengajaran antara lain: buku, video kamera, film, dan komputer. Menurut Arief S. Sadiman (2005: 6), media adalah “perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima.” Menurut Heinich, dkk (1982) (dalam Rizky, 2014: 3), mengartikan istilah media sebagai “*the term refer to anything that carries information between a source and receiver*” yang berarti bahwa, suatu kondisi yang mampu membawa segala informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Kata media berarti penghubung antara pengantar pesan dan

penerima pesan. Lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, *photographics*, atau alat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik visual maupun verbal. Sehingga membuahkan pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat seseorang terhadap hal yang sedang dipelajari.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 6), beberapa ciri umum batasan media adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware*, yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran pada visual dan audio.
- 4) Sebagai alat bantu proses belajar di dalam dan di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massa (contohnya: radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (contohnya: film, *slide*, video, dan OHP) atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio, *tape* atau kaset, dan video *recorder*).

Menurut Jhon D. Latuheru (1988: 13), sesuatu dikatakan sebagai media pembelajaran apabila dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan instruksional. Menurut Oemar Hamalik (1982: 23), media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik untuk mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai alat bantu yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media dimaksudkan untuk menyampaikan pesan atau informasi terkait materi pembelajaran dari sumber guru pribadi atau sumber-sumber lain kepada siswa atau warga belajar. Pencapaian tujuan pembelajaran didukung oleh peranan media pembelajaran di dalamnya.

Oleh karena itu, media dan pembelajaran tidak dapat dipisahkan. Penggunaan media diharapkan mempermudah penyampaian materi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Selanjutnya meningkatkan tingkat efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

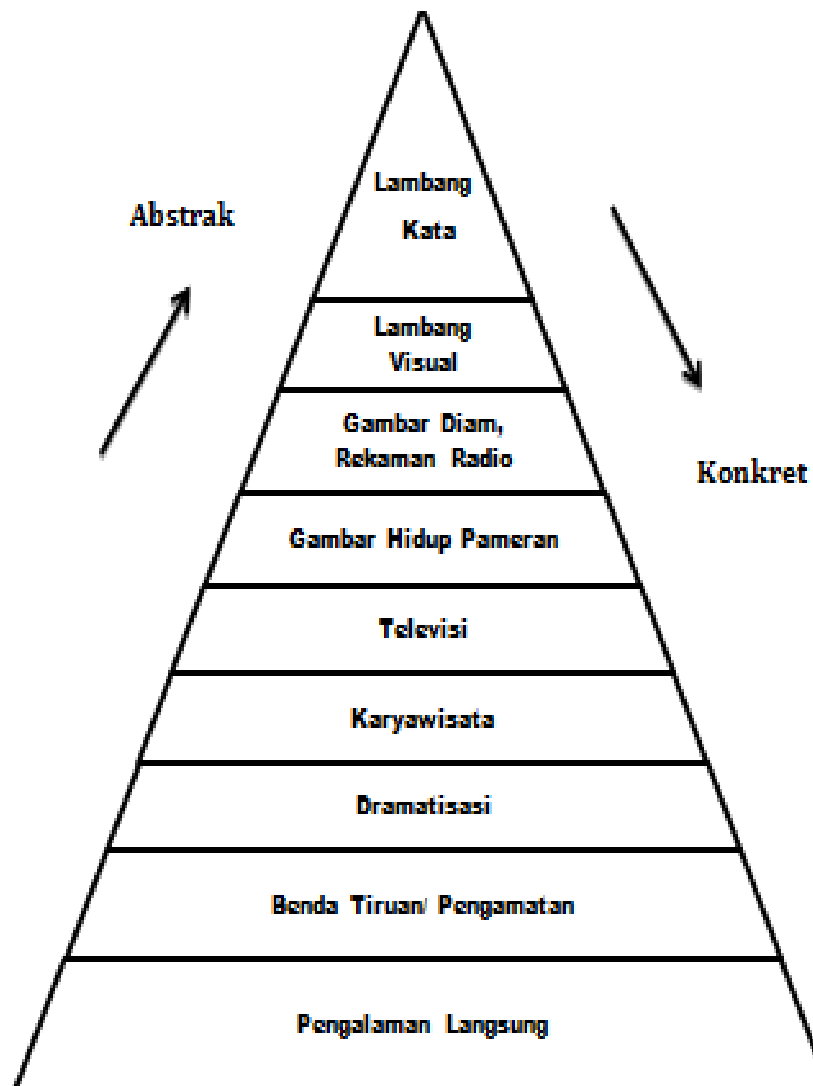
Berikut landasan teori penggunaan media dalam pembelajaran. Teori *Dale's cone of experience* (kerucut pengalaman Dale). Kerucut ini menggambarkan taraf berpikir manusia mengikuti tahap-tahap perkembangan. Dimulai dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak dan berpikir sederhana menuju berpikir kompleks.

Teori kerucut pengalaman Dale tersaji dalam pemaparan Azhar Arsyad (2014: 13) sebagai berikut. Dijelaskan dalam teori bahwa “pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya.” Menurut Bruner

(dalam Azhar Arsyad, 2014: 10), ada tiga tingkatan utama modus belajar sebagai berikut.

- 1) Pengalaman langsung (*enactive*).
- 2) Pengalaman *pictorial* atau gambar (*iconic*).
- 3) Pengalaman abstrak (*symbolic*).

Ketiga tingkatan pengalaman saling berinteraksi memperoleh pengalaman (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) yang baru. Kerucut pengalaman belajar Dale tersebut tersaji dalam Gambar 1.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Dale (Azhar Arsyad, 2014: 14)

Tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar digambarkan oleh Dale sebagai proses komunikasi. Proses komunikasi ini bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan. Berupa materi yang ingin disampaikan guru kepada siswa. Sehingga siswa mampu menguasai materi tertentu. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Siswa sebagai penerima pesan menafsirkan simbol-simbol tersebut, sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).

Uraian di atas memberikan petunjuk bahwa, agar proses pembelajaran berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indera yang dimiliki. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan siswa. Dengan demikian, siswa diharapkan dapat menerima dan menyerap pesan dengan mudah.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Seels & Glasgow (dalam Azhar Arsyad 2014: 34-35), pengelompokan berbagai jenis media dilihat dari perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori luas. Pengelompokan dilakukan berdasarkan pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir yang digunakan. Pertama, klasifikasi media pembelajaran berdasarkan pilihan media tradisional, terbagi dalam kategori berikut.

- 1) Visual diam diproyeksikan. Terdiri dari proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, dan *filmstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan. Terdiri dari gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan bulu.
- 3) Audio terdiri dari rekaman piringan, pita kaset, *reel*, dan *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia terdiri dari *slide* plus suara (*tape*) dan *multi-image*.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan terdiri dari film, televisi, dan video.
- 6) Cetak terdiri dari buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah berkala, dan lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan terdiri dari teka-teki, simulasi, dan permainan papan.
- 8) Realita terdiri dari model, *specimen* (contoh), dan manipulatif (peta dan boneka).

Kedua, klasifikasi media pembelajaran berdasarkan pilihan media teknologi mutakhir dalam beberapa kategori sebagai berikut.

- 1) Media berbasis telekomunikasi terdiri dari *telekonferen* dan kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis *mikroprosesor* terdiri dari *Computer Assisted Instruction* (CAI), permainan komputer, sistem tutor intelejen, media interaktif, *hypermedia*, dan *compact (video) disc*.

Menurut Wina Sanjaya (2012: 172-173), pengelompokan media pembelajaran ini ditinjau dari beberapa kategori. Antara lain dari sifat, jangkauan, dan teknik penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan sifatnya, diklasifikasikan dalam beberapa media berikut.

- 1) Media *auditif*, seperti: radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, seperti: film *slide*, foto transparansi, lukisan, gambar dan media grafis lainnya.
- 3) Media audio visual, seperti: rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara dan lain sebagainya.

Berdasarkan kemampuan jangkauannya, dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa media sebagai berikut.

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti: radio dan televisi.
- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas, seperti: file *slide*, film, dan video.

Berdasarkan cara atau teknik pemakaiannya, dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa media sebagai berikut.

- 1) Media yang diproyeksikan, seperti: film, *slide*, *filmstrip*, transparansi, dan sebagainya,
- 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti: gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas menjelaskan bahwa, perkembangan teknologi membantu penyediaan media pembelajaran bagi guru. Penguasaan teknologi menjadi hal yang fundamental dimiliki oleh setiap guru. Teknologi dapat membantu guru dalam proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaannya berdasarkan tujuan, fungsi, dan kemampuan dalam menyampaikan pesan. Setiap media memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Oleh karena itu, diperlukan ketelitian guru dalam memilih media dengan tepat sesuai topik pembelajaran tertentu.

c. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa. Menurut Levied dan Lenz (1982) (dalam Azhar Arsyad 2014: 20-21), empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual adalah sebagai berikut.

1) Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti. Berfungsi menarik dan mengarahkan perhatian siswa. Siswa berkonsentrasi pada mata pelajaran yang berkaitan. Berkonsentrasi dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Melalui proyeksi gambar diharapkan menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang diterima. Sehingga kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi pembelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Melalui gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Contohnya, informasi antara suku dan ras.

3) Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian. Temuan yang mampu mengungkap bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami materi. Mampu mengingat informasi yang terkandung dalam gambar. Menurut penelitian Mell Silberman (dalam Andi Prastowo, 2014: 302), “menambahkan visual pada materi pembelajaran dapat menaikkan ingatan siswa dari 14% menjadi 38%.”

4) Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris terlihat dari kemampuan media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks. Membantu siswa yang lemah dalam membaca atau mengorganisasikan informasi dalam teks, sehingga mampu mengingatnya kembali.

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk mengakomodasi siswa. Siswa yang cenderung lemah dan lambat menerima dan memahami isi materi pembelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal. Menurut Arief S. Sadiman (2005: 17), “media pembelajaran berfungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbal dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.” Menurut hasil penelitian Mell Silberman (dalam Andi Prastowo, 2014: 302), “waktu yang diperlukan untuk menyampaikan konsep berkurang sampai 40% ketika visual digunakan untuk menambah presentasi verbal.”

Melalui penggunaan media yang tepat dan bervariasi mampu mengatasi beberapa siswa yang memiliki kecenderungan pasif. Siswa yang pasif tidak selalu identik dengan hal yang negatif dan berkemampuan rendah. Perlu upaya guru untuk menggali faktor-faktor yang mendasari siswa cenderung pasif tersebut. Setiap siswa memiliki sifat unik yang tidak bisa disamakan. Tuntutan kurikulum dan capaian tujuan pembelajaran yang sama membuat guru harus meyeragamkan

pesan. Pesan diberikan kepada siswa secara utuh sesuai tujuan. Sehingga setiap siswa mampu menerima *knowledge* tersebut.

Selain faktor siswa itu sendiri, terdapat faktor lingkungan dari siswa dan guru yang berbeda-beda. Inilah yang menambah keberagaman *background*. Permasalahan ini terbantu melalui media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki kemampuan memberikan rangsangan dan persepsi yang sama pada materi pembelajaran.

Menurut Tejo Nurseto (2011: 21-22), fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Sebagai komponen yang berhubungan dengan komponen lain.
- 3) Mempercepat proses belajar.
- 4) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- 5) Mengonkretkan yang abstrak, sehingga dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Menurut Tejo Nurseto (2011: 22), manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Menyamakan persepsi siswa. Melalui melihat objek yang sama dan konsisten, maka siswa akan memiliki persepsi yang sama.
- 2) Mengonkretkan pesan-pesan yang abstrak. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pemerintahan, perekonomian, berhembusnya angin, dan sebagainya. Hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan media gambar, grafik, atau bahan sederhana.
- 3) Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar ditemukan ke dalam lingkungan belajar. Misalnya, guru menjelaskan menggunakan gambar atau film tentang binatang-binatang buas, gunung meletus, lautan, kutub utara, dan lain-lain.
- 4) Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil. Misalnya guru akan menyampaikan gambaran tentang sebuah kapal

laut, pesawat udara, pasar, candi dan sebagainya. Guru hendak menampilkan objek yang terlalu kecil seperti bakteri, virus, semut, nyamuk, hewan, dan benda kecil lainnya.

- 5) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Contohnya, menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film, bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau suatu ledakan. Demikian juga gerakan-gerakan yang terlalu lambat seperti pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga wijaya kusuma dan lain-lain.

Menurut Daryanto (2010:5), fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 25), dampak positif penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik siswa.
- 3) Pembelajaran bisa lebih interaktif.
- 4) Waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas dari pembelajaran dapat ditingkatkan dengan mengomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun ingin diperlukan.
- 7) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap hal apa yang mereka pelajari.
- 8) Guru berperan menjadi lebih positif, yaitu beban guru dalam menjelaskan dapat berkurang.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan fungsi dan manfaat media dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memperjelas isi pesan yang hendak diberikan guru kepada siswa.
- 2) Melalui visualisasi yang baik maka tidak akan terjadi verbalisme.
- 3) Mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 4) Mengonkretkan pengalaman manusia dari kondisi yang abstrak.
- 5) Merangsang stimulus siswa untuk belajar secara aktif.
- 6) Melalui media dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2007: 4-5), kriteria untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Tingkat ketepatannya dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.
- 3) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 4) Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 74-75), beberapa kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan sebagai berikut.

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Mendukung isi pelajaran fakta, konsep, dan prinsip.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.

Berdasarkan pendapat di atas, pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut.

1) Aspek Tujuan Pembelajaran

Media pembelajaran didesain dan dibuat berdasarkan dengan tujuan pembelajaran. Mengarah pada penilaian tiga ranah yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2) Aspek Siswa

Media pembelajaran disusun sesuai taraf berfikir siswa. Sehingga siswa mudah dalam mengolah pengetahuan dan menangkap pesan secara benar. Hal ini berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan semangat belajar siswa.

3) Aspek Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi persyaratan-persyaratan. Praktis dan mudah penggunaannya. Konten media pembelajaran mencakup perpaduan warna, ukuran teks, tampilan, bahasa, pengaturan gambar, dan video yang sesuai.

4) Aspek Guru

Media pembelajaran mempermudah guru menyampaikan materi pembelajaran. Mudah dalam penggunaannya, alat mudah didapat serta memiliki kualitas media yang baik.

e. Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Menurut Azhar Arsyad (2014: 55), dewasa ini komputer sudah banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Komputer dimanfaatkan untuk menyajikan informasi dari materi pembelajaran. Melalui media pembelajaran berbasis komputer, keberadaan komputer dapat mendukung proses pembelajaran dan pelatihan.

Kemajuan komputer secara cepat mampu diadaptasi oleh individu-individu dengan cepat pula. Komputer mampu menyimpan dan memproses sejumlah informasi dalam skala besar serta bergabung

dengan media lain. Memiliki fungsi untuk menampilkan serangkaian simulasi audio visual. Oleh karena itu, komputer menjadi media yang dominan dalam bidang pembelajaran.

Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan berupa penggunaan komputer secara langsung kepada siswa untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Selanjutnya, memberikan latihan-latihan dan mengevaluasi kemajuan belajar siswa. Media CAI dalam penyajian informasi dan pesan berbentuk sebagai berikut.

- 1) Tutorial.
- 2) Permainan instruksional.
- 3) *Drill and practice*.
- 4) Simulasi.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Menurut Azhar Arsyad (2014: 55-56), kelebihan-kelebihan tersebut sebagai berikut.

- 1) Mengakomodasi siswa yang lamban, karena memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual.
- 2) Merangsang siswa mengerjakan latihan, laboratorium dan simulasi, karena tersedianya animasi pendukung yang menambah realisme.
- 3) Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya (komputer dapat berinteraksi dengan siswa atau perorangan).
- 4) Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran. Mampu memberikan kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa dapat dipantau.

- 5) Dapat berhubungan dengan mengendalikan peralatan lain, seperti CD, video, dan *tape* melalui program pengendali dari komputer.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran berbasis komputer memiliki beberapa kelebihan. Komputer berfungsi membantu siswa belajar menurut kemampuannya masing-masing. Komputer mampu menampilkan gambar-gambar, video, dan teks yang dapat dianimasikan. Selanjutnya menambah motivasi siswa untuk belajar, karena komputer membantu siswa untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Melalui pembelajaran dengan media komputer, membantu meringankan pekerjaan guru.

3. Kajian tentang *Multimedia Learning*

a. Pengertian *Multimedia Learning*

Kata multimedia berasal dari “multi” dan “media”. Multi memiliki arti lebih dari satu atau banyak, sedangkan media berarti alat atau sarana untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Multimedia merupakan media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media. Terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi.

Menurut Rosch (1996) (dalam Munir, 2013: 2), multimedia adalah kombinasi media untuk menyampaikan suatu informasi, sehingga informasi tersaji lebih menarik. Menurut Gayeski (1993) (dalam Munir, 2013: 2), multimedia sebagai kumpulan media berbasis

komputer dan sistem komunikasi. Berperan untuk membangun dan menyimpan, menghantarkan serta menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya. Menurut Biode Zaman (1999) (dalam Munir, 2013: 2), multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video dan animasi dalam suatu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi diperoleh dengan cara tidak linier.

Menurut Elsom Cook (2001) (dalam Munir, 2013: 3), multimedia adalah kombinasi berbagai saluran komunikasi. Berfungsi sebagai pengalaman komunikatif yang terkoordinasi dimana interpretasi saluran bahasa tidak terintegrasi. Menurut Redid (2003) (dalam Munir, 2013: 3), multimedia adalah kumpulan media (audio, video, grafik, teks, animasi dan sebagainya) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbol yang memberikan hasil lebih menguntungkan bagi penggunanya. Multimedia dalam konteks komputer menurut Hofsteter (2001) (dalam Munir, 2013: 3), adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*). Sehingga pengguna berinteraksi, berkarya, dan mampu berkomunikasi.

Menurut Vaugan (2004) (dalam Iwan Binarto 2010: 2), multimedia merupakan kombonasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat dikontrol secara interaktif.

Menurut Azhar Arsyad (2014: 171), multimedia secara umum yaitu “berbagai kombinasi grafik, teks, suara, audio, dan animasi.” Menurut Munir (2013: 3), multimedia terdiri dari empat faktor berikut.

- 1) Terdapat komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar.
- 2) Terdapat *link* yang menghubungkan pengguna dengan informasi.
- 3) Terdapat alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
- 4) Multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengomunikasikan informasi.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah bentuk presentasi menggunakan beragam komponen multimedia di dalamnya. Meliputi teks, grafik, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara bersama-sama. Menurut Richard E. Mayer (2009: 3) “*multimedia learning* secara lebih akurat bisa disebut sebagai *dual-code learning* atau *dual-channel learning*,” yang berarti bahwa, pembelajaran dengan dua saluran atau dengan kode ganda. *Multimedia learning* sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar. Menurut Richard yang dimaksud dengan “kata-kata” materinya disajikan dalam *verbal form*. Contohnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak pada layar atau yang terucapkan oleh narator. Sedangkan yang dimaksud dengan “gambar” adalah materinya disajikan dalam *pictorial form*. Contohnya menggunakan grafik statis, seperti: ilustrasi, grafik, foto, peta. Grafik dinamis seperti animasi dan video.

b. Jenis-jenis *Multimedia Learning*

Menurut Iwan Binarto (2010: 2), terdapat tiga jenis dari *multimedia learning* sebagai berikut.

- 1) Multimedia interaktif.
Pengguna dapat mengontrol kapan saja dan apa-apa saja komponen multimedia yang akan ditampilkan.
- 2) Multimedia hiperaktif.
Struktur yang berasal dari elemen-elemen terkait, pengguna (*user*) dapat mengarahkannya.
- 3) Multimedia linier
Pengguna hanya bisa menonton dan menikmati hasil produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Berdasarkan jenis-jenis multimedia di atas, maka penelitian pengembangan media pembelajaran video *explainer* termasuk kategori multimedia interaktif. Siswa sebagai pengguna dapat mengontrol kapan saja dan apa-apa saja komponen multimedia yang akan ditampilkan. Siswa dapat berinteraksi dengan media secara interaktif. Pengerjaan latihan dan penilaian dalam media pembelajaran video *explainer* mendapatkan *feedback* secara langsung melalui kunci jawaban dan skor yang dicapai oleh para siswa.

c. Objek-objek *Multimedia Learning*

Menurut James A. Seur (dalam Muhammad Tofa Nurcholis, 2011: 11), objek-objek *multimedia learning* adalah sebagai berikut.

1) Teks

Teks menayangkan kata-kata di layar. Merupakan layar utama dari hampir seluruh program. Teks adalah simbol visual yang menjelaskan bahasa lisan. Penyampaian melalui teks,

merupakan cara cepat menyebarkan informasi. Gambar menggambarkan ribuan kata-kata. Tetapi apabila gambar tanpa dilengkapi dengan teks berupa diskripsi, maka sulit diterima maknanya.

Teks memiliki beragam jenis, bentuk, tipe, ukuran maupun warna. Sebagai contoh, tipe huruf *Calibri*, *Algerian*, dan *Times New Roman* sering digunakan dalam penulisan formal dan akademis. Ukuran teks terdiri dari *length* dan *size*.

2) Grafik dan Gambar

Grafik menyajikan visual data berupa *numeric*. Melalui grafik, korelasi dan perbandingan unit data terbaca. Macam-macam grafik, yaitu: grafik batang, grafik garis, grafik lingkaran, dan grafik gambar. Gambar mempertegas materi yang disajikan. Format gambar disajikan dalam dua tipe yaitu *bitmap* dan *vektor*. Beberapa macam ekstensi file gambar sebagai berikut.

- a) JPEG (*Joint Photographic Experts Graphic*), adalah format grafik terkompresi. Berguna untuk menampilkan foto dan gambar, serta dapat mengendalikan kedalaman warna.
- b) BMP merupakan format *image file default windows*.
- c) GIF (*Graphic Interchange File*) berupa format file-file terkompresi, biasa digunakan di internet.
- d) PSD adalah format *photoshop* untuk menyimpan file setelah dibuat dan dimanipulasi.

3) Suara

Suara berperan penting dalam penyampaian informasi atau hiburan. Berkaitan dengan informasi-informasi multimedia dalam memanfaatkan seluruh indera manusia terutama mata dan telinga. Suara adalah sinyal elektrik yang digunakan dalam produksi, melalui input audio, musik, dan efek suara. Apabila diaplikasikan pada *personal computer* (PC), maka kualitas suara dan kejernihan yang dihasilkan terletak pada *sound card*. Beberapa macam ekstensi file suara (audio) sebagai berikut.

- a) WAV (*Waveform Audio*), berupa format audio standar *Microsoft* dan *IBM* untuk kategori PC.
- b) Mp3 (*MPEG Audio Layer 3*), berupa format audio file menggunakan *codec* untuk *encoding* (kompresi) dan *decoding* (dekompresi) rekaman musik.
- c) MIDI (*Musical Instrument Digital Interface*).
- d) CD merupakan pustaka musik dan efek-efek suara yang sebagian besar tersimpan dalam audio CD.

4) Video Digital

Video digital adalah jenis sistem video *recording*. Bekerja dengan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi. Menurut Iwan Binarto (2010: 179), video merupakan

teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak.

Bidang teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan dapat terbantu dengan peranan video di dalamnya, baik secara digital maupun analog. Alat untuk menghasilkan video digital adalah *Camcorder*, meliputi kamera dan recorder. Beberapa macam ekstensi file video digital sebagai berikut.

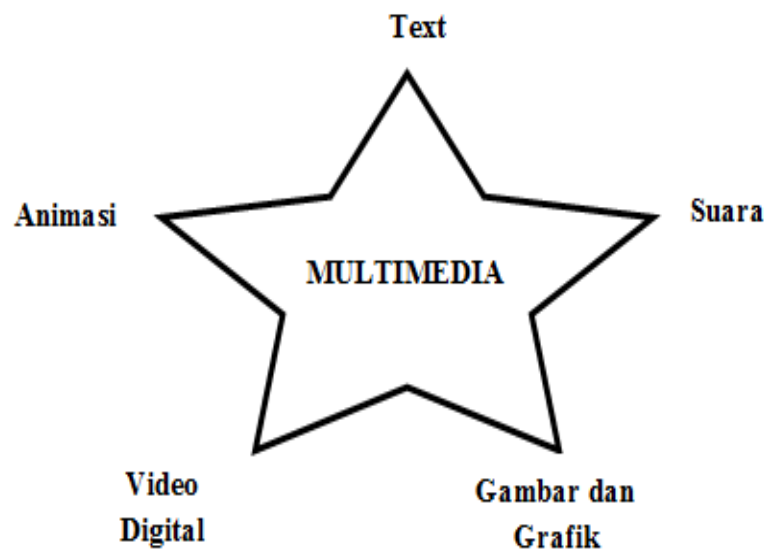
- a) MPEG (*Motion Picture Expert Group*), video terkompresi dan menggunakan format file video yang mendukung situs web.
- b) AVI (*Audio Video Interleave*), format video dan animasi yang digunakan untuk *windows* tanpa terkompresi.
- c) MOV, adalah sistem multimedia tambahan pada komputer *Machintos* dan *Windows*. Menyediakan lintas *platform*, sinkronisasi waktu video digital, dan lingkungan 3D *virtual reality*, dikembangkan oleh *Apple Computer*.

5) Animasi

Penggunaan animasi pada perangkat komputer dimulai sejak ditemukan *software*. Animasi terdiri dari beberapa gambar yang dibuat sistematis dan berurutan. Animasi memproses ilustrasi pada komputer, membuat perubahan antara gambar satu ke gambar selanjutnya, sehingga terbentuk pola gabungan. Cara atau teknik untuk membuat objek bergerak. Sehingga berkesan hidup, dalam bentuk 2, 3, dan 4 dimensi. Animasi adalah pendukung dalam

multimedia. Hasil karya multimedia belum dikatakan multimedia sempurna bila tidak diikutsertakan animasi pada objek materialnya.

Berdasarkan pemaparan di atas terdapat lima jenis objek dalam *multimedia learning*, objek-objek tersebut tersaji dalam Gambar 2.



Gambar 2. Objek-objek *Multimedia Learning*

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran yang baik mampu memenuhi lima objek multimedia di dalamnya. Meliputi teks, gambar atau grafik, suara, video digital, dan animasi. Semakin kaya akan objek-objek multimedia, media tersebut mampu memudahkan siswa dalam menangkap pesan dan makna dari pembelajaran. Contohnya, objek teks, gambar dan video direspon oleh indera penglihatan. Objek video, animasi, dan suara terbantu melalui indera pendengaran. Sehingga *input* dari objek-objek multimedia masuk ke indera-indera, kemudian menuju pada bagian kognitif siswa.

d. Prinsip-prinsip *Multimedia Learning*

Menurut hasil riset Richard E. Mayer (2009: 270-271), tujuh prinsip dalam mendesain pesan-pesan *multimedia learning* sebagai berikut.

- 1) Pinsip multimedia.
Siswa-siswa bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada dari kata-kata saja.
- 2) Prinsip keterdekatan ruang.
Siswa-siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saling berjauhan di halaman atau di layar.
- 3) Prinsip keterdekatan waktu.
Siswa-siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara simultan (bersamaan) daripada suksesif (bergantian).
- 4) Prinsip koherensi.
Siswa-siswa bisa belajar lebih baik saat kata-kata, gambar-gambar, atau suara-suara ekstra/tambahan tidak dimasukkan daripada dimasukkan.
- 5) Prinsip modalitas.
Siswa-siswa bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi dan teks *on-screen*.
- 6) Prinsip redudansi.
Siswa-siswa bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada animasi, narasi, dan teks *on-screen*.
- 7) Prinsip perbedaan individual.
Pengaruh desain akan lebih kuat terhadap siswa-siswa berpengetahuan rendah daripada berpengetahuan tinggi, dan terhadap siswa-siswa berkemampuan spatial tinggi daripada berspatial rendah.

Berdasarkan prinsip-prinsip *multimedia learning* di atas, maka media pembelajaran video *explainer* ini dikembangkan. Pembuatan video *explainer* mengombinasikan gambar-gambar dan kata-kata menjadi satu, baik dalam *verbal form* dan *pictorial form*. Melalui narasi oleh narator dan musik *backsound* pendukung. Sehingga penggunaan objek-objek multimedia di dalam media menjadi optimal.

4. Kajian tentang Video *Explainer* Model *Infographic*

a. Pengertian Video dan Video *Explainer*

Menurut Munir (2013: 289), kata video berasal dari bahasa Latin, yaitu *vidi* atau *visum* yang artinya melihat atau mempunyai data penglihatan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (1990: 1003), “video merupakan bagian yang memancarkan gambar pada suatu program televisi.” Berupa teknologi pengirim sinyal elektronik dari gambar yang bergerak. Video merupakan teknologi perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan, dan pengonstruksian urutan gambar diam. Melalui menyajikan adegan-adegan dalam gerak elektronik. Menurut Agnew dan Kellermen (dalam Munir, 2013: 290), “video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar.” Melalui ilusi dan fantasi pada gambar yang bergerak.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa, video merupakan media penyalur pesan atau informasi. Meliputi objek-objek multimedia. Objek-objek tersebut meliputi teks, gambar, grafik, dan suara untuk tujuan tertentu.

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

b. Tujuan Pembelajaran Menggunakan Video

Berikut ini beberapa tujuan pembelajaran menggunakan video.

Menurut Belawati, dkk (dalam Andi Prastowo, 2014: 302), beberapa hal yang bisa diperoleh dari pemanfaatan program video dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa, contohnya dengan memperagakan proses sirkulasi darah.
- 2) Memperlihatkan kondisi nyata sesuatu hal yang awalnya tidak mungkin dilihat.
- 3) Melalui kombinasi dengan animasi dan pengaturan kecepatan, mampu mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
- 4) Menampilkan presentasi studi kasus mengenai kehidupan yang sebenarnya, sehingga dapat memicu diskusi siswa.
- 5) Menunjukkan cara penggunaan alat.
- 6) Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari.
- 7) Menunjukkan tahapan prosedur.
- 8) Menghadirkan penampilan drama dan musik.
- 9) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 10) Menyampaikan objek tiga dimensi.
- 11) Memperlihatkan diskusi atau interaksi antara dua atau lebih orang.
- 12) Memberikan pengalaman kepada siswa untuk merasakan suatu keadaan tertentu, contohnya keadaan di geladak kapal, di dalam kapal selam, dan sebagainya.

Menurut Ronald H. Anderson (dalam Andi Prastowo, 2014: 308), video dan film dapat digunakan untuk tiga tujuan utama berikut.

1) Tujuan Kognitif

Media pembelajaran video untuk mengajarkan pengenalan kembali atau pembedaan stimulasi gerak. Melalui kecepatan objek yang bergerak dan penyimpangan dalam gerakan. Mengajarkan aturan dan prinsip, memperlihatkan contoh model penampilan, terutama saat situasi yang menunjukkan interaksi manusia.

2) Tujuan Psikomotorik

Video digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Memperjelas, memperlambat, dan mempercepat gerak. Mengajarkan cara menggunakan suatu alat, cara memanjat, cara berenang, dan sebagainya. Memberikan *feedback* tertunda kepada siswa secara visual. Menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mengerjakan keterampilan gerak.

3) Tujuan Afektif

Video sesuai digunakan untuk mempengaruhi sikap dan emosi. Melalui penggunaan berbagai macam cara dan efek. Video merupakan alat yang sesuai untuk memperagakan informasi afektif, baik melalui efek optis maupun gambaran visual yang berkaitan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat peneliti simpulkan bahwa, tujuan pembelajaran menggunakan video adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengalaman pengetahuan kepada siswa.
- 2) Memudahkan dalam mengontekstualkan materi pembelajaran.
- 3) Memudahkan pemberian materi yang berkenaan dengan teknis.
- 4) Memberikan efek perubahan pada siswa dalam sikap dan perilakunya sesuai tujuan pembelajaran.
- 5) Mengefektifkan waktu dalam penyampaian materi pembelajaran.

c. Komponen Media Pembelajaran Menggunakan Video

Menurut Dinas Pendidikan dan Kebudayaan (dalam Andi Prastowo, 2014: 310), struktur bahan ajar video atau film meliputi enam komponen, yaitu: judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, latihan, dan penilaian. Pada umumnya program video dibuat dengan rancangan lengkap. Sehingga setiap akhir penayangan video, siswa dapat menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Pengembangan media pembelajaran video *explainer* menggunakan enam komponen video di dalamnya.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video

Berdasarkan hasil penelitian *American Hospital Association* (1978) dan Anderson (1987) (dalam Andi Prastowo 2014: 303-305), media pembelajaran menggunakan video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan-kelebihan pembelajaran menggunakan video adalah sebagai berikut.

- 1) Bermanfaat untuk menggambarkan gerakan, keterkaitan, dan memberikan dampak terhadap topik yang dibahas. Sebagai contoh, program pendek (*vignette*) yang memperlihatkan interaksi orang-orang. Dengan melihat program ini siswa dapat melihat apa yang harus atau tidak dilakukan.
- 2) Melalui video, pesan dapat disampaikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi yang berbeda dengan jumlah penonton (siswa) yang tidak terbatas.
- 3) Dapat diputar ulang.
- 4) Gerakan wajah dalam hal ini mulut dapat direkam dengan video.
- 5) Video dapat dimasukkan teknik film lain, seperti animasi.
- 6) Efek visual beragam, seperti penyingkatan atau perpanjangan waktu, gambaran dari beberapa kejadian

(*split* atau *multiple screen image*), perpindahan lembut dari satu gambar ke gambar lain dan penjelasan gerak.

- 7) Dapat dikombinasikan antara gambar diam dan gerakan.
- 8) Pembelajaran melalui video adalah kegiatan pembelajaran mandiri, biasanya dilengkapi dengan bantuan komputer atau bahan cetak.
- 9) Siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan beberapa kelebihan media menggunakan video. Kelebihannya sebagai berikut.

- 1) Meningkatkan kognisi dalam pembelajaran.
- 2) Optimalnya kerja panca indera.
- 3) Pembelajaran lebih faktual.
- 4) Menarik antusiasme siswa.
- 5) Waktu pembelajaran menjadi efektif.

Menurut *American Hospital Association* (1978) dan Anderson (1987) (dalam Andi Prastowo 2014: 306-307) media menggunakan video mempunyai kekurangan-kekurangan sebagai berikut.

- 1) Biaya produksi mahal dan sedikit orang yang mampu mengerjakan.
- 2) Peralatan video harus sudah tersedia di tempat dan penggunaannya harus sesuai atau kompatibel untuk beragam format video. Sebagai contoh formatnya dengan pita video atau piringan video.
- 3) Penyusunan naskah *story board* atau skenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu yang cukup banyak.
- 4) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- 5) Jumlah grafis untuk video terbatas, separuh dari jumlah huruf grafis untuk film atau gambar diam.
- 6) Program video kebanyakan tidak interaktif.
- 7) Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan video menjadi masalah yang tiada hentinya.

Berdasarkan uraian di atas, disimpulkan kekurangan video dalam pembelajaran. Kekurangan media video sebagai berikut.

- 1) Biaya yang tinggi.
- 2) Kreativitas kreator harus mencukupi.
- 3) Waktu pembuatan yang cenderung lama.
- 4) Format-format teknis dalam video yang harus berkesesuaian.

e. Jenis-jenis Video *Explainer*

Menurut Irwan Saputra (2014: 6), terdapat beberapa jenis dari video *explainer*. Jenis-jenis tersebut diantaranya sebagai berikut.

1) *Live Action Video Explainer*

Video promosi gambar *real*. Video menggunakan gambar hidup. Dapat digunakan untuk menjelaskan produk di perusahaan.

2) *Animated Video Explainer*

Jenis paling populer dari video *explainer*. Animasi menjadi format pilihan untuk menjelaskan jasa atau produk teknologi seperti perangkat lunak. Sehingga lebih menarik dan penuh kreasi.

3) *Whiteboard Video Explainer*

Sebuah video dengan latar papan tulis. Bentuk video *explainer* yang banyak diaplikasikan. Animasi digambar dengan ilustrasi gerakan tangan langsung dan dapat dihapus pada papan.

4) *Kickstarter Video Explainer*

Sejenis video *explainer* lain, tetapi berdurasi panjang. Digunakan menjelaskan suatu materi. Sehingga tersaji lengkap.

Berdasarkan uraian di atas, video yang dikembangkan dalam penelitian ini mengombinasikan empat jenis video *explainer*. Akan tetapi lebih dominan meliputi *whiteboard video explainer* dan *animated video explainer*. Video yang dikembangkan berdurasi panjang secara keseluruhan kurang lebih satu jam dan tiap-tiap sub materi berdurasi lebih pendek menyesuaikan materi yang disajikan.

f. Pengembangan Media Video *Explainer* Model *Infographic*

Pengembangan media pembelajaran menggunakan video dalam penelitian ini difokuskan pada penjelasan gambar oleh suara narator dan penekanan beberapa teks pada *slide (infographic)*. Peneliti memilih dominan model *whiteboard video explainer* yang lebih dekat dengan dunia pendidikan. Akan tetapi tetap dilakukan pengombinasian dari beberapa jenis video *explainer* di atas untuk memperkaya dan memperkuat materi. Peneliti telah melakukan studi dari beberapa sumber terkait dengan penggunaan video *explainer* dalam dunia pendidikan. Situs-situs yang pioner mengaplikasikan video *explainer* diantaranya adalah *Khan Academy* dan *Udemy*.

Khan Academy adalah organisasi pendidikan non-profit. *Khan Academy* didirikan pada tahun 2006 oleh Salman Khan, lulusan MIT Universitas Harvard bidang *Business School*. Salman Khan memiliki misi yaitu menyediakan pendidikan berkualitas tinggi untuk semua orang di mana saja. Situs *Khan Academy* menyediakan koleksi *online* gratis berjumlah kurang lebih 3.200 kuliah mikro melalui *tutorial*

video yang tersimpan di *You Tube*. Video-video tersebut mengajarkan materi matematika, sejarah, keuangan, fisika, biologi, kimia, astronomi, kosmologi, ilmu komputer, kesehatan, kimia organik, ekonomi, sejarah, seni, dan pendidikan kewarganegaraan. Situs web untuk *Khan Academy* adalah www.khanacademy.com.

Udemy merupakan situs yang hampir sama dengan *Khan Academy*. *Udemy* juga menyediakan produk video untuk bisnis barang dan jasa. Menyediakan video-video yang menunjang dalam media pembelajaran berupa video *explainer*. Situs web untuk *Udemy* adalah www.udemy.com.

Infografis berasal dari kata *infographic* dalam bahasa Inggris. Merupakan kependekan kata dari *information* dan *graphic*. Berupa bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

Proses pembuatan infografis meliputi beberapa bentuk, yaitu *data-visualization*, *information design*, atau *information architecture*. Bentuk infografis tersebut didasarkan pada tujuan dan informasi tertentu yang akan disampaikan. *Information* grafis atau *infographic* adalah representasi dari informasi, data atau pengetahuan.

Kreator *infographic* menggunakan beragam grafis berupa arah panah, garis, bidang, kotak, simbol, dan pictogram sebagai upaya untuk menjelaskan data atau suatu konsep pengetahuan. Setelah pengolahan grafis terpenuhi dengan baik, selanjutnya memasukkan

narasi sebagai penjelasan dari gambar yang tersaji. Perpaduan grafis dan suara yang beriringan mampu memperkokoh pengalaman belajar yang nyata bagi siswa. Sehingga siswa mampu menyerap informasi dalam pembelajaran dengan optimal.

g. Kelebihan Video *Explainer* Model *Infographic* dalam Pembelajaran

Menurut Andi Prastowo (2014: 304-306), beberapa kelebihan video *explainer* model *infographic* adalah sebagai berikut.

- 1) Melalui video, siswa mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran atau latihan. Video dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, lembar evaluasi, dan buku petunjuk.
- 2) Melalui efek tertentu, video dapat memperkokoh proses belajar maupun hiburan dari penyajian tersebut.
- 3) Melalui video, informasi disajikan secara serentak pada waktu yang sama di kelas yang berbeda dengan siswa tidak terbatas.
- 4) Pembelajaran masuk kategori kegiatan pembelajaran mandiri, siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- 5) Mampu menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup.
- 6) Melalui adanya video *explainer* informasi yang disampaikan jelas tanpa mengambil waktu yang terlalu banyak.
- 7) Video *explainer* menjadi sangat berarti saat sebuah informasi memerlukan penjelasan yang mudah dan sederhana. Seperti yang terlihat pada rambu, peta, jurnalis, gambar teknik, dan pendidikan.

- 8) Memiliki kegunaan yang sangat tinggi sebagai alat bagi ilmuwan, seperti ahli komputer, pakar ekonomi, dan bidang-bidang lain untuk mengembangkan dan mengomunikasikan konsep.
- 9) Beragamnya ilustrasi *infographic* memudahkan siswa untuk memahami informasi atau pengetahuan yang sulit dimengerti.
- 10) *Infographic* dapat meningkatkan kognisi dengan memanfaatkan grafis untuk meningkatkan kemampuan sistem visual siswa.

h. Software Pendukung

Video *explainer* menggunakan beberapa *software*, yaitu: *Adobe Illustrator CS 6*, *Sparkol Video Scribe*, *Adobe Premiere Pro*, *Go Animate*, *Camtasia*, *Format Factory*, *Tanida Quiz Builder*, dan *Lectora Inspire 12*.

1) Adobe Illustrator CS 6

Adobe Illustrator CS 6 adalah perangkat lunak berbasis desain grafis untuk membuat, mendesain, dan mengedit gambar *vector*. Keunggulan dari gambar *vector* yaitu tidak akan pecah walau diperbesar hingga maksimal.

2) Sparkol Video Scribe

Sparkol Video Scribe merupakan media video animasi terdiri dari rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Menyajikan konten pembelajaran unik. Memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik sehingga siswa menikmati pembelajaran.

3) *Adobe Premiere Pro*

Adobe Premiere adalah salah satu *software* yang digunakan dalam pengeditan video. Ada kesamaan *interface Adobe Premiere*, *Adobe PhotoShop*, dan *Adobe After Effect*. Animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian di *import* ke dalam *software Adobe Premiere*.

4) *Go Animate*

Go Animate adalah *software* untuk membuat animasi cerita komputer, satir, dan sentimen yang bisa di bagi secara *online*. *Go Animate* menawarkan fitur untuk menyesuaikan animasi dan dapat menyisipkan sesuatu dari perpustakaan *Go Animate*. Melalui karakter, latar belakang, efek suara, dan *backsound*.

5) *Camtasia*

Camtasia adalah *software* yang dikembangkan oleh *Tech Smith Corporation*. *Camtasia* digunakan untuk merekam semua aktifitas yang ada pada *desktop* komputer. *Software Camtasia* dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran dengan basis multimedia dan *e-learning* dalam pelatihan atau presentasi.

6) *Format Factory*

Format Factory adalah *software* untuk mengkonversi audio, video, dan gambar dari semua format. Format-format tersebut antara lain: WMV, AVI, MPG, MP3, MWA, JPG, PNG, dan GIF.

7) *Tanida Quiz Builder*

Tanida Quiz Builder adalah sebuah software pembuatan kuis pendidikan di *Flash* (SWF), mandiri (EXE), dan *Word* (DOC). Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan *Tanida Quiz Builder* untuk menuliskan soal-soal latihan. *Tanida Quiz Builder* dapat digunakan untuk membuat tes jawaban tunggal, jawaban ganda, benar atau salah, bank kata, *is-in-the blank* kuis dan klik peta. *Tanida Quiz Builder* mampu membuat jenis pertanyaan dengan cepat. Beberapa pengaturan dapat dilakukan, yaitu: menetapkan skor, mengocok jawaban, menambahkan gambar, membatasi hak jawab, dan merespon *feedback*.

8) *Lectora Inspire 12*

Lectora adalah program komputer untuk pengembangan media pembelajaran elektronik atau *e-learning*. *Lectora* dikembangkan oleh perusahaan Trivantis. Program *Lectora* dikembangkan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Video-video yang telah dikemas dalam *Lectora* mampu berjalan apabila dalam perangkat komputer terinstalasi *Adobe Flash*.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Terdapat penelitian-penelitian oleh para peneliti sebelumnya berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran. Peneliti mengambil beberapa penelitian sebagai panduan dan referensi. Berikut penelitian-penelitian yang relevan dengan penelitian peneliti.

1. Penelitian Skripsi oleh Titi Wijayanti Tahun 2016

Titi Wijayanti dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMAN 1 Sedayu.” Penelitian bertujuan untuk mengembangkan, memvalidasi, mengetahui penilaian siswa, dan mengetahui peningkatan minat belajar melalui penggunaan media game. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk akhir memenuhi kualifikasi kelayakan produk. Perhitungan penilaian menggunakan skala Likert lima. Penilaian ahli media dengan rerata skor 3,89 dan ahli materi 3,82. Rerata skor uji coba kelompok kecil 3,64 dan uji coba kelompok besar 3,76. Rerata skor peningkatan minat sebesar 3,92.

Persamaan penelitian Titi Wijayanti dengan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan berbasis komputer. Persamaan penelitian terletak pada tahap yang dilakukan dalam penelitian, yaitu penilaian kelayakan melalui uji coba produk.

Perbedaannya meliputi beberapa hal, seperti pada penelitian Titi Wijayanti mengukur variabel minat belajar ekonomi, sedangkan penelitian peneliti tidak. Perbedaan penelitian terletak pada prosedur pengembangannya. Penelitian Titi Wijayanti menggunakan prosedur ADDIE, sedangkan peneliti menggunakan Dick&Carey. Penelitian Titi Wijayanti melalui dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dengan 6 orang siswa dan uji coba kelompok besar dengan 32 siswa, sedangkan penelitian peneliti melalui tiga tahapan dengan ditambah uji

coba satu-satu. Bentuk media yang dikembangkan oleh Titi Wijayanti berbentuk game, sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk video *explainer*.

2. Penelitian Skripsi oleh Nindya Fauziah Tahun 2013

Nindya Fauziah dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sebagai Penunjang Pembelajaran CTL di SMA.” Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Hasil penelitian ditinjau dari beberapa aspek, yaitu: materi pembelajaran, tampilan, penyajian, dan pemrograman. Media pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil penilaian dari guru-guru masuk pada kategori setuju dan sangat setuju.

Persamaan penelitian Nindya Fauziah dengan penelitian peneliti terletak pada jenis penelitian yang digunakan, yaitu penelitian pengembangan. Penelitian yang dilakukan oleh Nindya Fauziah dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan penelitian pengembangan yang berbasis produk atau sering disebut dengan pengembangan produk. Penelitian Nindya Fauziah dan penelitian peneliti bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang dikembangkan. Melalui serangkaian validasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan uji coba oleh siswa, meliputi uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Nindya Fauziah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada bentuk media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan oleh Nindya Fauziah berbentuk modul interaktif, sedangkan media yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk video *explainer*. Prosedur pengembangan yang dilakukan oleh Nindya Fauziah menggunakan model Sugiyono, sedangkan prosedur pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menggunakan model Dick&Carey. Penelitian peneliti melalui tiga tahapan uji coba kepada siswa, yaitu ditambah uji coba satu-satu. Penelitian Nindya Fauziah menggunakan dua kali tahapan uji coba kepada siswa, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

3. Penelitian Skripsi oleh Retna Widyasrini Tahun 2011

Retna Widyasrini dalam skripsinya dengan judul “Pengembangan Model Bahan Ajar Konstruktivistik Berbasis Lokal Mata Pelajaran Ekonomi Guna Menunjang Pelaksanaan Pembelajaran CTL di SMA.” Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa modul yang dikembangkan memperoleh hasil yang sangat baik bila ditinjau dari aspek isi materi, kebahasaan, penyajian, dan keterampilan. Modul masuk dalam kategori setuju oleh ahli materi dan sangat setuju dari ahli media.

Persamaan penelitian Retna Widyasrini dengan penelitian peneliti terletak pada jenis penelitian, yaitu penelitian pengembangan. Mata pelajaran yang dikembangkan sama, yaitu mata pelajaran ekonomi di tingkat SMA/MA.

Perbedaan penelitian Retna dengan penelitian peneliti terletak pada bentuk media yang dikembangkan. Media yang dikembangkan Retna Widyasrini berbentuk modul, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti berupa video *explainer*.

4. Penelitian Tesis oleh Enik Normasari Tahun 2009

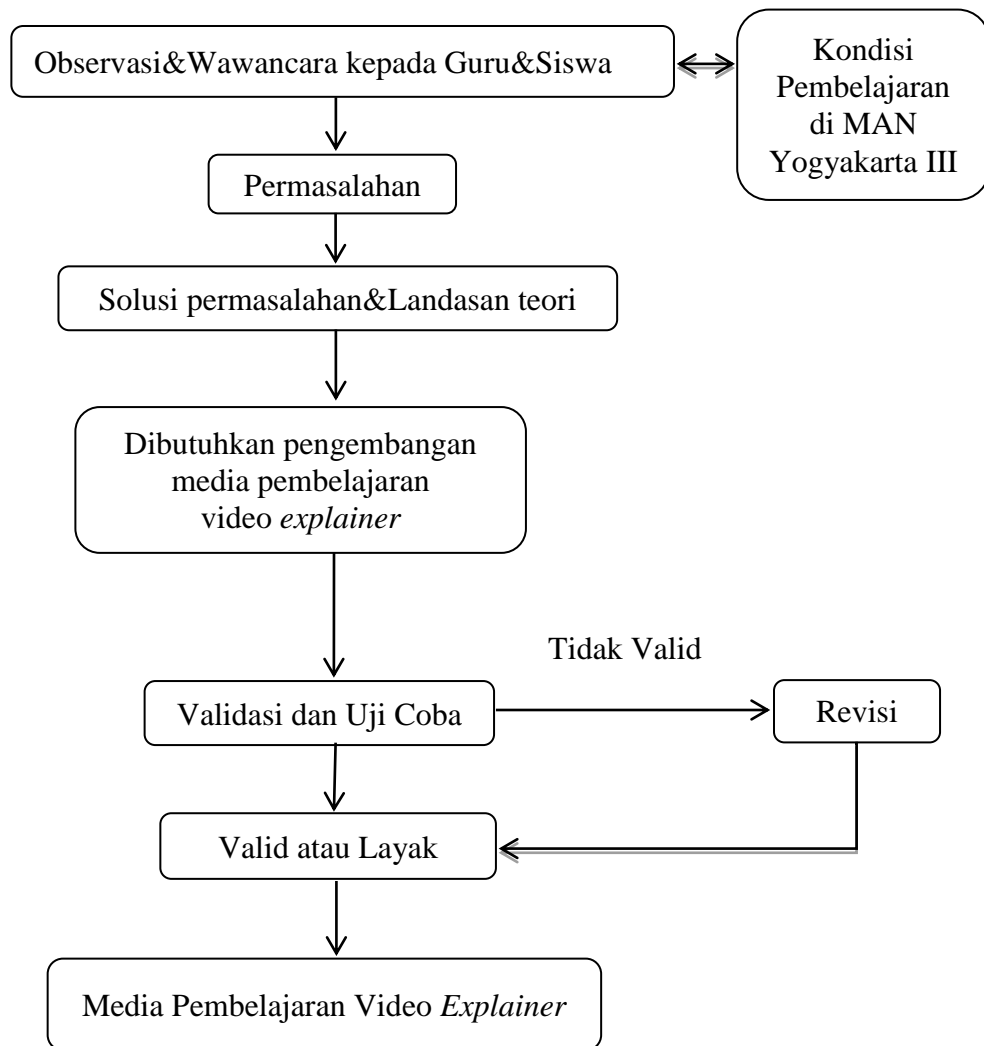
Enik Normasari dalam tesisnya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbantuan komputer yang tervalidasi, memotivasi, dan menyenangkan. Hasil penelitian berupa rerata skor dari validasi para ahli dan penilaian para siswa memperoleh 4,14 masuk pada kategori sangat layak dengan menggunakan skala Likert lima. Berikut ini rincian rerata skor aspek pembelajaran, pemrograman, isi materi, dan tampilan dengan berturut-turut 4,20, 4,19, 4,08, dan 4,07. Berdasarkan analisis data diperoleh bahwa 85,7% menyatakan bahwa keberadaan media tersebut sangat memotivasi, sedangkan 14,3% menyatakan media tersebut memotivasi. Sebanyak 82,1% siswa menyatakan bahwa keberadaan media tersebut sangat menyenangkan, sedangkan 17,9% siswa menyatakan bahwa media tersebut menyenangkan. Uji coba kepada siswa dilakukan melalui uji coba satu-satu dengan 3 siswa, uji coba kelompok kecil dengan 5 siswa, dan uji coba kelompok besar dengan 28 siswa. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di SMAN 1 Bambanglipuro.

Persamaan penelitian Enik Normasari dengan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan berbasis komputer. Persamaan penelitian terletak pada tahap yang dilakukan dalam penelitian, yaitu penilaian kelayakan melalui uji coba produk. Persamaan penelitian Enik Normasari dengan peneliti adalah tahapan uji coba produk melalui tiga tahapan, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Perbedaannya meliputi beberapa hal, Enik Normasari mengukur variabel motivasi dan kesenangan, sedangkan peneliti tidak. Enik Normasari menggunakan prosedur yang mengadopsi dari Borg&Gall dan Dick&Carey, sedangkan peneliti menggunakan Dick&Carey. Bentuk media pembelajaran yang dikembangkan Enik Normasari berupa modul, sedangkan media yang dikembangkan peneliti berbentuk video *explainer*.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran oleh guru-guru di MAN Yogyakarta III cenderung menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan pembelajaran kurang optimal. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Upaya mengatasi permasalahan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media diharapkan membantu guru menyampaikan informasi dan pengetahuan. Meliputi materi visual dan materi auditif untuk merangsang indera. Skema penelitian pengembangan tersaji dalam Gambar 3.



Gambar 3. Skema Penelitian

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah BAB I, diperoleh pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah proses pengembangan video *explainer* model *infographic* pada mata pelajaran ekonomi kelas X materi manajemen?
2. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* pada mata pelajaran ekonomi kelas X materi manajemen?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan atau sering disebut sebagai *Research and Development* (R&D). Menurut Endang Mulyatiningsih (2014: 161), model penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Kegiatan penelitian diintegrasikan selama proses pengembangan produk.

Proses penelitian dan pengembangan dimulai dengan menghasilkan produk berdasarkan temuan uji di lapangan, kemudian divalidasi oleh para ahli. Menurut W. R. Brog dan M. D. Gall (dalam Punaji Setyosari, 2015: 276), penelitian dan pengembangan adalah proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut.

1. Mengkaji dan menganalisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan.
2. Mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut.
3. Melakukan serangkaian validasi dan uji coba dengan latar tempat yang sama ketika produk tersebut akan digunakan.
4. Melakukan revisi terhadap hasil validasi dan uji coba.

Menurut M. D. Gall, J. P. Gall dan W. R. Borg (dalam Punaji Setyosari, 2015: 277), penelitian dan pengembangan pendidikan dilakukan berdasarkan model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya

dipakai untuk mendesain produk dan prosedur. Selanjutnya secara sistematis dilakukan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan untuk memenuhi keefektifan, kualitas yang baik, dan standar tertentu. Menurut Seels dan Richey (dalam Punaji Setyosari, 2015: 277), R&D sebagai kajian sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program, proses, dan hasil pembelajaran. Melalui syarat terpenuhinya kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan memiliki beberapa tahapan. Meliputi pengumpulan informasi, pengolahan, analisis, dan penyajian data. Kegiatan berikutnya, mengembangkan produk untuk memecahkan permasalahan.

Model-model penelitian dan pengembangan merupakan prosedur yang ditempuh dalam melakukan penelitian dan pengembangan. Terdapat beberapa model, contohnya, model konseptual, model prosedural, dan model sistematis. Menurut Punaji Setyosari (2015: 284), model prosedural merupakan model deskriptif yang menggambarkan alur atau langkah-langkah prosedural yang harus diikuti untuk menghasilkan produk tertentu. Berupa langkah-langkah yang diikuti bertahap dari langkah awal hingga langkah akhir.

Model prosedural terdapat dalam rancangan sistem pembelajaran. Misalnya model Kaufman, Kemp, *Instructional Development Institute* (IDI), ADDIE, dan Dick&Carey. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan rujukan dari Dick&Carey dalam model *The Systematic Design of Instruction*.

Menurut Muhammad Atwi Suparman (2014: 5), model *The Systematic Design of Instruction* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

1. Alur pelaksanaan model jelas untuk dilaksanakan. Arahannya diatur dengan simbol tanda panah (→), dan garis putus-putus untuk umpan balik (----).
2. Sistematis, mudah dicerna, dan mudah diikuti.
3. Relevan diterapkan untuk praktik instruksional.
4. Penggunaan model ini terus meluas di seluruh dunia.
5. Langkah-langkahnya logis dan praktis dari tahap awal sampai tahap akhir.
6. Keteraturan ini mampu menciptakan sistem atau produk instruksional yang efektif dan efisien.

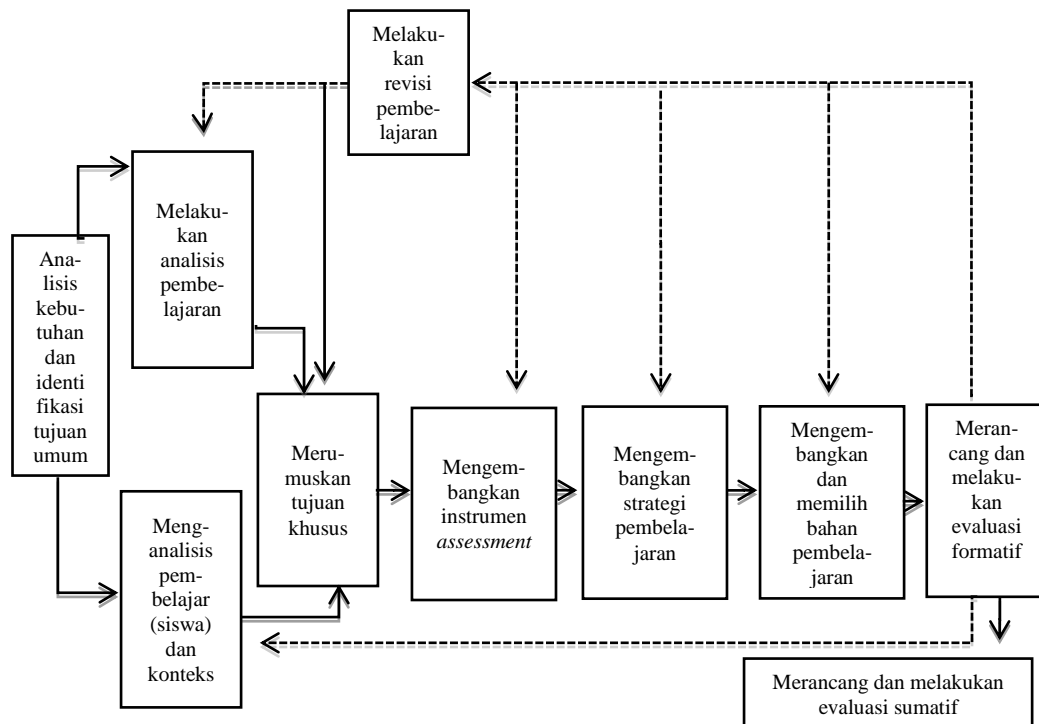
Menurut Dewi Salma Prawiradilaga (2012: 39), pengembangan model prosedural Dick & Carey memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut.

1. Bersifat kaku, setiap langkah ditentukan oleh langkah sebelumnya.
2. Tidak semua prosedur pelaksanaan kegiatan belajar mengajar atau peristiwa belajar dapat dikembangkan menurut langkah-langkah tersebut.

Model prosedural Dick & Carey (1978: 9) terdapat 10 tahap. Tahapan-tahap tersebut sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran.
2. Analisis pembelajaran.
3. Analisis pembelajar (siswa) dan konteks.
4. Merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja.
5. Mengembangkan instrumen atau alat tes.
6. Mengembangkan strategi pembelajaran.

7. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran.
8. Merancang dan melakukan evaluasi formatif.
9. Melakukan revisi.
10. Melakukan evaluasi sumatif.



Sumber: Punaji Setyosari (2015: 288)

Gambar 4. Langkah-langkah Model R&D Menurut Dick&Carey

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah pelaksanaan teknis penelitian yang dilaksanakan bertahap untuk mencapai tujuan. Agar penelitian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan menurut Walter Dick dan Lou Carey. Menurut Punaji Setyosari (2015: 284-290), model Dick&Carey melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan tujuan program atau produk yang dikembangkan. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi kondisi riil di lapangan, di kelas, di sekolah atau latar lainnya. Melakukan pencatatan segala keadaan, contohnya bahan, material dan produk yang dipakai belum memenuhi kebutuhan. Melalui mengkaji kebutuhan, dapat diketahui keadaan yang seharusnya ada (*what should be*) dan keadaan nyata di lapangan yang sebenarnya (*what is*). Melalui “melihat” kesenjangan yang terjadi, selanjutnya menawarkan alternatif pemecahan masalah dengan cara mengembangkan produk. Rencana yang akan dilaksanakan dilandasi teori dan kajian empiris. Sehingga pengembangan produk layak dilakukan dan dikaji. Permasalahan dalam penelitian ini diangkat melalui wawancara guru dan siswa serta observasi guru ketika mengajar. Topik wawancara berkaitan proses pembelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III terutama pada kelas X peminatan IPS. Berdasarkan hasil observasi diperoleh permasalahan yang dipaparkan pada Bab I. Solusi untuk permasalahannya dengan melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran.

Media berbentuk *video explainer* model *infographic*. Media dikembangkan dengan beberapa *software*, yaitu: *Adobe Illustrator CS 6*, *Sparkol Video Scribe*, *Adobe Premiere Pro*, *Go Animate*, *Camtasia*, *Format Factory*, *Tanida Quiz Builder*, dan *Lectora Inspire 12*. Penelitian ini bertujuan untuk menambah sumber belajar bagi guru dan siswa.

2. Analisis Pembelajaran

Analisis pembelajaran meliputi keterampilan, proses, prosedur, dan tugas-tugas belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal-hal yang menjadi kebutuhan “*felt need*” diidentifikasi dan diproyeksikan melalui rancangan produk yang dikembangkan. Proses ini merupakan ciri khas produk yang akan dikembangkan lebih lanjut dan mempunyai kekhasan.

3. Analisis Pembelajar (Siswa) dan Konteks

Analisis pembelajaran dan konteks mencakup kemampuan, sikap, dan karakteristik awal pembelajar dalam latar pembelajaran. Meliputi karakteristik latar pembelajaran, yaitu ketika suatu pengetahuan dan keterampilan baru akan digunakan. Melalui analisis pembelajar dan konteks dapat diperoleh informasi siapa pengguna, kelas atau tingkat berapa, usia, dan dalam situasi seperti apa produk tersebut dipakai.

4. Merumuskan Tujuan Performansi atau Unjuk Kerja

Merumuskan tujuan performansi merupakan kegiatan menjabarkan tujuan umum ke dalam tujuan spesifik. Berupa rumusan tujuan unjuk kerja. Peneliti mengidentifikasi kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam rumusan tujuan khusus yang spesifik, terukur, teramati, dan mencerminkan satu jenis perilaku yang akan diukur. Rumusan operasional mencerminkan tujuan khusus produk dan prosedur yang dikembangkan. Secara spesifik memberikan informasi untuk mengembangkan butir-butir tes. Peneliti menerjemahkan tujuan umum dari standar kompetensi ke tujuan khusus operasional melalui indikator-indikator.

5. Mengembangkan Instrumen atau Alat Tes

Mengembangkan instrumen penilaian secara langsung berkaitan tujuan khusus yang operasional. Tugas mengembangkan instrumen ini sangat penting. Instrumen dapat berkaitan langsung dengan tujuan operasional yang ingin dicapai berdasarkan indikator-indikator tertentu. Instrumen dapat digunakan untuk mengukur perangkat produk atau desain yang dikembangkan. Instrumen dengan tujuan khusus berupa tes hasil belajar. Instrumen yang berhubungan dengan perangkat produk atau desain yang dikembangkan dapat berupa kuesioner atau daftar cek.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Mengembangkan strategi pembelajaran secara spesifik digunakan untuk membantu pembelajar (siswa) untuk mencapai tujuan khusus. Strategi pembelajaran tertentu yang dirancang khusus dinyatakan secara eksplisit oleh peneliti. Strategi pembelajaran yang dirancang ini berkaitan dengan produk atau desain yang dikembangkan.

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran merupakan langkah nyata yang dilakukan oleh peneliti. Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran dapat berupa bahan cetak dan manual. Pengembangan produk atau desain berdasarkan tipe, jenis, dan model tertentu perlu diberikan argument pendukung. Berupa pertanyaan, mengapa memilih dan mengembangkan berdasarkan tipe atau model tersebut. Alasan pemilihan tipe dan bahan dikemukakan dalam subbagian model pengembangan.

8. Merancang dan Melakukan Evaluasi Formatif

Merancang dan melakukan evaluasi formatif (*formative evaluation*), merupakan kegiatan mengumpulkan informasi, keterangan, dan data yang dilaksanakan oleh peneliti. Evaluasi dilaksanakan oleh peneliti selama proses, prosedur, program, dan produk dikembangkan. Evaluasi formatif dapat dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung, dengan tujuan untuk meningkatkan efektivitas.

Pengumpulan data ini sering dikenal dengan istilah validasi. Validasi adalah proses atau aktivitas yang dilaksanakan oleh penulis selama program atau produk dikembangkan. Proses validasi untuk menentukan kelayakan produk, material, proses atau desain yang dikembangkan.

Evaluasi formatif bertujuan untuk memperbaiki atau menilai kemajuan produk, bahan, material, dan rancangan. Kondisi tertentu, proses pengembangan cukup sampai pada langkah evaluasi formatif saja. Dick&Carey merekomendasikan pelaksanaan evaluasi formatif melalui tiga tahapan sebagai berikut.

a. Uji Coba Satu-satu (*One To One Trying Out*)

Uji coba satu-satu dilakukan untuk mendapatkan masukan awal terkait produk atau rancangan yang dikembangkan. Uji coba satu-satu dilakukan kepada 1-3 subjek. Setelah dilakukan uji coba satu-satu, produk atau rancangan direvisi berdasarkan masukan dari hasil penilaian.

b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trying Out*)

Uji coba kelompok kecil melibatkan 5-8 subjek. Hasil uji coba kelompok kecil ini untuk merevisi produk dan rancangan. Peneliti melakukan revisi produk, bahan, material dan desain sesuai masukan.

c. Uji Coba Kelompok Besar (*Field Trying Out*)

Uji coba kelompok besar melibatkan 15-30 subjek di dalam kelompok yang lebih besar (*a whole class of learners*). Hasil uji coba kelompok besar untuk merevisi produk atau rancangan final.

Peneliti melakukan pengambilan data secara kuantitatif melalui validasi kepada para ahli dan para guru. Melalui lembar evaluasi instrumen untuk para siswa. Peneliti menyertakan pendekatan kualitatif dari tersedianya kolom komentar dan saran perbaikan pada lembar evaluasi. Kolom komentar dan saran untuk para ahli, para guru, dan para siswa. Penulis menggunakan lembar observasi saat melakukan uji coba produk. Lembar observasi untuk mengetahui respon siswa selama menggunakan media pembelajaran. Hasil validasi dan evaluasi pada langkah kedelapan digunakan untuk merevisi produk.


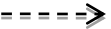
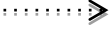
9. Revisi

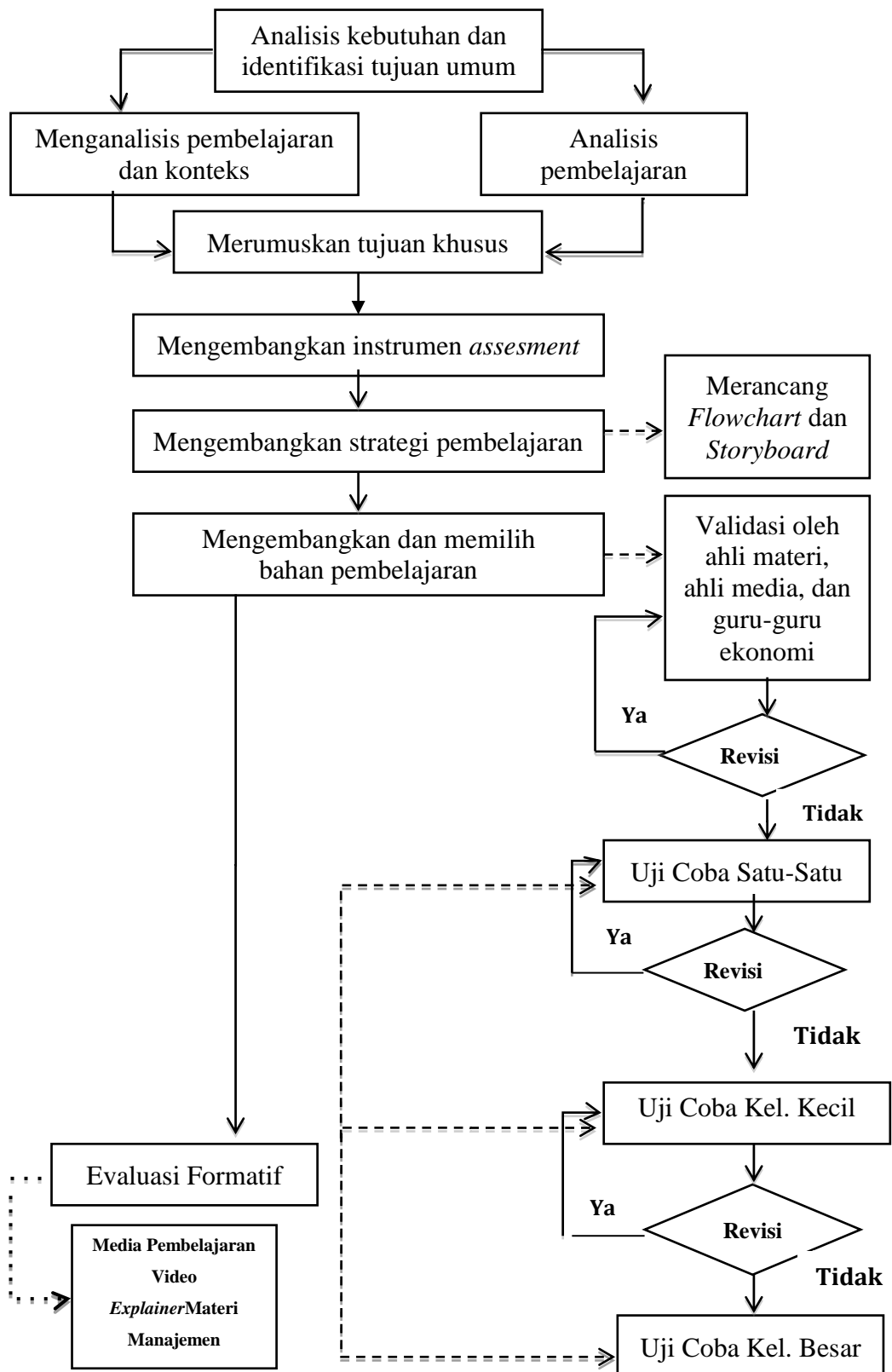
Revisi dilakukan terhadap proses pembelajaran, prosedur, program, atau produk dengan mengaitkan pada langkah-langkah sebelumnya. Revisi dilakukan terhadap tujuh langkah pertama. Meliputi tujuan umum, analisis pembelajaran, perilaku awal, tujuan unjuk kerja atau performansi, butir tes, strategi pembelajaran, dan bahan-bahan pembelajaran.

10. Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif dilakukan setelah proses pengembangan selesai. Menurut Atwi Suparman (2014: 366), evaluasi sumatif dilakukan dengan melihat keefektifan produk berdasarkan perbandingan hasil tes awal dan tes akhir pada setiap uji coba. Selanjutnya menganalisis apakah masalah instruksional yang terjadi sudah teratasi berkat produk baru tersebut.

Secara keseluruhan prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Dick&Carey melalui sepuluh langkah. Akan tetapi, menurut Punaji Setyosari (2015: 289), untuk keperluan pengembangan para peneliti penelitian pengembangan hanya menggunakan sampai delapan langkah, yaitu evaluasi formatif. Hal ini dikarenakan rancangan, proses, atau program sudah selesai. Menurut Dick&Carey (2009: 8), *“Although summative evaluation is the culminating evaluation of the effectiveness of instruction, it generally is not a part of the design process.”* Memiliki arti bahwa walaupun evaluasi sumatif seolah-olah menjadi puncak pembuktian keefektifan instruksional, namun statusnya bukanlah bagian proses desain instruksional. Berikut ini cara membaca arah panah prosedur pengembangan dalam Gambar 5.

1.  = Langkah selanjutnya.
2.  = Meliputi aktivitas atau kegiatan.
3.  = Dari.



Gambar 5. Model Penelitian Pengembangan Diadaptasi dari Dick dan Carey

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

a. Tempat dan Waktu Uji Coba

Penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan video *explainer* model *infographic* ini dilaksanakan di MAN Yogyakarta III. Penelitian dilaksanakan bulan Januari sampai Maret 2017.

b. Jenis dan Sumber Data pada Uji Coba

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Etta Mamang Sangadji dan Sopiah (2010: 190), data primer merupakan data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama. Peneliti melakukan wawancara dan observasi pendahuluan sebelum melakukan penilaian media kepada para guru mata pelajaran ekonomi dan beberapa siswa secara langsung.

Uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data, mengembangkan produk dan mengetahui kelayakan media. Data yang dikumpulkan meliputi kualitatif dan kuantitatif. Data proses pengembangan media berupa komentar dan saran dari para ahli, para guru, dan para siswa merupakan data kualitatif. Data hasil observasi dan dokumentasi uji coba termasuk data kualitatif. Data kuantitatif berupa data pokok penelitian yang berupa kuesioner dari penilaian para ahli, para guru, dan para siswa. Sumber data dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut.

- 1) Hasil observasi dan wawancara pendahuluan kepada para guru mata pelajaran ekonomi, beberapa siswa terkait media dan pembelajaran ekonomi serta fasilitas pendukung di MAN Yogyakarta III.
- 2) Hasil validasi dari dua ahli materi, yang merupakan dosen jurusan pendidikan ekonomi FE UNY.
- 3) Hasil validasi dari tiga ahli media, yang merupakan dosen jurusan pendidikan ekonomi FE UNY dan STMIK Amikom Yogyakarta.
- 4) Hasil kuesioner (angket) dari tiga orang guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III.
- 5) Hasil kuesioner (angket) dari para siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III saat uji coba satu-satu, terdiri dari 1-3 siswa.
- 6) Hasil kuesioner (angket) dari para siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III saat uji coba kelompok kecil, terdiri dari 5-8 siswa.
- 7) Hasil kuesioner (angket) dari para siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III saat uji coba kelompok besar, terdiri dari 15-30 siswa.

2. Subjek Coba

Subjek yang melakukan validasi dan uji coba dalam penelitian ini terdiri dari para ahli, para guru, para siswa. Validasi dilakukan oleh dua orang ahli materi dan tiga orang ahli media. Para ahli materi adalah dosen jurusan pendidikan ekonomi FE UNY. Dua ahli media merupakan dosen

jurusan pendidikan ekonomi FE UNY dan satu ahli media merupakan dosen STMIK Amikom Yogyakarta. Selanjutnya validasi kepada tiga orang guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III. Uji coba dilakukan kepada beberapa siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III.

a. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 118), populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X peminatan IPS di MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2016/2017. Terdiri dari 5 kelas yaitu 3 kelas minat IPS dan dua kelas lintas minat IPS. Lima kelas tersebut akan mendapatkan mata pelajaran ekonomi materi manajemen pada semester genap Tahun Ajaran 2016/2017. Kelas-kelas tersebut yaitu: X IPS 1, X IPS 2, X IPS 3, X MIPA 1, dan X MIPA 2. Jumlah siswa di masing-masing kelas 34 siswa, sehingga berjumlah 170 siswa.

b. Sampel

Menurut Nurul Zuriah (2007: 141), sampel merupakan bagian dari populasi. Teknik pengambilan sampel berorientasi pada pemilihan sampel dimana populasi dan tujuan yang spesifik dari penelitian diketahui oleh peneliti sejak awal. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 185), dalam menentukan jenis sampel atau kelompok harus dipertimbangkan dengan masak-masak apa ciri-ciri yang ada. Sehingga mampu merepresentasikan populasi dalam penelitian.

Uji coba kelayakan produk media pembelajaran video *explainer* dilakukan oleh beberapa siswa. Meliputi uji coba satu-satu terdiri dari 1-3 siswa, uji coba kelompok kecil terdiri dari 5-8 siswa, dan uji coba kelompok besar terdiri dari 15-30 siswa. Pemilihan responden uji coba dilakukan dengan bantuan guru ekonomi. Penentuan responden uji coba dilakukan dengan teknik *proporsional random sampling*. *Proporsional random sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara acak sesuai dengan proporsi tertentu, seimbang atau proporsional. Artinya, memilih siswa yang memiliki prestasi belajar tinggi, sedang, dan rendah pada setiap tahapan uji coba secara proporsional atau merata.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014: 193), terdapat dua hal utama yang sangat mempengaruhi kualitas data penelitian, yaitu kualitas instrumen penelitian dan kualitas pengumpulan data. Pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber, dan berbagai cara. Apabila dilihat dari teknik pengumpulan data, dapat dilakukan dengan berbagai cara, yaitu: observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi atau kombinasi. Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dilakukan melalui observasi, wawancara (*interview*), kuesioner (angket), dan dokumentasi. Penjelasan dari masing-masing teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut.

1) Observasi

Menurut Sugiyono (2014: 203), observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik dibandingkan dengan teknik lain. Wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek lingkungan dan alam. Observasi merupakan pengumpulan data dengan pengamatan dan pencatatan sistematis terhadap perubahan-perubahan yang terjadi pada objek.

Penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipan terstruktur. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan. Dalam penelitian pendahuluan yang diamati adalah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar mata pelajaran ekonomi oleh guru di MAN Yogyakarta III dan ketika uji coba produk. Observasi untuk mengamati respon siswa saat kegiatan pembelajaran ekonomi dan uji coba produk berlangsung.

2) Wawancara (*Interview*)

Wawancara dilakukan saat studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang terjadi, selanjutnya menemukan solusi-solusi. Menurut Nasution (2003: 113), wawancara merupakan teknik mendapatkan data melalui pemograman verbal dengan responden. Wawancara digunakan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran di sekolah dan menentukan materi yang akan dikembangkan dalam video *explainer*.

3) Kuesioner (Angket)

Menurut Sugiyono (2014: 199), kuesioner merupakan teknik yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden. Bentuk kuesioner dapat berupa pertanyaan-pertanyaan tertutup atau terbuka, dapat diberikan langsung, dan melalui pos atau internet.

Lembar kuesioner terdiri dari beberapa aspek penilaian, komentar, dan saran. Instrumen penelitian ini berupa kuesioner tertutup. Kuesioner bertujuan untuk menilai kelayakan video *explainer* berdasarkan aspek pembelajaran, isi materi, komponen video, tampilan dan penyajian, pemrograman, dan suara.

4) Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 201), dokumentasi berasal dari kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dokumentasi yaitu mencari data berupa catatan, transkrip, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan untuk memperoleh foto-foto mengenai pelaksanaan uji coba produk.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data penelitian melalui pengukuran. Pada prinsipnya penelitian adalah pengukuran, maka harus ada alat ukur. Menurut Gulo (dalam Eko Putro Widoyoko, 2012: 51), instrumen penelitian merupakan pedoman tertulis tentang wawancara, pengamatan, dan

daftar pertanyaan untuk mendapatkan informasi. Menurut Sugiyono (2011: 119), instrumen penelitian adalah alat ukur fenomena alam maupun sosial.

Instrumen penelitian bertujuan mengevaluasi dan mengetahui kelayakan media. Instrumen untuk mengumpulkan data berupa kuesioner, berisi beberapa aspek, komentar, dan saran yang dibagi tiga kelompok. Meliputi instrumen uji kelayakan ahli materi dan ahli media, serta uji empirik untuk guru dan siswa.

Kelayakan dinilai dari kisi-kisi, yaitu: aspek pembelajaran, isi materi, komponen video, tampilan dan penyajian, pemrograman, dan suara. Kisi-kisi dikembangkan menjadi butir-butir instrumen melalui prosedur. Pertama, menyusun kisi-kisi. Kedua, mengonsultasikan kisi-kisi ke dosen pembimbing. Ketiga, menyusun instrumen dari kisi-kisi. Keempat, mengonsultasikan instrumen ke dosen pembimbing.

Setelah melalui prosedur, instrumen siap untuk pengumpulan data. Pembuatan instrumen melalui referensi dari buku dan penelitian-penelitian yang relevan. Peneliti menggunakan referensi instrumen pengembangan media audio visual dari Endang Mulyatiningsih (2014: 193), yang berisi aspek penilaian tampilan gambar, isi, dan suara. Berikut ini kisi-kisi instrumen kelayakan.

1) Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Materi

Berikut ini instrumen untuk ahli materi yang terdiri dari aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video dalam Tabel 2.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir
1	Pembelajaran	Kurikulum	1. Kesesuaian KD, indikator, dan tujuan.	1-3
		Petunjuk Belajar	2. Kejelasan petunjuk.	4
		Penyampaian Materi	3. Kemenarikan, <i>novelty</i> , dan keruntutan.	5-7
		Motivasi	4. Memberi motivasi.	8
		Muatan	5. Kognitif dan afektif.	9-10
2	Isi Materi	Materi	1. Kebenaran konsep materi.	1
			2. Cakupan materi.	2
			3. Keruntutan materi.	3
			4. Rangkuman materi.	4
			5. Kejelasan materi.	5
		Soal	6. Kebenaran konsep.	6
			7. Isi soal.	7
			8. Keruntutan soal.	8
			9. Kejelasan soal.	9
			10. Tingkat kesulitan.	10
			11. Kunci jawaban.	11
		Contoh	12. Kebenaran contoh.	12
			13. Kelengkapan contoh.	13
			14. Kemenarikan contoh.	14
		Kesesuaian Objek-Objek Multimedia dengan Materi	15. Kesesuaian gambar.	15
			16. Kesesuaian grafik.	16
			17. Kesesuaian video.	17
			18. Kesesuaian animasi.	18
			19. Kesesuaian suara.	19
3	Komponen Video	Judul	1. Ketersediaan judul.	1
		Petunjuk Belajar	2. Ketersediaan petunjuk belajar.	2
		KD atau Materi Pokok	3. Ketersediaan KD atau materi pokok.	3
		Informasi Pendukung	4. Ketersediaan informasi pendukung	4
		Latihan	5. Ketersediaan latihan.	5
		Penilaian	6. Ketersediaan penilaian.	6
JUMLAH BUTIR				35

2) Instrumen Uji Kelayakan untuk Ahli Media

Berikut ini instrumen untuk ahli media yang terdiri dari tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media (Bagian 1)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir
1.	Tampilan dan Penyajian	Teks dan Huruf (<i>Font</i>)	1. Pemilihan <i>font</i> .	1
			2. Ukuran <i>font</i> .	2
			3. Jarak dan spasi.	3
			4. Keterbacaan teks.	4
		Warna	5. Pemilihan.	5
			6. Kontras.	6
		Tata Letak (<i>Layout</i>)	7. Fungsional <i>layout</i> .	7
			8. Ketepatan <i>layout</i> .	8
			9. Keruntutan <i>layout</i> .	9
		Gambar	10. Penempatan gambar.	10
			11. Ukuran gambar.	11
		Grafik	12. Penempatan grafik.	12
			13. Ketepatan ukuran grafik.	13
		Video	14. Penempatan video.	14
			15. Ketepatan ukuran video.	15
		Animasi	16. Penempatan animasi.	16
			17. Ketepatan ukuran animasi.	17
		Konsistensi dan Saling Melengkapi	18. Sistematika penyajian.	18
			19. Objek-objek saling melengkapi.	19
			20. Objek-objek fungsional.	20
			21. Objek-objek multimedia menarik.	21
2.	Suara	Musik <i>Backsound</i>	1. Kejelasan musik.	1
			2. Ketepatan musik.	2
			3. Pergantian musik.	3
			4. Kemenarikan musik.	4
		Suara Narator	5. Kejelasan narasi.	5
			6. Kecepatan narasi.	6
			7. Intonasi dalam narasi.	7
			8. Narasi mudah dipahami.	8
			9. Tidak ada <i>noise</i> .	9
		Bahasa	10. Tidak ada kalimat yang kompleks.	10
			11. Pemilihan bahasa.	11
			12. Kejelasan bahasa.	12

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media (Bagian 2)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir
3.	Pemrograman	Program	1. Kreatifitas.	1
			2. Mudah dioperasikan.	2
			3. Mendukung belajar mandiri.	3
			4. Kecepatan program.	4
			5. Kemudahan duplikasi.	5
			6. Dapat dijalankan di berbagai komputer.	6
		Efektif dan Efisien	7. Efektivitas media.	7
			8. Efisiensi teks.	8
			9. Efisiensi gambar.	9
			10.Efisiensi grafik.	10
			11.Efisiensi animasi.	11
			12.Efisiensi audio.	12
JUMLAH BUTIR				45

3) Instrumen Uji Empirik untuk Siswa dan Guru

Instrumen untuk siswa dan guru meliputi isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman dalam Tabel 4.

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 1)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Responden		No Butir	
				Guru	Siswa	Guru	Siswa
1.	Isi Materi	Materi	1. Kebenaran.	✓	-	1	-
			2. Cakupan.	✓	✓	2	1
			3. Keruntutan.	✓	✓	3	2
			4. Rangkuman.	✓	✓	4	3
			5. Kejelasan.	✓	✓	5	4
		Soal	6. Kebenaran.	✓	-	6	-
			7. Isi.	✓	✓	7	5
			8. Keruntutan.	✓	-	8	-
			9. Kejelasan.	✓	✓	9	6
			10. Tingkat kesulitan.	✓	✓	10	7
			11. Kunci jawaban.	✓	✓	11	8
		Contoh	12. Kebenaran.	✓	-	12	-
			13. Kelengkapan.	✓	✓	13	9
			14. Kemenarikan.	✓	✓	14	10

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 2)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Responden		No Butir	
				Guru	Siswa	Guru	Siswa
1.	Isi Materi	Kesesuaian Objek-Objek Multi-media dengan Materi	15.Kesesuaian gambar	✓	✓	15	11
			16.Kesesuaian grafik.	✓	✓	16	12
			17.Kesesuaian video.	✓	✓	17	13
			18.Kesesuaian animasi.	✓	✓	18	14
			19.Kesesuaian suara.	✓	✓	19	15
2.	Pembelajaran	Kurikulum	1. Kesesuaian KD, indikator, dan tujuan.	✓	-	1-3	-
		Petunjuk Belajar	2. Kejelasan.	✓	✓	4	1
		Penyampaian Materi	3. Kemenarikan, <i>novelty</i> , keruntutan.	✓	✓	5-7	2-3
		Motivasi	4. Memberi motivasi.	✓	✓	8	4
		Muatan	5. Kognitif dan afektif.	✓	-	9-10	-
3.	Tampilan dan Penyajian	Teks dan Huruf (<i>Font</i>)	1. Pilihan <i>font</i> .	✓	✓	1	1
			2. Keterbacaan teks.	✓	✓	2	2
		Warna	3. Pemilihan.	✓	✓	3	3
			4. Kontras.	✓	✓	4	4
		Tata Letak (<i>Layout</i>)	5. Ketepatan <i>layout</i> .	✓	✓	5	5
		Gambar	6. Penempatan gambar.	✓	✓	6	6
		Grafik	7. Penempatan grafik.	✓	✓	7	7
		Video	8. Penempatan video.	✓	✓	8	8
		Animasi	9. Penempatan animasi.	✓	✓	9	9
		Konsistensi	10. Sistematika penyajian.	✓	✓	10	10

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 3)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Responden		No Butir	
				Guru	Siswa	Guru	Siswa
4.	Suara	Musik <i>Back-sound</i>	1. Kejelasan musik.	✓	✓	1	1
			2. Kemenarik-an musik.	✓	✓	2	2
		Suara Narator	3. Kejelasan narasi.	✓	✓	3	3
			4. Kecepatan narasi.	✓	✓	4	4
			5. Intonasi dalam narasi.	✓	✓	5	5
			6. Narasi mudah dipahami.	✓	✓	6	6
			7. Tidak ada <i>noise</i> .	✓	✓	7	7
		Bahasa	8. Tidak ada kalimat kompleks.	✓	✓	8	8
			9. Pemilihan bahasa.	✓	-	9	-
			10. Kejelasan bahasa.	✓	✓	10	9
5.	Pe-mro-gra-man	Program	1. Kreatifitas.	✓	-	1	-
			2. Mudah dioperasikan	✓	✓	2	1
			3. Mendukung belajar mandiri.	✓	✓	3	2
			4. Kecepatan program.	✓	✓	4	3
			5. Kemudahan duplikasi.	✓	✓	5	4
			6. Dapat dijalankan di berbagai komputer.	✓	✓	6	5
	Efektivitas	7. Efektivitas media.	✓	✓	7	6	
Jumlah Butir						56	44

Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari validator dan guru-guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III. Mengumpulkan pendapat para siswa kelas X peminatan IPS dalam uji coba produk. Kuesioner menggunakan skala Likert lima. Proses pengukuran ini memberikan beberapa alternatif jawaban.

4. Teknik Analisis Data

Proses analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data yang termasuk dalam kategori kualitatif berasal dari komentar dan saran para validator dan responden. Selanjutnya disarikan sebagai masukan untuk memperbaiki dan merevisi produk media yang dikembangkan. Data hasil observasi dan wawancara pendahuluan termasuk dalam kategori data kualitatif. Data kuantitatif berasal dari kuesioner penelitian. Data dari kuesioner dianalisis dengan statistik deskriptif, selanjutnya dikonversi dalam data kualitatif skala Likert. Setiap *item* pertanyaan diberi bobot 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (cukup), 2 (kurang baik), dan 1 (tidak baik). Berikut tahapan dalam menilai kelayakan media.

- a. Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus berikut.

Keterangan rumus sebagai berikut.

\bar{X} = Skor rata-rata.

ΣX = Jumlah skor.

n = Jumlah responden.

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

- b. Menjumlahkan rerata skor tiap aspek.
- c. Skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi data kualitatif.

Penghitungan nilai skala interval. Berpedoman pada metode pengolahan skor oleh Saifuddin Azwar (2011: 163), seperti rumus pada Tabel 5.

Tabel 5. Rumus Konversi Skor pada Skala Likert Lima

Skor	Rentang	Nilai	Kriteria
5	$Mi + 1,50 SBi < X$	A	Sangat Baik
4	$Mi + 0,50 SBi < X \leq Mi + 1,50 SBi$	B	Baik
3	$Mi - 0,50 SBi < X \leq Mi + 0,50 SBi$	C	Cukup
2	$Mi - 0,50 SBi < X \leq Mi - 0,50 SBi$	D	Kurang Baik
1	$X \leq Mi - 1,50 SBi$	E	Tidak Baik

Sumber: Saifuddin Azwar, 2011: 163

Keterangan rumus adalah sebagai berikut.

- Mi = Rerata ideal = $1/2$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal).
- SBi = Simpangan baku ideal = $1/6$ (skor maksimal -skor minimal).
- X = Skor rata-rata.
- Skor maksimal ideal = jumlah indikator \times skor tertinggi.
- Skor minimal ideal = jumlah indikator \times skor terendah.

Melalui kuisioner dapat diketahui bahwa skor maksimal adalah 5 dan skor minimalnya adalah 1. Dari data dicari nilai rerata ideal dan simpangan baku ideal, selanjutnya didapatkan interval skor penilaian. Keterangan rumus adalah sebagai berikut.

- Mi = Rerata ideal.
- SBi = Simpangan baku ideal

$$= \frac{1}{6} (5-1) = 0,67$$

Tabel 6. Pedoman Interval Skor Penilaian dengan Lima Kategori

Skor	Rentang	Nilai	Kriteria
5	$4,01 < X$	A	Sangat baik
4	$3,34 < X \leq 4,01$	B	Baik
3	$2,66 < X \leq 3,34$	C	Cukup Baik
2	$1,99 < X \leq 2,66$	D	Kurang Baik
1	$< X \leq 1,99$	E	Tidak Baik

Tabel interval digunakan untuk mengetahui nilai kelayakan produk media pembelajaran video *explainer*. Penilaian kelayakan produk dalam penelitian ini ditetapkan minimal C atau “Cukup Baik”. Oleh karena itu, jika dari para ahli materi, para ahli media, para guru, dan para siswa memberikan nilai minimal tersebut, maka produk hasil pengembangan ini dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil pengembangan produk awal diperlukan untuk mendapatkan gambaran tentang media pembelajaran yang dikembangkan. Meliputi beberapa tahapan, yaitu: analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, analisis pembelajar (siswa) dan konteks, merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja, mengembangkan instrumen atau alat tes, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran

Penelitian pendahuluan dilakukan sebagai dasar pengembangan dan gambaran tentang tindakan yang peneliti laksanakan. Penelitian pendahuluan dilaksanakan pada tanggal 13-21 Januari 2017. Melalui serangkaian observasi pembelajaran ekonomi, wawancara kepada guru, dan wawancara kepada siswa. Berdasarkan penelitian pendahuluan ditemukan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Para siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, mudah untuk digunakan, dan mampu menyampaikan pesan dengan baik.
- b. Komputer di laboratorium belum dimanfaatkan dengan optimal sebagai media pembelajaran pendukung kurikulum tahun 2013.
- c. Media pembelajaran menggunakan video *explainer* model *infographic* yang dikemas dalam *software Lectora* belum pernah dikembangkan.

Berdasarkan analisis tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbentuk video *explainer*. Video *explainer* selanjutnya dikemas dalam *software Lectora*. Media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang dikembangkan menggunakan model tutorial. Media yang dikembangkan adalah mata pelajaran ekonomi pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep manajemen.

2. Analisis Pembelajaran

Berdasarkan analisis pembelajaran diketahui bahwa isi materi pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep manajemen bersifat abstrak. Hal-hal yang menjadi kebutuhan “*felt need*” para siswa adalah gambaran nyata tentang konsep manajemen. Media pembelajaran video *explainer* model *infographic* dapat membantu dalam memberikan gambaran nyata tentang konsep manajemen. Melalui visualisasi yang lengkap objek-objek multimedia di dalamnya dan di kemas dalam *software Lectora*.

3. Analisis Pembelajar (Siswa) dan Konteks

Berdasarkan hasil analisis pembelajar dan konteks diketahui bahwa, para siswa kelas X peminatan IPS di MAN Yogyakarta III memiliki keterampilan dalam mengoperasikan komputer. Keterangan ini didapat dari wawancara dengan para siswa dan para guru ekonomi.

MAN Yogyakarta III memiliki laboratorium komputer berkualitas. Laboratorium memiliki beberapa unit komputer, 40 untuk siswa dan 3 unit untuk guru, operator, dan *server*. Setiap kelas terdiri 34 siswa, sehingga penggunaan komputer dalam pembelajaran klasikal dapat direalisasikan.

Berdasarkan pemaparan di atas maka dikembangkan media pembelajaran berbasis komputer. Proses pengembangan mengacu model tutorial dengan tipe *branching*. Melalui informasi/materi pembelajaran yang disajikan dalam unit-unit kecil dan disusul pertanyaan-pertanyaan.

4. Merumuskan Tujuan Performansi atau Unjuk Kerja

Tujuan performansi dan unjuk kerja dari media pembelajaran ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan para siswa tentang materi konsep manajemen. Media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar mandiri. Secara umum tujuan dari media yang dikembangkan adalah mendeskripsikan konsep manajemen. Sesuai kompetensi dasar yang ditentukan dalam kurikulum.

Melalui pengemasan media yang menarik dan mudah digunakan, siswa diharapkan dapat belajar secara efektif. Mampu memberikan pengalaman yang berbeda kepada para siswa pada pembelajaran ekonomi materi manajemen. Sehingga para siswa dapat mencapai indikator pembelajaran yang telah ditentukan.

5. Mengembangkan Instrumen atau Alat Tes

Instrumen yang dikembangkan untuk menilai media pembelajaran adalah angket. Angket-angket yang telah diisi oleh responden digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk yang dikembangkan. Angket evaluasi kelayakan media yang dikembangkan terdiri dari aspek tampilan dan *content*. Aspek tampilan meliputi penilaian dari beberapa aspek, yaitu: tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Aspek *content* meliputi

penilaian dari beberapa aspek, yaitu: pembelajaran, isi materi, dan komponen video. Pada tahap uji validasi produk, aspek tampilan dinilai oleh ahli media, sedangkan aspek *content* dinilai oleh ahli materi. Selanjutnya guru dan siswa menilai dari perpaduan aspek tampilan dan *content*, yaitu: isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman.

6. Mengembangkan Strategi Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis komputer belum dimanfaatkan secara optimal di MAN Yogyakarta III. Komputer mampu membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar. Cara yang dapat dilakukan dengan menyusun sebuah media pembelajaran atau bahan ajar berbasis multimedia.

Melalui multimedia mampu membantu siswa belajar secara efektif. Efektif karena menggabungkan berbagai macam media, yaitu: teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi. Multimedia mampu mengakomodasi beragam gaya atau modalitas belajar siswa, contohnya gaya belajar audio, visual atau audio visual. Objek-objek multimedia tersebut digabungkan secara utuh, terintegrasi, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Media pembelajaran video *explainer* model *infographic* dapat dikreasikan menjadi sebuah media pembelajaran berbasis komputer model tutorial yang penuh makna. Model tutorial memiliki keunggulan, yaitu siswa mampu belajar mandiri dan fleksibel kapan dan dimanapun berada media pembelajaran tersebut akan digunakan. Tahap awal dalam

menyusun media dengan model tutorial adalah dengan pembuatan *storyboard* dan diagram alur (*flowchart*). *Storyboard* media pembelajaran berbasis komputer model tutorial digunakan untuk perancangan awal sebuah media yang dikembangkan oleh peneliti.

7. Mengembangkan dan Memilih Bahan Pembelajaran

Proses pengembangan materi disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Selanjutnya dikemas secara sederhana dan diorganisasikan dengan tepat. Peneliti memilih materi mendeskripsikan konsep manajemen dikarenakan materi manajemen bersifat abstrak dan konseptual. Melalui pengembangan media pembelajaran mampu mengonkretkan materi yang abstrak dan memudahkan siswa mempelajari materi yang bersifat konseptual.

Kelebihan video *explainer* dalam *Lectora* adalah mampu menampilkan video dengan optimal dalam layar komputer, sehingga siswa dapat mengamati secara langsung. Materi pembelajaran berupa unit-unit kecil video yang terintegrasi dalam suatu program yang utuh. Keterkaitan antar video-video yang dikembangkan menggunakan tipe *branching*.

a. Desain Produk Video *Explainer*

Tahap selanjutnya adalah mendesain produk. Desain produk merupakan langkah-langkah teknis yang menentukan kualitas media yang dihasilkan. Berdasarkan penjelasan identifikasi tujuan pembelajaran dan analisis kebutuhan di atas, maka desain video *explainer* terdiri dari tiga tahap sebagai berikut.

1) Pengumpulan Bahan

Proses pengumpulun bahan pembelajaran merupakan kegiatan pengumpulan materi tentang mata pelajaran ekonomi untuk kompetensi 3.7 yaitu “mendeskripsikan konsep manajemen.” Materi pembelajaran tersebut digunakan pada media pembelajaran video *explainer*. Aspek pendukung untuk penyusunan media tersebut seperti: video, gambar, grafik, animasi, dan suara.

Penggunaan media pembelajaran berbentuk video *explainer* yang dikemas dalam *Lectora Inspire 12* pada pembelajaran diharapkan menjadi solusi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbentuk video *explainer* memudahkan siswa dan guru dalam mempelajari materi manajemen. Media pembelajaran video *explainer* dapat menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak. Melalui kemampuan media pembelajaran dalam menampilkan objek-objek multimedia dapat mengoptimalkan semua indera selama proses pembelajaran.

2) Mendesain Produk

Mendesain produk merupakan tahapan perancangan media pembelajaran sebagai alur kerja produk mulai dari awal sampai akhir. Berupa hasil pengembangan media pembelajaran berbentuk video *explainer* yang dikemas dalam *Lectora Inspire 12*. Tahap mendesain produk berupa analisis rancangan media pembelajaran.

Tahap analisis rancangan media pembelajaran dibagi dalam dua tahap. Tahap analisis spesifikasi teknis dan analisis kerja program. Tahap analisis spesifikasi teknis untuk mengetahui persyaratan minimal sebuah *Personal Computer* (PC) dapat menjalankan media pembelajaran. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan dapat berjalan dalam sistem operasi *Windows 98*, *Windows 7*, *Windows XP* atau di atasnya dengan *processor* minimal 200 MHz dan memori 64 MB.

Software pembuatan video *explainer* meliputi: *Adobe Illustrator CS 6*, *Sparkol Video Scribe*, *Adobe Premiere Pro*, *Go Animate*, *Camtasia*, *Format Factory*, *Tanida Quiz Builder*, dan *Lectora Inspire 12*. *Adobe Illustrator CS 6* digunakan untuk menggambar ilustrasi sesuai *storyboard*. *Sparkol Video Scribe* digunakan untuk pembuatan video, meliputi: penggabungan gambar, teks, grafik, animasi dan perekaman suara. *Adobe Premiere Pro* berguna untuk menggabungkan video-video (*rendering*). *Go Animate* berguna untuk membuat animasi. *Camtasia* berguna untuk perekaman animasi (*capture*). *Format Factory* berguna untuk mengkonversi ekstensi video. *Tanida Quiz Builder* berguna untuk pembuatan kuis dan evaluasi. *Lectora Inspire 12* untuk mengemas hasil video-video *explainer*, latihan-latihan, dan evaluasi-evaluasi menjadi satu kesatuan. Sehingga dihasilkan produk media pembelajaran sesuai tujuan penelitian.

Hardware untuk menjalankan media pembelajaran video *explainer* sebagai berikut. Sebuah unit komputer atau *laptop* yang dilengkapi monitor SVGA untuk menampilkan program. *Keyboard* dan *mouse* standar *Windows* sebagai sarana interaksi dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran video *explainer* mata pelajaran ekonomi yang peneliti kembangkan didesain seperti *website*. *User* dapat berinteraksi dengan memberi masukan melalui *mouse* dan *keyboard*. *User* selanjutnya mendapatkan *feedback* dari komputer berupa animasi, teks, gambar, grafik, video, latihan, soal-soal evaluasi dan suara dari narator. Berikut identifikasi analisis kerja program media pembelajaran berupa tampilan ketika menjalankan media di perangkat komputer.

a) Tampilan Awal Pembukaan

Tampilan awal yaitu pembukaan dengan tampilan logo UNY. Bagian footer media yang dikembangkan terdapat judul penelitian yang sedang dilakukan. Tampilan awal merupakan halaman utama dengan judul media pembelajaran video *explainer* model *infographic*. Judul media dan identitas pengembang dalam bentuk video disajikan pada halaman pembuka, dengan cara klik *icon next* pada *footer*. Program media pembelajaran yang dikembangkan disertai dengan *button-button* utama, yang terdiri dari: petunjuk penggunaan,

info navigasi, petunjuk belajar, apresepsi, kompetensi dasar&tujuan pembelajaran, nilai&karakter, materi pembelajaran, ayo latihan, dan saatnya evaluasi.

Bagian atas *button* utama terdapat *button* tambahan, yaitu *home*, *question*, *back*, *next* dan *exit*. *Home* berfungsi untuk kembali ke halaman utama. *Question* berfungsi untuk mengetahui fungsi tiap-tiap tombol, dengan secara otomatis masuk dalam info navigasi. *Back* berfungsi untuk menuju halaman video *explainer* sebelumnya. *Next* berfungsi untuk menuju halaman video *explainer* selanjutnya. *Button exit* berfungsi untuk keluar dari media pembelajaran.

b) *Button* Petunjuk Penggunaan

Button petunjuk penggunaan di-klik maka terdapat dua bagian yaitu petunjuk untuk siswa dan petunjuk untuk guru. Petunjuk penggunaan merupakan langkah-langkah yang menjadi pedoman penggunaan media pembelajaran. Langkah-langkah dari awal sampai akhir penggunaan. Petunjuk penggunaan untuk siswa medeskripsikan tahapan yang dilakukan oleh siswa ketika menggunakan media baik secara mandiri atau klasikal. Petunjuk penggunaan untuk guru menjelaskan tahapan yang dilakukan oleh guru ketika mendampingi siswa belajar dengan media pembelajaran.

c) *Button* Info Navigasi

Button info navigasi di-klik maka terdapat penjelasan fungsi tiap-tiap *icon* dalam media pembelajaran. Berupa *action scrip* ketika di-klik tiap *icon* akan muncul penjelasan dalam narasi *teks on screen*. Narasi menjelaskan fungsi tiap-tiap *icon*, sehingga memudahkan *user* baik para siswa dan para guru ketika menggunakan media pembelajaran.

d) *Button* Petunjuk Belajar

Button petunjuk belajar di-klik maka terdapat tampilan petunjuk proses pembelajaran. Berupa penggunaan video *explainer* model *infographic* dalam bentuk ilustrasi proses pembelajaran di kelas yang melibatkan guru dan siswa. Pembuatan petunjuk belajar disesuaikan dengan proses pembelajaran kurikulum tahun 2013. Petunjuk belajar dimulai dari tahap mengamati media pembelajaran hingga tahap mengerjakan latihan-latihan dan soal-soal evaluasi.

e) *Button* Apresepsi

Button apresepsi di-klik maka terdapat tiga bagian, yaitu apresepsi bagian satu, dua dan tiga. Apresepsi digunakan sebagai langkah awal untuk menggali pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran sebelum masuk pada materi inti. Apresepsi sesuai kajian dan panduan kurikulum 2013.

Apresepsi bagian satu menjelaskan fungsi dan peranan manajemen dalam segala bidang di lingkungan sekitar. Apresepsi bagian dua menjelaskan fungsi dan peranan manajemen dalam bidang pertanian. Apresepsi bagian tiga menjelaskan fungsi dan peranan manajemen dalam bidang bisnis.

f) *Button* KD&Tujuan Pembelajaran

Button KD&tujuan pembelajaran berisi pengembangan kurikulum, meliputi: KD, tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran, peta konsep, dan kata kunci. Kompetensi dasar adalah kompetensi untuk mengembangkan materi manajemen. Tujuan pembelajaran merupakan tujuan dari mempelajari materi manajemen. Indikator pembelajaran merupakan indikator pencapaian kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa. Peta konsep adalah peta dalam mempelajari materi manajemen. Kata kunci adalah kata-kata yang wajib dimengerti siswa dari materi manajemen.

g) *Button* Nilai&Karakter

Button nilai&karakter di-klik akan tampil nilai-nilai dan karakter dari materi manajemen. Berupa nilai-nilai positif yang diperoleh siswa setelah mempelajari materi manajemen, yaitu: disiplin, demokratis, tanggung jawab, menghargai prestasi, dan bersahabat/komunikatif.

Nilai disiplin dikembangkan dari etos kerja karyawan. Nilai demokratis dikembangkan dalam salah satu gaya kepemimpinan seorang manajer dalam mengelola sumber daya perusahaan. Nilai tanggung jawab dikembangkan dari garis dan tanggung jawab pada struktur organisasi, antara karyawan dan pimpinan perusahaan. Nilai menghargai prestasi dikembangkan pada manajemen personalia dari promosi dan mutasi jabatan. Nilai bersahabat/komunikatif dikembangkan pada koordinasi dan komunikasi antar karyawan, karyawan dan pimpinan, atau antar pimpinan perusahaan. Nilai komunikatif terdapat dalam setiap bidang manajemen untuk memudahkan mencapai tujuan suatu perusahaan/organisasi. Nilai dan karakter *include* pada setiap isi materi manajemen sesuai dengan pedoman kurikulum tahun 2013.

h) *Button* Materi Pembelajaran

Button materi pembelajaran ketika di-klik, maka akan muncul menu tampilan materi dan sub-sub materi. Halaman menu materi meliputi: konsep dasar manajemen, pengertian manajemen, fungsi manajemen, kolom ekonomi, unsur manajemen, bidang-bidang manajemen, rangkuman, dan referensi. Beberapa menu materi memiliki sub-sub materi. Penjelasan masing-masing sub materi sebagai berikut.

(1) Konsep Dasar Manajemen

Konsep dasar manajemen terdiri dari penjelasan singkat pokok-pokok materi manajemen. Terdiri dari pengertian manajemen, fungsi manajemen, unsur manajemen, dan bidang-bidang manajemen. Melalui konsep dasar manajemen maka diketahui isi materi secara global dari konsep manajemen yang akan dipelajari oleh para siswa.

(2) Pengertian Manajemen

Pengertian manajemen meliputi beberapa sub materi. Terdiri dari: pengertian manajemen sebagai seni, manajemen sebagai ilmu pengetahuan, manajemen sebagai proses, dan kesimpulan pengertian manajemen secara keseluruhan. Penjelasan pengertian manajemen ditinjau dari pemikiran para tokoh manajemen dalam mengartikan manajemen dari keahlian ilmu dan pendekatan masing-masing tokoh.

(3) Fungsi Manajemen

Fungsi manajemen memiliki beberapa sub materi. Terdiri dari: penjelasan inti fungsi-fungsi manajemen, fungsi perencanaan, fungsi pengorganisasian, fungsi pelaksanaan, dan fungsi pengawasan.

(4) Kolom Ekonomi

Kolom ekonomi merupakan informasi pendukung dari materi konsep manajemen. Kolom ekonomi berguna untuk menambah wawasan siswa, sebagai pendukung dari materi utama konsep manajemen. Kolom ekonomi memiliki tiga bagian sub materi, yaitu: asal kata manajemen, manajer dalam manajemen, dan syarat menggerakkan orang. Kolom ekonomi asal kata manajemen memberikan wawasan baru kepada siswa tentang asal mula kata manajemen. Kolom ekonomi manajer dalam manajemen memberikan pengetahuan kepada siswa perbedaan antara manajer dan manajemen, serta menjelaskan peranan manajer dalam manajemen. Kolom ekonomi syarat menggerakkan orang memberi pengetahuan kepada siswa tentang syarat-syarat menggerakkan orang (dalam hal ini para karyawan), yang dilaksanakan oleh para pimpinan perusahaan atau direktur.

(5) Unsur-Unsur Manajemen

Unsur-unsur manajemen terdiri dari beberapa sub materi. Sub-sub materi tersebut, yaitu: manusia (*men*), uang (*money*), material (*materials*), mesin (*machines*), metode (*method*), dan pasar (*market*).

(6) Bidang-Bidang Manajemen

Bidang-bidang manajemen meliputi beberapa sub materi. Sub-sub materi tersebut meliputi: penjelasan singkat bidang-bidang manajemen bidang manajemen produksi, bidang manajemen pemasaran, bidang manajemen keuangan, bidang manajemen personalia, dan bidang manajemen administrasi.

(7) Rangkuman Materi

Rangkuman materi meliputi ringkasan keseluruhan isi materi manajemen yang disajikan dalam uraian singkat. Rangkuman materi terdiri dari: pengertian manajemen, fungsi-fungsi manajemen, unsur-unsur manajemen, dan bidang-bidang dalam manajemen. Rangkuman materi berfungsi sebagai *review* setelah mempelajari materi manajemen secara keseluruhan dan sebelum mengerjakan soal-soal evaluasi.

(8) Referensi

Referensi berisi tentang sejumlah buku acuan dan sumber-sumber yang relevan. Sebagai acuan atau bahan utama untuk memperoleh materi konsep manajemen. Materi manajemen tersebut selanjutnya digunakan untuk membuat media pembelajaran video *explainer* model *infographic*.

i) *Button Ayo Latihan*

Button ayo latihan di-klik maka akan muncul tampilan sub-sub latihan. Meliputi ayo latihan bagian satu, ayo latihan bagian dua, ayo latihan bagian tiga, ayo latihan bagian empat, dan kunci jawaban. Ayo latihan merupakan bentuk pengukuran penguasaan materi, melalui menjawab pertanyaan-pertanyaan singkat. Dikerjakan pada lembar kertas terpisah secara manual, setiap sub materi selesai disajikan. Ayo latihan bagian satu, dua, tiga, dan empat secara urut dikerjakan setelah selesai mempelajari materi pengertian manajemen, fungsi manajemen, unsur manajemen dan bidang-bidang manajemen. Kunci jawaban berisi kunci atas jawaban-jawaban soal latihan, mulai dari ayo latihan bagian satu, dua, tiga, dan empat.

j) *Button Saatnya Evaluasi*

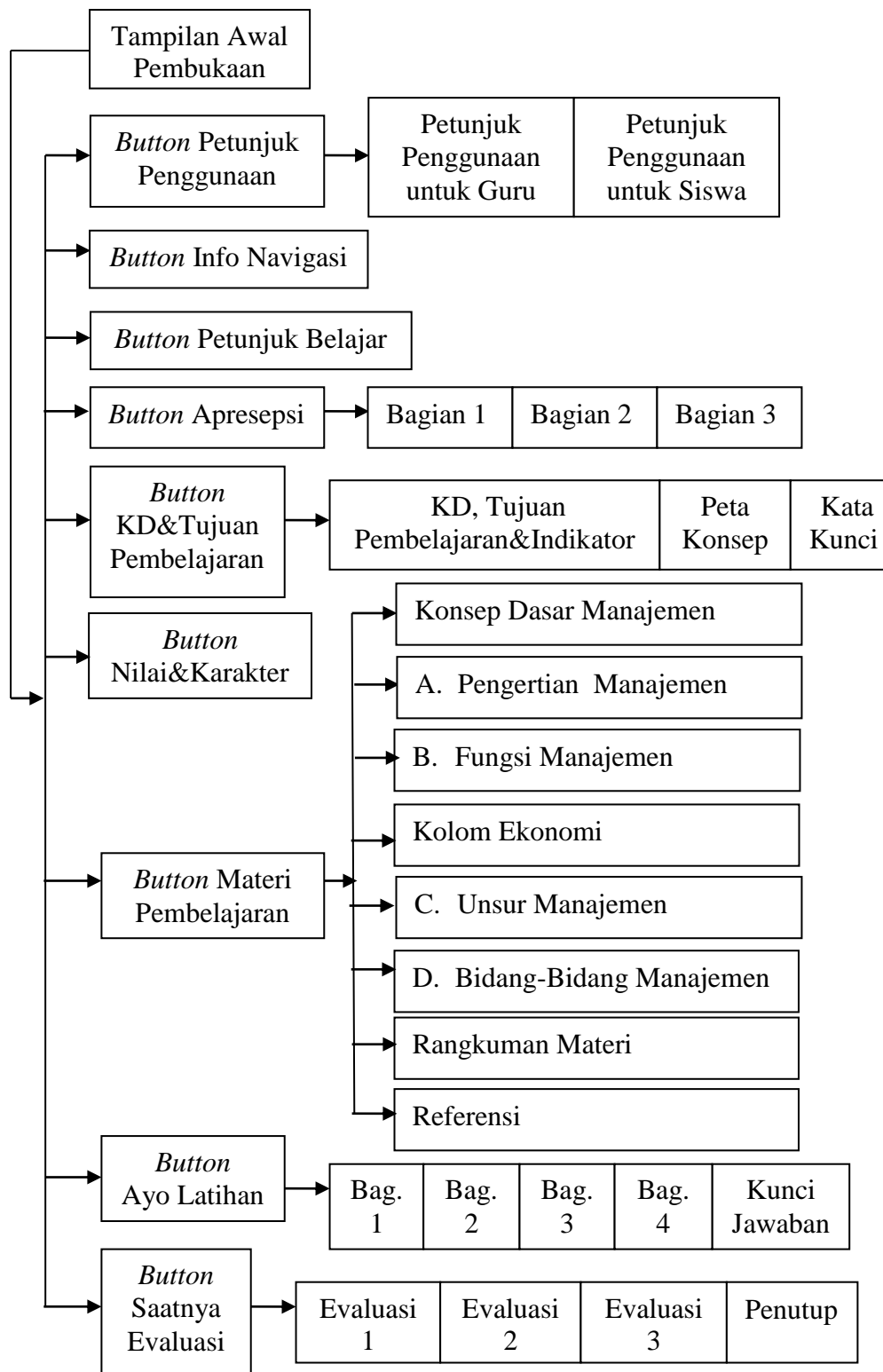
Button saatnya evaluasi di-klik maka akan muncul tampilan sub-sub evaluasi. Meliputi evaluasi 1, evaluasi 2, dan evaluasi 3. Saatnya evaluasi merupakan bentuk pengukuran penguasaan materi secara menyeluruh, yaitu setelah seluruh materi dipelajari oleh para siswa. Saatnya evaluasi 1 berupa soal pilihan ganda dengan 20 soal. Evaluasi 2 berupa soal benar banyak dengan 5 soal. Evaluasi 3 berupa soal salah benar dengan 10 soal.

b. Desain Program Video *Explainer*

Proses mendesain program merupakan penyusunan desain alur jalannya program. Berupa proses pengembangan media pembelajaran menggunakan video *explainer*. Tahap-tahap desain media pembelajaran video *explainer* sebagai berikut.

1) Desain Alur Kerja

Desain alur kerja merupakan tahap-tahap penyusunan alur berjalannya program dari permulaan sampai akhir. Melalui pembuatan diagram alur program dalam bentuk bagan, disertai simbol-simbol penunjang. Simbol-simbol tersebut menggambarkan detail urutan proses media pembelajaran yang dikembangkan. Diagram alur kerja media pembelajaran video *explainer* yang dikembangkan oleh peneliti terdapat dalam Gambar 6.



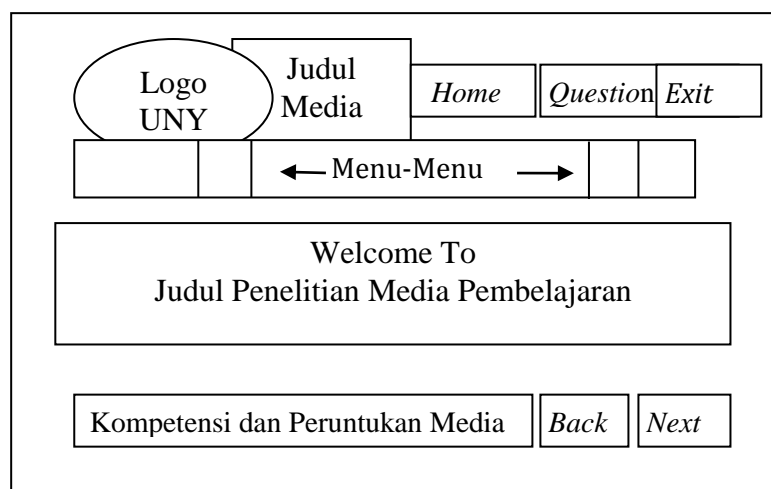
Gambar 6. Alur Kerja Media Video *Explainer* dalam *Lectora Inspire 12*

2) Desain Struktural

Tahapan desain struktural merupakan penggambaran struktur suatu program. Pembuatan desain struktural atau *layouting* untuk memudahkan peneliti menerjemahkan ke bahasa pemrograman. Desain struktural dikembangkan berdasarkan *flowchart* yang dirancang dalam desain alur kerja. Berikut desain struktural media pembelajaran video *explainer* dalam *software Lectora Inspire 12*.

a) Tampilan Menu Awal Program

Desain menu awal program disajikan dengan Logo UNY, judul, *icon home*, *icon question*, *icon exit* di bagian *header*. Bagian tengah terdapat ucapan selamat datang dan judul penelitian. Bagian *footer* terdapat kompetensi media pembelajaran peruntukan atau subjek dari media pembelajaran, *icon back*, dan *icon next*.

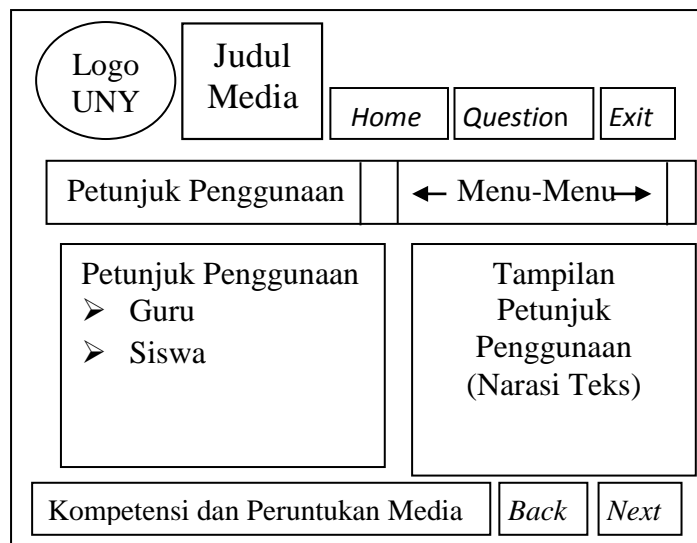


Gambar 7. Desain Tampilan Menu Awal Program

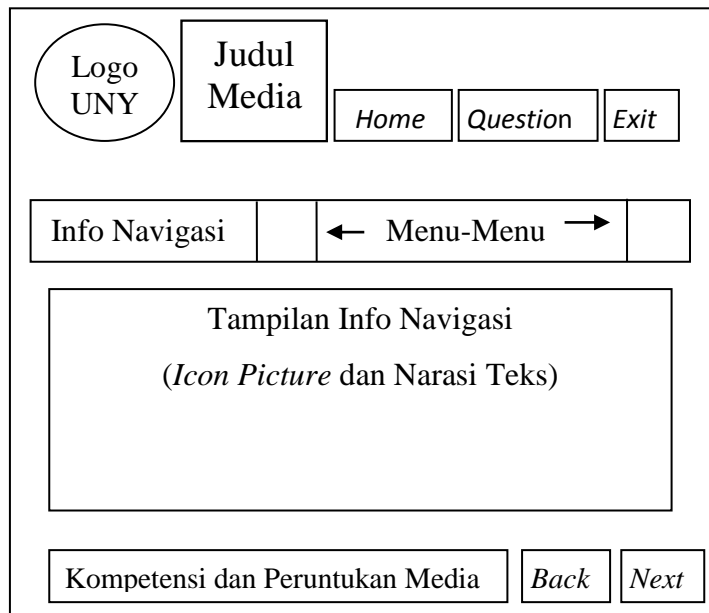
b) Tampilan Menu Media Pembelajaran

Desain tampilan halaman menu utama terdiri dari sembilan menu, yaitu: petunjuk penggunaan, info navigasi, petunjuk belajar, apresepsi, KD&tujuan pembelajaran, nilai&karakter, materi pembelajaran, ayo latihan, dan saatnya evaluasi. Logo UNY, judul, *icon home*, *icon question*, *icon exit* terdapat di bagian *header*.

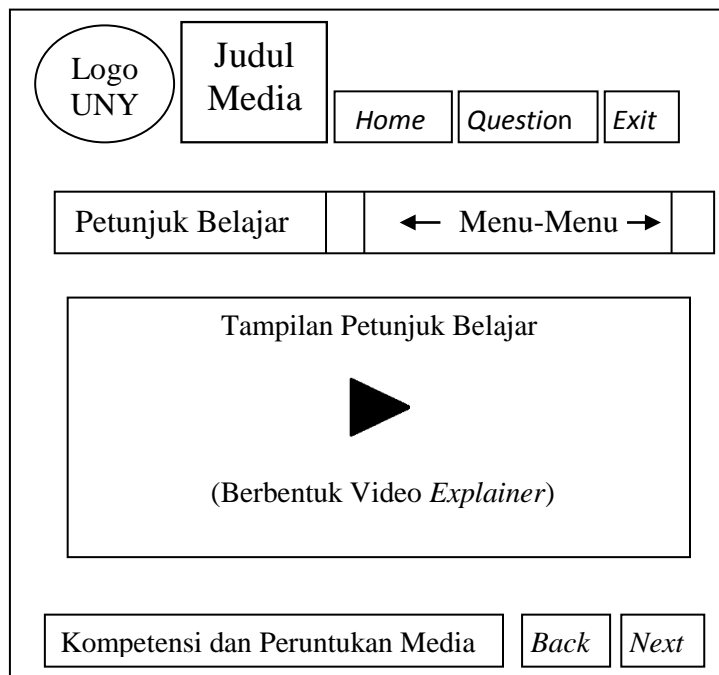
Bagian tengah terdapat dua kotak, kotak sebelah kiri berisi rincian dari menu-menu, klik dua kali maka akan tampil di kotak sebelah kanan. Bagian *footer* terdapat keterangan kompetensi dasar media pembelajaran dan peruntukan atau subjek dari media pembelajaran, *icon back*, dan *icon next*. Tampilan menu secara keseluruhan terdapat dalam Gambar 8 sampai Gambar 16 berikut.



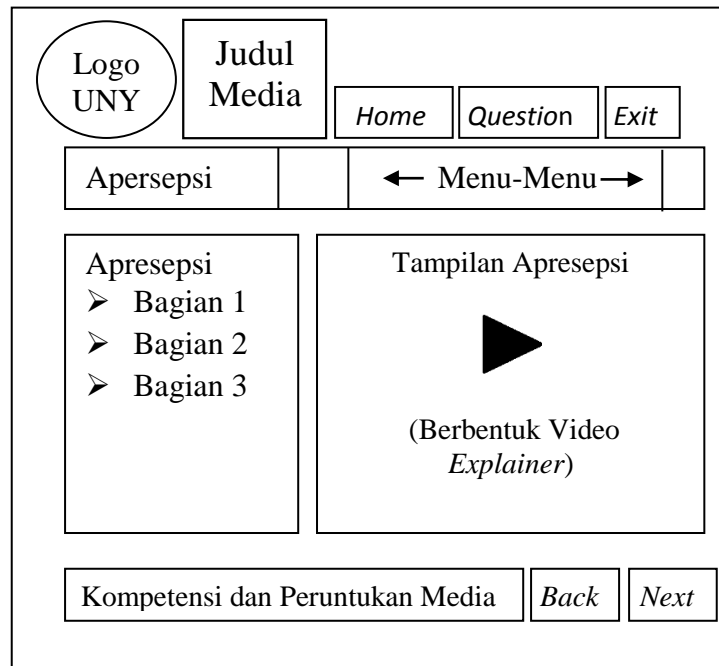
Gambar 8. Desain Tampilan Petunjuk Penggunaan



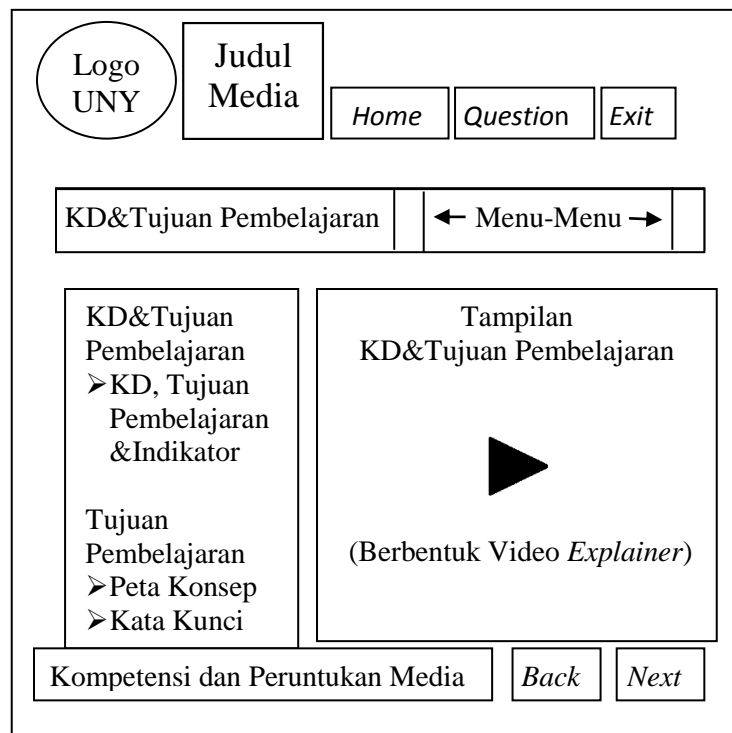
Gambar 9. Desain Tampilan Info Navigasi



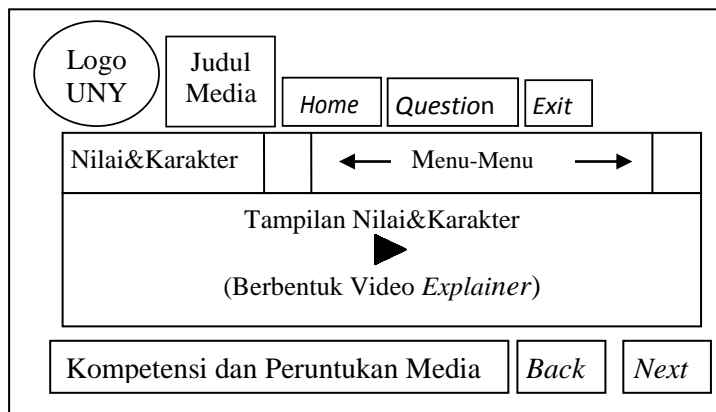
Gambar 10. Desain Tampilan Petunjuk Belajar



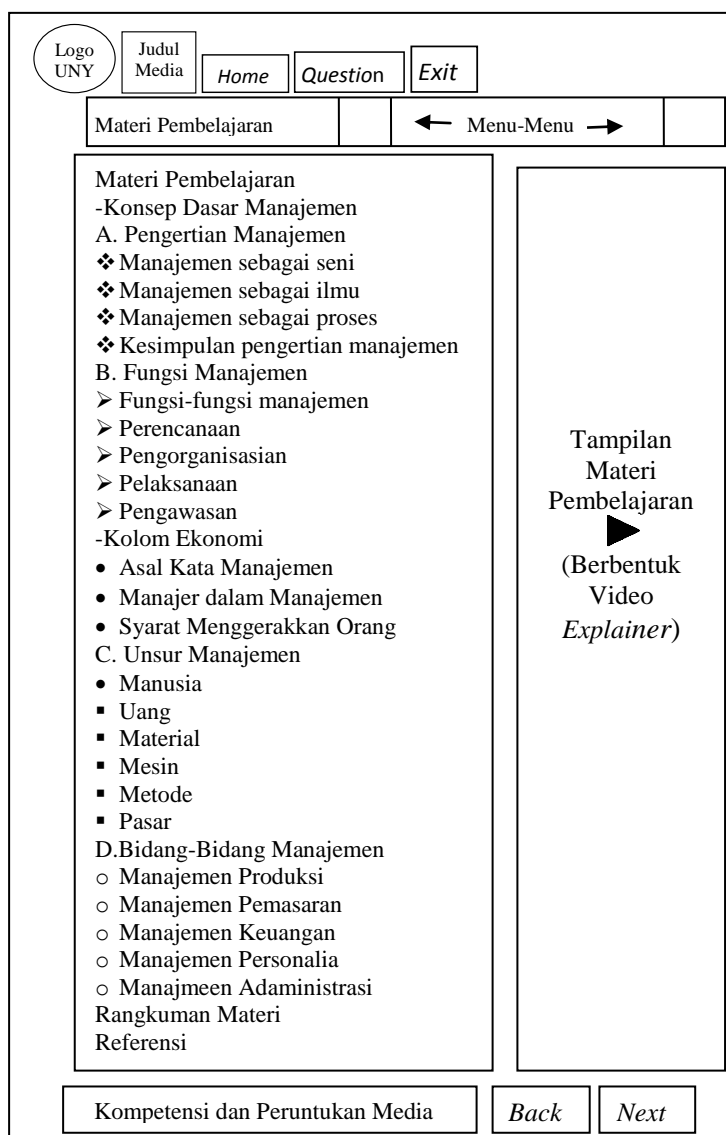
Gambar 11. Desain Tampilan Apersepsi



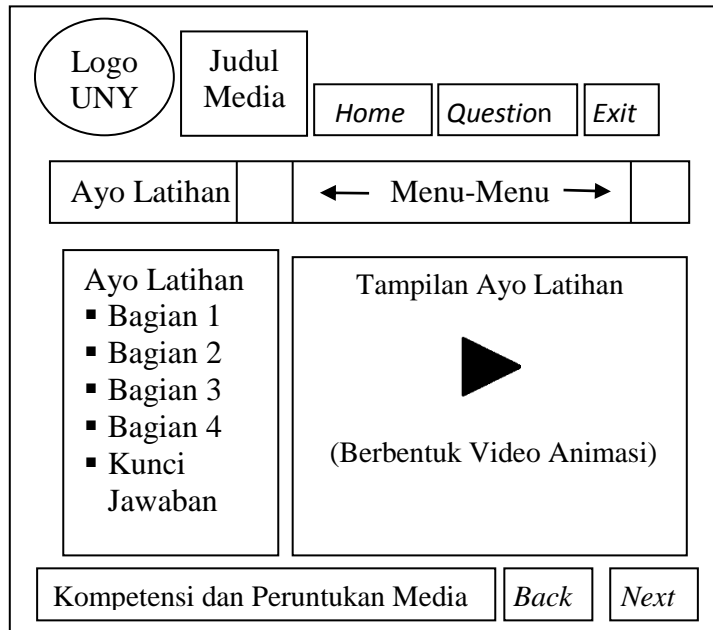
Gambar 12. Desain Tampilan KD&Tujuan Pembelajaran



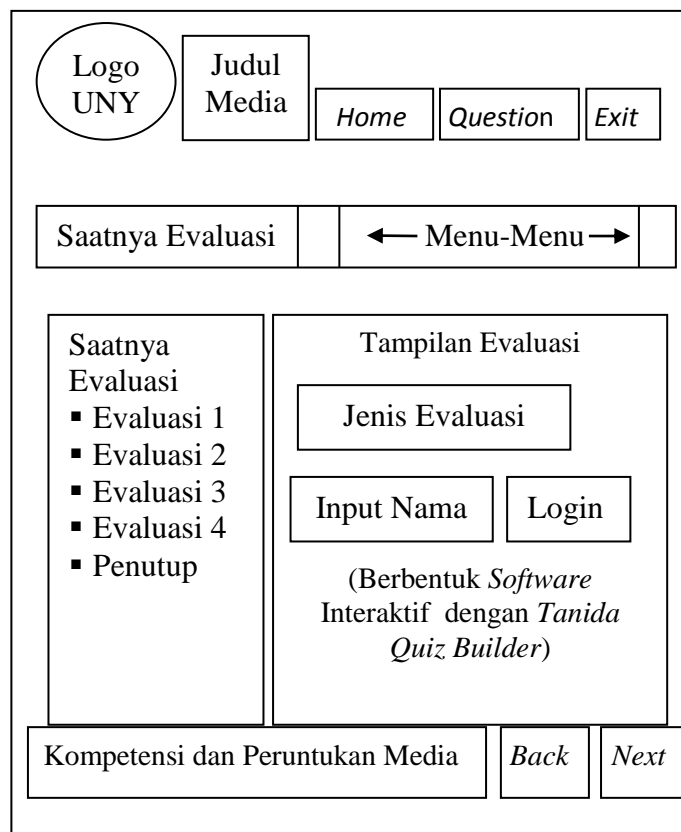
Gambar 13. Desain Tampilan Nilai&Karakter



Gambar 14. Desain Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 15. Desain Tampilan Ayo Latihan



Gambar 16. Desain Tampilan Saatnya Evaluasi

c. *Assembly* Media Pembelajaran

Assembly media pembelajaran merupakan tahap penggabungan bahan-bahan atau materi pembelajaran. Bahan-bahan tersebut digabungkan menjadi media pembelajaran berbentuk video *explainer* yang dikemas dalam *software Lectora Inspire 12*. Penggabungan tersebut meliputi teks, gambar, grafik, animasi, video, audio, dan *layout* menuju tampilan media pembelajaran yang sesungguhnya atau sesuai dengan tujuan penelitian. *Assembly* media pembelajaran video *explainer* sebagai berikut.

1) Teknik *Assembly*

Teknik *assembly* bahan-bahan pembelajaran dilakukan dengan serangkaian tahapan. Penggabungan dibagi ke dalam tiga bagian. Bagian yang pertama adalah proses pembuatan isi materi pembelajaran. Bagian yang kedua adalah proses pembuatan animasi ayo latihan. Bagian yang ketiga adalah proses pembuatan evaluasi atau penilaian. Penggabungan bahan-bahan pembelajaran sebagai berikut.

a) Teknik Pembuatan Isi Materi Pembelajaran

- (1) Merangkum materi manajemen dari sumber-sumber yang relevan sesuai kurikulum untuk bahan pembelajaran.
- (2) Menuangkan bahan pembelajaran ke rancangan *storyboard*.
- (3) Menggambar dari *storyboard* ke *Adobe Illustrator CS 6*.
- (4) Menggabungkan gambar dan teks ke *Sparkol Video Scribe*.

- (5) Pengaturan *sequence* gambar dan perekaman suara sesuai narasi ke dalam *Sparkol Video Scribe*.
- (6) *Rendering* hasil rekaman ke *movie* dalam ekstensi MOV.
- (7) Pengubahan ekstensi MOV ke AVI pada *Format Factory*.
- (8) Penggabungan *movie-movie* yang berekstensi AVI menjadi kesatuan sub materi pokok dengan *Adobe Premiere Pro*.
- (9) Pengubahan ekstensi AVI ke FLV dengan *Format Factory*.
- (10) Video-video yang telah memiliki ekstensi FLV selanjutnya dikemas dalam *software Lectora Inspire 12*.

b) Teknik Pembuatan Animasi Ayo Latihan

- (1) Membuat kisi-kisi soal latihan yang proporsional mencakup seluruh sub materi manajemen sesuai dengan kurikulum.
- (2) Menulis redaksi soal-soal latihan di *Adobe Illustrator CS 6*.
- (3) Melakukan perekaman suara dari narasi soal-soal latihan menggunakan *Sparkol Video Scribe*.
- (4) Memilih animasi seorang pengajar dan *background* papan tulis yang sesuai dalam *software Go Animate*.
- (5) Menjalankan animasi dan *background* yang telah dipilih dalam *Go Animate* dan melakukan perekaman visual dengan *Camtasia*.
- (6) Menggabungkan di *Adobe Premiere Pro*, meliputi teks soal latihan dari *Adobe Illustrator CS 6*, narasi soal latihan dari *Sparkol Video Scribe*, dan animasi *capture* dari *Camtasia*.

(7) Hasil penggabungan di *Adobe Premiere Pro* yang berekstensi AVI diubah ke FLV dengan *Format Factory*.

(8) Video ayo latihan yang telah memiliki ekstensi FLV selanjutnya dikemas dalam *software Lectora Inspire 12*.

c) Teknik Pembuatan Soal Evaluasi

(1) Membuat kisi-kisi soal evaluasi yang mencakup seluruh sub materi manajemen sesuai dengan kurikulum.

(2) Menulis redaksi soal evaluasi, kunci jawaban dan rumus skor yang telah ditetapkan di dalam *Tanida Quiz Builder*.

(3) Soal-soal evaluasi dari *Tanida Quiz Builder* berekstensi EXE dirubah ke FLV dengan *Format Factory*.

(4) Soal-soal evaluasi yang berekstensi FLV selanjutnya dikemas dalam *software Lectora Inspire 12*.

2) Hasil Assembly

Hasil *assembly* berupa aplikasi *Lectora*. Dijalankan melalui klik dua kali pada *icon Lectora*. Hasil *assembly* sebagai berikut.



Gambar 17. Tampilan Menu Awal Program (Judul)



Gambar 18. Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan



Gambar 19. Tampilan Menu Info Navigasi



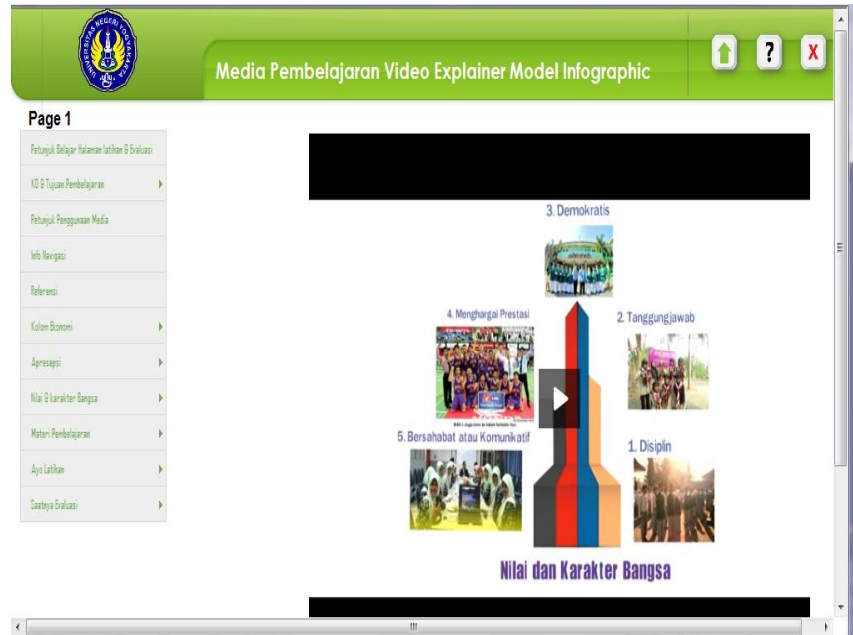
Gambar 20. Tampilan Menu Petunjuk Belajar



Gambar 21. Tampilan Menu Apresepsi



Gambar 22. Tampilan Menu KD&Tujuan Pembelajaran



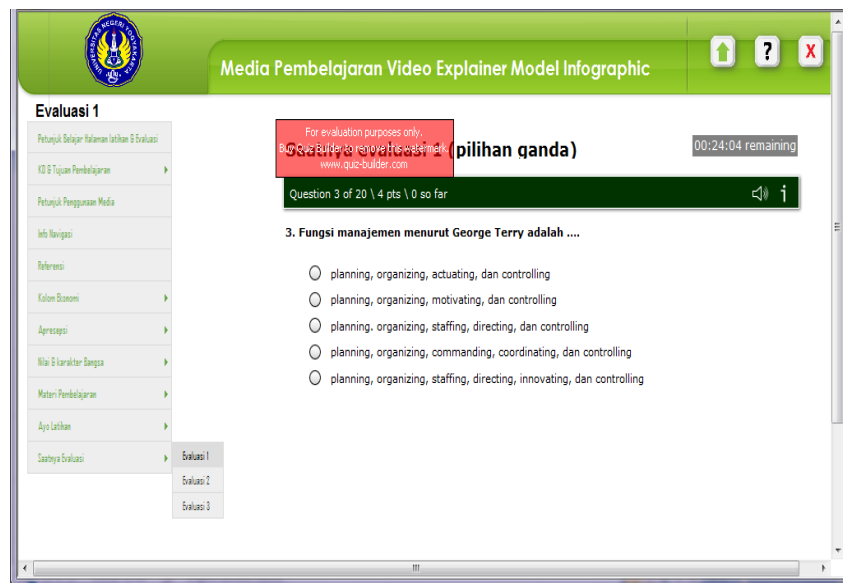
Gambar 23. Tampilan Menu Nilai&Karakter



Gambar 24. Tampilan Menu Materi Pembelajaran



Gambar 25. Tampilan Menu Ayo Latihan



Gambar 26. Tampilan Menu Saatnya Evaluasi

d. Validasi Bahan dan Media Pembelajaran

1) Hasil Validasi

Hasil validasi bahan dan media pembelajaran berupa validasi yang dilakukan oleh para ahli yaitu dosen dan para guru mata pelajaran ekonomi. Validasi produk dilakukan untuk memperoleh penilaian kelayakan produk yang dikembangkan sebelum produk diuji cobakan kepada para siswa. Hasil validasi produk terdiri dari tiga tahapan, yaitu validasi oleh para ahli materi, para ahli media, dan para guru mata pelajaran ekonomi. Hasil validasi yang diperoleh dalam penelitian sebagai berikut.

a) Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen-dosen jurusan pendidikan ekonomi UNY. Para ahli materi tersebut yaitu Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, S. E., M. Si. dan Drs. Supriyanto,

M. M. Validasi ahli materi meliputi data penilaian kelayakan aspek pembelajaran, aspek isi materi, dan aspek komponen video. Data diperoleh peneliti menggunakan angket jenis skala *likert* dengan skala lima. Hasil penilaian kelayakan oleh para ahli materi terdapat dalam Tabel 7 sampai dengan Tabel 9.

Tabel 7. Penilaian Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	4,00	Baik
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.	4,00	Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4,00	Baik
4.	Kejelasan petunjuk belajar.	4,00	Baik
5.	Kemenarikan materi yang disajikan.	3,50	Baik
6.	Terdapat nilai kebaruan (<i>novelty</i>) dalam pembelajaran.	4,00	Baik
7.	Materi yang disajikan runtut dan sistematis.	4,00	Baik
8.	Media yang dikembangkan membangkitkan motivasi belajar siswa.	3,50	Baik
9.	Terdapat muatan aspek kognitif.	4,00	Baik
10.	Terdapat muatan aspek afektif.	3,50	Baik
Total Rerata Skor		38,50	
Rata-rata Skor		3,85	Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 8. Penilaian Isi Materi oleh Ahli Materi

No	Butir Penilain	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kebenaran konsep materi dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.	4,00	Baik
2.	Kelengkapan dan kesesuaian materi untuk siswa SMA/MA.	4,00	Baik
3.	Keruntutan dan sistematisnya materi sesuai dengan urutan yang logis.	4,00	Baik
4.	Tersedianya rangkuman materi pembelajaran.	3,50	Baik
5.	Kejelasan materi pembelajaran yang diuraikan.	4,00	Baik
6.	Kebenaran konsep soal sesuai dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.	4,00	Baik
7.	Kelengkapan isi soal yang disajikan.	4,00	Baik
8.	Keruntutan dan sistematisnya soal yang disajikan.	4,00	Baik
9.	Kejelasan soal untuk dipahami.	4,00	Baik
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA.	4,00	Baik
11.	Kebenaran kunci jawaban sesuai teori ilmu ekonomi.	4,00	Baik
12.	Contoh yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran.	3,50	Baik
13.	Kelengkapan contoh yang disajikan.	4,00	Baik
14.	Contoh yang disajikan menarik.	3,50	Baik
15.	Kesesuaian gambar dengan materi.	4,00	Baik
16.	Kesesuaian grafik dengan materi.	3,50	Baik
17.	Kesesuaian video dengan materi.	4,00	Baik
18.	Kesesuaian animasi dengan materi.	4,00	Baik
19.	Kesesuaian suara dengan materi.	3,00	Cukup Baik
Total Rerata Skor		73,00	
Rata-rata Skor		3,84	Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 9. Penilaian Komponen Video oleh Ahli Materi

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Ketersediaan judul dalam video.	4,00	Baik
2.	Ketersediaan petunjuk belajar dalam video.	4,50	Sangat Baik
3.	Ketersediaan KD atau materi pokok dalam video.	4,00	Baik
4.	Ketersediaan informasi pendukung dalam video.	4,00	Baik
5.	Ketersediaan latihan dalam video.	4,50	Sangat Baik
6.	Ketersediaan penilaian dalam video.	3,50	Baik
Total Rerata Skor		24,50	
Rata-rata Skor		4,08	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

b) Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli media dalam dilakukan oleh beberapa dosen. Ahli media yang pertama, yaitu Bapak Rizky, M. Kom, selaku dosen STMIK Amikom Yogyakarta. Ahli media yang kedua dan ketiga merupakan dosen jurusan pendidikan ekonomi FE UNY, yaitu Bapak Tejo Nurseto M, Pd. dan Bapak Ali Muhson, M. Pd. Validasi media mencakup aspek tampilan dan penyajian, aspek suara, dan aspek pemrograman. Data diperoleh peneliti menggunakan angket jenis skala *likert* dengan skala lima. Hasil penilaian kelayakan oleh para ahli media terdapat dalam Tabel 10 sampai dengan Tabel 12.

Tabel 10. Penilaian Tampilan&Penyajian oleh Ahli Media

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .	4,00	Baik
2.	Kesesuaian ukuran huruf/ <i>font</i> .	3,33	Cukup Baik
3.	Ketepatan jarak dan spasi antar teks.	3,67	Baik
4.	Keterbacaan teks.	3,67	Baik
5.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.	3,67	Baik
6.	Kontras warna dengan <i>background</i> .	3,67	Baik
7.	Fungsional <i>layout</i> .	4,00	Baik
8.	Ketepatan <i>layout</i> .	4,00	Baik
9.	Keruntutan <i>layout</i> .	4,33	Sangat Baik
10.	Ketepatan penempatan gambar.	3,67	Baik
11.	Ketepatan ukuran gambar.	4,00	Baik
12.	Ketepatan penempatan grafik.	4,00	Baik
13.	Ketepatan ukuran grafik.	3,67	Baik
14.	Ketepatan penempatan video.	4,67	Sangat Baik
15.	Ketepatan ukuran video.	4,33	Sangat Baik
16.	Ketepatan penempatan animasi.	4,00	Baik
17.	Ketepatan ukuran animasi.	4,00	Baik
18.	Keruntutan penyajian materi.	4,67	Sangat Baik
19.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan.	3,67	Baik
20.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) bersifat fungsional.	3,67	Baik
21.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) menarik.	3,67	Baik
Total Rerata Skor		82,33	
Rata-rata Skor		3.92	Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 11. Penilaian Suara oleh Ahli Media

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kejelasan suara musik <i>backsound</i> .	4,33	Sangat Baik
2.	Ketepatan pemilihan musik <i>backsound</i> .	4,67	Sangat Baik
3.	Ketepatan pergantian musik <i>backsound</i> .	4,33	Sangat Baik
4.	Kemenarikan musik <i>backsound</i> .	4,00	Baik
5.	Kejelasan narasi.	4,33	Sangat Baik
6.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi.	4,33	Sangat Baik
7.	Intonasi dalam narasi.	4,33	Sangat Baik
8.	Narasi mudah dipahami.	4,67	Sangat Baik
9.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.	4,33	Sangat Baik
10.	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.	4,00	Baik
11.	Pemilihan bahasa dalam media tepat.	3,67	Baik
12.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.	4,33	Sangat Baik
Total Rerata Skor		51,33	
Rata-rata Skor		4,28	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 12. Penilaian Pemrograman oleh Ahli Media

No.	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kekuatan kreatifitas program.	4,00	Baik
2.	Program mudah dioperasikan.	4,00	Baik
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.	4,67	Sangat Baik
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.	4,33	Sangat Baik
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplilkasi.	4,33	Sangat Baik
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	4.67	Sangat Baik
7.	Efektivitas media pembelajaran video <i>explainer</i> .	4,00	Baik
8.	Efisiensi teks.	3,67	Baik
9.	Efisiensi gambar.	4,00	Baik
10.	Efisiensi grafik.	4,00	Baik
11.	Efisiensi animasi.	4,33	Sangat Baik
12.	Efisiensi audio.	4,33	Sangat Baik
Total Rerata Skor		50,33	
Rata-rata Skor		4,19	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

c) Validasi oleh Guru

Validasi dilakukan oleh para guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III. Para guru tersebut adalah Ibu Toni Poerwanti, M. Pd., Bapak Drs. Syarfini, dan Ibu Arini, S. Pd. Validasi yang dilakukan oleh para guru mencakup aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Data diperoleh peneliti menggunakan angket jenis skala *likert* dengan skala lima. Hasil penilaian kelayakan oleh para guru terdapat pada Tabel 13 sampai dengan Tabel 17.

Tabel 13. Penilaian Isi Materi oleh Guru

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kebenaran konsep materi dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.	4,67	Sangat Baik
2.	Kelengkapan dan kesesuaian materi untuk siswa SMA/MA.	4,33	Sangat Baik
3.	Keruntutan dan sistematisnya materi sesuai dengan urutan yang logis.	4,00	Baik
4.	Tersedianya rangkuman materi pembelajaran.	4,00	Baik
5.	Kejelasan materi pembelajaran yang diuraikan.	4,67	Sangat Baik
6.	Kebenaran konsep soal sesuai dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.	4,33	Sangat Baik
7.	Kelengkapan isi soal yang disajikan.	3,67	Baik
8.	Keruntutan dan sistematisnya soal yang disajikan.	3,67	Baik
9.	Kejelasan soal untuk dipahami.	4,00	Baik
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA.	3,33	Cukup Baik
11.	Kebenaran kunci jawaban sesuai teori ilmu ekonomi.	4,00	Baik
12.	Contoh yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran.	4,33	Sangat Baik
13.	Kelengkapan contoh yang disajikan.	4,00	Baik
14.	Contoh yang disajikan menarik.	3,67	Baik
15.	Kesesuaian gambar dengan materi.	4,00	Baik
16.	Kesesuaian grafik dengan materi.	3,67	Baik
17.	Kesesuaian video dengan materi.	4,00	Baik
18.	Kesesuaian animasi dengan materi.	3,67	Baik
19.	Kesesuaian suara dengan materi.	4,00	Baik
Total Rerata Skor		76,00	
Rata-rata Skor		4,00	Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 14. Penilaian Pembelajaran oleh Guru

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	4,67	Sangat Baik
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.	4,67	Sangat Baik
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	4,67	Sangat Baik
4.	Kejelasan petunjuk belajar.	4,33	Sangat Baik
5.	Kemenarikan materi yang disajikan.	3,67	Baik
6.	Terdapat nilai kebaruan (<i>novelty</i>).	3,67	Baik
7.	Materi yang disajikan runtut dan sistematis.	4,33	Sangat Baik
8.	Media bangkitkan motivasi siswa.	4,00	Baik
9.	Terdapat muatan aspek kognitif.	4,67	Sangat Baik
10.	Terdapat muatan aspek afektif.	3,67	Baik
Total Rerata Skor		42,33	
Rata-rata Skor		4,23	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 15. Penilaian Tampilan&Penyajian oleh Guru

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .	4,33	Sangat Baik
2.	Keterbacaan teks.	4,33	Sangat Baik
3.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.	4,33	Sangat Baik
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> .	4,33	Sangat Baik
5.	Ketepatan <i>layout</i> .	4,00	Baik
6.	Ketepatan penempatan gambar.	3,67	Baik
7.	Ketepatan penempatan grafik.	3,67	Baik
8.	Ketepatan penempatan video.	4,00	Baik
9.	Ketepatan penempatan animasi.	4,00	Baik
10.	Keruntutan penyajian materi.	4,00	Baik
Total Rerata Skor		40,00	
Rata-rata Skor		4,00	Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 16. Penilaian Suara oleh Guru

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kejelasan suara musik <i>backsound</i> .	4,67	Sangat Baik
2.	Kemenarikan musik <i>backsound</i> .	4,33	Sangat Baik
3.	Kejelasan narasi.	4,00	Baik
4.	Ketepatan kecepatan dalam narasi.	4,00	Baik
5.	Intonasi dalam narasi.	4,00	Baik
6.	Narasi mudah dipahami.	4,00	Baik
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.	4,00	Baik
8.	Tidak terdapat kalimat kompleks dalam menyampaikan materi.	4,00	Baik
9.	Pemilihan bahasa media tepat.	4,00	Baik
10.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.	4,00	Baik
Total Rerata Skor		41,00	
Rata-rata Skor		4,10	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 17. Penilaian Pemrograman oleh Guru

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kekuatan kreatifitas program.	4,00	Baik
2.	Program mudah dioperasikan.	4,67	Sangat Baik
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.	4,67	Sangat Baik
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.	4,00	Baik
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplilkasi.	4,00	Baik
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	3,33	Cukup Baik
7.	Efektivitas media pembelajaran video <i>explainer</i> .	4,33	Sangat Baik
Total Rerata Skor		29,00	
Rata-rata Skor		4,14	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Pedoman konversi skor penilaian kelayakan oleh para ahli materi, ahli media, dan para guru terdapat pada Tabel 6 di Bab III. Berdasarkan data total rerata skor dan rata-rata skor tiap-tiap aspek penilaian, diperlukan kajian lanjutan atau penafsiran data. Penafsiran berbentuk analisis data untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

2) Analisis Data Hasil Validasi

Analisis dilakukan terhadap data hasil penilaian kelayakan. Para ahli materi menilai dari aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video. Para ahli media menilai dari aspek tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Guru menilai aspek isi materi, pembelajaran, tampilan&penyajian, suara, serta pemrograman.

a) Analisis Data oleh Ahli Materi

Data hasil validasi berupa kelayakan materi dilakukan oleh ahli materi. Rekapitulasi validasi dari tiga aspek, yaitu: pembelajaran, isi materi, dan komponen video dalam Tabel 18.

Tabel 18. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Kelayakan	Ahli Materi ke-1		Ahli Materi ke-2		Rata-rata
		Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	
1.	Pembelajaran	40	4,00	37	3,70	3,85
2.	Isi Materi	78	4,11	68	3,58	3,84
3.	Komponen Video	27	4,50	22	3,67	4,08
Total		145	4,20	127	3,65	3,92
Kriteria		Sangat Baik		Baik		Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

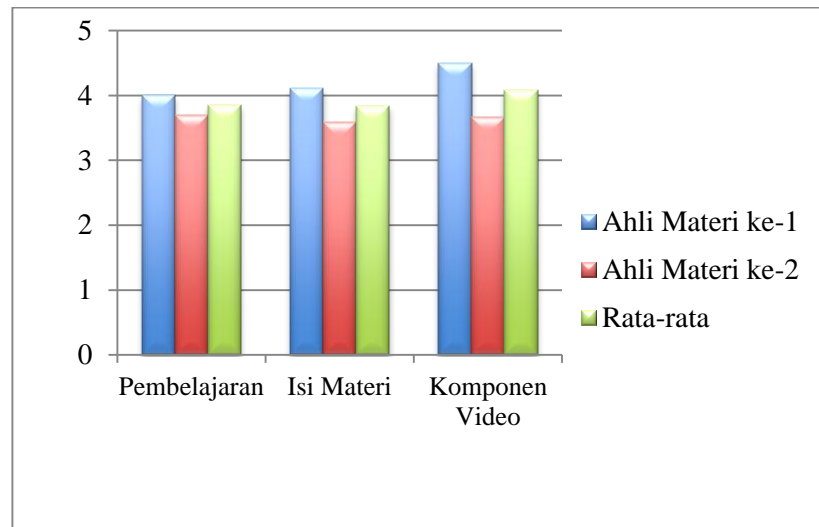
Berdasarkan pedoman interval skor penilaian pada Tabel 6 dan rekapitulasi hasil validasi pada Tabel 19 diperoleh analisis kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis kelayakan dari penilaian yang dilakukan oleh para ahli materi terhadap video *explainer* model *infographic* sebagai berikut.

Penilaian ahli materi yang pertama dari aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,00, 4,11, dan 4,50. Penilaian dari aspek pembelajaran masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek isi materi dan komponen video masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 4,20, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

Penilaian ahli materi yang kedua dari aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,70, 3,58, dan 3,67. Penilaian dari ketiga aspek tersebut masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 3,65, masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”.

Penilaian ahli materi yang pertama dan ahli materi yang kedua dari aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,85, 3,84, dan 4,08. Penilaian dari aspek pembelajaran dan isi materi masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek komponen video masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 3,92, masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”.

Berdasarkan penilaian para ahli materi, peneliti menyoroti nilai paling rendah dengan rerata skor sebesar 3,00 yang termasuk kriteria “Cukup Baik”. Sesuai dengan Tabel 9, penilaian ini terdapat pada aspek isi materi dengan butir penilaian nomor 19, yaitu kesesuaian suara dengan materi. Kesesuaian suara narator dengan isi materi pembelajaran menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selbihnya butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek pembelajaran, isi materi, dan komponen video mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli materi selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang. Diagram tersebut terdapat dalam Gambar 27 sebagai berikut.



Gambar 27. Diagram Batang Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli Materi pada Aspek Pembelajaran, Isi Materi, dan Komponen Video

b) Analisis Data oleh Ahli Media

Data hasil validasi berupa kelayakan media dilakukan oleh para ahli media. Kelayakan ditinjau dari tiga aspek, yaitu: tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi dalam Tabel 19.

Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Ahli Media ke-1		Ahli Media ke-2		Ahli Media ke-3		Rata-rata
		Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	
1.	Tampilan dan Penyajian	84	4,00	79	3,76	84	4,00	3,92
2.	Suara	53	4,42	51	4,25	50	4,17	4,28
3.	Pemrograman	52	4,33	47	3,92	52	4,33	4,19
Total		189	4,25	177	3,98	186	4,17	4,13
Kriteria		Sangat Baik		Baik		Sangat Baik		Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Berdasarkan pedoman interval skor penilaian pada Tabel 6 dan rekapitulasi hasil validasi pada Tabel 20 diperoleh analisis kelayakan dari media pembelajaran. Berikut hasil analisis kelayakan oleh para ahli media terhadap video *explainer*.

Penilaian ahli media yang pertama dari aspek tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,00, 4,42, dan 4,33. Penilaian dari aspek tampilan dan penyajian masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek suara dan pemrograman masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 4,25, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

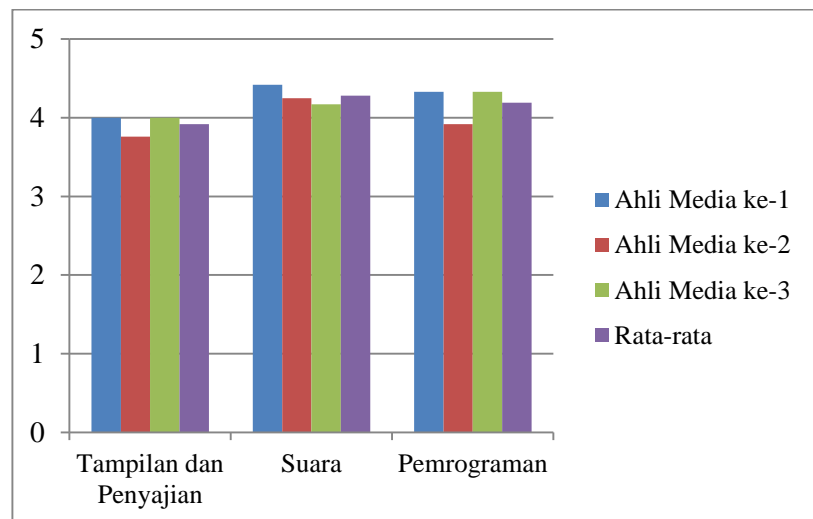
Penilaian ahli media yang kedua dari aspek tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,76, 4,25, dan 3,92. Penilaian dari aspek tampilan dan penyajian dan aspek pemrograman masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek suara masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 3,98, masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”.

Penilaian ahli media yang ketiga dari aspek tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,00, 4,17, dan 4,33. Penilaian dari aspek tampilan dan penyajian masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek suara dan pemrograman masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari ketiga aspek memperoleh rata-rata sebesar 4,17, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

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

Berdasarkan penilaian para ahli media, peneliti menyoroti nilai paling rendah dengan rerata skor sebesar 3,33 yang termasuk kriteria “Cukup Baik”. Sesuai dengan Tabel 11, penilaian ini terdapat pada aspek tampilan dan penyajian dengan butir penilaian nomor 2, yaitu kesesuaian ukuran

huruf/*font*. Kesesuaian ukuran huruf/*font* yang ada di dalam teks-teks video *explainer* menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selebihnya butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Rekapitulasi hasil validasi oleh para ahli media disajikan dalam bentuk diagram batang. Diagram batang terdapat dalam Gambar 28 sebagai berikut.



Gambar 28. Diagram Batang Hasil Validasi Produk oleh Para Ahli Media pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, dan Pemrograman

c) Analisis Data oleh Guru

Data hasil validasi berupa kelayakan dari segi materi dan media dilakukan oleh para guru. Kelayakan ditinjau dari lima aspek, yaitu: isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi dalam Tabel 20.

Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Guru

No	Aspek Kelayakan	Guru ke-1		Guru ke-2		Guru ke-3		Rata-rata
		Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	Jumlah Skor	Rata-rata	
1.	Isi Materi	69	3,63	83	4,37	76	4,00	4,00
2.	Pembelajaran	40	4,00	44	4,40	43	4,30	4,23
3.	Tampilan dan Penyajian	34	3,40	44	4,40	42	4,20	4,00
4.	Suara	40	4,00	41	4,10	42	4,20	4,10
5.	Pemrograman	26	3,71	32	4,57	29	4,14	4,14
Total		209	3,75	244	4,37	232	4,17	4,09
Kriteria		Baik		Sangat Baik		Sangat Baik		Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Berdasarkan pedoman interval skor penilaian pada Tabel 6 dan rekapitulasi hasil validasi pada Tabel 21 diperoleh analisis kelayakan dari media pembelajaran. Berikut hasil analisis kelayakan oleh para guru terhadap video *explainer*.

Penilaian oleh guru yang pertama dari aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 3,63, 4,00, 3,40, 4,00, dan 3,71. Penilaian dari kelima aspek tersebut masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian total dari kelima aspek memperoleh rata-rata sebesar 3,75, masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”.

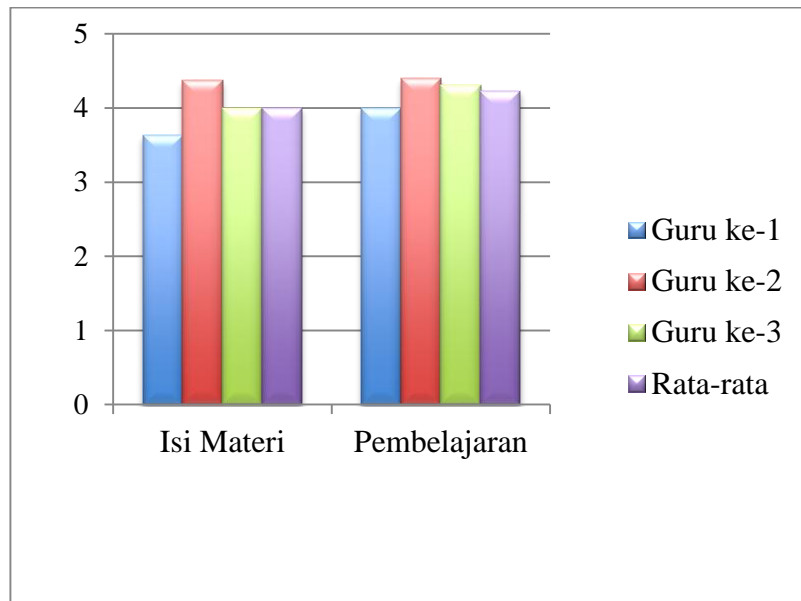
Penilaian oleh guru yang kedua dari aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,37, 4,40, 4,40, 4,10 dan 4,57. Penilaian dari kelima aspek tersebut masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari kelima aspek memperoleh rata-rata sebesar 4,37, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

Penilaian oleh guru yang ketiga dari aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,00, 4,30, 4,20, 4,20, dan 4,14. Penilaian dari aspek isi materi masuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari kelima aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 4,17, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

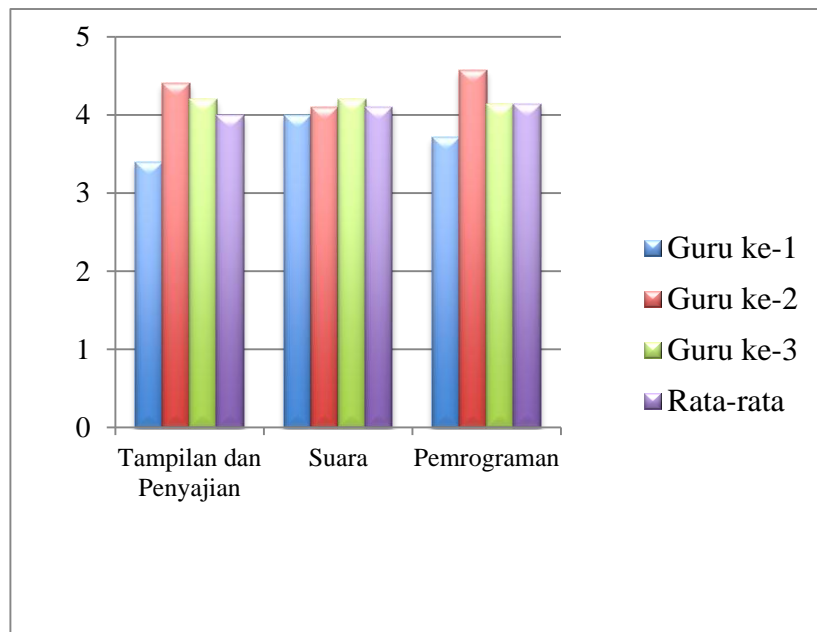
Penilaian oleh ketiga guru dari aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,00, 4,23, 4,00, 4,10, dan 4,14. Penilaian dari aspek isi materi dan aspek tampilan dan penyajian masuk pada kriteria “Baik” dan

mendapatkan nilai “B”. Penilaian dari aspek pembelajaran, suara, dan pemrograman masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Penilaian total dari kelima aspek tersebut memperoleh rata-rata sebesar 4,09, masuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”.

Berdasarkan penilaian para guru, peneliti menyoroti nilai paling rendah dengan rerata skor sebesar 3,33 yang termasuk kriteria “Cukup Baik”. Nilai tersebut terdapat dalam dua tabel yang berbeda, yang pertama Tabel 14, pada aspek isi materi dengan butir penilaian nomor 12, yaitu tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA. Nilai yang kedua terdapat dalam Tabel 18, pada aspek pemrograman dengan butir penilaian nomor 6, yaitu program dapat dijalankan di berbagai komputer. Tingkat kesulitan soal dan kemudahan program untuk dijalankan di berbagai komputer, menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selebihnya butir-butir penilaian dalam aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, serta pemrograman mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Rekapitulasi hasil validasi oleh para guru disajikan dalam diagram batang pada Gambar 29 dan Gambar 30.



Gambar 29. Diagram Batang Hasil Validasi Produk dari Segi Materi oleh Para Guru pada Aspek Isi Materi dan Pembelajaran



Gambar 30. Diagram Batang Hasil Validasi Produk dari Segi Media oleh Para Guru pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, serta Pemrograman

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Data Hasil Uji Coba Produk

a. Uji Coba Satu-satu (*One To One Trying Out*)

Uji coba satu-satu dilaksanakan setelah peneliti melakukan revisi berdasarkan hasil validasi para ahli materi, para ahli media, dan para guru ekonomi. Uji coba satu-satu dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2017. Melalui simulasi kepada 3 siswa kelas X-IPS-2 MAN Yogyakarta III yang diambil secara acak proporsional dengan kemampuan kognitif rendah, sedang dan tinggi.

Pada uji coba satu-satu siswa dikumpulkan di ruang guru, kemudian peneliti menjelaskan tentang media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* secara keseluruhan. Peneliti sebagai fasilitator selanjutnya mengajak kepada para siswa untuk mempelajari media pembelajaran dan mengerjakan soal-soal latihan dan evaluasi. Tahap terakhir, para siswa menilai media pembelajaran dan memberi komentar serta saran.

Hasil penilaian siswa pada uji coba satu-satu meliputi aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Instrumen penilaian menggunakan skala *likert* lima. Hasil penilaian siswa terdapat dalam Tabel 22 sampai dengan Tabel 26 sebagai berikut.

Tabel 21. Data Hasil Penilaian Isi Materi pada Uji Coba Satu-Satu

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kelengkapan materi untuk siswa SMA/MA.	5,00	Sangat Baik
2.	Isi materi runtut.	5,00	Sangat Baik
3.	Adanya rangkuman materi.	4,67	Sangat Baik
4.	Materi diuraikan dengan jelas.	4,67	Sangat Baik
5.	Isi soal lengkap.	4,67	Sangat Baik
6.	Isi soal jelas untuk dipahami.	5,00	Sangat Baik
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa.	4,33	Sangat Baik
8.	Adanya kunci jawaban.	4,33	Sangat Baik
9.	Contoh yang disajikan lengkap.	3,67	Baik
10.	Contoh yang disajikan menarik.	4,67	Sangat Baik
11.	Adanya gambar mendukung materi.	5,00	Sangat Baik
12.	Adanya grafik mendukung materi.	4,67	Sangat Baik
13.	Adanya video mendukung materi.	5,00	Sangat Baik
14.	Adanya animasi mendukung materi.	5,00	Sangat Baik
15.	Adanya suara mendukung materi.	5,00	Sangat Baik
Total Rerata Skor		70,67	
Rata-rata skor		4,71	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 22. Data Hasil Penilaian Pembelajaran pada Uji Coba Satu-Satu

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Petunjuk belajar jelas.	5,00	Sangat Baik
2.	Penyampaian materi menarik.	4,33	Sangat Baik
3.	Penyampaian materi runtut.	5,00	Sangat Baik
4.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa.	5,00	Sangat Baik
Total Rerata Skor		19,33	
Rata-rata skor		4,83	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 23. Data Hasil Penilaian Tampilan&Penyajian pada Uji Coba Satu-Satu

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Jenis huruf yang dipilih tepat.	4,33	Sangat Baik
2.	Teks mudah dibaca.	4,67	Sangat Baik
3.	Pemilihan warna tepat.	5,00	Sangat Baik
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> tepat.	4,67	Sangat Baik
5.	Tata letak (<i>layout</i>) tepat.	4,33	Sangat Baik
6.	Penempatan gambar tepat.	4,67	Sangat Baik
7.	Penempatan grafik tepat.	4,67	Sangat Baik
8.	Penempatan video tepat.	5,00	Sangat Baik
9.	Penempatan animasi tepat.	4,33	Sangat Baik
10.	Urutan penyajian konsisten.	4,33	Sangat Baik
Total Rerata Skor		46,00	
Rata-rata skor		4,60	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 24. Data Hasil Penilaian Suara pada Uji Coba Satu-Satu

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Musik <i>background</i> jelas.	4,67	Sangat Baik
2.	Musik <i>background</i> menarik.	3,33	Cukup Baik
3.	Suara narasi jelas.	3,67	Baik
4.	Kecepatan dalam narasi tepat.	3,67	Baik
5.	Intonasi dalam narasi.	4,33	Sangat Baik
6.	Narasi mudah dipahami.	4,33	Sangat Baik
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) dalam narasi.	4,33	Sangat Baik
8.	Tidak ada kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.	4,00	Baik
9.	Bahasa yang digunakan jelas untuk dipahami.	4,00	Baik
Total Rerata Skor		36,33	
Rata-rata skor		4,04	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 25. Data Hasil Penilaian Pemrograman pada Uji Coba Satu-Satu

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Program mudah dioperasikan.	4,67	Sangat Baik
2.	Program mendukung belajar secara mandiri.	5,00	Sangat Baik
3.	Kecepatan program tepat.	4,00	Baik
4.	File program mudah untuk duplikasi.	3,67	Baik
5.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	4,33	Sangat Baik
6.	Media pembelajaran video <i>explainer</i> efektif.	4,33	Sangat Baik
Total Rerata Skor		26,00	
Rata-rata skor		4,33	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

b. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Trying Out*)

Uji coba satu-satu dilaksanakan setelah peneliti melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba satu-satu. Uji kelompok kecil dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2017. Melalui simulasi kepada 6 siswa kelas X peminatan IPS dan lintas minat IPS (mata pelajaran ekonomi) di MAN Yogyakarta III. Proses pengambilan sampel uji coba secara acak proporsional dengan kemampuan kognitif siswa yaitu rendah, sedang dan tinggi. Pada uji coba kelompok kecil, para siswa dikumpulkan di ruang belajar lantai 3 pondok pesantren putri MAN Yogyakarta III.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Minggu, menggunakan waktu luang siswa yang sedang tidak bertugas di kegiatan-kegiatan pesantren. Peneliti mengadakan permainan berupa simulasi perusahaan percetakan buku *diary* “Mayoga Press” dalam dua kelompok kecil. Permainan ini dilakukan sebelum uji coba kelompok kecil. Bertujuan untuk membangkitkan semangat belajar siswa dan mengontekstualkan materi konsep manajemen dalam simulasi aktivitas-aktivitas di perusahaan.

Peneliti menjelaskan kepada para siswa tentang media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* secara keseluruhan. Peneliti mengajak kepada para siswa untuk mempelajari media pembelajaran tersebut. Peneliti berperan sebagai fasilitator dalam tahap uji coba kelompok kecil ini. Setelah selesai mempelajari

video *explainer*, para siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, berlatih latihan soal, dan mengerjakan soal-soal evaluasi. Para siswa mengerjakan latihan soal pada ayo latihan bagian satu sampai tiga, setelah mempelajari tiap sub-sub materi. Para siswa kemudian mengerjakan soal-soal pada saatnya evaluasi bagian satu sampai dengan tiga. Soal-soal pada ayo latihan dan saatnya evaluasi dikerjakan oleh para siswa dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana para siswa menguasai materi yang dipelajari. Tahap terakhir yang dilakukan para siswa adalah menilai media pembelajaran dan memberi komentar serta saran.

Hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil meliputi aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Instrumen penilaian menggunakan skala *likert* lima. Hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil terdapat dalam Tabel 26 sampai dengan Tabel 30 sebagai berikut.

Tabel 26. Data Hasil Penilaian Isi Materi
pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kelengkapan materi untuk siswa SMA/MA.	4,50	Sangat Baik
2.	Isi materi runtut.	4,50	Sangat Baik
3.	Adanya rangkuman materi.	4,67	Sangat Baik
4.	Materi diuraikan dengan jelas.	4,33	Sangat Baik
5.	Isi soal lengkap.	3,50	Baik
6.	Isi soal jelas untuk dipahami.	4,00	Baik
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa.	4,33	Sangat Baik
8.	Adanya kunci jawaban.	4,00	Baik
9.	Contoh yang disajikan lengkap.	4,50	Sangat Baik
10.	Contoh yang disajikan menarik.	4,17	Sangat Baik
11.	Adanya gambar mendukung materi.	4,17	Sangat Baik
12.	Adanya grafik mendukung materi.	4,33	Sangat Baik
13.	Adanya video mendukung materi.	4,50	Sangat Baik
14.	Adanya animasi mendukung materi.	4,17	Sangat Baik
15.	Adanya suara mendukung materi.	4,00	Baik
Total Rerata Skor		63,67	
Rata-rata skor		4,24	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 27. Data Hasil Penilaian Pembelajaran
pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Petunjuk belajar jelas.	4,67	Sangat Baik
2.	Penyampaian materi menarik.	4,50	Sangat Baik
3.	Penyampaian materi runtut.	4,83	Sangat Baik
4.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa.	4,00	Baik
Total Rerata Skor		18,00	
Rata-rata skor		4,50	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 28. Data Hasil Penilaian Tampilan dan Penyajian
pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Jenis huruf yang dipilih tepat.	4,00	Baik
2.	Teks mudah dibaca.	4,50	Sangat Baik
3.	Pemilihan warna tepat.	4,50	Sangat Baik
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> tepat.	4,33	Sangat Baik
5.	Tata letak (<i>layout</i>) tepat.	4,00	Baik
6.	Penempatan gambar tepat.	4,33	Sangat Baik
7.	Penempatan grafik tepat.	4,00	Baik
8.	Penempatan video tepat.	4,33	Sangat Baik
9.	Penempatan animasi tepat.	4,33	Sangat Baik
10.	Urutan penyajian konsisten.	4,50	Sangat Baik
Total Rerata Skor		42,83	
Rata-rata skor		4,28	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 29. Data Hasil Penilaian Suara pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Musik <i>backsound</i> jelas.	4,50	Sangat Baik
2.	Musik <i>backsound</i> menarik.	3,67	Baik
3.	Suara narasi jelas.	4,67	Sangat Baik
4.	Kecepatan dalam narasi tepat.	4,00	Baik
5.	Intonasi dalam narasi.	4,00	Baik
6.	Narasi mudah dipahami.	4,50	Sangat Baik
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) dalam narasi.	4,33	Sangat Baik
8.	Tidak ada kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.	4,00	Baik
9.	Bahasa yang digunakan jelas untuk dipahami.	4,33	Sangat Baik
Total Rerata Skor		38,00	
Rata-rata skor		4,22	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 30. Data Hasil Penilaian Pemrograman pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Program mudah dioperasikan.	4,17	Sangat Baik
2.	Program mendukung belajar secara mandiri.	4,17	Sangat Baik
3.	Kecepatan program tepat.	4,17	Sangat Baik
4.	File program mudah untuk duplikasi.	4,17	Sangat Baik
5.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	4,17	Sangat Baik
6.	Media video <i>explainer</i> efektif.	4,00	Baik
Total Rerata Skor		24,83	
Rata-rata skor		4,14	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

c. Uji Coba Kelompok Besar (*Field Trying Out*)

Uji coba kelompok besar dilaksanakan setelah peneliti melakukan revisi berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil. Tahap uji coba kelompok besar merupakan tahap akhir dari serangkaian tahapan validasi dan evaluasi media pembelajaran. Uji coba kelompok besar dilaksanakan tanggal 24 Januari 2017, pada kelas X-IPS-3 di laboratorium komputer MAN Yogyakarta III. Keseluruhan subjek dalam uji coba kelompok besar sebanyak 26 siswa.

Pelaksanaan uji coba kelompok besar dilakukan dengan cara mengimplementasikan video *explainer* yang telah dikembangkan dalam pembelajaran di laboratorium komputer. Proses pembelajaran difasilitatori oleh peneliti, yaitu dengan menjelaskan tentang media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* secara keseluruhan. Peneliti memberikan gambaran materi yang akan dipelajari dalam video *explainer*. Peneliti sebagai fasilitator selanjutnya mengajak kepada para siswa untuk mempelajari isi materi dalam media pembelajaran dan mengerjakan soal-soal latihan serta evaluasi. Soal-soal pada ayo latihan dan saatnya evaluasi dikerjakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana para siswa menguasai materi yang dipelajari. Tahap terakhir yang dilakukan oleh para siswa adalah menilai media pembelajaran dan memberi komentar serta saran.

Hasil penilaian yang dilakukan oleh para siswa pada uji coba kelompok besar digunakan untuk menyempurnakan produk akhir dari media pembelajaran. Data penilaian siswa pada uji coba kelompok besar aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Instrumen penilaian menggunakan skala *likert* lima. Hasil penilaian siswa dalam Tabel 31 sampai dengan Tabel 35.

Tabel 31. Data Hasil Penilaian Isi Materi
pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Kelengkapan materi untuk siswa SMA.	3,96	Baik
2.	Isi materi runtut.	4,46	Sangat Baik
3.	Adanya rangkuman materi.	4,27	Sangat Baik
4.	Materi diuraikan dengan jelas.	3,85	Baik
5.	Isi soal lengkap.	3,77	Baik
6.	Isi soal jelas untuk dipahami.	3,88	Baik
7.	Kesesuaian tingkat kesulitan soal.	3,69	Baik
8.	Adanya kunci jawaban.	3,92	Baik
9.	Contoh yang disajikan lengkap.	3,81	Baik
10.	Contoh yang disajikan menarik.	4,08	Sangat Baik
11.	Adanya gambar mendukung materi.	4,54	Sangat Baik
12.	Adanya grafik mendukung materi.	4,19	Sangat Baik
13.	Adanya video mendukung materi.	4,46	Sangat Baik
14.	Adanya animasi mendukung materi.	4,19	Sangat Baik
15.	Adanya suara mendukung materi.	4,12	Sangat Baik
Total Rerata Skor		61,19	
Rata-rata skor		4,08	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 32. Data Hasil Penilaian Pembelajaran
pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Petunjuk belajar jelas.	4,15	Sangat Baik
2.	Penyampaian materi menarik.	3,85	Baik
3.	Penyampaian materi runtut.	4,04	Sangat Baik
4.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa.	4,27	Sangat Baik
Total Rerata Skor		16,31	
Rata-rata skor		4,08	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 33. Data Hasil Penilaian Tampilan dan Penyajian
pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Jenis huruf yang dipilih tepat.	4,04	Sangat Baik
2.	Teks mudah dibaca.	4,27	Sangat Baik
3.	Pemilihan warna tepat.	3,92	Baik
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> tepat.	4,08	Sangat Baik
5.	Tata letak (<i>layout</i>) tepat.	3,81	Baik
6.	Penempatan gambar tepat.	4,12	Sangat Baik
7.	Penempatan grafik tepat.	3,73	Baik
8.	Penempatan video tepat.	4,04	Sangat Baik
9.	Penempatan animasi tepat.	3,77	Baik
10.	Urutan penyajian konsisten.	3,81	Baik
Total Rerata Skor		39,58	
Rata-rata skor		3,96	Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 34. Data Hasil Penilaian Suara pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Musik <i>backsound</i> jelas.	3,73	Baik
2.	Musik <i>backsound</i> menarik.	3,62	Baik
3.	Suara narasi jelas.	3,92	Baik
4.	Kecepatan dalam narasi tepat.	3,62	Baik
5.	Intonasi dalam narasi.	3,54	Baik
6.	Narasi mudah dipahami.	4,15	Sangat Baik
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) dalam narasi.	4,12	Sangat Baik
8.	Tidak ada kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.	3,92	Baik
9.	Bahasa yang digunakan jelas untuk dipahami.	4,23	Sangat Baik
Total Rerata Skor		34,85	
Rata-rata skor		3,87	Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

Tabel 35. Data Hasil Penilaian Pemrograman pada Uji Coba Kelompok Besar

No	Butir Penilaian	Rerata Skor	Kriteria
1.	Program mudah dioperasikan.	4,27	Sangat Baik
2.	Program mendukung belajar secara mandiri.	4,08	Sangat Baik
3.	Kecepatan program tepat.	3,96	Baik
4.	File program mudah untuk duplikasi.	4,04	Sangat Baik
5.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	4,31	Sangat Baik
6.	Media pembelajaran video <i>explainer</i> efektif.	4,31	Sangat Baik
Total Rerata Skor		24,96	
Rata-rata skor		4,16	Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

2. Analisis Data Hasil Uji Coba Produk

Analisis data hasil uji coba produk pada pengembangan video *explainer* ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Media video *explainer* yang telah dikembangkan diujicobakan dalam pembelajaran ekonomi di kelas, kemudian para siswa menilai dan memberi masukan. Uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan-permasalahan awal yang terjadi ketika media pembelajaran video *explainer* diimplementasikan. Uji coba kelompok besar dijadikan sebagai pedoman dalam merevisi produk. Bertujuan untuk tidak ditemukannya permasalahan dasar yang dapat mengganggu pembelajaran, sehingga dihasilkan produk akhir sesuai dengan tujuan pengembangan. Ketiga tahap uji coba tersebut digunakan sebagai penilaian kualitas atau kelayakan media pembelajaran video *explainer*. Kelayakan produk pada uji coba terdiri dari lima aspek penilaian, yaitu aspek isi materi, pembelajaran, tampilan dan penyajian, suara, dan pemrograman. Analisis hasil penilaian pada tahap-tahap uji coba sebagai berikut.

a. Analisis Data Hasil Uji Coba dari Kelayakan Materi

Hasil uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar berupa skor penilaian, kemudian diolah ke dalam bentuk rerata skor. Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek isi materi secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar

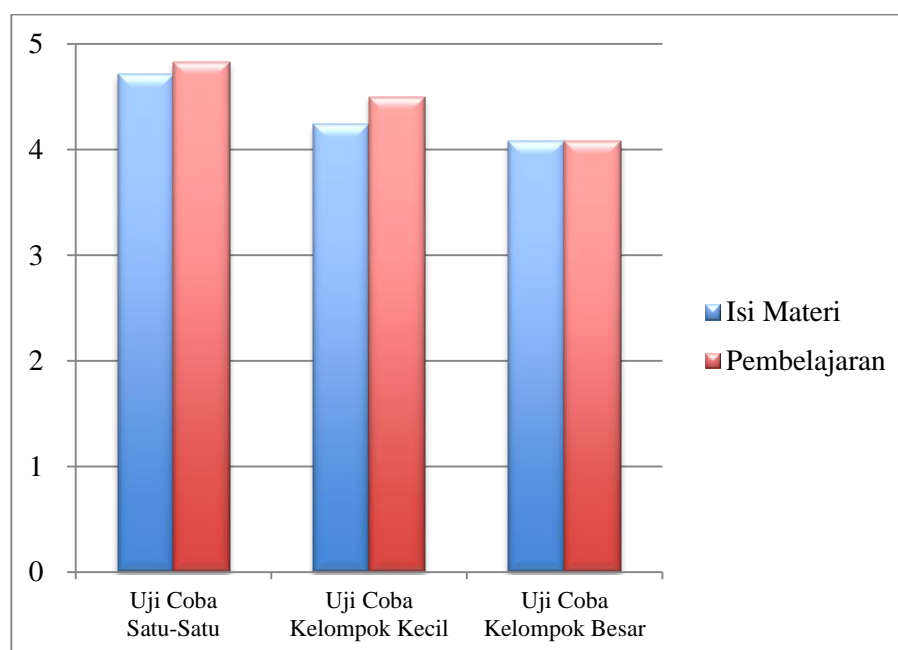
4,71, 4,24, dan 4,08. Berdasarkan pada Tabel 6 pedoman konversi rerata skor skala lima, maka aspek isi materi pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar termasuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Kriteria ini sudah memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*.

Rerata skor terendah penilaian aspek isi materi saat uji coba satu-satu sebesar 3,67 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian yaitu contoh yang disajikan lengkap. Rerata skor terendah penilaian aspek isi materi saat uji coba kelompok kecil sebesar 3,50 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian yaitu isi soal lengkap. Rerata skor terendah penilaian aspek isi materi saat uji coba kelompok besar sebesar 3,69 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian yaitu tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa. Kelengkapan contoh yang disajikan, kelengkapan isi soal, dan kesesuaian tingkat kesulitan soal untuk siswa menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selanjutnya penilaian para siswa saat uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pada butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek isi materi mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Komentar dan saran yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait dengan aspek isi materi, yaitu materi yang disampaikan sudah lengkap dan baik.

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,83, 4,50, dan 4,08. Berdasarkan pada Tabel 6 pedoman konversi rerata skor skala lima, maka aspek pembelajaran pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar termasuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Kriteria ini sudah memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*.

Rerata skor terendah penilaian aspek pembelajaran saat uji coba satu-satu sebesar 4,33 dengan kriteria “Sangat Baik” terdapat dalam butir penilaian yaitu penyampaian materi menarik. Rerata skor terendah penilaian aspek pembelajaran saat uji coba kelompok kecil sebesar 4,00 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian yaitu media meningkatkan motivasi belajar siswa. Rerata skor terendah penilaian aspek pembelajaran saat uji coba kelompok besar sebesar 3,85 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian yaitu penyampaian materi menarik. Kemenarikan penyampaian materi dan kekuatan media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selebihnya penilaian para siswa saat uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pada butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek pembelajaran mendapatkan kriteria “Sangat Baik”. Komentar dan

saran yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait dengan aspek pembelajaran, yaitu proses pembelajaran yang disampaikan runtut dan mampu menarik perhatian. Rekapitulasi hasil penilaian saat uji coba produk pada aspek isi materi dan pembelajaran disajikan dalam bentuk diagram batang pada Gambar 31.



Gambar 31. Diagram Batang Hasil Penilaian Segi Materi pada Aspek Isi Materi dan Aspek Pembelajaran pada Uji Coba oleh Siswa

b. Analisis Data Hasil Uji Coba dari Kelayakan Media

Hasil uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar berupa skor penilaian, kemudian diolah ke dalam bentuk rerata skor. Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek tampilan dan penyajian secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,60, 4,28, dan 3,96. Berdasarkan pada Tabel 6 pedoman

konversi rerata skor skala lima, maka aspek tampilan dan penyajian pada uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil, termasuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Aspek tampilan dan penyajian pada uji kelompok besar termasuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Kriteria ini sudah memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*.

Rerata skor terendah penilaian aspek tampilan dan penyajian saat uji coba satu-satu sebesar 4,33 dengan kriteria “Sangat Baik” terdapat dalam empat butir penilaian, yaitu jenis huruf yang dipilih tepat, tata letak (*layout*) tepat, penempatan animasi tepat, dan urutan penyajian konsisten. Rerata skor terendah penilaian aspek tampilan dan penyajian saat uji coba kelompok kecil sebesar 4,00 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam tiga butir penilaian, yaitu jenis huruf yang dipilih tepat, tata letak (*layout*) tepat, dan penempatan grafik tepat. Rerata skor terendah penilaian aspek tampilan dan penyajian saat uji coba kelompok besar sebesar 3,73 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian, yaitu penempatan grafik tepat. Ketepatan pilihan jenis huruf, tata letak, penempatan animasi, penempatan grafik, dan urutan penyajian menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selebihnya penilaian para siswa saat uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pada butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek tampilan dan penyajian mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Komentar dan saran

yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait dengan aspek tampilan dan penyajian, yaitu video explainer menarik dan kombinasi objek-objek multimedia baik serta proporsional.

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek suara secara berurutan memperoleh rata-rata skor sebesar 4,04, 4,22, dan 3,87. Berdasarkan pada Tabel 6 pedoman konversi rerata skor skala lima, maka aspek suara pada uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil termasuk pada kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Aspek suara pada uji coba kelompok besar termasuk pada kriteria “Baik” dan mendapatkan nilai “B”. Kriteria ini memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media video *explainer*.

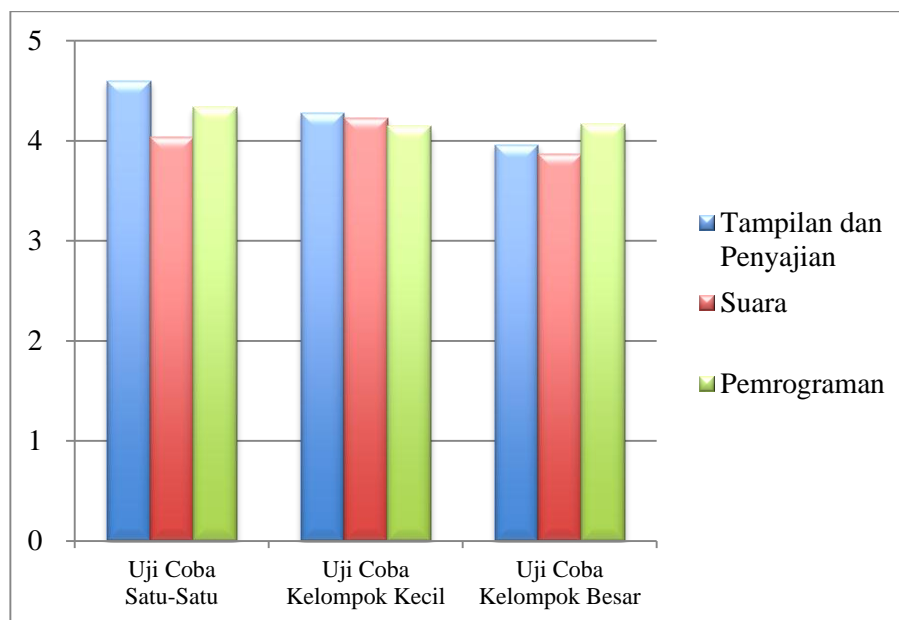
Rerata skor terendah penilaian aspek suara saat uji coba satu-satu sebesar 3,33 dengan kriteria “Cukup Baik” terdapat dalam butir penilaian, yaitu musik *background* menarik. Rerata skor terendah penilaian aspek suara saat uji coba kelompok kecil sebesar 3,67 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian, yaitu musik *background* menarik. Rerata skor terendah penilaian aspek suara saat uji coba kelompok besar sebesar 3,54 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian, yaitu intonasi dalam narasi. Kemenarikan musik *background* dan ketepatan intonasi dalam narasi menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selanjutnya penilaian para siswa saat uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok

besar pada butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek suara mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Komentar dan saran yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait aspek suara, yaitu para siswa menginginkan ketepatan intonasi narator dan musik *backsound* yang lebih bersemangat seperti *fight song*.

Data penilaian pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar ditinjau dari kelayakan aspek pemrograman secara berurutan memperoleh rata-rata skor, yaitu 4,33, 4,14, dan 4,16. Berdasarkan Tabel 6 pedoman konversi rerata skor skala lima, aspek pemrograman pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar termasuk kriteria “Sangat Baik” dan mendapatkan nilai “A”. Kriteria memenuhi syarat kelayakan dari hasil pengembangan media pembelajaran video *explainer*.

Rerata skor terendah penilaian aspek pemrograman saat uji coba satu-satu sebesar 3,67 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian, yaitu file program mudah untuk duplikasi. Rerata skor terendah penilaian aspek pemrograman saat uji coba kelompok kecil sebesar 4,00 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian, yaitu media pembelajaran video *explainer* efektif. Rerata skor terendah penilaian aspek pemrograman saat uji coba kelompok besar sebesar 3,96 dengan kriteria “Baik” terdapat dalam butir penilaian, yaitu kecepatan program tepat. Kemudahan duplikasi program, media

pembelajaran video *explainer* yang efektif dan kecepatan program, menjadi perhatian peneliti dalam merevisi produk. Selengkapnya penilaian para siswa saat uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar pada butir-butir penilaian yang terdapat dalam aspek pemrograman mendapatkan kriteria “Baik” dan “Sangat Baik”. Komentar dan saran yang disampaikan para siswa saat serangkaian uji coba terkait aspek pemrograman, yaitu program media pembelajaran menarik perhatian, unik, mudah digunakan, dan mendukung belajar secara mandiri. Rekapitulasi hasil penilaian saat uji coba produk pada aspek tampilan dan penyajian, suara, serta pemrograman disajikan dalam diagram batang pada Gambar 32.



Gambar 32. Diagram Batang Hasil Penilaian Segi Media pada Aspek Tampilan dan Penyajian, Aspek Suara, serta Aspek Pemrograman pada Uji Coba oleh Siswa

Berikut ini disajikan presentase berdasarkan hasil uji coba-uji coba dalam analisis-analisis di bawah, yaitu pada Tabel 36. Penilaian tiap-tiap aspek pada tahap-tahap uji coba masuk kriteria “Sangat Baik”, kecuali pada dua aspek yaitu tampilan dan penyajian serta suara pada uji coba kelompok besar mendapatkan kriteria “Baik”. Hasil penilaian rata-rata dari kelima aspek dari keseluruhan uji coba masuk pada kriteria “Sangat Baik”. Hasil analisis menunjukkan bahwa penilaian rata-rata tertinggi terdapat dalam aspek pembelajaran, yaitu mencapai presentase 89,40%. Penilaian rata-rata terendah terdapat di aspek suara, mencapai presentase 80,87%.

Tabel 36. Presentase Rerata Skor Hasil Penilaian Uji Coba Tiap Aspek

No	Penilaian	Skor Max	Responden			
			Uji Coba Satu-Satu	Uji Coba Kel. Kecil	Uji Coba Kel. Besar	Rata-rata
1	Aspek Isi Materi	75	70,67 (94,22%) Sangat Baik	63,67 (84,89%) Sangat Baik	61,19 (81,58%) Sangat Baik	65,17 (86,90%) Sangat Baik
2	Aspek Pembelajaran	20	19,33 (96,65%) Sangat Baik	18,00 (90,00%) Sangat Baik	16,31 (81,55%) Sangat Baik	17,88 (89,40%) Sangat Baik
3	Aspek Tampilan dan Penyajian	50	46,00 (92,00%) Sangat Baik	42,83 (85,66%) Sangat Baik	39,58 (79,16%) Baik	42,80 (85,60%) Sangat Baik
4	Aspek Suara	45	36,33 (80,73%) Sangat Baik	38,00 (84,44%) Sangat Baik	34,85 (77,44%) Baik	36,39 (80,87%) Sangat Baik
5	Aspek Pemrograman	30	26,00 (86,67%) Sangat Baik	24,83 (82,76%) Sangat Baik	24,96 (83,20%) Sangat Baik	25,27 (84,23%) Sangat Baik

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

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

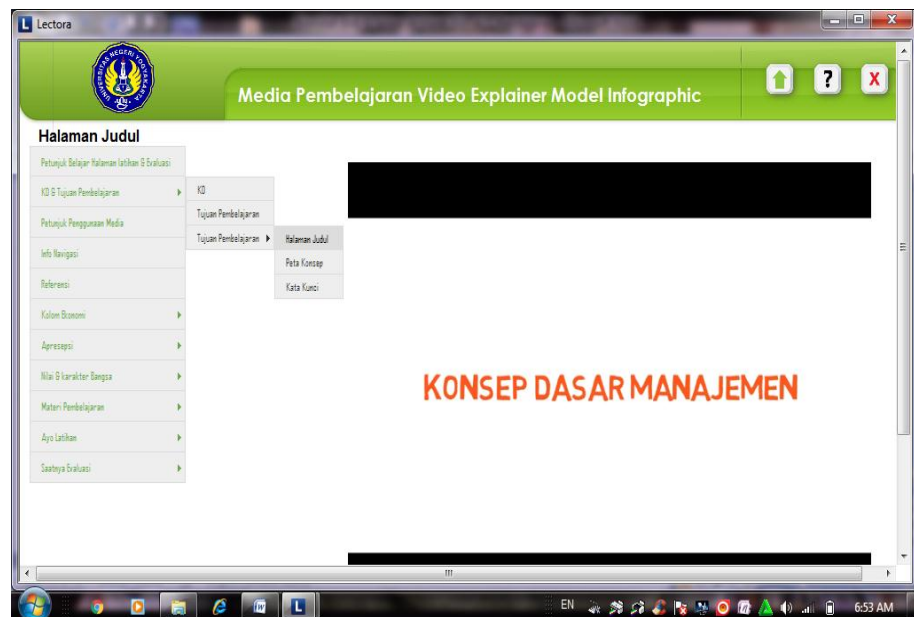
C. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan berdasarkan saran dari para validator dan responden pada tahap validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru, dan tiga tahap uji coba oleh siswa. Peneliti melaksanakan revisi dalam sebanyak enam tahap, yaitu setiap selesai tahap-tahap penilaian.

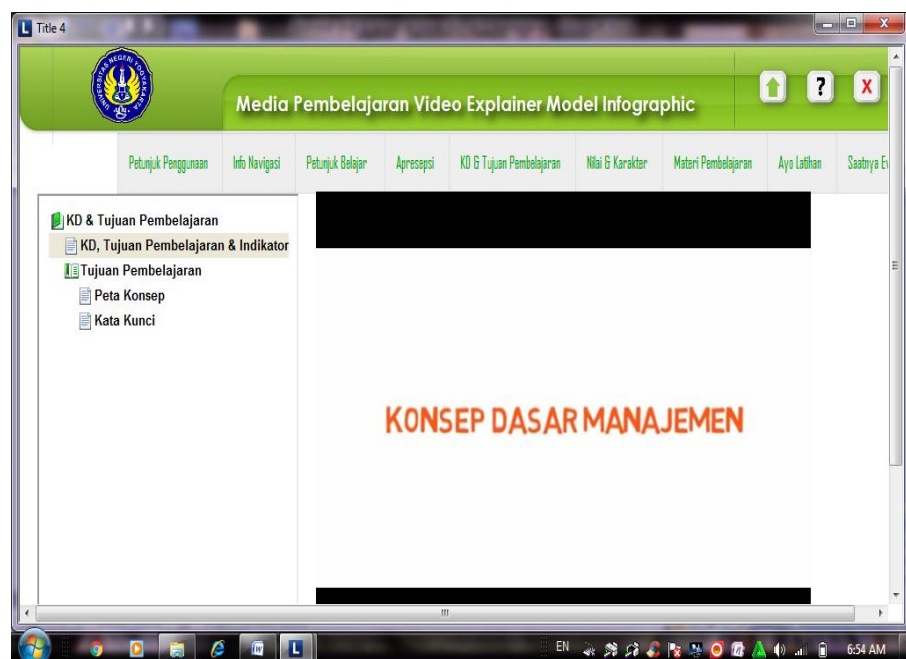
1. Revisi Tahap Pertama oleh Ahli Materi

Revisi tahap pertama dilakukan setelah produk awal dinilai dan mendapat beberapa masukan dari para ahli materi. Ahli materi yang pertama, yaitu Aula Ahmad Hafidh Saiful fikri, M. Si. memberi kesimpulan bahwa program layak untuk diproduksi tanpa revisi. Ahli materi yang kedua, yaitu Drs. Supriyanto, M. M. memberi kesimpulan bahwa program layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran. Berikut realisasi revisi produk dari saran perbaikan para ahli materi.

- a. Judul video berdurasi pendek ditampilkan terpisah, solusi disatukan sehingga efektif dan efisien. Peneliti melakukan revisi dengan menyatukan halaman judul, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran dalam satu video. Tampilan revisi pada judul video terdapat dalam Gambar 33 dan Gambar 34.



Gambar 33. Tampilan Judul Video Terpisah Sebelum Revisi



Gambar 34. Tampilan Judul Video Menyatu dalam KD Setelah Revisi

- b. Suara narator monoton, ilustrasi banyak siswa dalam petunjuk belajar satu suara, sebaiknya perlu variasi suara. Peneliti telah membedakan karakter suara siswa dengan optimal. Revisi dilakukan dengan tiga orang narator untuk ilustrasi siswa dalam Gambar 35 dan Gambar 36.



Gambar 35. Tampilan Ilustrasi Para Siswa Bersama Guru dalam Petunjuk Belajar dengan Suara Monoton Sebelum Revisi



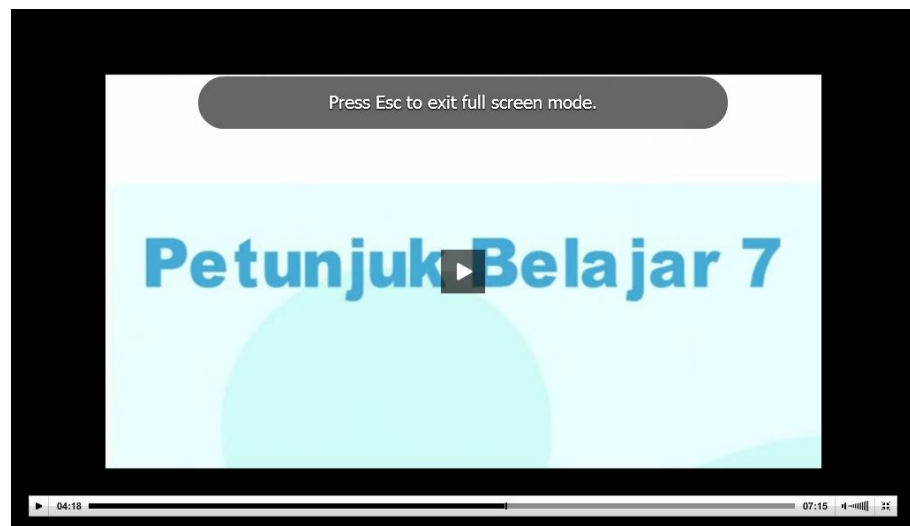
Gambar 36. Tampilan Tiga Narator sebagai Pengisi Suara Ilustrasi Para Siswa Bersama Guru dalam Petunjuk Belajar Setelah Revisi

2. Revisi Tahap Kedua oleh Ahli Media

Revisi tahap kedua dilakukan setelah produk awal dinilai dan mendapat beberapa masukan dari para ahli media. Ahli media yang pertama, yaitu Bapak Rizky, M. Kom. memberi kesimpulan bahwa

program layak untuk diproduksi tanpa revisi. Ahli media yang kedua dan ketiga, yaitu Tejo Nurseto, M. Pd. dan Ali Muhson, M. Pd. memberi kesimpulan bahwa program layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran. Berikut realisasi revisi produk dari saran para ahli media.

- a. Navigasi *full screen* tidak memenuhi semua layar tapi ukurannya tetap sama, sehingga akan mengurangi ukuran tampilan di layar. Peneliti belum dapat memenuhi saran ahli media terkait navigasi *full screen* karena format video FLV adalah format video yang berkesesuaian dengan *Lectora*, memiliki kekurangan dalam tampil penuh pada layar.



Gambar 37. Tampilan *Full Screen* Tidak Memenuhi Semua Layar

- b. Menu terlalu kecil dan warna teks dan *background* kurang kontras, yaitu putih dan abu-abu. Peneliti melakukan revisi sesuai saran dengan memperbesar ukuran menu, memperbarui layout menu, dan mengubah warna teks dan background dengan kontras yaitu putih dan hijau. Tampilan revisi pada menu terdapat dalam Gambar 38 dan Gambar 39.



Gambar 38. Tampilan Menu Sebelum Revisi

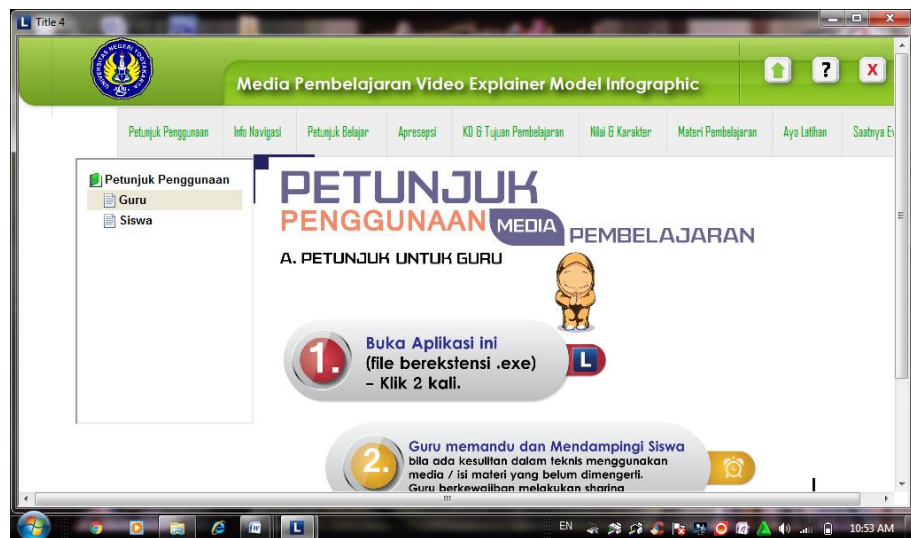


Gambar 39. Tampilan Menu Setelah Revisi

- c. Gambar yang terdapat dalam tulisan petunjuk untuk guru dan petunjuk untuk siswa mengganggu tampilan, sebaiknya dihilangkan. Peneliti melakukan revisi sesuai saran ahli media dengan menghapus gambar petunjuk atau gambar kompas tersebut. Tampilan revisi gambar petunjuk terdapat dalam Gambar 40 dan Gambar 41 sebagai berikut.



Gambar 40. Tampilan Gambar Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi



Gambar 41. Tampilan Gambar Petunjuk Penggunaan Setelah Revisi

- d. Penempatan navigasi kurang rapi, perlu dikumpulkan yang ukurannya hampir sama. Ukuran *font* yang menerangkan navigasi disesuaikan. Tampilan revisi pada navigasi dan ukuran font terdapat dalam Gambar 42 dan Gambar 43 sebagai berikut.



Gambar 42. Tampilan Info Navigasi Sebelum Revisi

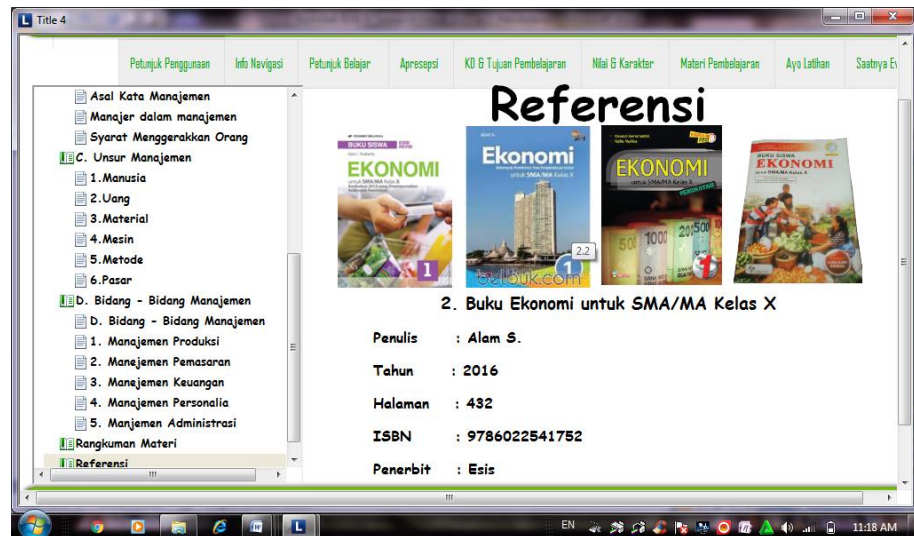


Gambar 43. Tampilan Info Navigasi Setelah Revisi

- e. Penulisan referensi buku tidak seragam. Informasi yang standar harus ada seperti nama pengarang, tahun, judul, tempat terbit dan penerbit. Informasi yang lain dapat ditambahkan asal seragam, seperti nomor ISBN, jumlah halaman. Dikarenakan tampilannya tidak dapat dibuat *full screen* (tidak seperti video), maka informasi terlihat terlalu kecil. Tampilan revisi pada referensi terdapat di Gambar 44 dan Gambar 45.



Gambar 44. Tampilan Referensi Sebelum Revisi



Gambar 45. Tampilan Referensi Setelah Revisi

- f. Penulisan kunci jawaban, yaitu setelah tulisan ayo latihan bagian empat seharusnya kunci jawaban. *User* apabila menekan *next*, kembali ke kunci jawaban. Berdasarkan *flowchart* seharusnya ke bagian evaluasi. Tampilan revisi terdapat dalam Gambar 46 dan Gambar 47.



Gambar 46. Tampilan Kunci Jawaban *Hidden* Sebelum Revisi



Gambar 47. Tampilan Kunci Jawaban Terlihat Setelah Revisi

- g. Pemilihan huruf-huruf artistik dan *sherrif*, sebaiknya diganti huruf *sanssherrif* yang tidak berekor dan bertopi. Pemilihan huruf sesuai dengan teori multimedia berperan meningkatkan daya kognisi siswa terhadap materi pembelajaran. Pemilihan huruf sangat mendukung tampilan media pembelajaran. Tampilan revisi pada pemilihan huruf terdapat dalam Gambar 48 dan Gambar 49 sebagai berikut.

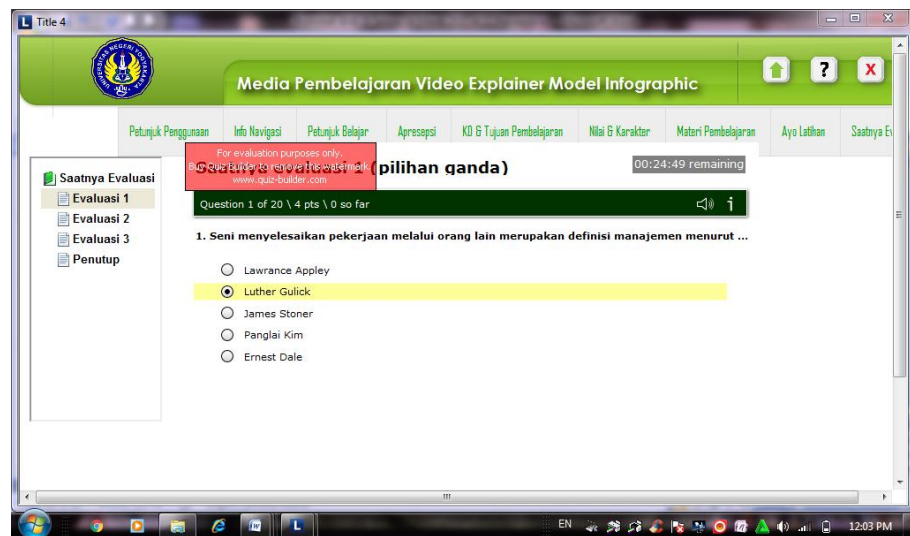


Gambar 48. Tampilan Pemilihan Huruf Sebelum Revisi



Gambar 49. Tampilan Pemilihan Huruf Setelah Revisi

- h. Terdapat *warning* dengan warna *background* merah agak mengganggu, tetapi kalau tidak dapat dihilangkan tidak ada masalah karena esensi materi soalnya terlihat dengan jelas. Berdasarkan saran dari ahli media tersebut peneliti tidak dapat melakukan perubahan. Dikarenakan *warning* dengan warna *background* merah *include* dalam program *Tanida Quiz Builder*. Tampilan *warning* dengan warna *background* merah terdapat dalam Gambar 50.



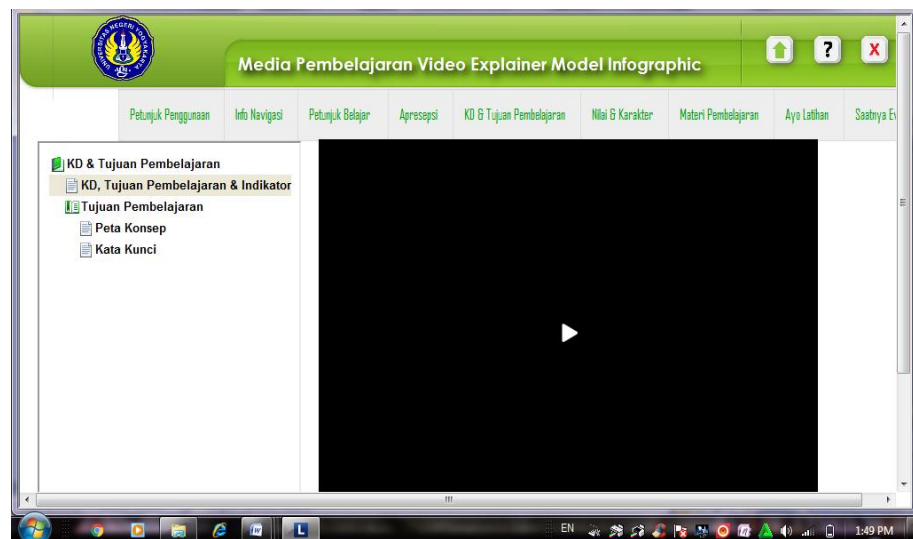
Gambar 50. Tampilan *Warning* dengan Warna *Background* Merah

- i. Penggunaan gambar-gambar kartun sebaiknya diganti dengan gambar-gambar hidup. Peneliti belum dapat melaksanakan saran dari ahli media dikarenakan konsep dan tema yang diambil peneliti adalah animasi kartun. Gambar kartun dapat meningkatkan daya imajinasi siswa dan kreatifitas bagi pembuat media pembelajaran. Video *explainer* model *infographic* dengan gambar kartun kini telah berkembang. Memiliki potensi yang baik dari segi pendidikan, seni, dan teknologi dalam industri ekonomi kreatif.



Gambar 51. Beberapa Kartun Kreatif dalam Video *Explainer*

- j. File video sebaiknya di *auto play* untuk efisiensi. Saran ahli media belum dapat dilakukan karena format video FLV adalah format video yang berkesesuaian dengan *Lectora*. Format video FLV memiliki kekurangan dalam kemampuan *auto play* saat dikemas dalam *Lectora*. Ahli media juga menyarankan untuk menu dalam video yang terus menerus tanpa harus keluar dari *full screen*. Tombol *next* diharapkan ada dalam tampilan video *full screen*. Berikut keterbatasan tampilan format video FLV yang terdapat pada Gambar 52 dan Gambar 53.

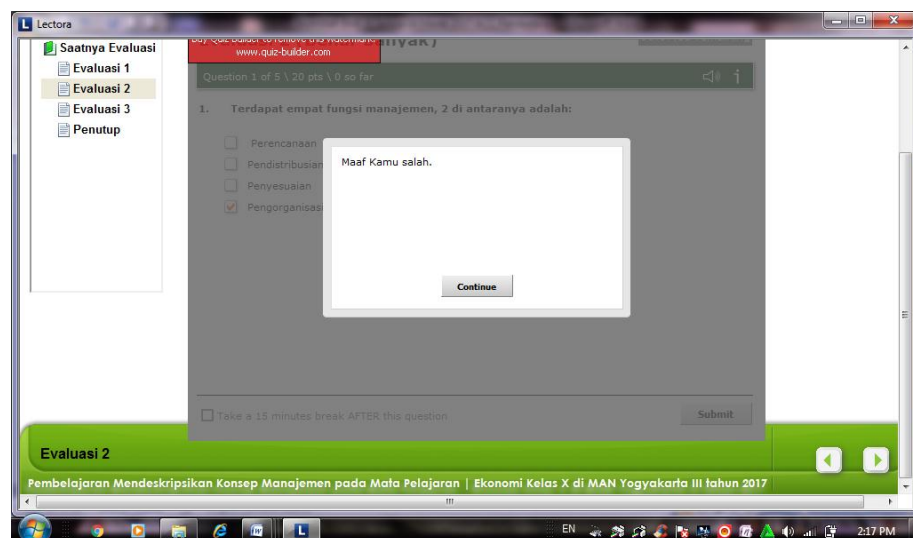


Gambar 52. Tampilan Format Video FLV Tidak Dapat di *Auto Play*



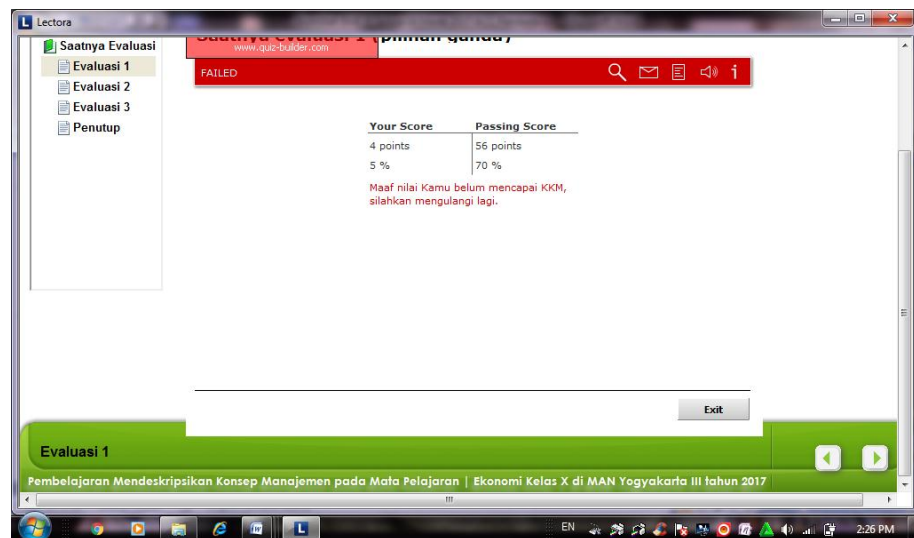
Gambar 53. Tombol *Next* Tidak Terdapat dalam Video *Full Screen*

- k. *Feedback* soal pada saatnya evaluasi bagian diberikan dengan tujuan, siswa dapat mengetahui hasil jawaban dengan segera, sehingga dapat mengerjakan soal-soal berikutnya dengan sungguh-sungguh. Melalui *feedback* siswa dapat mengetahui kemampuan penguasaan materi pembelajaran dan memberi semangat belajar. Tampilan *feedback* terdapat dalam Gambar 54 sebagai berikut.



Gambar 54. Tampilan *Feedback* pada Saat Mengerjakan Evaluasi

- l. Tombol *exit* tidak berfungsi untuk keluar atau ke tahapan berikutnya tapi terhubung ke internet. Peneliti tidak dapat merevisi sesuai saran ahli media dikarenakan keterbatasan program *Tanida Quiz Bulider* apabila dikemas dalam *Lectora Inspire12*. Icon *exit* ada di bagian *header*. Menu menuju evaluasi berikutnya dapat dilakukan dengan tombol *next* pada *footer* atau klik langsung pada menu pilihan evaluasi. Tampilan tombol *exit* pada menu saatnya evaluasi yang terkoneksi langsung pada jaringan internet, terdapat dalam Gambar 55 sebagai berikut.



Gambar 55. Tombol *Exit* pada Saatnya Evaluasi Terkoneksi Internet

m. Saatnya evaluasi bagian yang ketiga, ketika diklik tombol *next* tidak ada perubahan tampilan. Seharusnya terdapat informasi bahwa proses pembelajaran telah selesai. Berdasarkan saran dari ahli media peneliti melakukan revisi dengan menambah sub menu baru, yaitu penutup yang berada di bawah evaluasi ketiga. Tampilan revisi terdapat dalam Gambar 56 dan Gambar 57 sebagai berikut.



Gambar 56. Tampilan Saatnya Evaluasi Sebelum Revisi



Gambar 57. Tampilan Saatnya Evaluasi Setelah Revisi

3. Revisi Tahap Ketiga oleh Guru

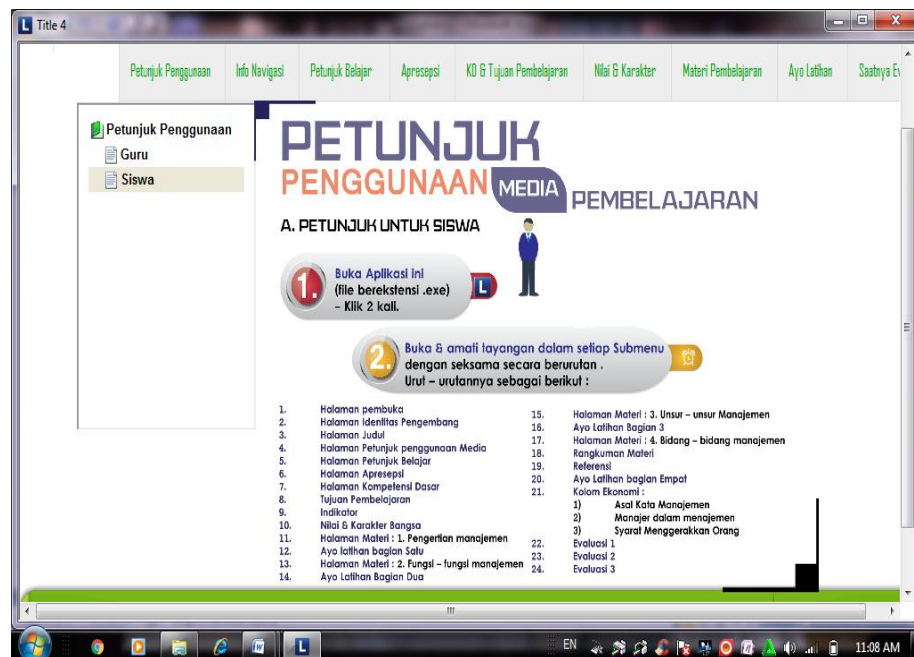
Revisi tahap ketiga dilakukan setelah produk media pembelajaran mendapat penilaian dari para guru mata pelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III. Peneliti melakukan revisi berdasarkan kritik, komentar, dan saran dari para guru. Para guru berperan sebagai praktisi penilai media, terdiri dari guru pertama, kedua, dan ketiga, yaitu Ibu Toni Poerwanti, M. Pd., Bapak Drs. Syarfini, dan Ibu Arini, S. Pd. Ketiga guru memberi kesimpulan bahwa program layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran. Komentar, saran, dan revisi tahap ketiga sebagai berikut.

- a. Kata kunci tidak perlu, sudah ada peta konsep. Sesuai kurikulum, menurut peneliti kata kunci tetap diperlukan. Esensi penyajian kata kunci dan peta konsep berbeda. Peta konsep untuk mengetahui alur atau peta dalam mempelajari isi materi. Kata kunci untuk memberikan kata kunci yang wajib diketahui oleh para siswa setelah mempelajari materi pembelajaran, yaitu sebagai tolak ukur penguasaan isi materi.



b. Rangkuman terlalu panjang, cukup *point-point* atau pokok (disesuaikan dengan tujuan pembelajaran). Peneliti telah membuat rangkuman menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran dalam video *explainer*. Rangkuman disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam *review* materi pembelajaran secara keseluruhan, sebelum mengerjakan latihan-latihan dan evaluasi-evaluasi.

- c. Ayo latihan (1-4) bentuk dan jenis soal mengacu pada karakteristik kurikulum 2013. Proses pembuatan soal-soal pada ayo latihan telah menyesuaikan dengan buku panduan ekonomi kurikulum 2013 edisi revisi. Soal-soal pada ayo latihan merupakan bentuk uji penguasaan materi dengan segera, yaitu setelah mempelajari tiap-tiap sub materi.
- d. Referensi ditambah, tidak hanya dari buku paket sekolah SMA/MA. Keterbatasan waktu penelitian menyebabkan referensi hanya berasal dari dari buku paket saja. Keterbatasan tersebut diberikan nilai-nilai tambahan oleh peneliti dari sisi konten. Peneliti telah melakukan improvisasi isi materi dari buku paket dalam contoh-contoh kontekstual, yaitu aktivitas manajemen di perusahaan. Ilustrasi yang diambil pada perusahaan makanan dan minuman produk dalam negeri yang berbasis UMKM (contoh: Phia Deva dan Es Bang Joe). Ilustrasi manajerial oleh manajer perusahaan juga ditampilkan, seperti aktivitas kepemimpinan, rapat-rapat anggota dewan, dan pemerintahan.
- e. Pola penyajian materi tetap harus mengacu pada pembelajaran kurikulum 2013 (*scientific*). Peneliti telah mengikuti pola penyajian berdasarkan kurikulum 2013. Pola penyajian materi berupa urutan dalam petunjuk penggunaan media pembelajaran, mulai dari apresepsi, halaman materi, latihan-latihan tiap sub materi, dan evaluasi akhir. Pola penyajian ini juga didukung oleh petunjuk belajar yang menggambarkan proses belajar siswa dan mengacu pada kurikulum 2013 (*scientific*) dalam video *explainer*.

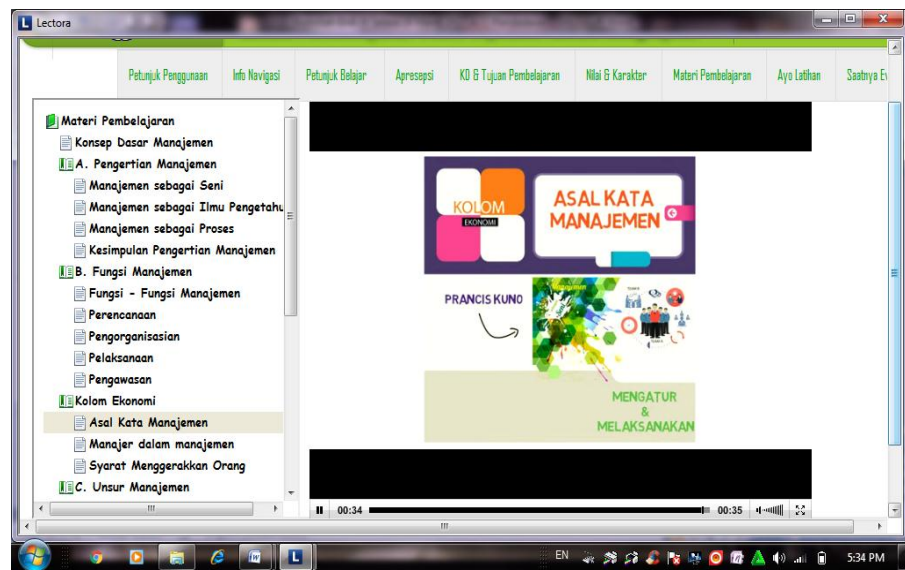


Gambar 60. Pola Penyajian dalam Petunjuk Penggunaan Media Sudah Mengacu Pada Pembelajaran Kurikulum 2013 (*Scientifik*).

- f. Tata letak dari kolom ekonomi sebaiknya masuk ke menu atau *button* materi pembelajaran. Kolom ekonomi berisi informasi pendukung untuk isi materi pembelajaran ekonomi, oleh karena itu disatukan dalam menu materi. Tampilan revisi dari tata letak kolom ekonomi terdapat dalam Gambar 61 dan Gambar 62 sebagai berikut.



Gambar 61. Tampilan Kolom Ekonomi Sebelum Revisi



Gambar 62. Tampilan Kolom Ekonomi Setelah Revisi

- g. Aspek suara, kejelasan narasi. Suara laki-laki masih terasa suara perempuannya, terkesan dibuat-buat. Sesuaikan dengan suara yang siswa laki-laki sebenarnya. Dapat juga memakai suara ibu guru yang asli. Peneliti telah melakukan upaya optimal dalam pendalaman suara karakter siswa laki-laki, walaupun dengan narator perempuan. Suara guru telah dikuatkan dengan karakter guru laki-laki, walaupun dengan beberapa narator perempuan.
- h. Saat memulai atau masuk topik baru ada kata kode suara manusia, sebaiknya diganti saja dengan suara bel atau yang menarik perhatian peserta didik (siswa). Berdasarkan pendapat ahli media kata-kata berupa kode suara manusia tidak menjadi perhatian, artinya bukan merupakan suatu permasalahan. Kode suara manusia menurut peneliti menjadi daya tarik dan perhatian siswa. Saat uji coba berlangsung, kode suara menjadi efek hiburan tanpa mengubah konsentrasi belajar.

- i. Cakupan materi perlu ditambah prinsip-prinsip manajemen. Peneliti telah mengacu pada cakupan materi manajemen berdasarkan buku panduan ekonomi edisi revisi. Materi manajemen yang diambil adalah satu kompetensi dasar. Meliputi empat materi, yaitu pengertian manajemen, fungsi-fungsi manajemen, unsur-unsur manajemen, dan bidang-bidang manajemen. Pada materi manajemen telah mengalami revisi dari segi jumlah jam pelajaran, sebelum revisi adalah 9 jam pelajaran dan setelah revisi adalah 6 jam pelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan dengan buku ekonomi yang menjadi referensi.
- j. Fungsi-fungsi manajemen kalau bisa diterapkan dalam organisasi (perusahaan). Berdasarkan saran guru, peneliti telah menerapkan fungsi-fungsi manajemen dalam organisasi dan perusahaan. Beberapa tampilan penerapan fungsi-fungsi manajemen dalam organisasi atau perusahaan terdapat dalam Gambar 63 sampai Gambar 66 berikut ini.



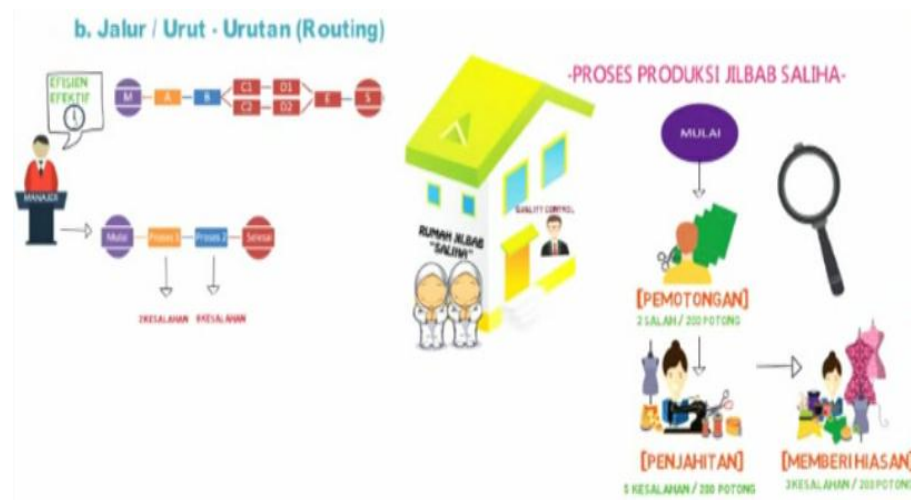
Gambar 63. Tampilan Manfaat Perencanaan pada Perusahaan Konveksi, Proyek Pembangunan Gedung, Kegiatan Pesantren, Kegiatan Sekolah, dan Pelaksanaan Pembangunan Bandar Udara (Fungsi *Planning*)



Gambar 64. Tampilan Bentuk Organisasi pada Usaha Rumah Tangga “Singkong Yati”, UMKM “Phia Deva”, dan Usaha Multi Nasional “Es Bang Joe” (Fungsi *Organizing*)



Gambar 65. Tampilan Contoh Gaya Kepemimpinan Otoriter pada Pembagian Kerja di Perkantoran dan Unit Usaha Cetak Batu Bata, Pimpinan dalam Menggerakkan Para Karyawan (Fungsi *Actuating*)



Gambar 66. Tampilan Jalur atau Urut-urutan (*Routing*) pada Proses Produksi Jilbab “Saliha” (Fungsi *Controlling*)

- k. Suara (narasi) dengan teks ada yang tidak sama. Peneliti tidak menampilkan keseluruhan suara (narasi) dalam teks pada bagian-bagian tertentu, karena untuk efektivitas siswa (berdasarkan teori multimedia dalam menangkap dan memperoleh informasi). Narasi merupakan penjabaran lengkap terkait isi materi, sedangkan *text on screen* berfungsi untuk pelengkap dan mempertegas isi narasi.
- l. Saran, perlu ditambah gambar hidup, jika memang memungkinkan. Peneliti belum dapat melaksanakan saran dari guru, dikarenakan konsep dan tema yang diambil peneliti dalam penelitian ini adalah animasi kartun sederhana menggunakan gambar dua dimensi.
- m. Jangan menyebut merek jika digunakan secara umum. Peneliti memberikan contoh-contoh pada organisasi dan perusahaan dengan tujuan mendekatkan siswa pada isi materi di sekitar siswa. Contoh pada nilai dan karakter, menggunakan gambar dari kegiatan siswa-siswa di MAN Yogyakarta III. Isi materi manajemen mengulas kegiatan

siswa, baik di sekolah dan pesantren di MAN Yogyakarta III. Pada perusahaan Es Bang Joe diberikan dengan tujuan mendekatkan siswa pada lingkungan sekitar. Melalui pengulasan aktivitas dan isi materi yang dekat dengan kehidupan terbukti efektif menarik perhatian siswa mempelajari materi pembelajaran, tanpa menghilangkan konsentrasi siswa. Contohnya, saat uji coba berlangsung beberapa siswa berkomentar spontan yang positif, membangun semangat mereka baik dalam belajar dan berbisnis pada masa yang akan datang. Saat nilai dan karakter, terdapat siswa yang berkomentar, “pertukaran pelajar ke Malaysia, menang lomba, ingin sekali aku, seperti kakak-kakak kelas yang hebat”. Saat contoh kegiatan jadwal pondok, terdapat siswa yang berkomentar, “aku harus tidak telat ke sekolah, apalagi pondoknya dekat”. Saat contoh perusahaan Es Bang Joe terdapat siswa yang berkomentar, “es nya enak, pengusahanya hebat, cabangnya banyak”.

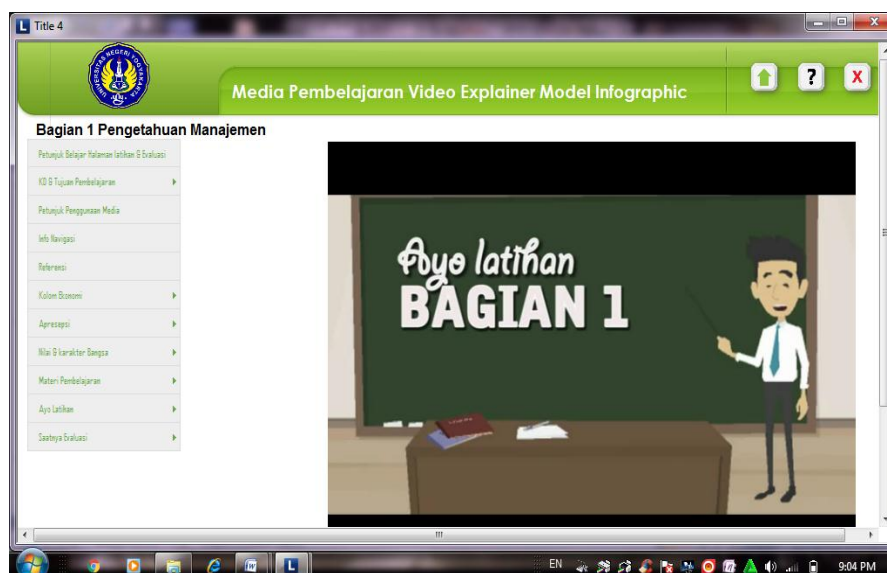
4. Revisi Tahap Keempat oleh Siswa pada Uji Coba Satu-Satu

Revisi tahap keempat dilakukan berdasarkan penilaian kegiatan pembelajaran menggunakan video *explainer* hasil pengembangan, komentar, dan saran dari 3 siswa pada uji coba satu-satu. Berdasarkan hasil uji coba satu-satu yang telah dilakukan, komentar, saran, dan revisi yang dilakukan sebagai berikut.

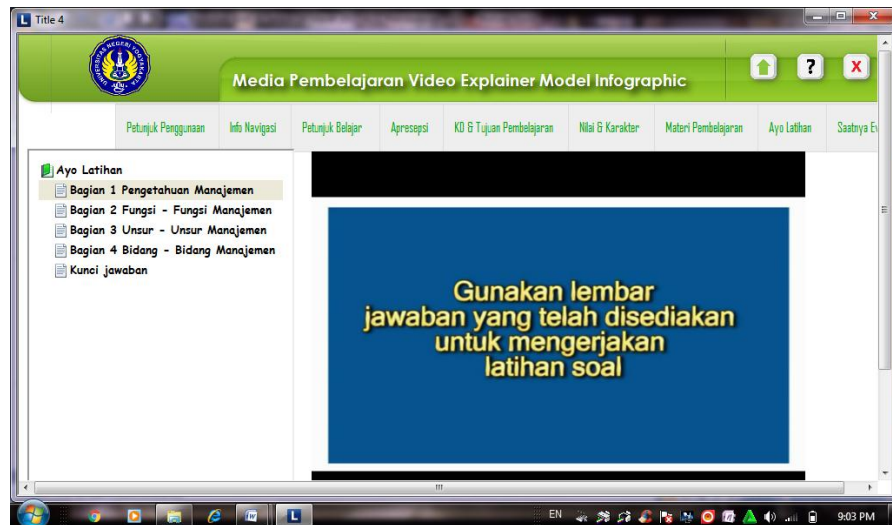
- a. Musik pada *background* terlalu membuat kantuk, mungkin bisa diganti dengan instrumental yang agak semangat namun masih bisa membuat otak tenang untuk belajar seperti *figth song*. Peneliti telah memilih

musik instrumental yang sesuai dengan teori multimedia untuk pembelajaran, yaitu musik yang menyatu dan sesuai dengan ritme detak jantung manusia. Pemilihan musik *background* dalam video *explainer* telah mengikuti saran dari ahli media, sehingga pilihan musik *background* sudah optimal.

- b. Kalimat pemberitahuan pengerjaan soal ayo latihan di lembar kertas sebaiknya disampaikan sebelum ayo latihan. Peneliti telah memberikan arahan ini pada video ilustrasi petunjuk belajar, tetapi untuk mengingatkan kembali, kalimat pemberitahuan disampaikan ulang dalam video awal tiap-tiap ayo latihan. Tampilan revisi pemberitahuan pengerjaan soal ayo latihan terdapat dalam Gambar 67 dan Gambar 68 sebagai berikut.



Gambar 67. Tampilan Video Awal pada Ayo latihan Tanpa Petunjuk Pengerjaan Soal Sebelum Revisi



Gambar 68. Tampilan Video Awal pada Ayo latihan Dilengkapi Petunjuk Pengerjaan Soal Setelah Revisi

5. Revisi Tahap Kelima oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Revisi tahap kelima dilakukan berdasarkan penilaian kegiatan pembelajaran menggunakan video *explainer* hasil pengembangan, komentar, dan saran dari 6 siswa pada uji coba kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang telah dilakukan, komentar, saran, dan revisi yang dilakukan sebagai berikut.

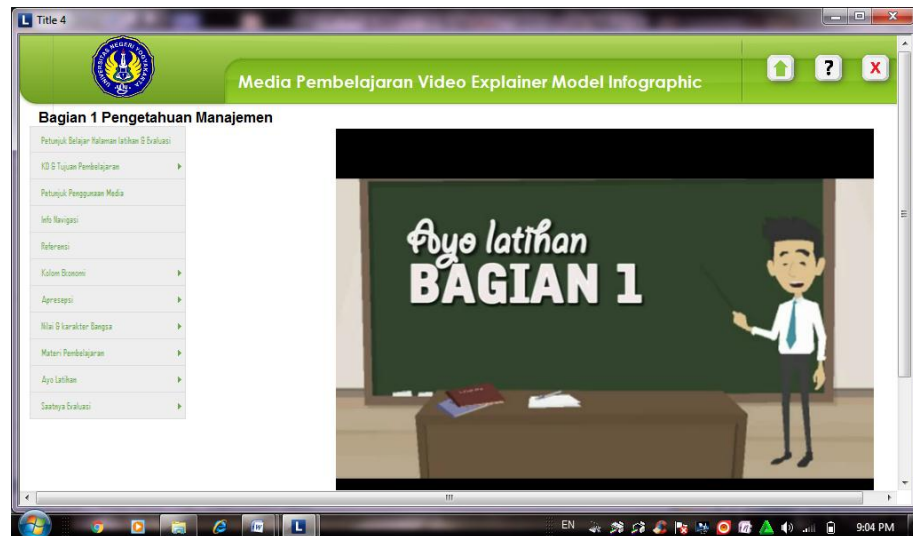
- a. Pembelajaran memakai video bagus, tetapi tidak semua siswa mempunyai laptop. Sarannya, lebih baik memakai aplikasi di android yang kebanyakan siswa memiliki. Menurut hasil diskusi peneliti dan guru diperoleh hasil bahwa pembelajaran dengan media video dalam komputer atau laptop lebih baik dari *Hand Phone Andorid*. Tingkat fokus siswa dapat lebih terarah pada isi materi pembelajaran, apabila menggunakan *Hand Phone Andorid* siswa dapat tergiur pada aplikasi lain seperti *Line*, *Instagram*, *Facebook*.

- b. Saat latihan soal sebaiknya tidak memakai musik *backsound*. Peneliti tetap menggunakan musik *backsound*, karena mengakomodasi keragaman modalitas beragam siswa, salah satunya auditori. Siswa dengan modalitas auditori mudah belajar dan mengerjakan soal-soal ketika terdapat musik *backsound* berupa instrumental.

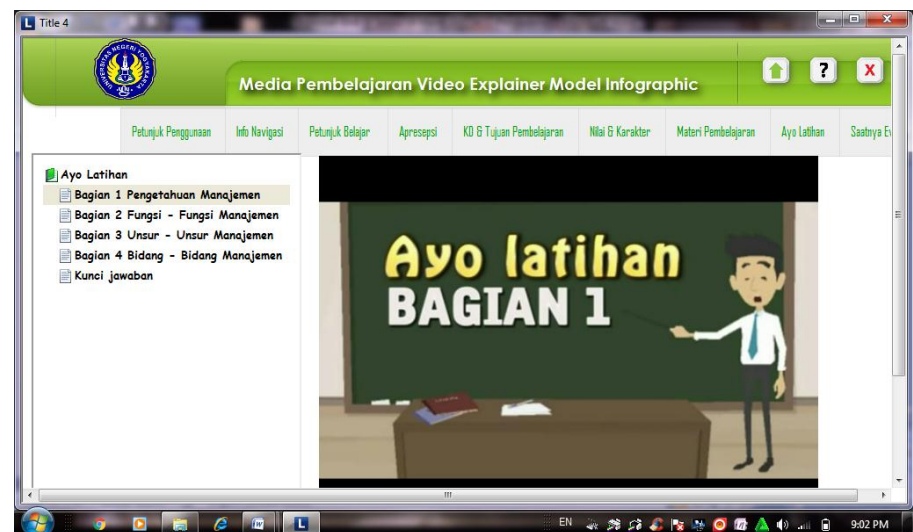
6. Revisi Tahap Keenam oleh Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

Revisi tahap keenam merupakan revisi terakhir selama proses pengembangan media pembelajaran video *explainer*. Revisi tahap keenam dilakukan berdasarkan penilaian kegiatan pembelajaran menggunakan video *explainer* hasil pengembangan, komentar, dan saran dari 26 siswa pada uji coba kelompok besar. Pada tahap uji coba kelompok besar, peneliti tidak banyak melakukan perbaikan. Dikarenakan pada tahap ini para siswa berpendapat program telah baik, efektif, dan tidak ditemukan permasalahan yang fundamental. Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, komentar, saran, dan revisi yang dilakukan sebagai berikut.

- a. Warna tulisan dibuat supaya lebih menarik. Peneliti telah melakukan revisi dalam warna tulisan dari yang semula tulisan dalam satu layar berwarna putih menjadi dua warna yang berbeda, yaitu kuning dan putih. Tampilan revisi warna tulisan terdapat dalam Gambar 69 dan Gambar 70 sebagai berikut.



Gambar 69. Tampilan Warna Tulisan Putih Sebelum Revisi



Gambar 70. Tampilan Warna Tulisan Kuning-Putih Setelah Revisi

- b. Bab dalam materi pembelajaran sebaiknya dijadikan satu. Peneliti melakukan pemotongan dalam video pendek, bertujuan memudahkan para siswa mempelajari isi materi secara bertahap, sehingga informasi diterima dengan baik. Para siswa dapat bertanya kepada guru pendamping terhadap materi yang belum dimengerti, secara bertahap dari sub materi satu ke sub materi berikutnya. Melalui tahapan ini penguasaan terhadap isi materi pembelajaran terukur dengan baik.

D. Kajian Produk Akhir

Hasil akhir produk dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran berbentuk video *explainer* yang dikemas dalam *software Lectora Inspire 12*. Materi yang disajikan adalah materi manajemen. Peneliti menggunakan model pengembangan Dick&Carey sebagai referensi, terdiri dari sepuluh tahap, yaitu analisis kebutuhan dan tujuan pembelajaran, analisis pembelajaran, analisis pembelajar (siswa) dan konteks, merumuskan tujuan performansi atau unjuk kerja, mengembangkan instrumen atau alat tes, mengembangkan strategi pembelajaran, mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, merancang dan melakukan evaluasi formatif, melakukan revisi, dan melakukan evaluasi sumatif.

Kelayakan media pembelajaran video *explainer* ditinjau dari enam aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek isi materi, aspek komponen video, aspek tampilan dan penyajian, aspek suara, dan aspek pemrograman. Berdasarkan keseluruhan tahap pengembangan dalam pembahasan di Bab IV, diperoleh hasil penilaian rata-rata “Baik” dan “Sangat Baik” yang berarti video *explainer* “Layak” digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA/MA. Media pembelajaran berbentuk video *explainer* layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi di MAN Yogyakarta III dengan revisi sesuai saran.

Video *explainer* secara keseluruhan mendapat respon positif dari para siswa pada saat uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Beberapa komentar positif para siswa, yaitu media menarik,

kreatif, unik, baru, beda, efektif, sesuai untuk belajar secara mandiri, dan siswa merasa *enjoy* ketika belajar. Video *explainer* apabila dikaji lebih rinci dari temuan serangkaian uji coba, memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut.

1. Video *explainer* yang dikembangkan didesain sendiri oleh peneliti dalam gambar-gambar yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari, sehingga isi materi mudah untuk dimengerti oleh siswa.
2. Video *explainer* yang dihasilkan berbentuk *software* yang dikemas dalam *Lectora Inspire 12* dapat digunakan belajar secara mandiri oleh para siswa di sekolah dan rumah.
3. Video *explainer* mata pelajaran ekonomi pada materi manajemen efisien dan objek-objek multimedia yang ditampilkan menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi materi pembelajaran.
4. Video *explainer* memiliki komponen lengkap yang memudahkan guru dalam merencanakan pembelajaran, sehingga terarah, sistematis, efisien, dan mampu menciptakan nilai kebaruan (*novelty*). Komponen tersebut, yaitu info navigasi, petunjuk belajar, petunjuk penggunaan media untuk guru dan siswa, nilai dan karakter, peta konsep, kata kunci, kompetensi dasar, indikator pembelajaran, tujuan pembelajaran, apresepsi, materi pembelajaran, kolom ekonomi, rangkuman, latihan soal, dan evaluasi.
5. Produk media telah disusun dengan menyesuaikan kurikulum 2013 yang berlaku di MAN Yogyakarta III, sehingga memudahkan guru merencanakan dan mengaplikasikan dalam pembelajaran.

Saran dari para siswa paling banyak di aspek suara. Aspek suara tersebut, yaitu musik *background* dan suara narator. Video *explainer* apabila dikaji lebih rinci dari tahapan uji coba, memiliki kekurangan-kekurangan sebagai berikut.

1. Musik *background* instrumental yang telah mendapatkan rekomendasi dari ahli media kurang mendapatkan respon positif dari para siswa, karena para siswa menginginkan musik yang lebih bersemangat.
2. Suara narator pada penguatan karakter tokoh kurang optimal, karena para siswa mendengar karakter laki-laki masih terisi oleh suara perempuan.

Pembahasan berupa kajian produk akhir merupakan konfirmasi antara kajian teori dengan temuan uji di lapangan. Berdasarkan kelebihan dan kekurangan produk di atas, maka pengembangan media dapat menjawab permasalahan pada Bab I. Pembelajaran dengan menggunakan video *explainer* terbukti lebih efektif, efisien, kreatif, dan menyenangkan dibanding dengan pembelajaran konvensional. Efektivitas penggunaan video *explainer* bergantung pada pembelajaran yang dilakukan, teknik mengajar guru, penguasaan komputer guru dan siswa, serta kesiapan siswa dalam belajar.

E. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan peneliti dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* sebagai berikut.

1. Keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya sehingga produk yang dihasilkan masih termasuk hasil pengembangan tingkat pemula yang mencakup satu kompetensi dasar.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan belum sepenuhnya interaktif.
3. Serangkaian tahapan uji coba produk media pembelajaran belum menggunakan *pretest* dan *posttest*.
4. Uji coba produk media pembelajaran belum dilakukan dengan uji efektivitas melalui kelas kontrol yang berebeda.
5. Soal-soal yang terdapat dalam latihan dan evaluasi belum dilakukan anlaisis terhadap butir-butir soal.
6. Penelitian yang dilakukan hanya sebatas pada satu sekolah saja, yaitu MAN Yogyakarta III, sehingga penyusunan produk hanya berdasarkan pada analisis kebutuhan satu sekolah tersebut.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dari keseluruhan proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* bertujuan untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen. Video *explainer* dikembangkan menggunakan beberapa *software*, yaitu: *Adobe Illustrator CS 6*, *Sparkol Video Scribe*, *Adobe Premiere Pro*, *Go Animate*, *Camtasia*, *Format Factory*, *Tanida Quiz Builder*, dan *Lectora Inspire 12*.
2. Media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* “Layak” digunakan untuk membantu proses pembelajaran ekonomi kelas X materi manajemen. Kelayakan media pembelajaran video *explainer* model *infographic* ditinjau dari enam aspek, yaitu aspek pembelajaran, aspek isi materi, aspek komponen video, aspek tampilan dan penyajian, aspek suara, serta aspek pemrograman.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Peneliti menyarankan untuk meningkatkan kualitas dan manfaat dari hasil pengembangan produk media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic*, maka perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ekonomi di kelas atau di laboratorium komputer dengan guru atau tanpa guru.
2. Media pembelajaran berbentuk video *explainer* juga dapat digunakan dalam penyampaian materi atau dimanfaatkan sebagai referensi guru dalam mengajar, penggunaanya dapat dikombinasikan dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan lain sebagainya.
3. Media pembelajaran berbentuk video *explainer* dapat digunakan oleh siswa belajar secara mandiri di rumah, juga dapat digunakan untuk mendalami materi sebelum diajarkan oleh guru di kelas dan *review* materi pembelajaran sesudahnya.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Diseminasi Produk Lebih Lanjut

Diseminasi atau penyebaran produk hasil pengembangan berbentuk video *explainer* model *infographic* dilakukan dengan berbagai cara. Penyebarluasan pada lingkup yang sempit dan luas sebagai berikut.

- a. Penyebarluasan dalam kelas-kelas untuk tiap siswa dapat dilakukan dengan duplikasi media menggunakan *flash disk* atau *compact disk*.
- b. Penyebarluasan melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran Ekonomi.
- c. Penyebarluasan melalui mengikutsertakan dalam pameran produk pendidikan atau ajang kompetisi yang ada di lingkup universitas, kabupaten, nasional, atau bahkan internasional.

- d. Penyebarluasan produk melalui media-media elektronik, tetapi terlebih dahulu menyesuaikan format, contohnya dalam *You Tube*, *Website* dinamis, aplikasi *Android*, dan bahkan *Apss Store*. Sehingga menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara luas.

2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut dari media berbentuk video *explainer* model *infographic* dapat dilakukan dengan berbagai cara. Pengembangan produk lebih lanjut dilakukan dengan menambah kapasitas keilmuan dan keterampilan peneliti, kecanggihan teknologi, waktu penelitian dan pengembangan, jumlah tim pengembang, serta biaya. Rincian teknis pengembangan produk lebih lanjut sebagai berikut.

- a. Video *explainer* dapat dikembangkan pada materi yang lebih luas, yaitu kompetensi dasar atau standar kompetensi yang relevan dengan waktu pengembangan yang lebih lama, sehingga tidak hanya mencakup satu kompetensi dasar.
- b. Proses mendesain rancangan produk (ilustrasi dan *storyboard*), pembuatan media, dan revisi dapat dilakukan dengan lebih optimal, sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih baik dan efektif.
- c. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut seperti penelitian tindakan kelas (PTK) atau penelitian eksperimen yang melibatkan kelas kontrol untuk mengukur tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran berbentuk video *explainer* model *infographic* terhadap kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media.

- d. Serangkaian uji coba sebaiknya dilaksanakan di beberapa sekolah, sehingga dapat mengukur dan menguji kelayakan media dan menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas.
- e. Pengembangan media pembelajaran memungkinkan untuk terus dikembangkan dalam bentuk media pembelajaran berbantuan komputer lainnya. Pengembangan produk disesuaikan dengan kemajuan teknologi yang ada, biaya produksi, kemampuan tim pengembang, gambaran penguasaan teknologi oleh calon *user*, fleksibilitas, efektifitas, dan efisiensi. Melalui media yang terkoneksi jaringan internet secara gratis atau berbayar. Sehingga memiliki manfaat dari segi pendidikan dan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman A. Ghani. (2008). *Pengaruh Tes Formatif dan Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMA di DKI Jakarta*. Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. 8, 163-177..
- Agus Suprijono. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Andi Prastowo. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif: Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ari Sudarmawan. (1999). *Teori Ekonomi Mikro*. Yogyakarta: BPFE.
- Arief S. Sadiman. (2005). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arni Fajar. (2005). *Portofolio dalam pelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Atwi Suparman. (2014). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Depdikbud. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Dambil pada tanggal 29 Januari 2012 Pukul 20.00 WIB, dari <http://dc218.4shared.com/download/vj4M9KI0/5PENGEMBANGANBAHANAJAR.rar?tsid=20120227-061731-a8f2e27>.
- Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi Salma Prawiradilaga. (2012). *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Etta Mamang Sangadji & Sopiah. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Eko Purto Widyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Endang Mulyatiningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Enik Normasari. (2009). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA*. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Erman Suherman, dkk. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA UPI.
- Hamzah B, dkk. (2010). *Desain Pembelajaran*. Bandung: MQS.
- Irwan Saputra. (2014). *Implementasi Animasi 2D dan Video Explainer pada Iklan Televisi Komunitas Sedekah Buku*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta.
- Iwan Binarto. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Jhon D. Latuheru. (1988). *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kemendikbud. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81, Tahun 2013, tentang Pembelajaran Kurikulum 2013*.
- Margaret E. Gredler. (2013). *Learning and Instruction*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhammad Ngalim Purwanto. (2007). *Ilmu Pendidikan Teori dan Praktis*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Muhammad Thobroni. (2015). *Belajar&Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhammad Tofa Nurcholis. (2011). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Pengendali Magnetik di Balai Pendidikan Teknik (BLPT) Yogyakarta*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta.
- Munir. (2013). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sudjana&Ahmad Rivai. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: CV Sinar Baru.

- Nasution S. (2003). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: BumiAksara.
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.
- Nindya Fauziah. (2013). *Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sebagai Penunjang Pembelajaran CTL di SMA*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nurul Zuriah. (2007). *Metode Penelitian Sosial dan Pendidikan Teori Aplikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Oemar Hamalik. (1982). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Alumni.
- Punaji Setyosari. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional. (1990). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- _____. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Puskurbuk. (2016). *Mata Pelajaran Ekonomi untuk SMA/MA*. Diambil pada tanggal 6-8 januari 2016 Pukul 10.55 WIB, dari <http://www.puskurbuk.net/inc/si/SMA/ekonomi.pdf>.
- Raymond H. & Simamora. (2009). *Buku Ajar Pendidikan Dalam Keperawatan*. Jakarta: EGC.
- Retna Widyasrini. (2011). *Pengembangan Model Bahan Ajar Konstruktivistik Berbasis Lokal Mata Pelajaran Ekonomi Guna Menunjang Pelaksanaan Pembelajaran CTL di SMA*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Richard E. Mayer. (2009). *Multimedia Learning: Prinsip-Prinsip dan Aplikasi*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Rizky. (2014). *Analisis dan Pembuatan Media Ensiklopedia Pramuka Siaga Menggunakan IBook Author pada Ipad*. Skripsi. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, STMIK AMIKOM Yogyakarta, Yogyakarta..
- Saifuddin Azwar. (2011). *Tes Prestasi: Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*: UNY Press.

- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Ekonomi dan Pendidikan*, 8, 19-35 .
- Titi Wijayanti. (2016). *Pengembangan Media Game Ular Tangga Ekonomi untuk Meningkatkan Minat Belajar Ekonomi Kelas X SMAN 1 Sedayu*. Skripsi sarjana, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Walter Dick&Lou Carey. (1978). *The Systematic Design of Instruction*. Texas: Foresman.
- Wina Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Woro Winuhasih. (2016). *Pengembangan Media Filmstrip untuk Pembelajaran menulis Teks Eksplanasi untuk Peserta Didik Kelas VII SMP*. Tesis magister, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. RPP Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Materi Manajemen

MAN YOGYAKARTA III SLEMAN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2016/2017

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP) Uji Coba Produk Pengembangan Media Pembelajaran *Video Explainer Model Infographic*

Sekolah	:MAN Yogyakarta III
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: X/2
Materi Pokok	: Manajemen
Sub Materi	: 1. Pengertian manajemen 2. Unsur-unsur manajemen 3. Fungsi-fungsi manajemen 4. Bidang-bidang manajemen
Alokasi Waktu	: 3 JP (135 menit)

A. Kompetensi Inti

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

B. Kompetensi Dasar

KD 3.7 Mendeskripsikan konsep manajemen.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi.

- 3.7.1 Mendeskripsikan pengertian manajemen.
- 3.7.2 Medeskripsikan fungsi-fungsi manajemen.

3.7.3 Menjelaskan unsur-unsur manajemen.

3.7.4 Mengidentifikasi bidang-bidang manajemen.

D. Deskripsi Materi Pembelajaran

Materi berdasarkan fakta

1. Perencanaan merupakan proses dasar dalam manajemen untuk menentukan tujuan dan langkah-langkah yang harus dilakukan agar tujuan dapat tercapai. Pembuatan jembatan layang (*fly over*) adalah salah satu bentuk konstruksi yang dihasilkan dari perencanaan matang.
2. Berdasarkan hasil riset pasar, diketahui bahwa selera konsumsi mobil masyarakat Indonesia saat ini bergeser ke mobil berkapasitas penumpang banyak. Riset pasar merupakan indikator pemberian informasi yang mempengaruhi segala bidang.

Materi berdasarkan konsep

1. Manajemen adalah proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengendalian kegiatan anggota organisasi dan proses penggunaan sumber daya organisasi lainnya untuk mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan.
2. Unsur-unsur manajemen

Unsur-unsur manajemen dapat dibagi atas enam unsur sebagai berikut.

a. Manusia (*Men*)

Manusia merupakan salah satu unsur penting dalam manajemen, karena akar dari kegiatan dalam sebuah perusahaan atau organisasi adalah manusia. Manusia membuat tujuan dan manusia pula yang melakukan proses untuk mencapai tujuannya. Uang, mesin, bahan, dan metode tidak akan berguna jika manusia tidak mengetahui bagaimana menggunakannya dengan benar.

b. Uang (*Money*)

Uang diperlukan dalam menjalankan suatu organisasi atau perusahaan. Uang digunakan untuk membeli mesin, membayar biaya operasional, seperti gaji tenaga kerja, listrik, air, dan tagihan telepon. Kesuksesan dari sebuah manajemen adalah bagaimana

mengelola dan mengatur keuangan dengan baik agar tujuan suatu organisasi atau perusahaan dapat tercapai.

c. Bahan (*Materials*)

Bahan sangat diperlukan dalam penciptaan produk. Bahan terdiri dari bahan setengah jadi (*raw material*) dan bahan jadi. Dunia usaha membutuhkan manusia yang ahli dalam bidangnya dan dapat menggunakan bahan/materi-materi sebagai salah satu sarana untuk mencapai hasil yang lebih baik. Contohnya dalam produksi padi atau jagung. Keberadaan bibit, pupuk, dan pestisida merupakan bahan produksi yang harus diperhatikan kualitasnya.

d. Mesin (*Machines*)

Penggunaan mesin di era digital membawa kemudahan, menciptakan efisiensi kerja, menekan biaya, dan menciptakan keuntungan. Akan tetapi, di negara-negara berkembang dengan banyak penduduk, penggunaan mesin kurang direkomendasikan dalam produksi barang dan jasa. Hal ini disebabkan karena di negara berkembang tenaga kerja lebih murah, dengan padat karya angka pengangguran dapat dikurangi.

e. Metode (*Methods*)

Metode sangat penting untuk mencapai tujuan organisasi. Pelaksanaan kerja memerlukan metode, strategi atau cara kerja. Metode mengacu pada teknologi atau teknik produksi. Metode dilaksanakan dengan memberikan berbagai pertimbangan-pertimbangan kepada sasaran, fasilitas yang tersedia, penggunaan waktu, uang, dan kegiatan usaha. Sehingga tercipta efisiensi, efektivitas, dan hasil yang berkualitas.

f. Pasar (*Market*)

Setiap kegiatan produksi selalu ada hasil yang dicapai, salah satunya produk dan jasa. Produk dan jasa tersebut harus memiliki pasar agar menghasilkan keuntungan. Pasar dipengaruhi oleh permintaan dan penawaran dari masyarakat. Agar pasar dapat dikuasai, maka kualitas dan harga barang atau jasa harus sesuai dengan selera konsumen dan

daya beli (kemampuan) konsumen. Selain itu, cara mencari dan mempertahankan pasar yang sudah ada merupakan hal yang penting dilakukan dalam kegiatan manajemen.

3. Bidang-bidang manajemen

Bidang-bidang manajemen dapat dibagi atas lima bidang sebagai berikut.

a. Manajemen produksi

Hal-hal yang menjadi pembahasan manajemen produksi adalah menyangkut perancang sistem produksi dan pengendalian sistem produksi.

b. Manajemen pemasaran

Hal-hal yang menjadi pembahasan manajemen pemasaran adalah riset pasar, segmentasi, *targeting*, *positioning*, bauran pemasaran, dan kepuasan pelanggan.

c. Manajemen keuangan

Hal-hal yang menjadi pokok bahasan manajemen keuangan adalah manajemen sumber dana, manajemen penggunaan dana, dan pengawasan penggunaan dana.

d. Manajemen personalia

Hal-hal yang dibahas pada manajemen personalia adalah penerimaan pegawai, penilaian pegawai, promosi, mutasi, dan motivasi.

e. Manajemen administrasi

Hal-hal yang dibahas pada manajemen administrasi adalah pengadministrasian kegiatan, pemakaian alat-alat perkantoran, dan pemeliharaan organisasi.

Materi berdasarkan prinsip

1. Pengertian manajemen

a. Pengertian manajemen ditinjau dari segi seni dikemukakan oleh Mary Parker Follett. Follett mengatakan bahwa manajemen adalah seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain.

b. Gulick menyatakan bahwa manajemen sebagai bidang pengetahuan yang berusaha secara sistematis memahami mengapa dan bagaimana

manusia bekerjasama untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kemanusiaan.

- c. James A.F. Stoner. Stoner menyatakan bahwa manajemen sebagai proses perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengawasan kegiatan anggota serta tujuan penggunaan organisasi yang sudah ditentukan.
2. Fungsi manajemen menurut George Terry yaitu perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan. Fungsi manajemen disusun dan diarahkan sedemikian rupa untuk mencapai tujuan tertentu.
 - a. Perencanaan (*Planning*)

Perencanaan merupakan suatu fungsi manajemen yang paling utama. Pada urutan kegiatan, perencanaan merupakan awal kegiatan. Fungsi yang lain akan bekerja setelah diberi arahan oleh bagian perencanaan. Oleh karena itu, perencanaan merupakan proses dasar manajemen untuk menentukan tujuan dan langkah-langkah yang harus dilakukan agar tujuan dapat tercapai.
 - b. Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian diartikan keseluruhan proses pengelompokan orang-orang, alat-alat, tugas, tanggung jawab, dan wewenang sedemikian rupa sehingga tercipta kesatuan yang dapat digerakkan dalam rangka mencapai tujuan.
 - c. Pelaksanaan (*Actuating*)

Pelaksanaan atau tindakan adalah suatu fungsi manajemen untuk menggerakkan orang-orang agar bekerja sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Banyak orang mengambil kesimpulan bahwa fungsi manajemen pelaksanaan merupakan fungsi yang paling penting karena berhubungan dengan sumber daya manusia. Pimpinan organisasi harus dapat memberi motivasi sehingga setiap orang mau bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan.

d. Pengawasan (*Controlling*)

Pengawasan merupakan fungsi yang penting pada suatu organisasi. Pengawasan bukan merupakan keinginan untuk mencari-cari kesalahan. Pengawasan merupakan tugas untuk mengoreksi kesalahan yang terjadi demi tercapainya tujuan organisasi. Henry Fayol dalam bukunya *General Industrial Management* mendefinisikan pengawasan sebagai tindakan meneliti apakah segala sesuatunya telah tercapai atau berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan.

E. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Metode pembelajaran berbasis komputer (CAI) model *drill and practice*.
2. Ceramah.
3. Tanya jawab.

F. Karakter Kebangsaan

Nilai-nilai karakter kebangsaan dari pembelajaran ini adalah sebagai berikut.

1. Disiplin.
2. Demokratis .
3. Tanggung jawab.
4. Menghargai prestasi.
5. Bersahabat/komunikatif.

G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

No.	Tahap Kegiatan	Uraian
1.	Pendahuluan (20 menit)	<ol style="list-style-type: none">a. Guru membuka pembelajaran dengan salam.b. Guru mengawali pembelajaran di kelas dengan berdoa.c. Guru melakukan presensi untuk mengetahui kehadiran siswa di dalam kelas.d. Guru memeriksa kebersihan kelas dan kerapian siswa.e. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan rancangan penilaian.g. Guru menyampaikan garis besar cakupan materi tentang apa yang akan dilakukan siswa untuk

		<p>menguasai pembelajaran dengan baik.</p> <p>h. Guru memberikansoal prates kepada siswa.</p>
2.	Kegiatan Inti (112 menit)	<p>a. Mengamati (PemberianRangsangan/<i>Stimulation</i>) Siswa mengamati media pembelajaran berupa video <i>explainer</i> model <i>infographic</i>berjudul “Mendeskripsikan Konsep Manajemen”.</p> <p>b. Menanya(Mengidentifikasi Masalah/<i>Problem Statement</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa menuliskan pertanyaan-pertanyaan di lembar yang telah disediakan tentang informasi yang tidak dipahami dari apa yang diamati berkaitan dengan pengertian manajemen, unsur-unsur manajemen, fungsi-fungsi manajemen dan bidang-bidang manajemen. Pertanyaan yang ditulis siswa menjadi dasar untuk mencari informasi lebih lanjut berkaitan dengan materi tersebut. Siswa mengumpulkan lembar pertanyaan tersebut kepada guru. 2) Guru menyeleksi pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. <p>c. Mencoba/Mengumpulkan Data (<i>Data Collection</i>) Setiap siswa bertugas mencatat informasi penting yang ada dalam tayangan video.</p> <p>d. Mengasosiasi/MenganalisisData/Menalar (<i>Data Processing</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru memberikan kesempatan terlebih dahulu kepada siswa secara klasikal untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dikumpulkan dalam lembar pertanyaan. Melalui mekanisme mengangkat tangan bagi yang bersedia menjawab. Guruselanjutnya mempersilahkan siswa untuk mengemukakan pendapat. 2) Guru memberikan penilaian keaktifan siswa, bagi siswa yang berani mengemukakan pendapat. 3) Siswa lainnya dibantu oleh guru membenarkan jawaban yang salah dan menyempurnakan jawaban yang dianggap mendekati benar. <p>e. Mengkomunikasikan (<i>Verification</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Para siswa dengan bimbingan dari guru mengambil simpulan atas pengertian manajemen, unsur-unsur manajemen, fungsi-

		<p>fungsi manajemen dan bidang-bidang manajemen.</p> <p>2) Gurumemberikan soal pascates kepada siswa untuk dikerjakan.</p> <p>3) Guru membagikan angket kepada para siswa sebagai suatu bentuk penilaian terhadap pengembangan media pembelajaran video <i>explainer</i> model <i>infographic</i> yang berjudul “Mendeskripsikan Konsep Manajemen”.</p>
3.	Penutup (3 menit)	<p>a. Guru memberikan penguatan positif kepada para siswa untuk rajin belajar dan memanfaatkan waktu (manajemen waktu) dengan mengikuti kegiatan-kegiatan yang bermanfaat sesuai minat dan bakat (contohnya: ekstra kurikuler sekolah Pramuka, KIR, PMR, OSIS, Rohis, Musik, Badminton, Basket, Tahfidz, Tonti, Tari, Karawitan, Jurnalistik, dan lain sebagainya).</p> <p>b. Siswa mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan doa syukur.</p> <p>c. Guru menyampaikan salam penutup dalam mengakhiri pembelajaran.</p>

H. Penilaian

Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

1. Penilaian sikap
2. Pengetahuan

Instrumen penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan terlampir.

No	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Penilaian	Instrumen & Pedoman Penskoran
1.	<p>Sikap.</p> <p>a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan</p> <p>b. Toleran terhadap proses pemeca-</p>	Observasi	Lembar Observasi	Selama pembelajaran dan saat tanya jawab.	Lihat Lampiran

No	Aspek yang Dinilai	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Waktu Penilaian	Instrumen & Pedoman Penskoran
	han masalah yang berbeda dan kreatif. c. Peduli dalam kegiatan pembelajaran. d. Disiplin selama proses pembelajaran. e. Tanggung jawab menyelesaikan tugas.				
2.	Pengetahuan. Menyelesaikan soal-soal yang relevan.	Tes Tertulis	a. Pilihan Ganda b. Benar Banyak c. Benar Salah d. Soal Latihan Bentuk Esai	Prates dan pascates	Lihat lampiran 2.

I. Alat, Media, dan Sumber Pembelajaran

1. Alat Pembelajaran
 - a. Laptop.
 - b. LCD proyektor.
 - c. Komputer.
 - d. *Speaker*.

2. Media Pembelajaran
 - a. Video *Explainer Model Infographic* dengan judul “Mendeskripsikan Konsep Manajemen”.
 - b. Lembar latihan soal untuk siswa.
 - c. Lembar evaluasi untuk siswa.
 - d. Bahan ajar tentang manajemen dengan sub materi pengertian manajemen, unsur-unsur manajemen, fungsi-fungsi manajemen dan bidang-bidang manajemen.
3. Sumber Pembelajaran

Alam S. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 (halaman 301-334)*. Jakarta: Esis.

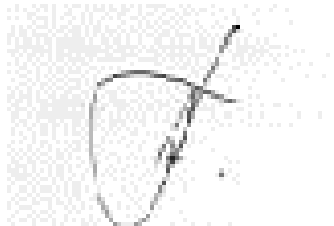
_____. 2013. *Mandiri: Mengasah Kemampuan Diri Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 (halaman 135-152)*. Jakarta: Erlangga.

_____. 2015. *SPM: Seri Pendalaman Materi Ekonomi untuk SMA/MA Kurikulum 2013 (halaman 160-165)*. Jakarta: Esis.

Kinanti Geminastiti dan Nella Nurlita. 2013. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 (halaman 191-218)*. Bandung: Yrama Widya.

Erick Wicaksono dan Endang Mulyadi. 2014. *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kurikulum 2013 (halaman 137-162)*. Jakarta: Yudhistira.

Mengetahui,
Guru Pamong Mapel Ekonomi



Arini, S.Pd.
NIP. 19720617 199903 2003

Yogyakarta, 31 Maret 2017
Mahasiswa FE UNY Mapel Ekonomi



Hanifatul Mafazah
NIM: 10404244027

Lampiran 2. Hasil Observasi Pembelajaran Ekonomi

Guru : Ibu Arini, S. Pd.

Kelas : XI IPA 3 (Lintas Minat Ekonomi)

No	Kebutuhan Data	Aspek Observasi	Ya	Tidak
1.	Media yang digunakan guru.	Guru menggunakan media kertas karton.		—
		Guru menggunakan media gambar grafis.		—
		Guru menggunakan media komputer.	√	
		Guru menggunakan media majalah atau surat kabar.		—
2.	Respon siswa.	Siswa siap mengikuti pembelajaran.	√	
		Siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru.	√	
		Siswa aktif bertanya.	√	
		Siswa antusias mengikuti pembelajaran.	√	
		Siswa tertarik dengan media yang digunakan oleh guru.	√	
3.	Kompetensi yang sulit dikembangkan pada siswa.	Kompetensi terkait konsep-konsep dalam ekonomi.		—
		Kompetensi terkait studi kasus ekonomi.	√	
		Kompetensi terkait perhitungam rumus-rumus ekonomi.		—
4.	Unit komputer di sekolah.	Unit komputer di sekolah jumlahnya memadai.	√	
		Unit komputer di sekolah layak digunakan.	√	

Yogyakarta, 23 Januari 2017
Observer,



Hanifatul Mafazah
NIM. 10404244027

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Ekonomi

Nama : Drs. Maryanta

Profesi : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Lintas Minat IPS

No	Kebutuhan Data	Pertanyaan	Alternatif Pertanyaan	Jawaban
1.	Penggunaan media di kelas.	Ketika mengajar, apakah guru menggunakan media?	Jika iya, media apa yang digunakan?	Video dari <i>You Tube</i> yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
			Jika tidak, kenapa tidak menggunakan media?	
		Media apa saja yang biasanya guru gunakan untuk mengajar?	Media kertas karton?	Pernah, intensitasnya 1 kali dalam 1 semester.
			Media gambar-gambar grafis?	Iya, grafis dengan <i>Power Point</i> .
			Media radio?	Belum pernah.
			Media video?	Iya, dari <i>You Tube</i> .
			Media majalah atau surat kabar?	Iya, menggunakan majalah atau surat kabar, ketika masuk pada materi kebijakan-kebijakan ekonomi dan valuta asing.
		Pernakah guru menggunakan komputer dalam mengajar?	Jika iya, pada materi apa menggunakan komputer?	Iya, pada materi konsep-konsep ekonomi dan perhitungan terkait materi akuntansi-ekonomi, dengan <i>software MYOB</i> .
			Adakah kesulitan dalam penggunaan komputer?	Ada, kesulitan dalam mengikuti perkembangan zaman.
			Solusi apa untuk menghadapi kesulitan tersebut?	Melalui meminta bantuan kepada guru BK-TIK. Sesuai dengan K-13, maka guru TIK mendampingi guru lainnya untuk KBM.

			Jika tidak, kenapa tidak menggunakan komputer di dalam kelas?	
2.	Kompetensi yang sulit dikembangkan kepada siswa.	Kompetensi apa yang sulit dikembangkan kepada siswa? Apa alasannya?	Apakah kompetensi terkait konsep-konsep dalam ekonomi?	Tidak. Para siswa sudah bisa belajar mandiri ketika belajar konsep-konsep ekonomi.
			Apakah kompetensi terkait studi kasus ekonomi?	Tidak, para siswa telah pandai menyelesaikan kasus-kasus ekonomi.
			Apakah kompetensi terkait perhitungan rumus-rumus ekonomi?	Tidak.
3.	Respon siswa.	Bagaimana kesiapan siswa mengikuti pembelajaran?	Apakah siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru?	Iya, para siswa memperhatikan ketika guru menyampaikan materi pembelajaran.
			Apakah siswa bertanya terkait materi pembelajaran?	Iya, dalam satu kelas, sekitar 6 sampai 8 siswa aktif mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran.
			Apakah siswa antusias mengikuti pembelajaran?	Iya, para siswa antusias dalam pembelajaran ekonomi. Para siswa dapat berkonsentrasi mengikuti pembelajaran ekonomi dengan sebaik-baiknya. Alhamdulillah, antusiasnya cukup baik secara keseluruhan.

			Apakah siswa tertarik dengan media yang digunakan oleh guru?	Ketika menggunakan media video para siswa tertarik mengikuti pembelajaran.
4.	Pendapat guru tentang media video untuk pembelajaran.	Bagaimana-pandangan guru terhadap video?	Mengapa guru mempunyai pandangan demikian?	Video itu mampu membantu proses pembelajaran.
		Bagaimana-kah pendapat guru, video dijadikan media pembelajaran?	Apakah guru setuju jika video dijadikan media pembelajaran?	Sangat setuju, karena memudahkan para guru dan para siswa untuk mempelajari materi pembelajaran dengan baik.
5.	Kriteria video yang layak untuk pembelajaran.	Bagaimana-kah kriteria video yang sesuai untuk pembelajaran?	Apa jenis video yang sesuai untuk pembelajaran?	Video yang sesuai untuk pembelajaran adalah video yang sesuai dengan isi SK&KD.
			Bagaimana-kah kriteria video yang layak dijadikan media pembelajaran?	Krtiteria video yang layak untuk media pembelajaran adalah yang mengandung nilai-nilai karakter positif. Media sebaiknya mengandung paling tidak nilai kejujuran dan religi, karena pembelajarn di Madrasah Aliyah (MA). Sesuai dengan karakter Ultra Prima Mayoga.

Yogyakarta, 18 Januari 2017
Peneliti,



Hanifatul Mafazah
NIM. 10404244027

Nama : Ibu Arini, S. Pd.

Profesi : Guru Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Peminatan IPS

No	Kebutuhan Data	Pertanyaan	Alternatif Pertanyaan	Jawaban
1.	Penggunaan media di kelas.	Ketika mengajar, apakah guru menggunakan media?	Jika iya, media apa yang digunakan?	Iya, menggunakan <i>Power Point</i> dan benda-benda asli, contohnya produk-produk atau barang tertentu.
			Jika tidak, kenapa tidak menggunakan media?	
		Media apa saja yang biasanya guru gunakan untuk mengajar?	Media kertas karton?	Tidak.
			Media gambar-gambar grafis?	Iya, grafis dengan <i>Power Point</i> .
			Media radio?	Tidak
			Media video?	Iya, dari <i>You Tube</i> .
			Media majalah atau surat kabar?	Iya, ketika materi kebijakan-kebijakan ekonomi dan kasus-kasus ekonomi.
		Pernahkah guru menggunakan komputer dalam mengajar?	Jika iya, pada materi apa menggunakan komputer?	Iya, pada materi konsep-konsep, kasus-kasus dan kebijakan-kebijakan ekonomi dapat dilakukan dengan media komputer.
			Adakah kesulitan dalam penggunaan komputer?	Tidak, karena baik guru dan siswa sudah mampu mengoperasikan komputer dengan baik.
			Solusi apa untuk menghadapi kesulitan tersebut?	Bisa meminta bantuan kepada guru BK-TIK. Sesuai dengan K-13, maka guru TIK membantu guru lainnya untuk KBM. Guru TIK mendampingi selama proses pembelajaran berlangsung.

			Jika tidak, kenapa tidak menggunakan komputer di dalam kelas?	
2.	Kompetensi yang sulit dikembangkan kepada siswa.	Kompetensi apa yang sulit dikembangkan kepada siswa? Apa alasannya?	Apakah kompetensi terkait konsep-konsep dalam ekonomi?	Tidak.
			Apakah kompetensi terkait studi kasus ekonomi?	Iya, para siswa membutuhkan bantuan untuk menyelesaikan kasus-kasus ekonomi.
			Apakah kompetensi terkait perhitungan rumus-rumus ekonomi?	Tidak.
3.	Respon siswa.	Bagaimana kesiapan siswa mengikuti pembelajaran?	Apakah siswa memperhatikan materi yang disampaikan guru?	Iya.
			Apakah siswa bertanya terkait materi pembelajaran?	Iya, dalam satu kelas, sekitar 8 sampai 10 siswa aktif mengajukan pertanyaan seputar materi pembelajaran.
			Apakah siswa antusias mengikuti pembelajaran?	Iya, para siswa antusias dalam pembelajaran ekonomi. Sekitar 5% dari seluruh siswa di dalam kelas yang kurang antusias. Siswa yang tidak antusias tersebut karena tertidur dan tidak konsentrasi mengikuti pembelajaran.

			Apakah siswa tertarik dengan media yang digunakan oleh guru?	Selama guru menggunakan media pembelajaran siswa meningkat antusiasmenya.
4.	Pendapat guru tentang media video untuk pembelajaran.	Bagaimana-pandangan guru terhadap video?	Mengapa guru mempunyai pandangan demikian?	Video sangat mendukung untuk pembelajaran.
		Bagaimana-pendapat guru, video dijadikan media pembelajaran?	Apakah guru setuju jika video dijadikan media pembelajaran?	Sangat setuju, karena video mampu mengakomodasi gaya belajar auditori, visual, dan audio-visual.
5.	Kriteria video yang layak untuk pembelajaran.	Bagaimana-kah kriteria video yang sesuai untuk pembelajaran?	Apa jenis video yang sesuai untuk pembelajaran?	Video yang sesuai untuk pembelajaran adalah video yang sesuai dengan KD&tujuan pembelajaran.
			Bagaimana-kah kriteria video yang layak dijadikan media pembelajaran?	Krtiteria video yang layak untuk media pembelajaran adalah yang mengombinasikan animasi dan gambar hidup. Alangkah baiknya apabila dapat mengambil gambar kontekstual ke dalam materi pembelajaran.

Yogyakarta, 23 Januari 2017
Peneliti,



Hanifatul Mafazah
NIM. 10404244027

Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas X Peminatan IPS

Nama Siswa : Fachra Desyana Rachman

Kelas : X IPS 1

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran ekonomi?	Lumayan.
2.	Apakah anda menyukai cara guru mengajar selama ini?	Iya.
3.	Apakah anda meluangkan waktu untuk mempelajari ekonomi secara mandiri?	Kadang-kadang.
4.	Pembelajaran ekonomi yang seperti apa yang anda inginkan?	Tidak <i>sepaneng</i> .
5.	Kesulitan-kesulitan apa sajakah yang anda alami saat belajar ekonomi?	Menghafal dan membedakan rumus.
6.	Apakah bapak/ibu guru dalam mengajar memberikan beberapa contoh dari buku saja, melalui lingkungan sekitar, atau pengalaman langsung?	Pengalaman dari buku dan sumber lain.
7.	Metode-metode apa saja yang guru anda gunakan saat mengajar?	Menggunakan perumpamaan dan melalui video.
8.	Media-media pembelajaran apa saja yang pernah guru anda gunakan?	Menggunakan <i>Power Point</i> , <i>games</i> , dan melalui internet.
9.	Apakah guru anda pernah menggunakan media berbasis komputer, seberapa sering, dan apakah anda semaki nantusias?	Lumayan sering dan membuat siswa lebih santai mengikuti pelajaran.
10.	Bagaimanakah jika pelajaran ekonomi disampaikan dengan media pembelajaran berbasis komputer?	Melalui <i>Power Point</i> membuat siswa lebih menyukai pembelajaran dan mengasyikan.

Yogyakarta, 21 Januari 2017
Peneliti,



Hanifatul Mafazah
NIM. 10404244027

Nama Siswa : Annisa Ayu N.

Kelas : X IPS 2

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran ekonomi?	Lumayan.
2.	Apakah anda menyukai cara guru mengajar selama ini?	Iya.
3.	Apakah anda meluangkan waktu untuk mempelajari ekonomi secara mandiri?	Kadang-kadang.
4.	Pembelajaran ekonomi yang seperti apa yang anda inginkan?	Lebih kepada praktek dan ada sedikit permainan.
5.	Kesulitan-kesulitan apa sajakah yang anda alami saat belajar ekonomi?	Ngantuk, guru terlalu cepat dalam mengajar.
6.	Apakah bapak/ibu guru dalam mengajar memberikan beberapa contoh dari buku saja, melalui lingkungan sekitar, atau pengalaman langsung?	Melalui lingkungan sekitar dan buku.
7.	Metode-metode apa saja yang guru anda gunakan saat mengajar?	Mengerjakan soal yang akan dibahas.
8.	Media-media pembelajaran apa saja yang pernah guru anda gunakan?	Ceramah dan praktek langsung.
9.	Apakah guru anda pernah menggunakan media berbasis komputer, seberapa sering, dan apakah anda semakin antusias?	Menggunakan komputer tidak sering, namun pernah dan saya kurang memperhatikan, karena saya lebih suka praktek.
10.	Bagaimanakah jika pelajaran ekonomi disampaikan dengan media pembelajaran berbasis komputer?	Boleh, tapi mungkin bisa ditambah hiburan seperti game tebak soal yang menyenangkan.

Yogyakarta, 21 Januari 2017
Peneliti,



Hanifah Mafazah
NIM. 10404244027

Nama Siswa : Zulfikar Fauzi

Kelas : X IPS 3

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda menyukai pelajaran ekonomi?	Lumayan.
2.	Apakah anda menyukai cara guru mengajar selama ini?	Suka.
3.	Apakah anda meluangkan waktu untuk mempelajari ekonomi secara mandiri?	Terkadang, karena tidak ada yang membimbing.
4.	Pembelajaran ekonomi yang seperti apa yang anda inginkan?	Pembelajaran ekonomi yang hitung-hitungannya sedikit.
5.	Kesulitan-kesulitan apa sajakah yang anda alami saat belajar ekonomi?	Kesulitan dalam hitung-hitungan.
6.	Apakah bapak/ibu guru dalam mengajar memberikan beberapa contoh dari buku saja, melalui lingkungan sekitar, atau pengalaman langsung?	Buku, lingkungan sekitar, dan pengalaman.
7.	Metode-metode apa saja yang guru anda gunakan saat mengajar?	Bercerita kehidupan sehari-hari.
8.	Media-media pembelajaran apa saja yang pernah guru anda gunakan?	Media dan bercerita kehidupan sehari-hari.
9.	Apakah guru anda pernah menggunakan media berbasis komputer, seberapa sering, dan apakah anda semakin antusias?	Pernah, semakin antusias.
10.	Bagaimanakah jika pelajaran ekonomi disampaikan dengan media pembelajaran berbasis komputer?	Semakin antusias.

Yogyakarta, 21 Januari 2017
Peneliti,



Hanifatul Mafazah
NIM. 10404244027

Lampiran 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

1. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir
1	Pembelajaran	Kurikulum	6. Kesesuaian KD, indikator, dan tujuan.	1-3
		Petunjuk Belajar	7. Kejelasan petunjuk.	4
		Penyampaian Materi	8. Kemenarikan, <i>novelty</i> , dan keruntutan.	5-7
		Motivasi	9. Memberi motivasi.	8
		Muatan	10. Kognitif dan afektif.	9-10
2	Isi Materi	Materi	20. Kebenaran konsep materi.	1
			21. Cakupan materi.	2
			22. Keruntutan materi.	3
			23. Rangkuman materi.	4
			24. Kejelasan materi.	5
		Soal	25. Kebenaran konsep.	6
			26. Isi soal.	7
			27. Keruntutan soal.	8
			28. Kejelasan soal.	9
			29. Tingkat kesulitan.	10
			30. Kunci jawaban.	11
		Contoh	31. Kebenaran contoh.	12
			32. Kelengkapan contoh.	13
			33. Kemenarikan contoh.	14
		Kesesuaian Objek-Objek Multimedia dengan Materi	34. Kesesuaian gambar.	15
			35. Kesesuaian grafik.	16
			36. Kesesuaian video.	17
			37. Kesesuaian animasi.	18
			38. Kesesuaian suara.	19
3	Komponen Video	Judul	7. Ketersediaan judul.	1
		Petunjuk Belajar	8. Ketersediaan petunjuk belajar.	2
		KD atau Materi Pokok	9. Ketersediaan KD atau materi pokok.	3
		Informasi Pendukung	10. Ketersediaan informasi pendukung	4
		Latihan	11. Ketersediaan latihan.	5
		Penilaian	12. Ketersediaan penilaian.	6
JUMLAH BUTIR				35

2. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media (Bagian 1)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir
1.	Tampilan dan Penyajian	Teks dan Huruf (<i>Font</i>)	22. Pemilihan <i>font</i> .	1
			23. Ukuran <i>font</i> .	2
			24. Jarak dan spasi.	3
			25. Keterbacaan teks.	4
		Warna	26. Pemilihan.	5
			27. Kontras.	6
		Tata Letak (<i>Layout</i>)	28. Fungsional <i>layout</i> .	7
			29. Ketepatan <i>layout</i> .	8
			30. Keruntutan <i>layout</i> .	9
		Gambar	31. Penempatan gambar.	10
			32. Ukuran gambar.	11
		Grafik	33. Penempatan grafik.	12
			34. Ketepatan ukuran grafik.	13
		Video	35. Penempatan video.	14
			36. Ketepatan ukuran video.	15
		Animasi	37. Penempatan animasi.	16
			38. Ketepatan ukuran animasi.	17
		Konsistensi dan Saling Melengkapi	39. Sistematika penyajian.	18
			40. Objek-objek saling melengkapi.	19
			41. Objek-objek fungsional.	20
			42. Objek-objek multimedia menarik.	21
2.	Suara	Musik <i>Backsound</i>	13. Kejelasan musik.	1
			14. Ketepatan musik.	2
			15. Pergantian musik.	3
			16. Kemenarikan musik.	4
		Suara Narator	17. Kejelasan narasi.	5
			18. Kecepatan narasi.	6
			19. Intonasi dalam narasi.	7
			20. Narasi mudah dipahami.	8
			21. Tidak ada <i>noise</i> .	9
		Bahasa	22. Tidak ada kalimat yang kompleks.	10
			23. Pemilihan bahasa.	11
			24. Kejelasan bahasa.	12

3. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Ahli Media (Bagian 2)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	No Butir
3.	Pemrograman	Program	10. Kreatifitas.	1
			11. Mudah dioperasikan.	2
			12. Mendukung belajar mandiri.	3
			13. Kecepatan program.	4
			14. Kemudahan duplikasi.	5
			15. Dapat dijalankan di berbagai komputer.	6
		Efektif dan Efisien	16. Efektivitas media.	7
			17. Efisiensi teks.	8
			18. Efisiensi gambar.	9
			19. Efisiensi grafik.	10
			20. Efisiensi animasi.	11
			21. Efisiensi audio.	12
JUMLAH BUTIR				45

4. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 1)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Responden		No Butir	
				Guru	Siswa	Guru	Siswa
1.	Isi Materi	Materi	10. Kebenaran.	✓	-	1	-
			11. Cakupan.	✓	✓	2	1
			12. Keruntutan.	✓	✓	3	2
			13. Rangkuman.	✓	✓	4	3
			14. Kejelasan.	✓	✓	5	4
		Soal	15. Kebenaran.	✓	-	6	-
			16. Isi.	✓	✓	7	5
			17. Keruntutan.	✓	-	8	-
			18. Kejelasan.	✓	✓	9	6
			10. Tingkat kesulitan.	✓	✓	10	7
			11. Kunci jawaban.	✓	✓	11	8
		Contoh	12. Kebenaran.	✓	-	12	-
			13. Kelengkapan.	✓	✓	13	9
			14. Kemenarikan.	✓	✓	14	10

5. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 2)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Responden		No Butir	
				Guru	Siswa	Guru	Siswa
1.	Isi Materi	Kesesuaian Objek-Objek Multi-media dengan Materi	15. Kesesuaian gambar	✓	✓	15	11
			16. Kesesuaian grafik.	✓	✓	16	12
			17. Kesesuaian video.	✓	✓	17	13
			18. Kesesuaian animasi.	✓	✓	18	14
			19. Kesesuaian suara.	✓	✓	19	15
2.	Pembelajaran	Kuri-kulum	6. Kesesuaian KD, indikator, dan tujuan.	✓	-	1-3	-
		Petunjuk Belajar	7. Kejelasan.	✓	✓	4	1
		Penyampaian Materi	8. Kemenarik-an, <i>novelty</i> , keruntutan.	✓	✓	5-7	2-3
		Motivasi	9. Memberi motivasi.	✓	✓	8	4
		Muatan	10. Kognitif dan afektif.	✓	-	9-10	-
3.	Tampilan dan Penyajian	Teks dan Huruf (<i>Font</i>)	11. Pilihan <i>font</i> .	✓	✓	1	1
			12. Keterbacaan teks.	✓	✓	2	2
		Warna	13. Pemilihan.	✓	✓	3	3
			14. Kontras.	✓	✓	4	4
		Tata Letak (<i>Layout</i>)	15. Ketepatan <i>layout</i> .	✓	✓	5	5
		Gambar	16. Penempatan gambar.	✓	✓	6	6
		Grafik	17. Penempatan grafik.	✓	✓	7	7
		Video	18. Penempatan video.	✓	✓	8	8
		Animasi	19. Penempatan animasi.	✓	✓	9	9
		Konsistensi	20. Sistematika penyajian.	✓	✓	10	10

6. Kisi-kisi Instrumen Kelayakan untuk Guru dan Siswa (Bagian 3)

No	Aspek	Indikator	Butir Soal	Responden		No Butir	
				Guru	Siswa	Guru	Siswa
4.	Suara	Musik <i>Back-sound</i>	11. Kejelasan musik.	✓	✓	1	1
			12. Kemenarik-an musik.	✓	✓	2	2
		Suara Narator	13. Kejelasan narasi.	✓	✓	3	3
			14. Kecepatan narasi.	✓	✓	4	4
			15. Intonasi dalam narasi.	✓	✓	5	5
			16. Narasi mudah dipahami.	✓	✓	6	6
			17. Tidak ada <i>noise</i> .	✓	✓	7	7
		Bahasa	18. Tidak ada kalimat kompleks.	✓	✓	8	8
			19. Pemilihan bahasa.	✓	-	9	-
			20. Kejelasan bahasa.	✓	✓	10	9
5.	Pe-mro-gra-man	Program	8. Kreatifitas.	✓	-	1	-
			9. Mudah dioperasikan	✓	✓	2	1
			10. Mendukung belajar mandiri.	✓	✓	3	2
			11. Kecepatan program.	✓	✓	4	3
			12. Kemudahan duplikasi.	✓	✓	5	4
			13. Dapat dijalankan di berbagai komputer.	✓	✓	6	5
		Efektivitas	14. Efektivitas media.	✓	✓	7	6
Jumlah Butir						56	44

Lampiran 6. Lembar Penilaian Validasi Instrumen Penelitian

LEMBAR PENILAIAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO *EXPLAINER*

Lembar penilaian bertujuan untuk mengetahui pendapat terkait instrumen, sehingga memperoleh instrumen yang valid dan reliabel. Dimohon memberikan respon di setiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom.

No	Aspek yang Dinilai	Skor Validitas				
		5	4	3	2	1
1	Pernyataan sesuai dengan kisi-kisi instrumen.		✓			
2	Berdasarkan aspek isi materi, instrumen dapat mengungkap kualitas isi dan mengungkap kesalahan materi yang disampaikan serta saran perbaikannya.			✓		
3	Berdasarkan aspek tampilan dan penyajian, dan suara, instrumen dapat mengungkap kualitas tampilan dan suara yang digunakan dan saran perbaikannya.		✓			
4	Berdasarkan aspek pemrograman, mengungkap kualitas program media video <i>explainer</i> dan saran perbaikannya.		✓			
5	Instrumen sesuai kaidah bahasa dan mudah dipahami.	✓				

Keterangan:

- | | |
|------------------|------------------|
| 5 : Sangat Valid | 2 : Kurang Valid |
| 4 : Valid | 1 : Tidak Valid |
| 3 : Cukup Valid | |

Berdasarkan penilaian tersebut, maka instrumen ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk mengumpulkan data.
2. Layak digunakan untuk mengumpulkan data dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Evaluator



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2001

Lampiran 7. Storyboard Media Video Explainer Model Infographic

Materi, Grafis&Storyboard : Hanifatul Mafazah



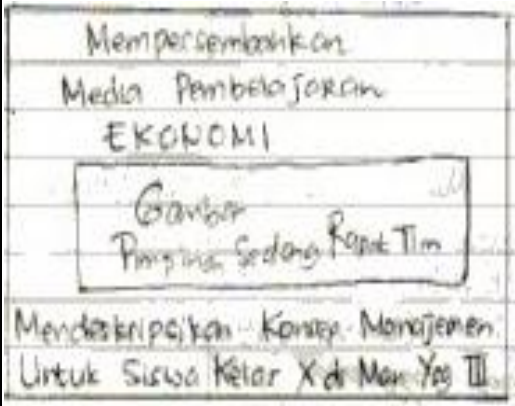

Desainer Infographic : Rochmatul Maulida dan Arrofifa Maliha Z. H.

Narator : Elin Nur R., Alis Wulan A. dan Hanifatul M.

Musik Backsound : Instrumental

Penayangan : Grafis&Narasi Tampil Bersama (Infographic)

1. Pembuka (2 Menit 22 Detik)

<p>Scene 1. Opening</p> <p>Narator: UNY. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Yogyakarta. Tahun 2017.</p>	
<p>Rancangan Grafis:</p> 	<p>Hasil Grafis:</p> 
<p>Scene 2. Tampilan Awal</p> <p>Narator: Mempersembahkan. Media pembelajaran. Ekonomi. Bab tujuh manajemen. Untuk siswa kelas X peminatan IPS. MAN Yogyakarta III.</p>	
<p>Rancangan Grafis:</p> 	<p>Hasil Grafis:</p> 

Scene 3. Penulis Materi dan Storyboard

Narator: Tim Pengembang. Penulis Materi dan *Storyboard*. Hanifatul Mafazah. Jurusan Pendidikan Ekonomi FE UNY.

Rancangan Grafis:



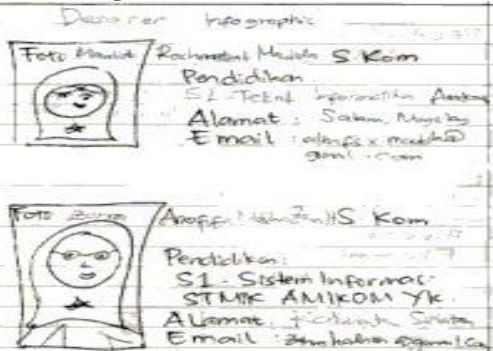
Hasil Grafis:



Scene 4. Desainer Infographic

Narator: Mempersembahkan. Media pembelajaran. Ekonomi. Bab tujuh manajemen. Untuk siswa kelas X peminatan IPS. MAN Yogyakarta III.

Rancangan Grafis:



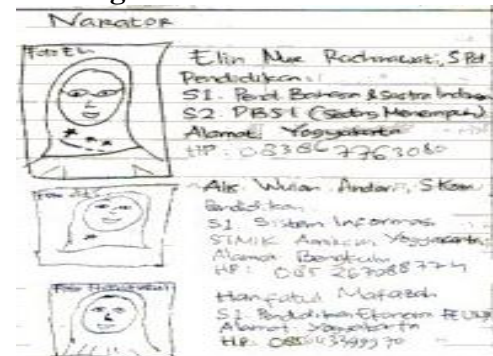
Hasil Grafis:



Scene 5. Narator

Narator: Mempersembahkan. Media pembelajaran. Ekonomi. Bab tujuh manajemen. Untuk siswa kelas X peminatan IPS. MAN Yogyakarta III.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

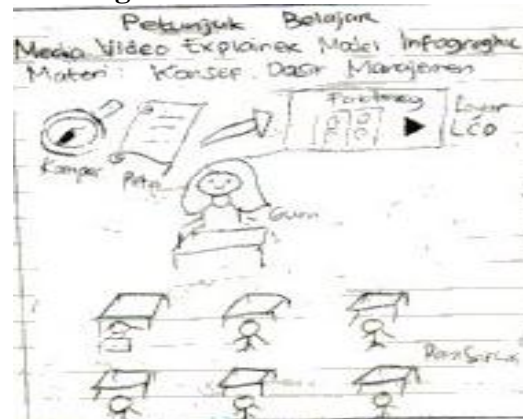


2. Petunjuk Belajar (7 Menit 15 Detik)

Scene 6. Halaman Judul Petunjuk Belajar

Narator: Petunjuk Belajar Media Video *Explainer* model *Infographic*. Materi konsep dasar manajemen. Marilah kita perhatikan dengan seksama beberapa petunjuk belajar dalam menggunakan video *explainer* berikut ini.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

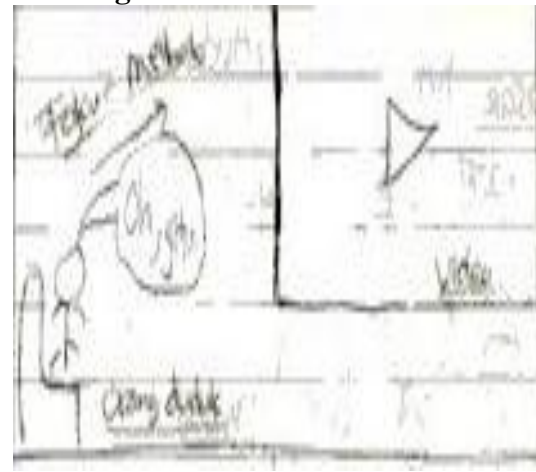


Scene 7. Petunjuk Belajar 1

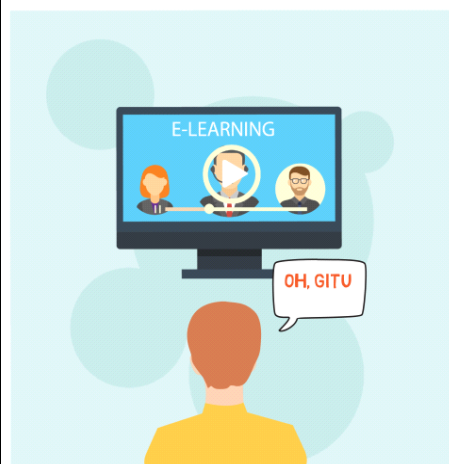
Narator: Petunjuk belajar yang pertama. Amatilah tayangan dalam video dengan seksama.

Siswa: Oh, Gitu.

Rancangan Grafis:



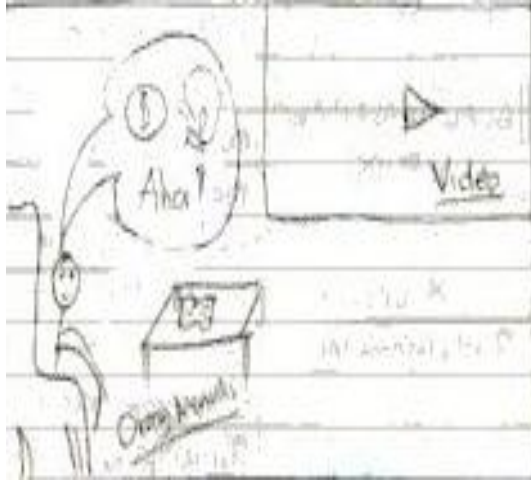
Hasil Grafis:



Scene 8. Petunjuk Belajar 2

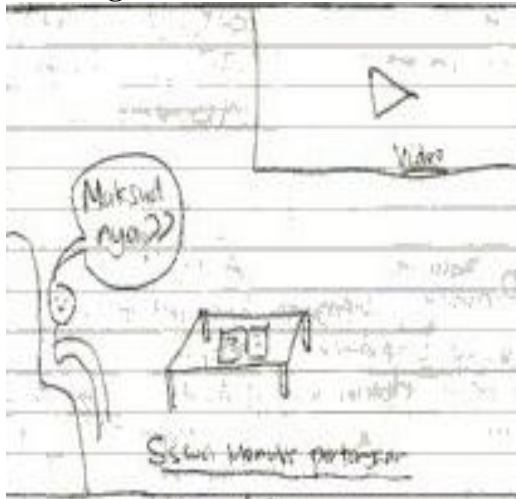
Narator: Petunjuk Belajar yang kedua. Catatlah informasi penting dari tayangan video ke dalam buku catatan.

Siswa: Aha !

Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:****Scene 9. Petunjuk Belajar 3**

Narator: Petunjuk Belajar yang ketiga. Tulislah pertanyaan-pertanyaan dilembar yang disediakan tentang informasi yang belum dipahami, selanjutnya kumpulkan kepada gurumu.

Siswa: Maksudnya apa? Tulis pertanyaan ah.

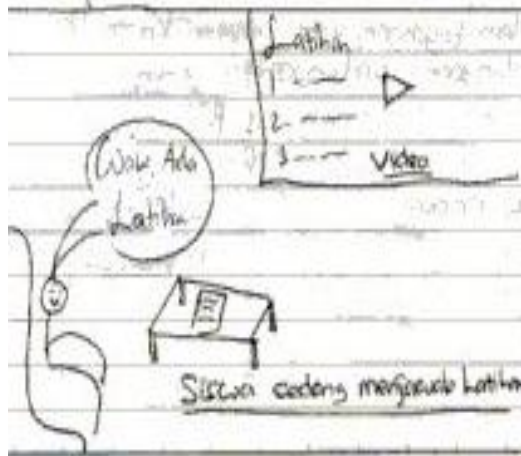
Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:****Scene 10. Petunjuk Belajar 4**

Narator: Petunjuk belajar yang keempat. Kerjakanlah latihan soal disetiap akhir tayangan submateri dengan sungguh-sungguh pada lembar yang telah tersedia.

Suara Buatan Karakter: La-ti-han. Jawaban. 1. *Bla..Bla..Bla..(teks on screen)*

Siswa: Wow.

Siswa 2: Ada latihannya.

Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:****Scene 11. Petunjuk Belajar 5**

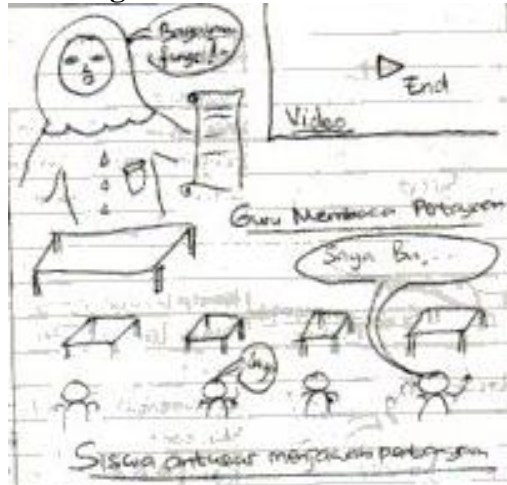
Narator: Petunjuk belajar yang kelima. Setelah tayangan video selesai guru akan membacakan pertanyaan-pertanyaan dari para siswa. Guru memberikan kesempatan terlebih dahulu kepada siswa secara klasikal untuk menjawab pertanyaan, dengan mekanisme mengangkat tangan bagi yang bersedia.

Guru: Dari video tadi. Bapak Ada Pertanyaan. Silahkan dijawab. Bagaimana fungsi manajemen..?

Suara Buatan Karakter: Soal-soal dari pertanyaan-pertanyaan yang telah kalian (siswa) tulis tadi.

Siswa 1: Saya Pak.

Siswa 2: Saya Pak.

Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:**

Scene 12. Petunjuk Belajar 6

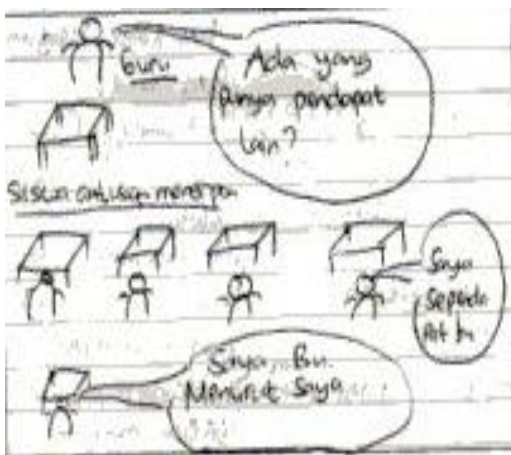
Narator: Petunjuk belajar yang keenam. Siswa lainnya merespon, dibantu oleh guru membenarkan jawaban yang salah dan membenarkan jawaban yang mendekati benar.

Guru: Ada yang punya pendapat lain...?

Siswa 1: Saya Pak. Menurut saya (bla..bla..bla..).

Siswa 2: Saya sependapat pak.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 13. Petunjuk Belajar 7

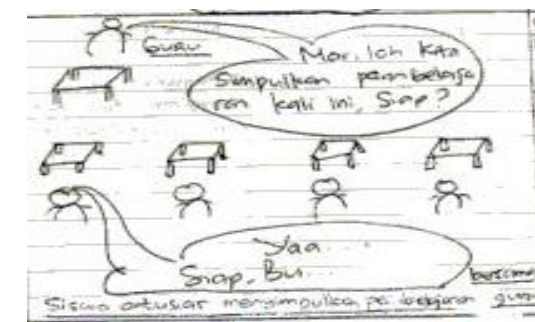
Narator: Petunjuk belajar yang ketujuh. Para siswa dengan bimbingan guru mengambil kesimpulan atas pengertian-pengertian manajemen, unsur-unsur manajemen, fungsi-fungsi manajemen, dan bidang-bidang manajemen.

Guru: Marilah kita simpulkan pembelajaran kali ini, siap..?

Siswa 1: Siap Pak...

Siswa 2: Siap...

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 14. Petunjuk Belajar 8

Narator: Petunjuk belajar yang kedelapan. Kerjakanlah evaluasi dengan sungguh-sungguh, untuk mengetahui pemahaman terhadap materi pembelajaran konsep dasar manajemen, dilembar yang telah disediakan.

Suara Buatan Karakter: Saatnya evaluasi.

Siswa 1: Aha ! Aku bisa!

Siswa 2: Aku juga bisa!

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



3. KD&Tujuan Pembelajaran (7 Menit 37 Detik)

Scene 15. Preamble Kompetensi Dasar

Narator: Para siswa, kita bertemu dalam media pembelajaran ekonomi materi konsep dasar manajemen. Bentuk program video *explainer* (improve BPK).

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 16. Kompetensi Dasar

Narator: Kompetensi Dasar 3.7 mendeskripsikan konsep manajemen.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

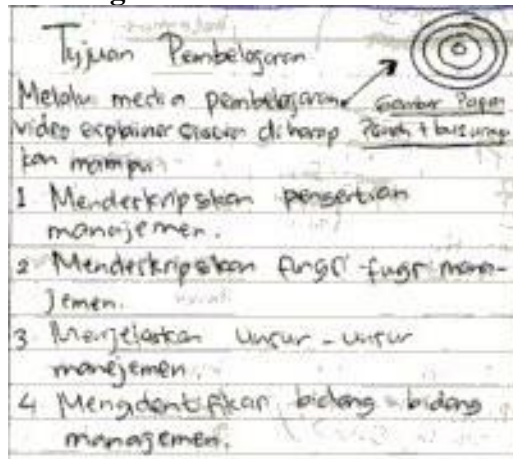


Scene 17. Tujuan Pembelajaran

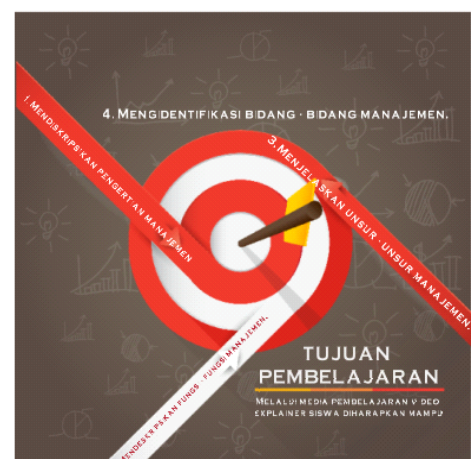
Narator: Tujuan Pembelajaran. Melalui media pembelajaran video *explainer* siswa diharapkan mampu:

1. Mendeskripsikan pengertian manajemen.
2. Mendeskripsikan fungsi-fungsi manajemen
3. Menjelaskan unsur-unsur manajemen.
4. Mengidentifikasi bidang-bidang manajemen.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

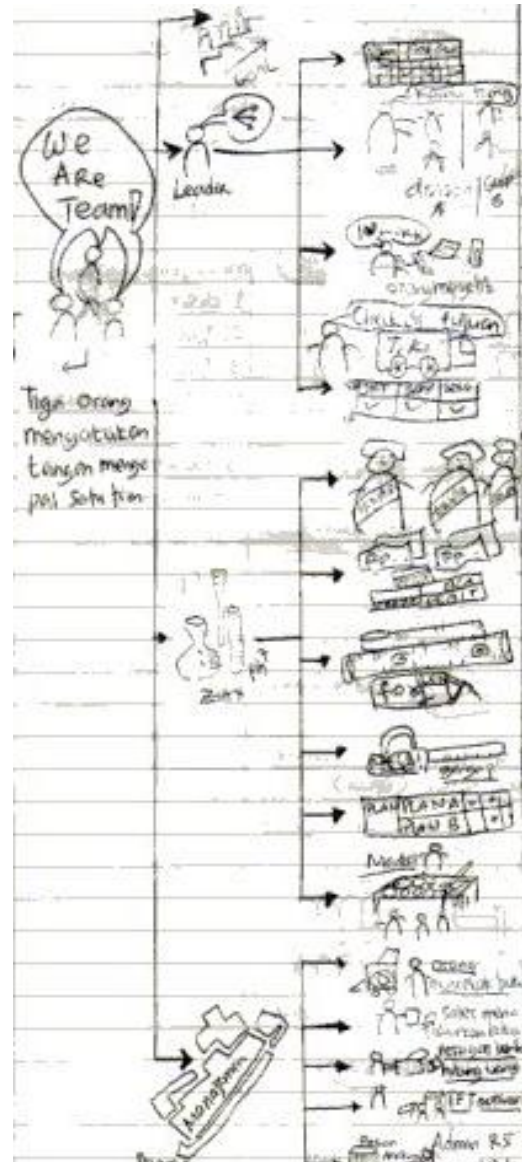


Scene 18. Peta Konsep

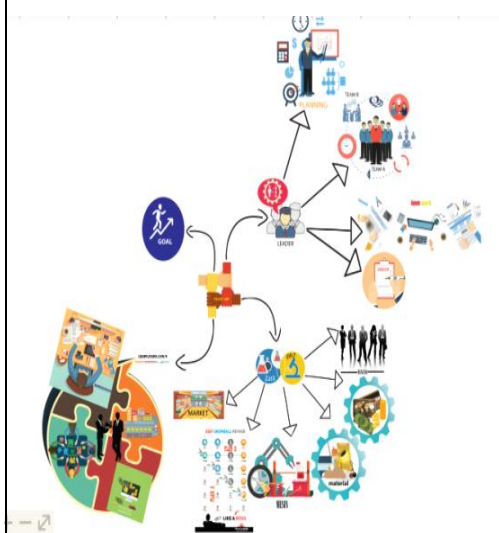
Narator: Peta konsep dari materi manajemen meliputi sub materi, pengertian manajemen, fungsi-fungsi manajemen, unsur-unsur manajemen dan bidang-bidang manajemen. Fungsi-fungsi manajemen terdiri dari perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan. Unsur-unsur manajemen

terdiri dari manusia, uang, material, mesin, metode dan pasar. Bidang-bidang manajemen terdiri dari manajemen produksi, manajemen pemasaran, manajemen keuangan, manajemen personalia, dan manajemen administrasi.

Rancangan Grafis:



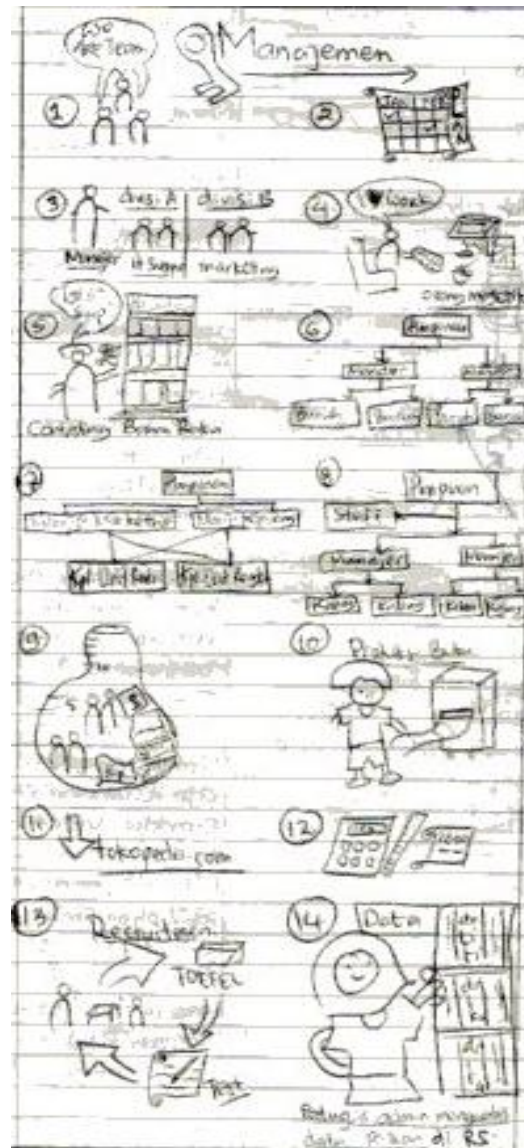
Hasil Grafis:



Scene 19. Kata Kunci

Narator: Kata kunci. Berikut ini beberapa kata kunci dalam mempelajari konsep manajemen. Meliputi manajemen, perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pengawasan, organisasi garis, organisasi fungsional, organisasi garis&staf, unsur manajemen, manajemen produksi, manajemen pemasaran, manajemen keuangan, manajemen personalia, dan manajemen administrasi

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



4. Nilai dan Karakter Bangsa (1 Menit 18 Detik)

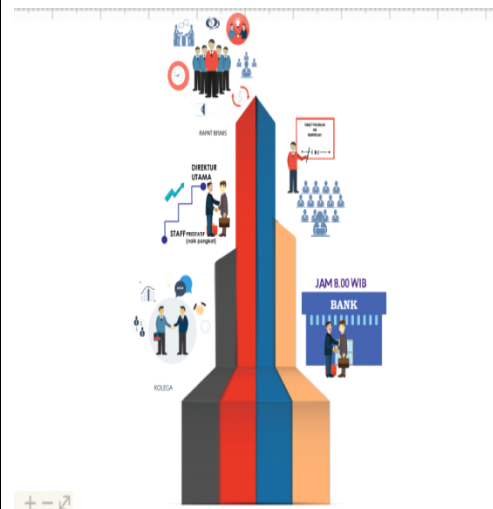
Scene 20. Nilai dan Karakter Bangsa

Narator: Nilai dan karakter bangsa. Nilai-nilai yang dapat dikembangkan oleh para siswa sekalian setelah mempelajari materi manajemen adalah sebagai berikut: yang pertama disiplin, yang kedua tanggung jawab, yang ketiga demokratis, yang keempat menghargai prestasi dan yang kelima adalah bersahabat atau komunikatif

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

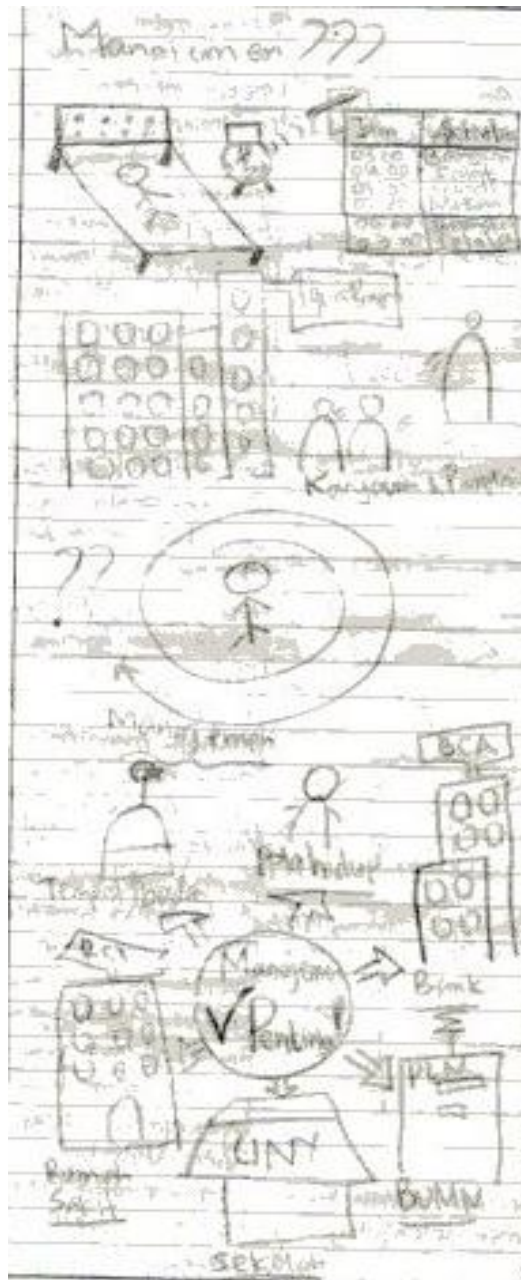


5. Apresepsi (5 Menit 12 Detik)

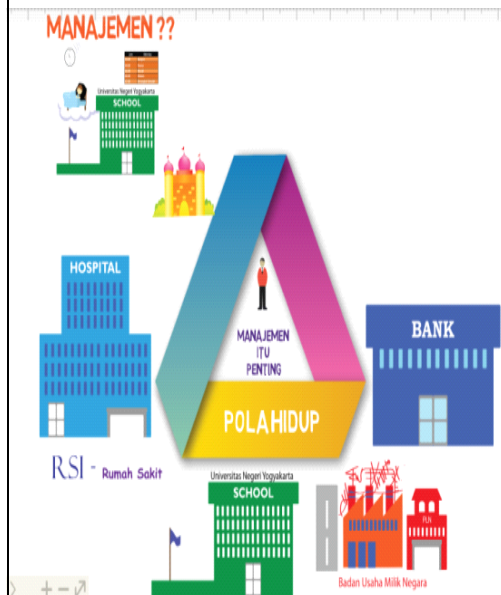
Scene 21. Apresepsi Bagian 1

Narator: Apa yang kamu bayangkan jika mendengar kata manajemen? Apakah ketika kamu mengatur dari bangun tidur hingga berangkat ke sekolah? Apakah kegiatan bisnis di percetakan? Kegiatan seorang pimpinan perusahaan percetakan dalam mengatur para kayawannya? Tahukah kamu bahwa manajemen ada di sekitar kita dan penting diterapkan dalam berbagai bidang? Untuk mengetahui apa itu manajemen, simaklah video berikut ini. Siap...?

Rancangan Grafis:

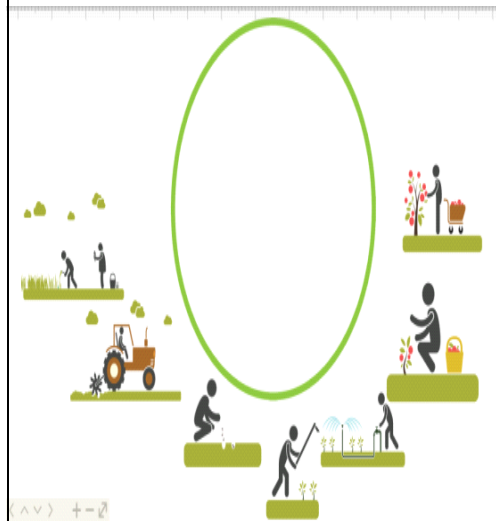


Hasil Grafis:



Scene 22. Apresepsi Bagian 2

Narator: Oke, sekarang simaklah video berikut ini dengan seksama (aktivitas manajemen). Azzam bercocok tanaman. Menerapkan manajemen pertanian, improvisasi dari mulai menyiapkan tanah atau lahan pertanian, menanam bibit, menyiram dan serangkaian tahapan hingga panen dan hasil pertaniannya siap dijual. Catatan hasil grafis bergeser dari rancangan semula, esensi tetap sama.

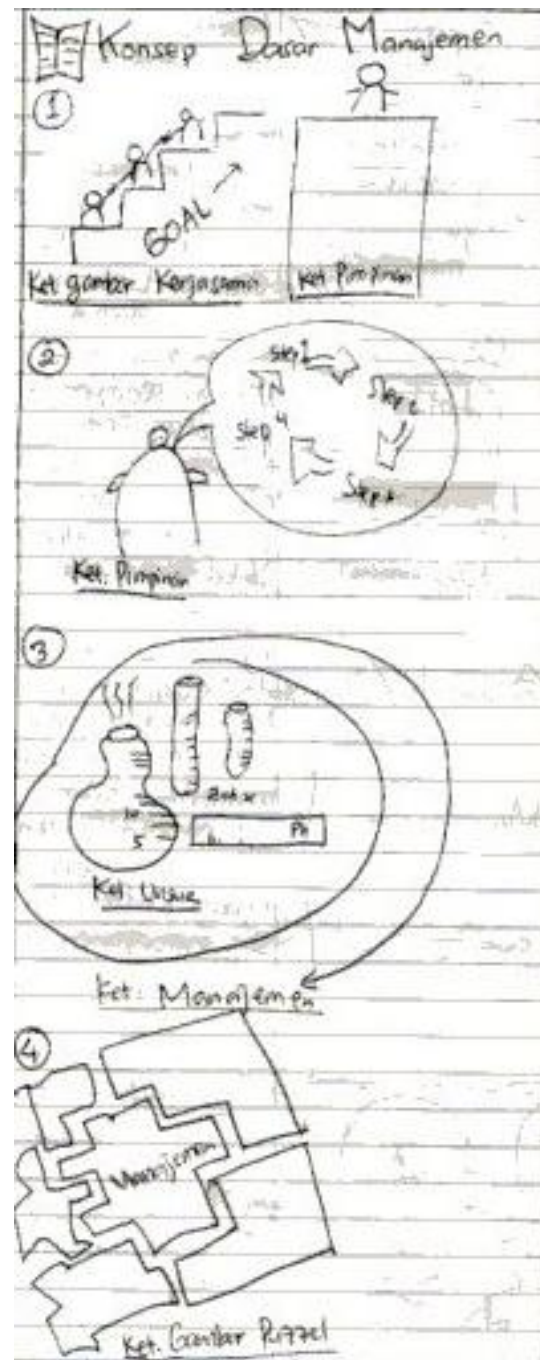
Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:****Scene 23. Apresepsi Bagian 3**

Narator: Oke, sekarang simaklah video yang kedua berikut ini dengan seksama Bagaimana para siswa, sudah siap...? Manajemen dalam memulai suatu bisnis. Dimulai dari aktivitas apa saja? Dari pertemuan dengan teman atau kolega untuk membahas perencanaan bisnis. Selanjutnya memaparkan perencanaan bisnisnya. Melakukan pengorganisasian baik SDA dan SDM. Langkah yang terakhir adalah berproses dalam bisnis itu sendiri. Menjalankan roda bisnis, mulai produksi hingga pada tahap akhir, yaitu memasarkan produk.

Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:****6. Materi Pembelajaran****a. Pengertian Manajemen (5 Menit 15 Detik)****Scene 24. Konsep Dasar Manajemen**

Narator: Konsep dasar manajemen. Materi yang akan kita pelajari sebagai berikut. Pertama, pengertian manajemen. Kedua, fungsi-fungsi manajemen. Ketiga, unsur- unsur manajemen. Keempat, bidang-bidang manajemen.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 25. Manajemen Sebagai Seni

Narator: Pengertian manajemen. Manajemen sebagai seni, ini menurut pendapat Lawrence Appley. Perhatikanlah ilustrasi berikut ini. Cerita yang ditambah dengan improvisasi sebagai berikut. Sekelompok orang memiliki tujuan untuk melewati tebing yang sangat curam dengan teknik yang berbeda, tujuan sama.

Rancangan Grafis:



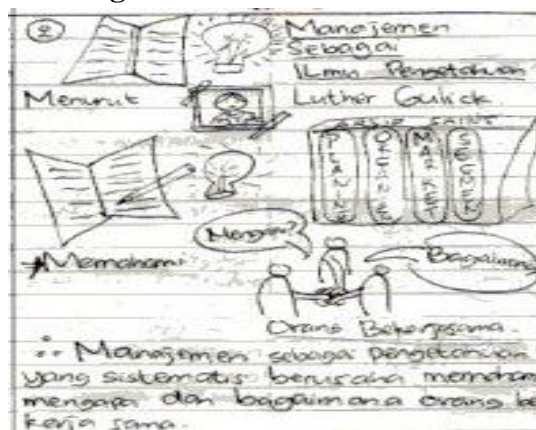
Hasil Grafis:



Scene 26. Manajemen Sebagai Ilmu Pengetahuan

Narator: Menurut pendapat Luther Gulick. Berarti, sebagai pengetahuan yang sistematis berusaha memahami mengapa dan bagaimana orang bekerjasama.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



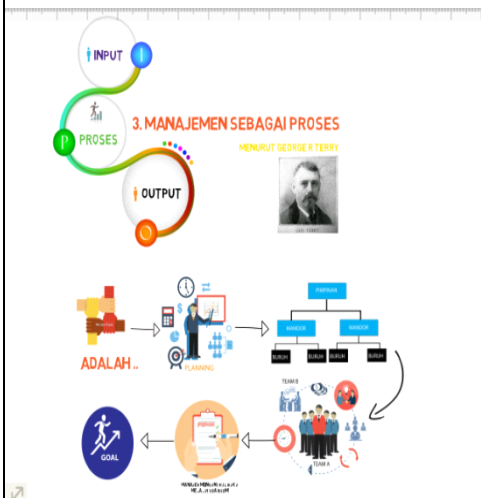
Scene 27. Manajemen Sebagai Proses

Narator: Manajemen sebagai proses dikemukakan George Terry. Berarti, manajemen sebagai suatu proses khas yang terdiri atas tindakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan dan pengawasan, melalui pemanfaatan sumber daya yang dimiliki untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Rancangan Grafis:



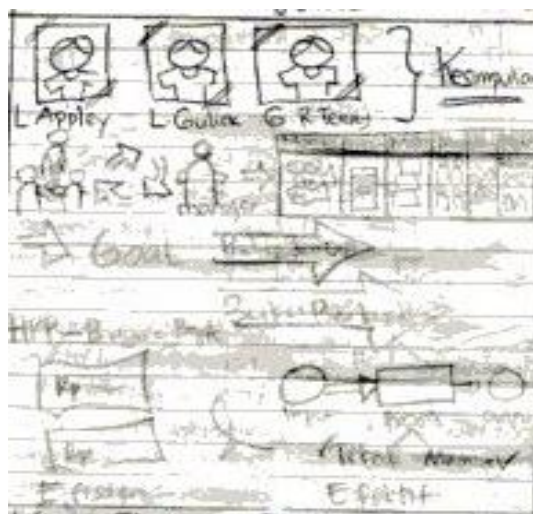
Hasil Grafis:



Scene 28. Kesimpulan Pengertian Manajemen

Narator: Berdasarkan sudut pandang para ahli tentang pengertian manajemen, mari kita simpulkan bersama apa itu manajemen. Manajemen adalah proses pengaturan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien melalui orang lain.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



b. Fungsi-Fungsi Manajemen (1 Jam 1 Menit 49 Detik)

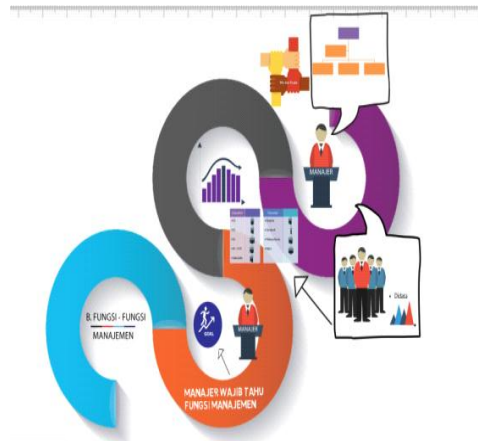
Scene 29. Fungsi-Fungsi Manajemen (Bagian 1)

Narator: Fungsi-fungsi manajemen adalah patokan yang melekat di dalam proses manajemen. Untuk mengarahkan sekelompok manusia yang memiliki latar belakang pendidikan dan karakter yang berbeda, seorang manajer harus menerapkan fungsi-fungsi manajemen untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

Rancangan Grafis:



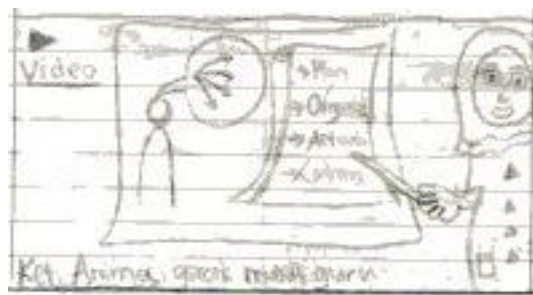
Hasil Grafis:



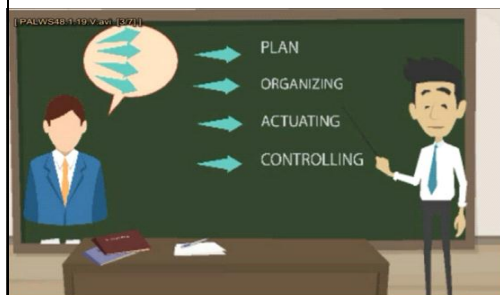
Scene 30. Fungsi-Fungsi Manajemen (Bagian 2)

Narator: Berikut ini akan dibahas beberapa fungsi manajemen yaitu pertama perencanaan, kedua pengorganisasian, ketiga pelaksanaan, keempat pengawasan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 31. Pengertian Perencanaan

Narator: Perencanaan merupakan fungsi manajemen yang paling utama. Pada urutan-urutan kegiatan, perencanaan merupakan awal kegiatan. Fungsi manajemen yang lain bekerja setelah diberikan arahan oleh bagian perencanaan. Oleh karena itu perencanaan merupakan proses dasar manajemen untuk menentukan tujuan dan langkah-langkah yang harus dilakukan agar tujuan dapat tercapai.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 32. Tahapan Perencanaan

Narator: Tahapan perencanaan. Pada tahap perencanaan. Seorang manajer akan memulai dengan menjawab pertanyaan 5W + 1H sebagai berikut.

1. What/Apa? Seorang manajer harus menjawab pertanyaan . Apa yang akan dicapai sebuah organisasi?
2. Why/Mengapa? Seorang manajer harus menjawab pertanyaan mengapa memilih suatu tujuan untuk kemajuan organisasi. Manajer harus dapat memberi alasan yang disertai analisisnya.
3. Where/Dimana? Seorang manajer harus mampu menjawab pertanyaan di mana lokasi perusahaan yang strategis? Misalnya memilih lokasi dekat konsumen. Keputusan yang telah diambil harus dapat dipertanggungjawabkan dari aspek ekonomis, sosial dan teknis.
4. When/Kapan? Seorang manajer harus dapat menentukan kapan suatu pekerjaan harus diselesaikan.

6. How/Bagaimana? Seorang manajer harus dapat menentukan bagaimana cara melaksanakan suatu pekerjaan dengan efektif dan efisien. Sebagai contoh, seorang manajer pada PT. Corn Farm Tbk. Akan memproduksi jagung. Manajer akan berpikir bagaimana caranya memproduksi jagung dengan efektif dan efisien. Seorang manajer akan menggunakan model produksi dengan jumlah variabel yang dikombinasikan dari sisi modal SDM, luas lahan, jumlah mesin dan jumlah benih-benih. Setelah dihitung maka didapatkan sebagai berikut. Model produksi ke-I, ke-II, dan ke-III dinarasikan. Model produksi ke-III dengan modal 20 juta, jumlah pekerja 12 orang, lahan 300 m 30 mesin dan benih 27 kg yang paling efektif dan efisien.

2 Tahapan Perencanaan

1. What / Apa?

2. Why / Mengapa?

3. Where / Dimana?

[illegible]

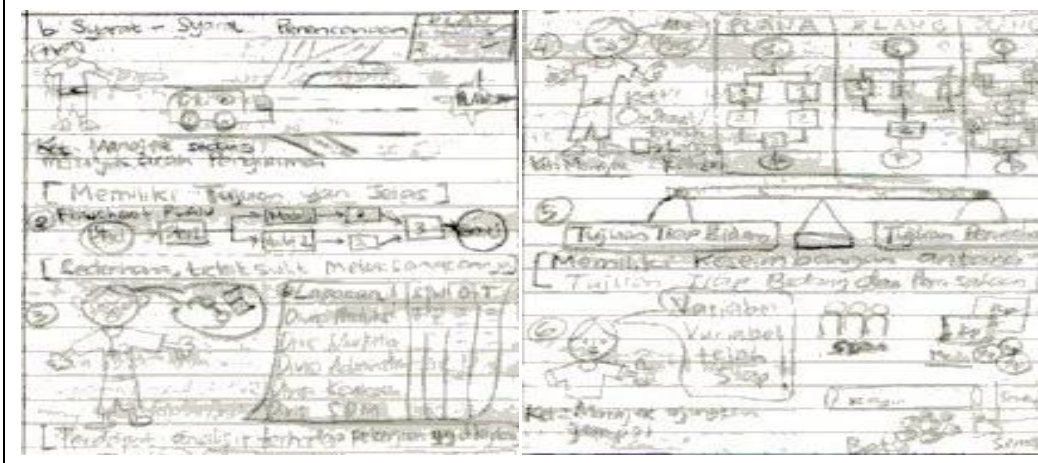
Hasil Grafis:



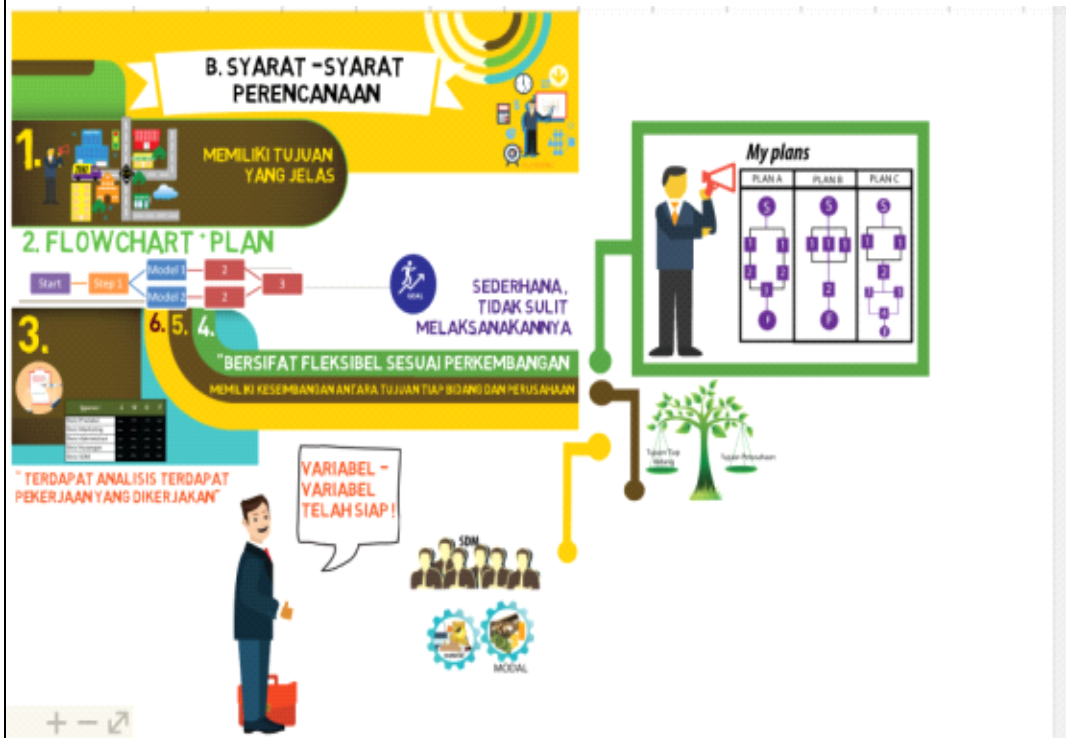
Scene 33. Syarat-Syarat Perencanaan

Narator: Perencanaan yang baik harus memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut. Memiliki tujuan yang jelas. Bersifat sederhana sehingga tidak sulit dalam melaksanakannya. Terdapat analisis-analisis terhadap pekerjaan yang dikerjakan. Bersifat fleksibel sesuai perkembangan. Memiliki keseimbangan antara tujuan setiap bidang dan tujuan akhir perusahaan. Segala sumber daya telah tersedia serta dapat di gunakan secara efektif dan berdaya guna.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 34. Manfaat Perencanaan

Narator: Manfaat perencanaan. Sebagai langkah awal dari kegiatan perusahaan untuk mencapai tujuan, perencanaan memiliki berbagai manfaat sebagai berikut.

1. Menciptakan standar pengawasan, yaitu mencocokkan pelaksanaan dan perencanaan. Contohnya seorang manajer perusahaan mode pakaian (konveksi). Memiliki standar pengawasan pada perusahaannya. Manajer menetapkan perencanaan pada beberapa variabel, diantaranya penggunaan sumber daya manusia atau tenaga kerja, permodalan dalam hal ini uang, penggunaan mesin dan bahan habis pakai dalam hal ini kain yang digunakan untuk memproduksi pakaian. Setiap variabel memiliki perencanaan. Realisasi dan penilaian masing-masing. Penilaian dilakukan dengan cara mencocokkan antara rencana dan realisasi. Apabila realisasi tidak sesuai rencana, maka dinilai belum berhasil. Sedangkan apabila realisasi sesuai rencana maka dikatakan berhasil. Pada contoh, penggunaan mesin dan kain belum berhasil dioptimalkan. Melalui standar pengawasan yang baik apa-apa yang belum tercapai bisa ditingkatkan untuk kemajuan organisasi.

2. Mengetahui waktu pelaksanaan dan penyelesaian suatu pekerjaan. Contohnya, rencana pembangunan gedung Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta di bawah naungan DIKTI. Pembangunan rencana dikerjakan oleh PT. Adhi Karya. Tbk. dengan total biaya sebesar Rp. 950.000.000. Sumber pembiayaan berasal dari dana hibah Dikti. Proyek pembangunan gedung akan dikerjakan selama satu tahun. Pelaksanaan dimulai pada bulan November tahun 2016 dan ditargetkan selesai bulan November 2017.
3. Meminimalkan kegiatan tidak produktif, serta mampu untuk menghemat biaya, tenaga, dan waktu. Contohnya, pesantren siswa-siswi MAN Yogyakarta III mengandakan kegiatan masa pengenalan pesantren kepada seluruh santriwan- santriwati. Dengan topik penjelasan jadwal harian santri, diharapkan dapat meminimalkan kegiatan tidak produktif. Sehingga santri mampu mewujudkan tujuan pesantren dengan baik.
4. Memberikan deskripsi secara menyeluruh tentang wewenang dan tugas. Contohnya, seluruh jajaran dari kepala madrasah, wakil kepala dan para guru sedang melaksanakan rapat kerja tahunan dengan topik “penyampaian wewenang dan tugas wakil kepala (waka) kepada seluruh guru di MAN Yogyakarta III. Waka-waka tersebut dan para guru dapat memperoleh informasi yang seragam mengenai apa-apa saja yang menjadi tugas dan wewenangnya.
5. Memonitoring dan mendeteksi hambatan yang akan ditemui. Contohnya, rencana pembangunan bandara baru di Kulon Progo. Setelah melalui penelitian ahli, pejabat setempat Kabupaten Kulon Progo dan pemerintah dihasilkanlah suatu laporan yang dipaparkan pada forum yang dihadiri para ahli tim, pejabat setempat, pemerintah dan elemen-elemen masyarakat yang terdampak. Laporan menyajikan *timeline* pembangunan, pokok-pokok monitoring dan hambatan yang dihadapi. Sehingga segala resiko dapat diketahui sebelumnya, dan hasil kerja-kerja dapat terarah dengan sebaik-baiknya. Sekarang selanjutnya, marilah kita pelajari fungsi manajemen yang kedua. Bagaimana para siswa sekalian, sudah siap?

Rancangan Grafis:

C. Manifest Perencanaan

Ket: Gambar Loteng mending

STANDAR PERAWA/SAU

Ket. Gambar	Loteng mending	Standar Peraw/Sau	Check
1	Loteng mending	85	✓
2	Loteng mending	270	✓
3	Loteng mending	25	✗
4	Loteng mending	270	✗

Ket: Ket: Foto hasil Produk Rumah

Menerapkan standar pengawasan
untuk memastikan pelaksanaan
dan perencanaan.

**DIREKTORAT PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
GEDUNG PROGRAM PASCA SARJANA
[RENCANA PEMBANGUNAN]**

Dikerjakan oleh PT. Achi Karya Tbk.

Total Biaya Rp 950.000.000,00

Sumber Pembiayaan Dana Hibah Dikti

Pelaksanaan November 2016

Pengawasan Kerja November 2017

**Mengetahui Waktu Pelaksanaan dan
Pembuatan Gambar Pekerjaan**

3

**PESANTREN SISWA-SISWI
MAN Yogyakarta II**

Masa Penyelesaian Pesantren

Topik: Jarkent Hariin Santren

02.50	05.00	05.00	05.00
03.30	06.00	06.00	06.00
04.15	07.00	07.00	07.00
04.30	08.00	08.00	08.00

Ket: Ustaz - Ustadzah

Ket: Santren

Ket: Santren

Meminimalkan Kegiatan Ti
L dan Produktif.

4

ARAHAN WAKILAHU
di MAN Yogyakarta II
Mudra Para Juru

Regio Kerja Kerja Madrasah
Terk: Wewenang Tugor Bakti Kerja

1 Waka Kesturan	2 Waka Humar
Tugor 1	Tugor 2
Wewenang 1	Wewenang 2
3 Waka Sema Pasa	4 Waka Kerkulan
Tugor 1	Tugor 2
Wewenang 1	Wewenang 2

Waka Terpilih

Kepala Madrasah

Ket. Para Guru, Mendang, Bina

Ket. Para Guru & Lahan Pasi Pasi

Ket. Para Guru & Lahan Pasi Pasi

RENCAH MONITORING HAMBATAN

RENCAH	MONITORING	HAMBATAN
1 SDA OK	1 SDA OK	1. Pembinaan
2 SPM OK	2 SPM OK	2. Lahan Terkumpul
3. Teknologi OK	3. Teknologi OK	3. Pengantar & Lahan
1. Perings 1	1. Perings 1	4. Pengantar
2. Negeri 2	2. Negeri 2	5. Pengantar
3. Pengantar 2	3. Pengantar 2	6. Pengantar

Ket. Para Guru, APL, & Team

Memonitoring dan
Mendukung

Ket. ↑
Elemen
Masyarakat

Hasil Grafis:



Scene 35. Pengertian Pengorganisasian

Narator: Pengorganisasian adalah proses pengelompokan orang-orang, alat-alat, tugas, tanggung jawab, dan wewenang untuk mencapai tujuan suatu organisasi atau perusahaan. Contohnya, perusahaan Phia Deva melakukan pengorganisasian tenaga kerja/SDM. Pengorganisasian dilakukan melalui parameter-parameter berikut. Pertama keahlian memasak, kedua kreativitas, ketiga disiplin, keempat komunikasi, kelima kejujuran, Keenam keuletan, ketujuh teliti dan yang kedelapan tanggung jawab. Berdasarkan parameter tadi, diperoleh tenaga kerja pada tiap divisi. Divisi produksi meliputi produksi phia, kue, kripik, dan katering. Divisi marketing meliputi pemasaran, media, dan kunjungan. Divisi SDM meliputi kerumahtanggaan dan pelatihan. Divisi keuangan meliputi pembelian bahan baku dan penjualan. Divisi administrasi meliputi peizinan, penjaminan mutu, pengadaan alat dan asuransi. Selanjutnya pimpinan perusahaan menyampaikan mengenai tugas dan tanggung jawab.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



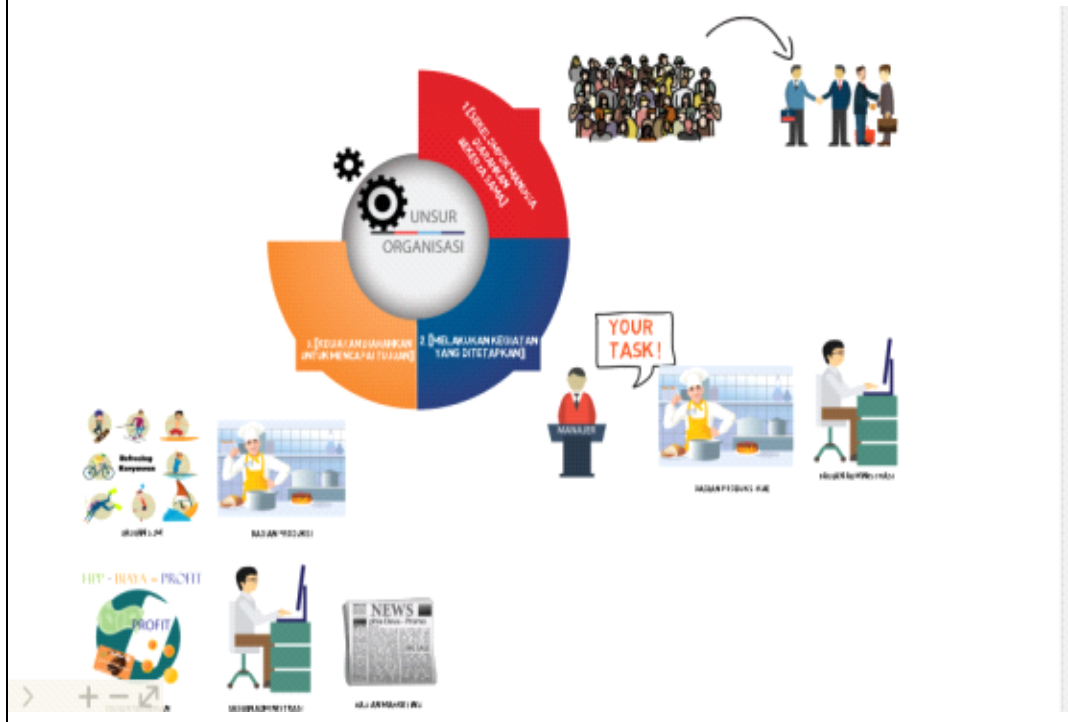
Scene 36. Unsur Organisasi

Narator: Unsur-unsur organisasi sebagai berikut. Sekelompok manusia yang diarahkan untuk bekerjasama. Melakukan kegiatan yang telah ditetapkan. Kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan suatu organisasi atau perusahaan. Contohnya, kegiatan kegiatan tiap bagian baik itu bagian produksi, pemasaran, administrasi, keuangan, dan SDM dilakukan untuk mencapai tujuan perusahaan.

Rancangan Grafis:



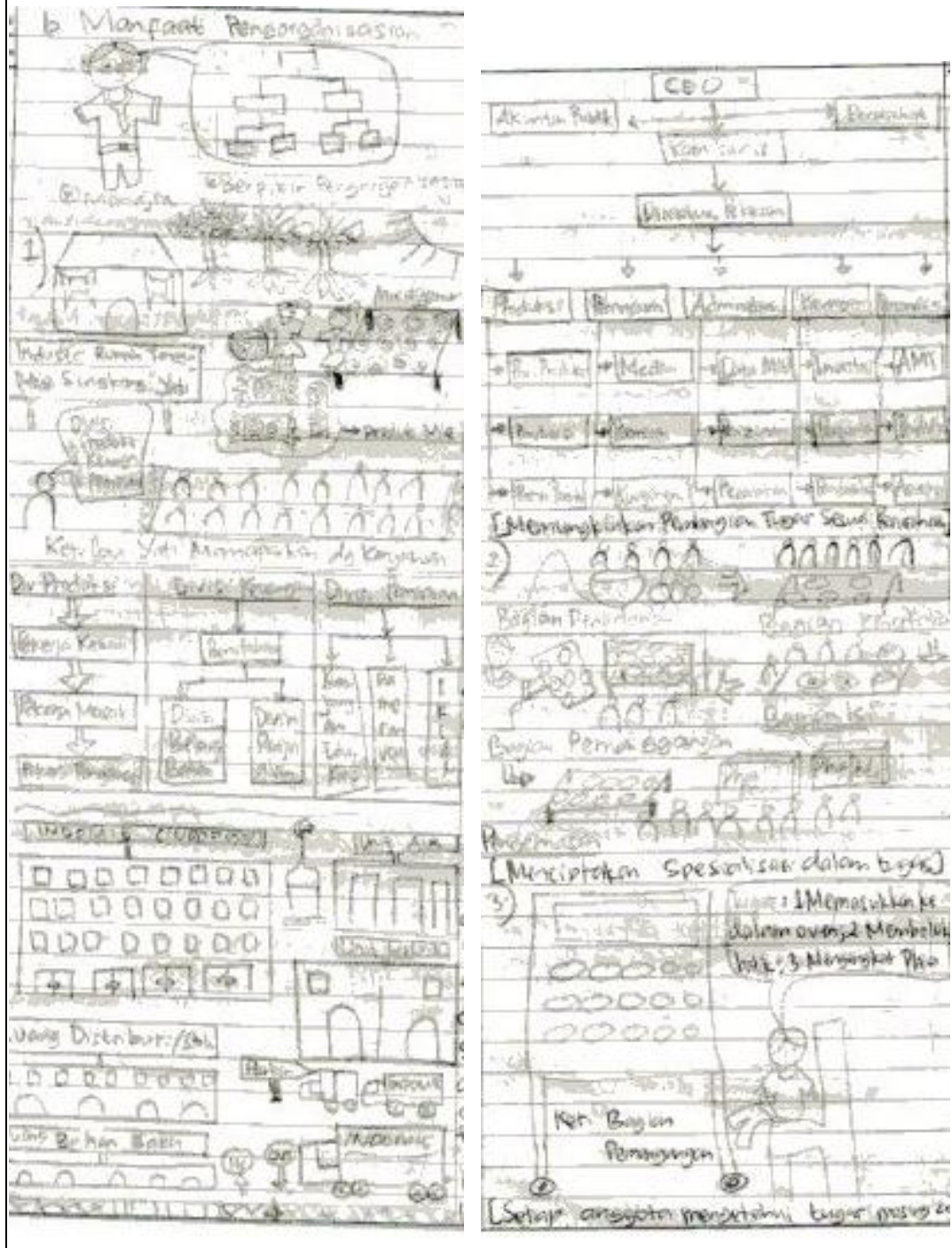
Hasil Grafis:



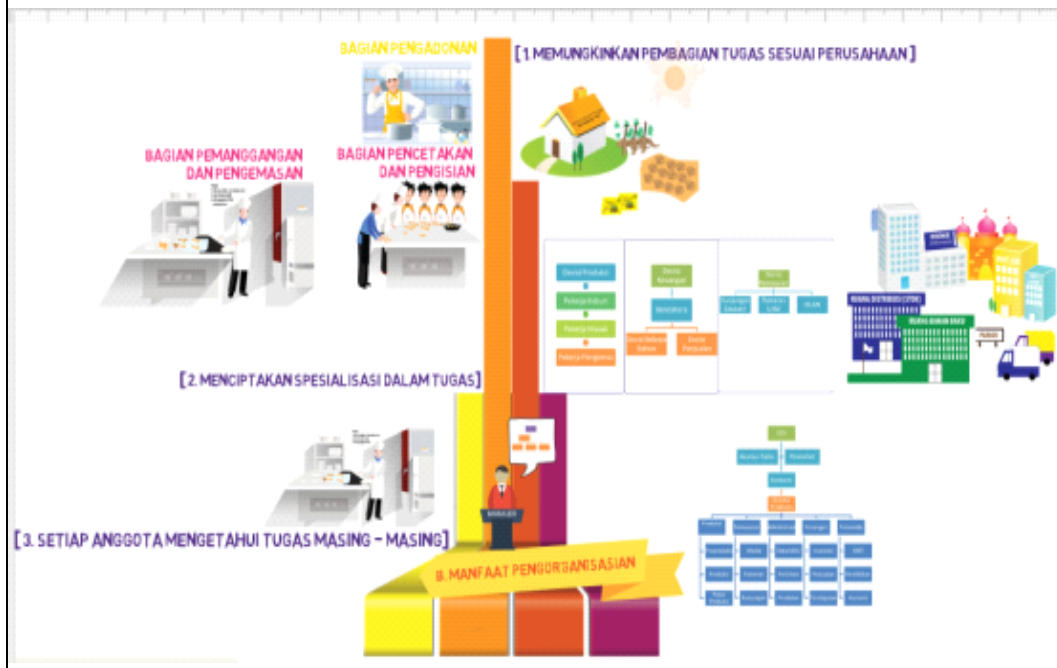
Scene 37. Manfaat Pengorganisasian

Narator: Manfaat pengorganisasian. Pengorganisasian bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut. Memungkinkan pembagian tugas sesuai keadaan perusahaan. Contohnya, (*improve*) sebuah industri rumah tangga mie singkong “Yati.”

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 38. Bentuk Organisasi

Narator: Bentuk Organisasi. Di dalam pengorganisasian, terdapat beberapa bentuk organisasi yang memiliki hubungan tanggung jawab dan wewenang. Berikut ini bentuk – bentuk organisasi dalam manajemen.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 39. Organisasi Garis, Fungsional, dan Garis&Staff

Narator: Terdapat beberapa bentuk organisasi sebagai berikut.

1. Organisasi garis adalah organisasi dimana pemimpin langsung ditujukan kepada bawahan. Sehingga bawahan bertanggung jawab langsung kepada pimpinan. Organisasi garis sangat cocok diterapkan pada organisasi yang

sederhana yang memiliki jumlah karyawan sedikit dan belum ada spesialisasi. Contohnya, pada unit usaha rumah tangga rambak. Memiliki 6 orang karyawan dengan tugas 2 orang menjadi mandor dan 4 orang menjadi pekerja. Seluruh karyawan melakukan seluruh pekerjaan secara bersama-sama tanpa adanya spesialisasi.

2. Organisasi fungsional, organisasi yang disusun berdasarkan sifat dan jenis fungsi yang harus dilaksanakan. Wewenang dari pimpinan tertinggi dilimpahkan kepada bagian-bagian pelaksanaan yang mempunyai keahlian khusus. Organisasi fungsional cocok digunakan pada badan-badan atau usaha-usaha yang secara tegas memberi pekerjaan atas fungsi-fungsi. Contohnya, pengorganisasian yang dilakukan oleh usaha jasa boga Phia Deva. Direktur utama Phia Deva mempunyai 3 kepala bagian (kabag) yaitu kabag produksi, kabag keuangan, dan kabag pemasaran. Setiap kabag memiliki tugas mengarahkan kinerja&fungsi kepala unit phia, cake, dan keripik. Setiap kepala unit memiliki tugas mengkoordinir pekerja-pekerja pada unit tugasnya. Setiap pekerja/karyawan pada setiap unit memiliki keterampilan khusus/spesialisasi kerja yang berbeda-beda.
3. Organisasi garis & staff. Struktur organisasi garis dan staff adalah perpaduan antara struktur organisasi garis dan struktur organisasi fungsional dengan bantuan staff. Di dalam organisasi garis dan staff diadakan perbedaan antara unit pelaksana tugas pokok (lini/garis) dan unit penunjang (staff). Staff adalah tenaga ahli yang bertugas memberikan pertimbangan dan nasehat sesuai dengan keahliannya. Organisasi garis dan staff adalah organisasi yang memberikan wewenang pada pimpinan untuk memberi komando/arahan pada bawahan/pekerja. Organisasi ini tepat digunakan pada organisasi/perusahaan yang jumlah personilnya besar, daerah operasinya luas, dan bidang tugasnya beragam. Contohnya, struktur organisasi garis&staff yang ada pada usaha minuman ES Bangjoe Milkshake&Smoothies. Es Bangjoe manajemen yang memiliki kantor pusat di jalan candi gebang telah memiliki *franchise* sebanyak 350 gerai di seluruh tanah air dengan jumlah karyawan 2100, karena setiap gerai memiliki 6 karyawan. Contohnya, yang ada di Es Bangjoe

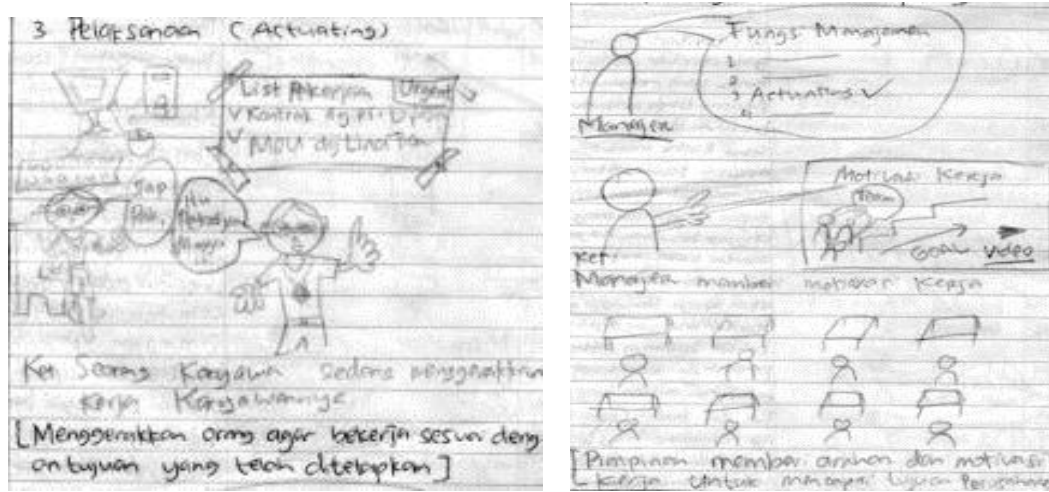
Rancangan Grafis:



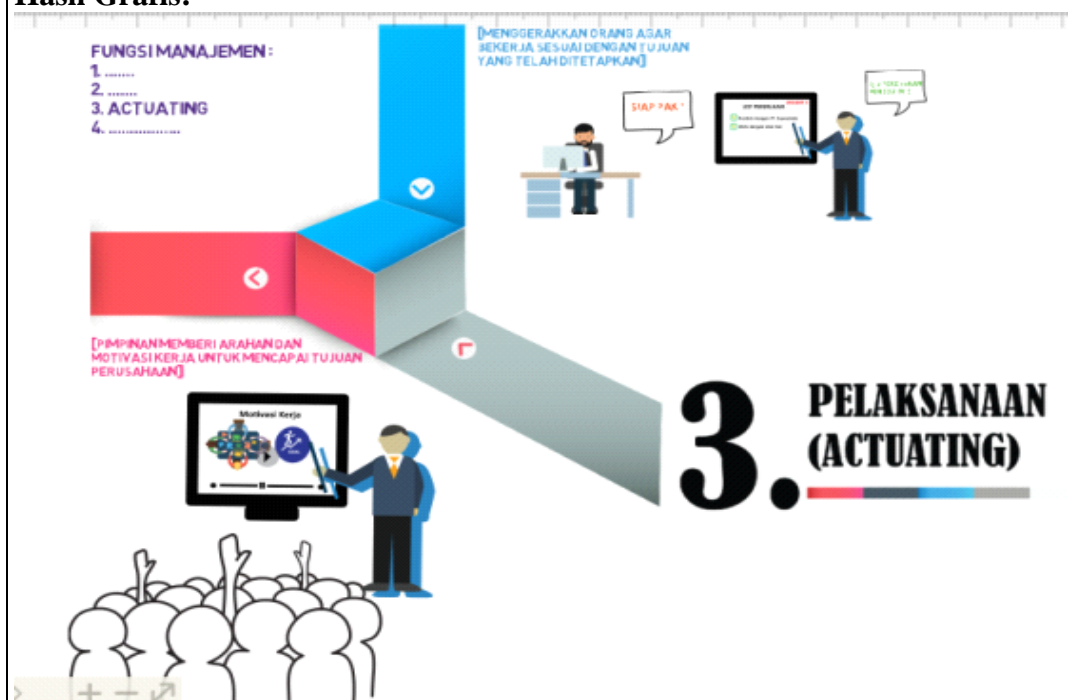
Scene 40. Pengertian Pelaksanaan

Narator: Pelaksanaan adalah salah satu fungsi manajemen untuk menggerakkan orang-orang agar bekerja sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Fungsi manajemen pelaksanaan merupakan fungsi yang penting karena berhubungan dengan sumber daya manusia. Di dalam kegiatan pelaksanaan dibutuhkan sebuah motivasi dari pimpinan organisasi untuk membantu menggerakkan kinerja dari setiap orang sehingga mau bekerja sama mencapai tujuan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 41. Macam-Macam Gaya Kepemimpinan

Narator: Untuk menggerakkan orang-orang agar mau bekerja dibutuhkan kepemimpinan. Macam-macam gaya kepemimpinan yang dikenal secara umum dalam berbagai bentuk organisasi adalah otoriter, demokratis, dan bebas.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 42. Gaya Kepemimpinan Otoriter

Narator: Pemimpin yang otoriter adalah pemimpin yang mengambil keputusan tanpa melibatkan bawahan. Pemimpin tersebut tidak meminta masukan pada waktu mengambil suatu keputusan. Pemimpin menganggap bawahan hanya sebatas melaksanakan pekerjaan dan bukan sebagai rekan sekerja. Pemimpin yang otoriter menganggap bahwa hubungan antara pimpinan dan bawahan seperti hubungan antara majikan dan buruh. Contohnya, kepemimpinan yang terdapat dalam suatu unit usaha batu bata, buruh hanya sebatas melaksanakan pekerjaan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 43. Gaya Kepemimpinan Demokratis

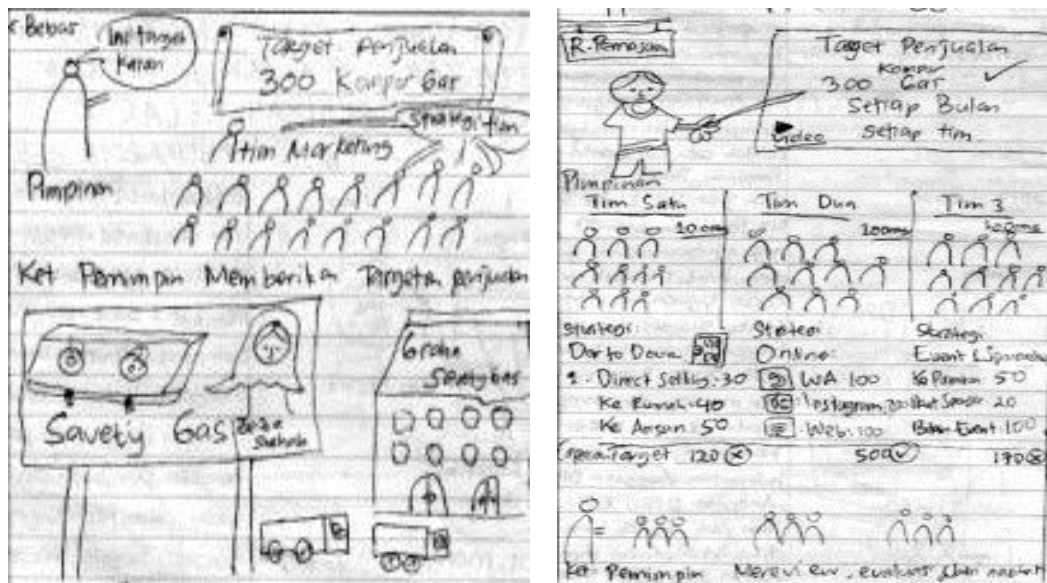
Narator: Kepemimpinan demokratis menggunakan pendekatan yang bersifat komunikatif untuk merangkul bawahannya. Pemimpin senantiasa mengelola bawahan sebaik mungkin dengan mempertimbangkan pemikiran dan masukkan demi kepentingan organisasi. Segala macam diupayakan untuk selalu bekerjasama antara pimpinan dan bawahan. Pemimpin yang demokratis menganggap dirinya dan bawahannya adalah satu tim. Contohnya, pimpinan proyek pembangunan jalan tol lintas Sumatra. Pemimpin memiliki gaya kepemimpinan yang demokratis untuk mencapai tujuan bersama, yaitu suksesnya pembangunan jalan tol tahun 2017-2020. Rapat mendengar masukan dari para pakar, yaitu ekonom, menteri keuangan, menteri perhubungan, anggota DPR RI, anggota DPRD & dinas PU, tim ahli, dan arsitek juga dihadirkan dalam rapat dengan satu tujuan bersama. Satu manajemen, satu semangat bersama.

[illegible]

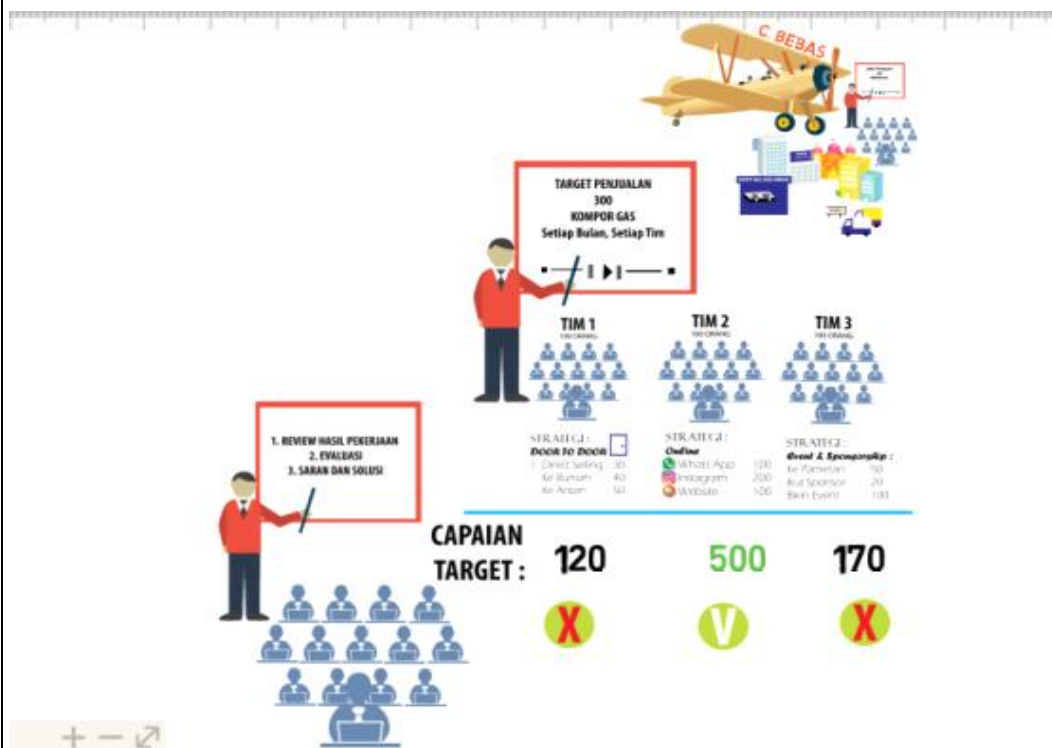
Narator: Pemimpin bergaya bebas akan menyerahkan proses pengambilan keputusan pada bawahan. Pemimpin hanya memberi arahan dan nasihat dalam pengambilan keputusan. Dalam kepemimpinan gaya bebas, pemimpin

memberikan kebebasan kepada bawahan untuk membuat keputusan dan strategi bekerja. Pemimpin hanya bertugas untuk menentukan kebijakan umum dan menentukan arah tujuan organisasi. Contohnya, kepemimpinan dengan gaya bebas yang dilakukan oleh manajer pemasaran hanya memberikan arahan secara garis besar, sedangkan anggota tim marketing atau pemasaran melakukan strategi bekerja masing-masing sebagaimana yang terlihat pada contoh ilustrasi sebagai berikut. Manajer pemasaran memberikan target penjualan 300 unit kompor gas terjual setiap bulan setiap tim. Setiap tim terdiri dari 10 orang pekerja, di dalam perusahaan *Safety Kompor Gas*. Manajer pemasaran memiliki 30 tenaga kerja/pekerja bagian pemasaran. Oleh karena itu, dibentuk dalam tim yang memiliki strategi menjual yang berbeda-beda. Tim satu memilih dengan strategi penjualan *door to door* dengan rincian melalui *visiting* atau kunjungan ke rumah-rumah, memperoleh penjualan sebanyak 40 unit kompor gas. Melalui demo di kegiatan-kegiatan arisan memperoleh penjualan sebanyak 50 unit kompor gas. Sehingga total penjualan unit kompor gas yang berhasil didapatkan oleh tim satu adalah 120 unit. Tim yang kedua memilih strategi dengan sistem penjualan *online*, melalui *Whats App* mampu menjual 100 unit, melalui *Instagram* mampu menjual 100 unit, dan melalui *Website* mampu menjual 100 unit kompor gas. Sehingga total penjualan yang berhasil dicapai oleh tim kedua adalah 500 unit. Tim yang ketiga memilih strategi penjualan dengan membuka *event-event* atau kegiatan dan sponsorship. Rincian hasil penjualan kompor gas dari mengikuti pameran sebanyak 50 unit, dari keikutsertaan dalam sponsorship sebanyak 20 unit, dan dari membuat *event* demo khusus kompor gas mendapatkan penjualan sebanyak 100 unit. Sehingga total penjualan yang berhasil dicapai oleh tim yang ketiga adalah 170 unit. Selanjutnya manajer pemasaran memberi nasihat pada tiap-tiap tim terkait hasil penjualan kompor gas apakah sudah mencapai target atau belum, dengan tujuan dari perusahaan. Pencapaian penjualan tiap tim tetap dikendalikan atau dikontrol oleh pimpinan atau manajer pemasaran. Oleh karena itu, sistem atau gaya kepemimpinan bebas sering disebut pula dengan gaya kepemimpinan kendali bebas.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

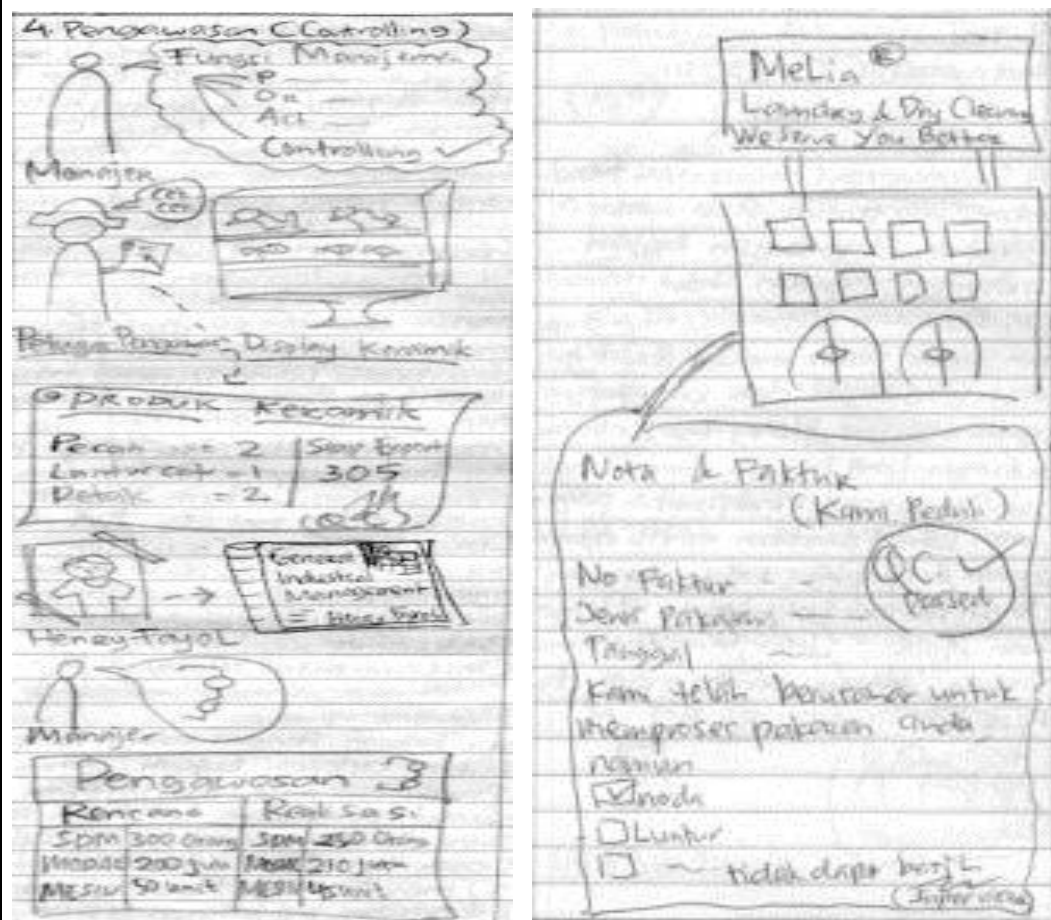


Scene 45. Pengertian Pengawasan

Narator: Pengawasan (*controlling*). Merupakan fungsi yang paling penting pada suatu organisasi. Pengawasan bukan merupakan kegiatan untuk mencari-cari kesalahan. Pengawasan merupakan tugas mengoreksi kesalahan yang terjadi

demikian tercapainya tujuan organisasi. Henry Fayol dalam bukunya yang berjudul *General Industrial Management* mendefinisikan pengawasan sebagai tindakan meneliti apakah segala sesuatu telah tercapai dengan rencana yang telah ditetapkan. Apakah telah terjadi kesesuaian antara perencanaan dan realisasi. Berikut ini contoh kegiatan pengawasan yang dilakukan oleh usaha jasa laundry dari PT Melia Megah Perkasa atau sering dikenal dengan laundry Melia. Melia Laundry & Dry Cleaning memiliki motto “We Serve You Better”. Untuk mewujudkan dari motto yang dipilih oleh perusahaannya, Melia laundry selalu mengedepankan kualitas dari hasil laundry. Melia quality control selalu memberikan pengawasan terhadap barang laundry yang akan diberikan kepada pelanggan melalui supervisor. Pengawasan dilakukan terhadap kondisi barang seperti noda yang memang belum bisa bersih. Melalui quality control yang rapi menyebabkan kenyamanan dan kepuasan pelanggan terpenuhi dengan baik.

Rancangan Grafis:



[illegible]

Narator: Berikut ini adalah tujuan dari pengawasan. Pertama, memastikan suatu pekerjaan berjalan sesuai dengan rencana. Kedua, mencegah terjadinya kesalahan. Ketiga, menciptakan kondisi agar karyawan bertanggung jawab dalam melaksanakan pekerjaan. Keempat, mengadakan koreksi terhadap kegagalan yang timbul. Kelima, memberikan jalan keluar atas suatu kesalahan.

2 Tujuan Pengawasan

1) Gedung Baru / Manajer

Rencana 1	Rencana 2
8 bulan 12M	7,5 bulan 192M

[Menastikan Pekerjaan Sesuai Rencana]

2) Bantul Keresmikan

Manajer

Pecah = 5 bulan
Lantai (1 + 2) hari
Pekerja = 3 bulan
Pembuat Bank 90

Siapa Export
Ke Koperasi
Selanjut

[Menegakkan Kedisiplinan]

3)

Manajer

Pecah = 5 bulan
Lantai (1 + 2) hari
Pekerja = 3 bulan
Pembuat Bank 90

Siapa Export
Ke Koperasi
Selanjut

[Menegakkan Kedisiplinan]

1) Ciptakan Kondisi Untuk bertangungjawab dalam melaksanakan Pekerjaan

Manajer

Pecah = 5 bulan
Lantai (1 + 2) hari
Pekerja = 3 bulan
Pembuat Bank 90

Siapa Export
Ke Koperasi
Selanjut

[Menegakkan Kedisiplinan]

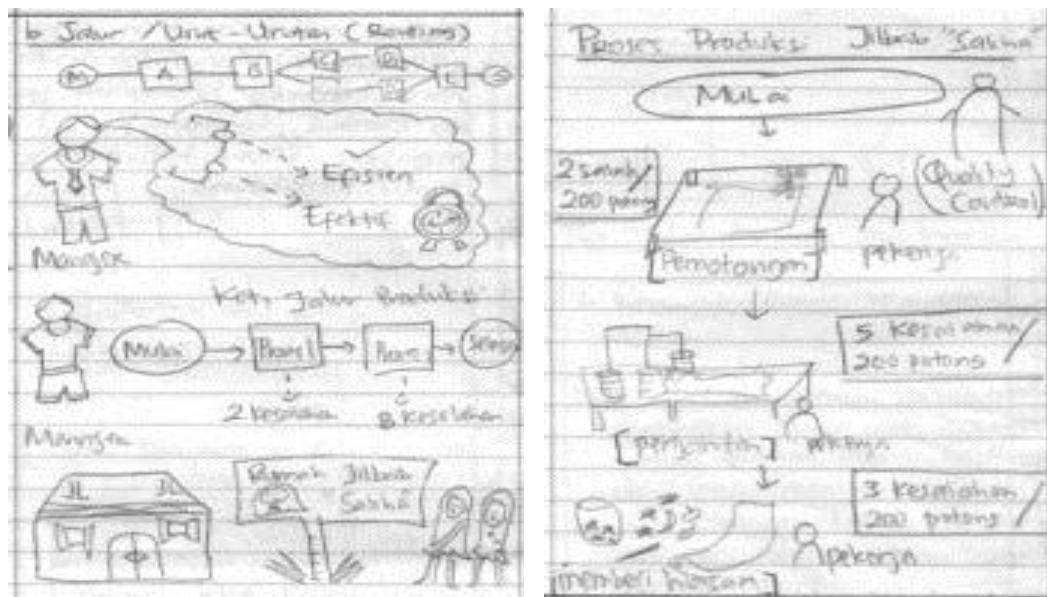
Hasil Grafis:



Scene 47. Jalur/Urut-Urutan (Routing)

Narator: Berikut jalur atau urutan (*raouting*), agar pengawasan berjalan dengan efektif dan efisien. Seorang manajer harus dapat menetapkan jalur untuk mengetahui dimana kesalahan sering terjadi. Contohnya, proses produksi pada rumah jilbab Saliha. Seorang pekerja yang bertugas sebagai *quality control* melakukan kegiatan pengawasan pada proses produksi. Mulai dari urutan pemotongan kain, penjahitan dan pemberian hiasan atau manik-manik. Setiap tahapan proses produksi dilakukan pengawasan dengan hasil sebagai berikut. Pada proses *cutting* atau pemotongan terdapat 2 kesalahan tiap 200 potong. Pada tahap penjahitan terdapat 5 kesalahan tiap 200 potong dan pada tahap akhir, yaitu pemberian hiasan terdapat 3 kesalahan dalam 200 potong. Berdasarkan kegiatan pengawasan yang dilakukan diketahui bahwa pada urutan atau tahapan penjahitan yang sering mengalami kesalahan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 48. Penetapan Waktu (Scheduling)

Narator: Penetapan waktu (*scheduling*). Seorang manajer yang baik harus dapat menetapkan kapan suatu pengawasan dilakukan. Pengawasan yang terjadwal terkadang menjadi kurang efisien atau berhasil dalam menemukan kesalahan.

Dikarenakan orang-orang terlebih dahulu bersiap-siap untuk menyembunyikan kesalahan yang dilakukan. Contohnya, pengawasan makanan yang dijual di sekolah-sekolah oleh Badan POM Sleman yang dilakukan tiap tanggal 1 pada awal bulan. Para penjual akan berusaha memberikan kualitas produk yang baik saat tanggal 1 tersebut. Selebihnya kembali menggunakan pewarna, pemanis dan pengawet yang tidak berstandar. Terkadang justru pengawasan yang dilakukan secara mendadak jauh lebih berhasil untuk mengukur keadaan yang sebenarnya terjadi, daripada pengawasan yang terjadwal. Contohnya, pemerintah dan kepolisian telah sepakat bersama-sama memberantas penyakit masyarakat (pekat). Melalui segala aturan tertulis dan aksi nyata dalam mengawasi jalannya aturan dimasyarakat. Salah satunya yang dilakukan oleh jajaran kepolisian dalam sidaknya pada hotel-hotel “*melati*” yang masih beroperasi di sekitar pantai parangtritis. Melalui pengawasan yang mendadak ini diperoleh hasil yang optimal dengan ditangkapnya para PSK dan lelaki hidung belang. Dikarenakan pengawasan yang tidak terjadwal, sehingga mereka tidak sempat menghindar.

Rancangan Grafis:





c. Kolom Ekonomi (11 Menit 22 Detik)

Scene 49. Asal Kata Manajemen (Kolom Ekonomi Bagian 1)

Narator: Kolom ekonomi bagian satu. Asal kata manajemen, berikut ini pengetahuan tambahan tentang manajemen. Tahukah kamu bahwa kata manajemen berasal dari bahasa Prancis kuno. Yaitu *menagement*, berarti seni melaksanakan dan mengatur.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 50. Manajer dalam Manajemen (Kolom Ekonomi Bagian 2)

Narator: Kolom Ekonomi bagian dua, manajer dalam manajemen. Tahukah Kamu apa itu manajer? Yak, manajer adalah seseorang yang bekerja melalui orang lain dengan mengkoordinasikan kegiatan untuk mencapai tujuan. Manajer adalah seseorang yang melaksanakan tugas dan fungsi manajemen.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 51. Syarat Menggerakkan Orang (Kolom Ekonomi Bagian 3)

Narator: Menurut Prof. Abraham Maslow dalam bukunya *Motivation and Personality*, orang dapat digerakkan untuk bekerja jika telah terpenuhi kebutuhan-kebutuhan berikut ini.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



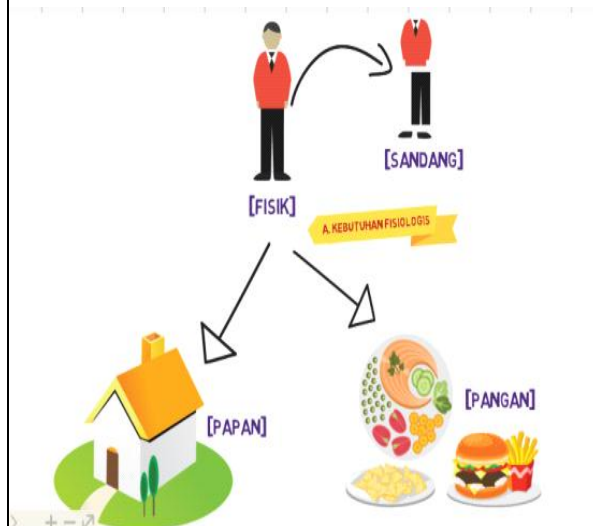
Scene 52. Kebutuhan Fisiologis (Kolom Ekonomi Bagian 3)

Narator: Kebutuhan Fisiologis. Kebutuhan fisiologis berhubungan dengan kebutuhan yang bersifat kebutuhan sandang, pangan, dan perumahan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



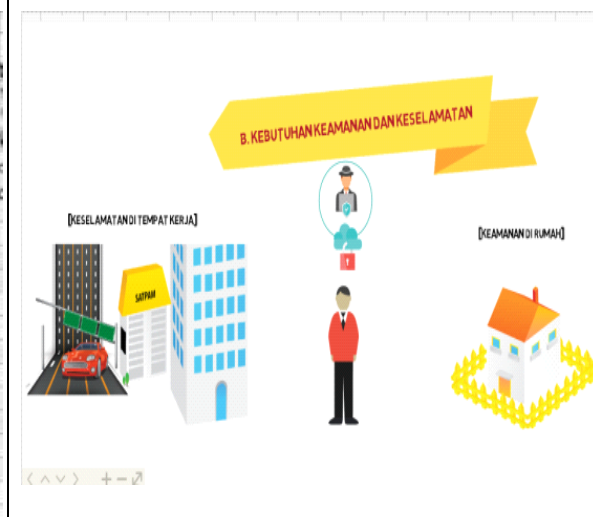
Scene 53. Kebutuhan Keamanan & Keselamatan (Kolom Ekonomi Bagian 3)

Narator: Kebutuhan keamanan dan keselamatan. Setiap orang membutuhkan rasa aman dan keselamatan di rumah tempat tinggalnya dan ditempat kerjanya.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 54. Kebutuhan Sosial (Kolom Ekonomi Bagian 3)

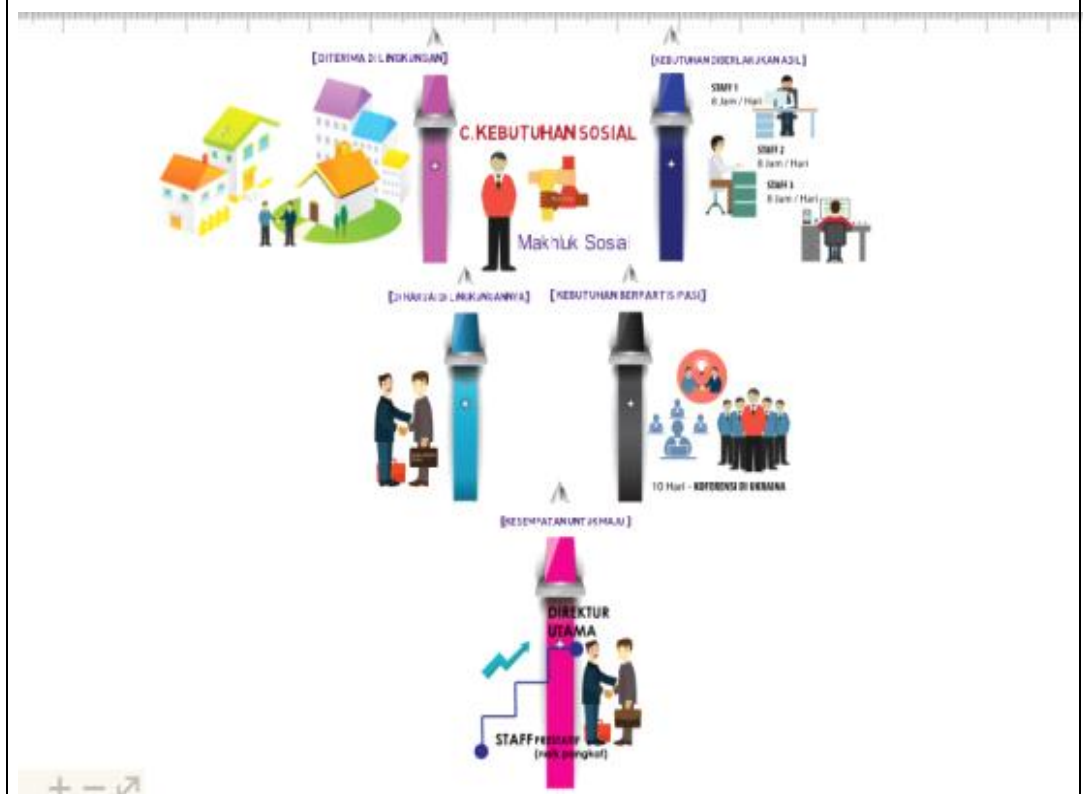
Narator: Manusia sebagai makhluk sosial mempunyai keinginan untuk memenuhi kebutuhan sosial. Seperti kebutuhan dapat diterima di lingkungannya, kebutuhan

ingin dihargai, kebutuhan perasaan bahwa dirinya dinamis dan mempunyai kesempatan untuk maju, kebutuhan untuk ikut berpartisipasi dalam melibatkan diri dan kebutuhan untuk diberlakukan adil.

Rancangan Grafis:



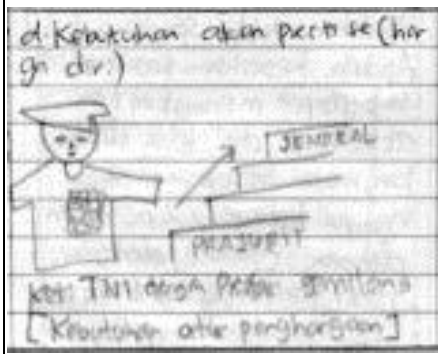
Hasil Grafis:



Scene 55. Kebutuhan Sosial (Kolom Ekonomi Bagian 3)

Narator: Kebutuhan akan prestise (harga diri). Prestise timbul akibat prestasi. Oleh karena itu, seseorang mempunyai keinginan untuk mengembangkan diri.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



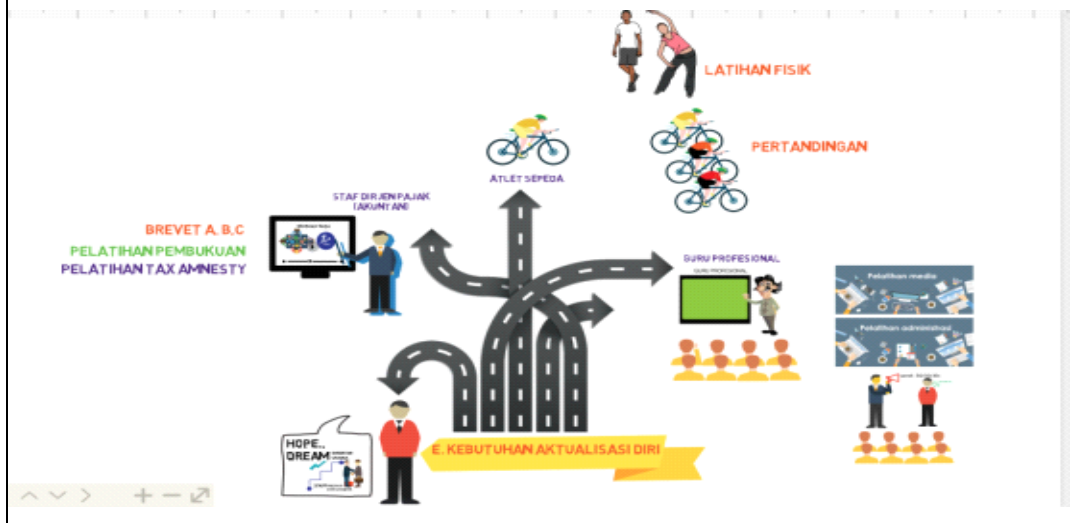
Scene 56. Kebutuhan Aktualisasi Diri (Kolom Ekonomi Bagian 3)

Narator: Setiap orang memiliki harapan dan cita-cita. Oleh karena itu, setiap orang membutuhkan kesempatan untuk mengembangkan bakat dan meningkatkan kemampuan kerja demi mewujudkan cita-citanya. Contohnya, staff akuntan Dirjen Pajak memerlukan peningkatan kemampuan kerjanya/aktualisasi diri dengan mengikuti Brevet A, B, C, pelatihan pembukuan, dan pelatihan *Tax Amnesty*. Seorang atlet bulutangkis membutuhkan aktualisasi diri untuk meningkatkan keterampilan dengan latihan fisik dan mengikuti pertandingan. Seorang guru profesional memerlukan peningkatan kemampuan mengajarkan dengan pelatihan media pembelajaran dan pelatihan *public speaking*. Apabila kegiatan-kegiatan yang dapat meningkatkan aktualisasi diri telah dilakukan, seseorang mampu bekerja dengan optimal dan hasil kerja baik.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

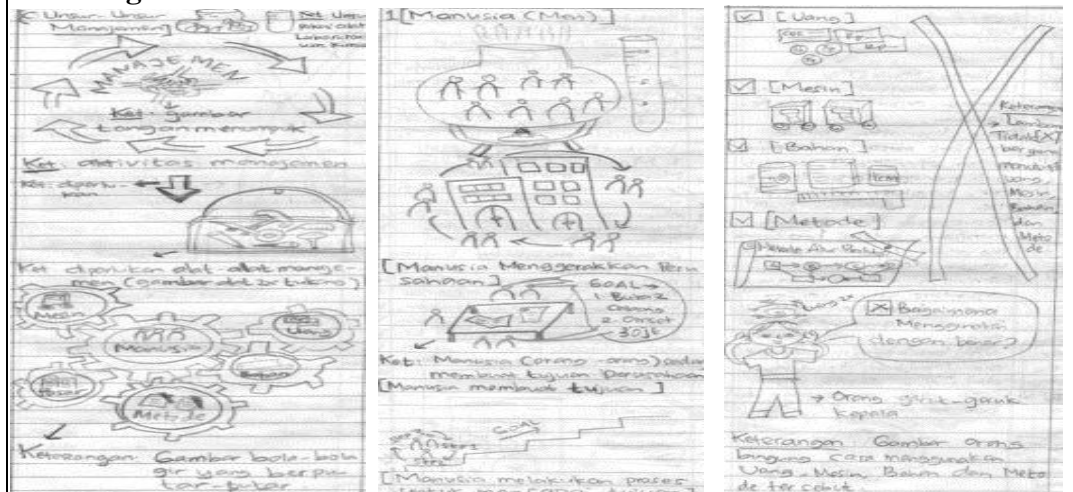


d. Unsur-Unsur Manajemen (25 Menit 18 Detik)

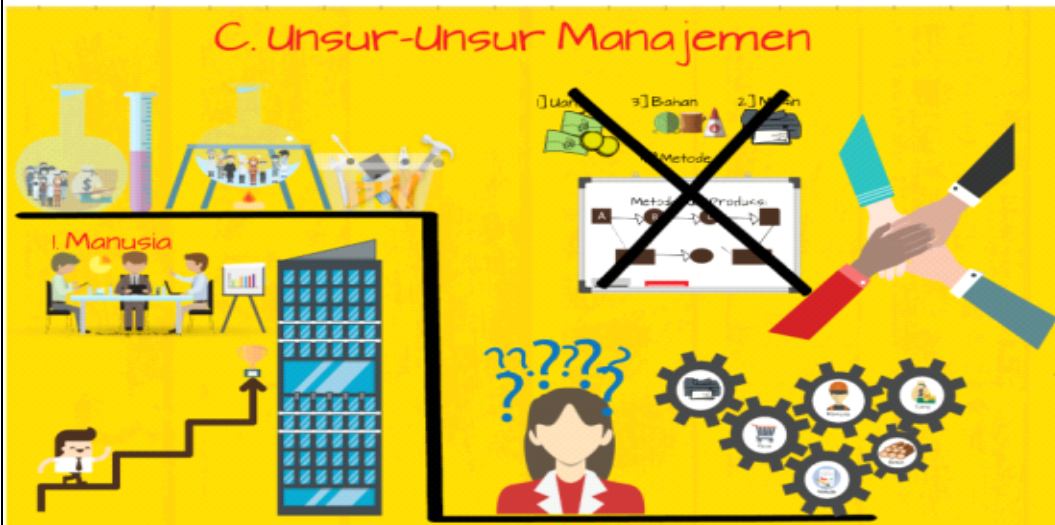
Scene 57. Manusia (Men)

Narator: Unsur-unsur manajemen. Untuk menunjang aktivitas manajemen diperlukan unsur atau alat-alat manajemen (*tools of management*) yang terdiri dari manusia, uang, bahan, mesin, metode, dan pasar. Pertama, manusia (*men*). Manusia merupakan salah satu unsur penting dalam manajemen, karena akar dari kegiatan dalam perusahaan atau organisasi adalah manusia. Manusia membuat tujuan dan manusia pula yang melakukan proses untuk mencapai tujuannya. Uang, mesin, bahan, dan metode tidak akan berguna jika manusia tidak mengetahui bagaimana menggunakannya dengan benar.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



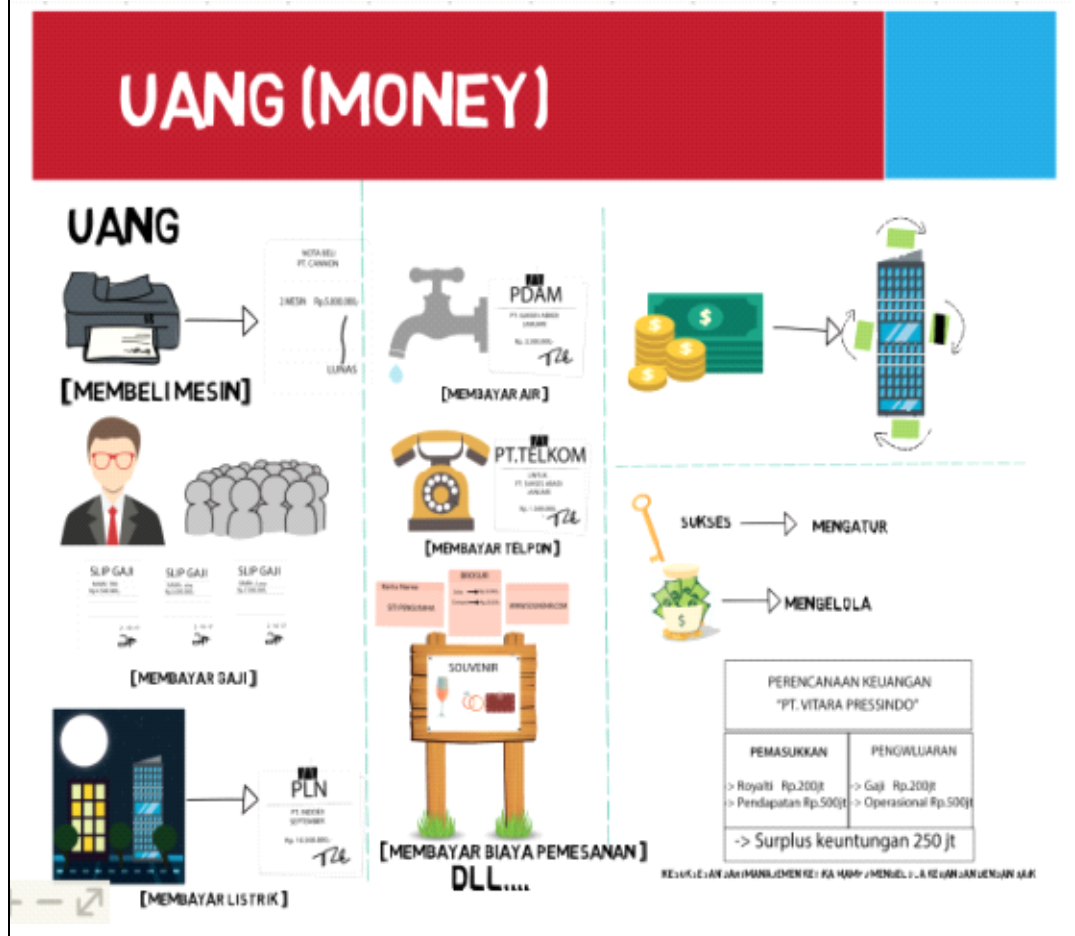
Scene 58. Uang (Money)

Narator: Uang digunakan dalam menjalankan organisasi atau perusahaan. Uang digunakan untuk membeli mesin, membayar biaya operasional, seperti gaji tenaga kerja, listrik, air, tagihan telepon, membayar biaya pemasaran, dan lain-lain. Kesuksesan dari sebuah manajemen adalah bagaimana mengelola dan mengatur keuangan dengan baik. Contohnya melalui kegiatan perencanaan keuangan yang dilakukan oleh PT. Vitara Pressindo. Mengatur antara pemasukan dan pengeluaran, perusahaan mendapatkan keuntungan dan tujuan tercapai.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



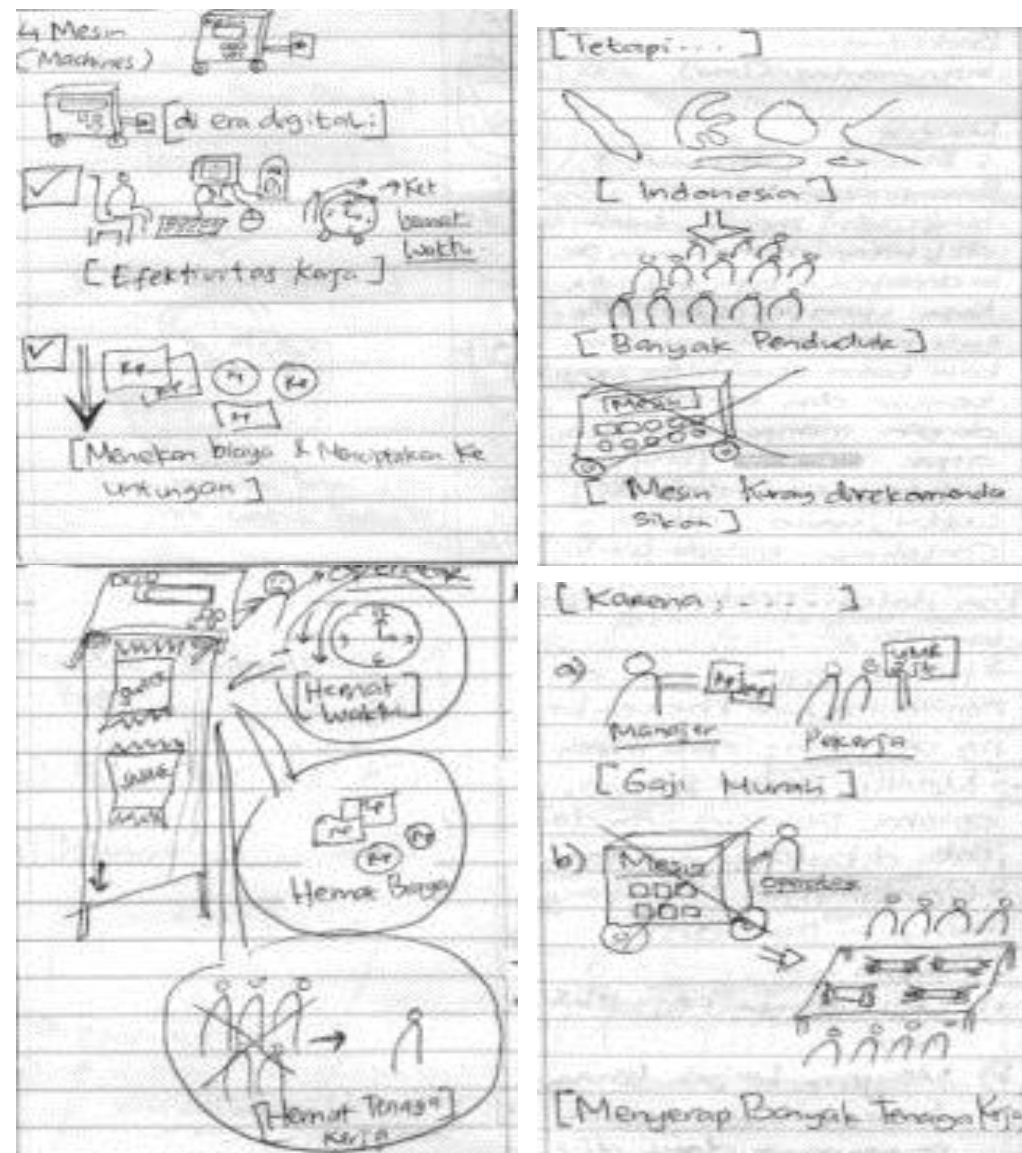
Scene 59. Bahan (Materials)

Narator: Bahan sangat diperlukan dalam penciptaan produk. Contohnya, bahan-bahan yang terdiri dari kayu, triplek, lem, dan penggaris digunakan dalam menciptakan produk almari dan meja. Bahan dibedakan menjadi dua macam. Pertama, bahan setengah jadi (*raw materials*). Contohnya, serat pandan dirangkai menjadi anyaman serat pandan. Selanjutnya anyaman tadi dibuat menjadi tas serat pandan. Maka serat pandan merupakan bahan setengah jadi untuk produk tas. Kedua, adalah bahan jadi. Contohnya, papan-papan kayu tadi merupakan bahan jadi untuk produk almari. Dunia usaha selalu mencari orang-orang yang ahli dalam bidangnya untuk menggunakan bahan-bahan (*materials*) dengan baik. Contohnya, seorang petani jagung membutuhkan keberadaan bibit, pupuk, dan pestisida untuk bahan-bahan produksi yang harus dijaga kualitasnya.

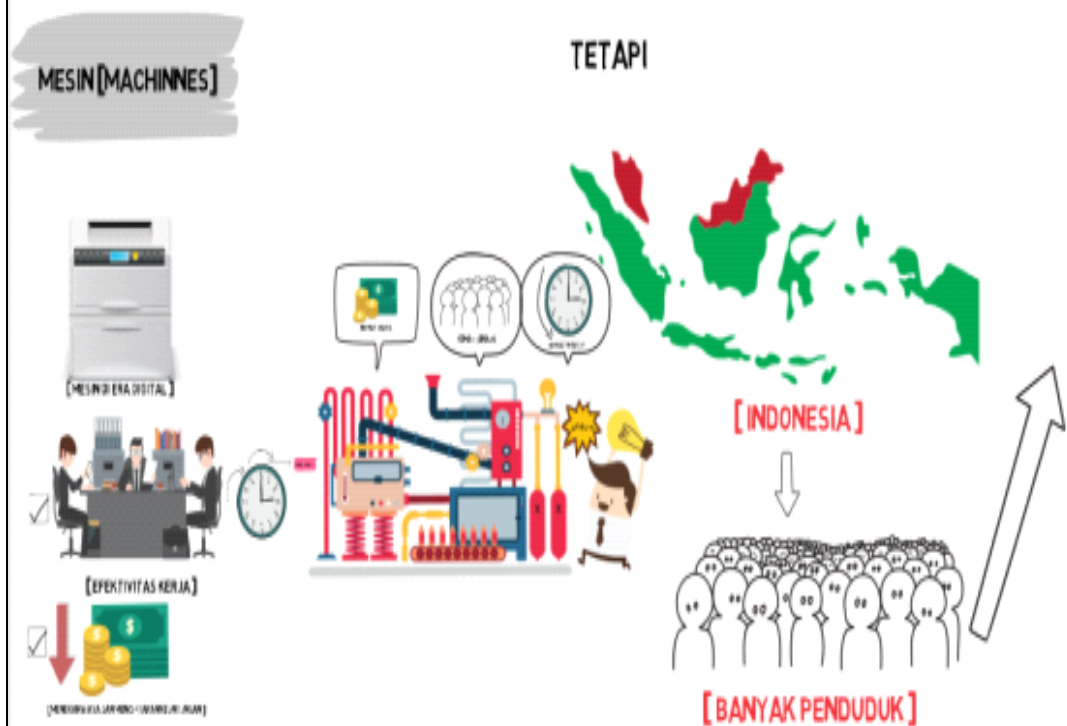
Scene 60. Mesin (Machines)

Narator: Mesin (*machines*). Penggunaan mesin pada era digital membawa kemudahan, menciptakan efektivitas kerja, menekan biaya, dan menciptakan keuntungan. Contohnya, penggunaan mesin dalam suatu industri, mampu menghemat waktu, menghemat biaya, dan menghemat penggunaan tenaga kerja. Tetapi di negara berkembang seperti di Indonesia dengan banyak penduduk, penggunaan mesin-mesin dalam kegiatan produksi kurang direkomendasikan. Hal ini dikarenakan gaji tenaga kerja lebih murah. Menyerap banyak tenaga kerja, sehingga jumlah pengangguran dapat dikurangi.

Rancangan Grafis:



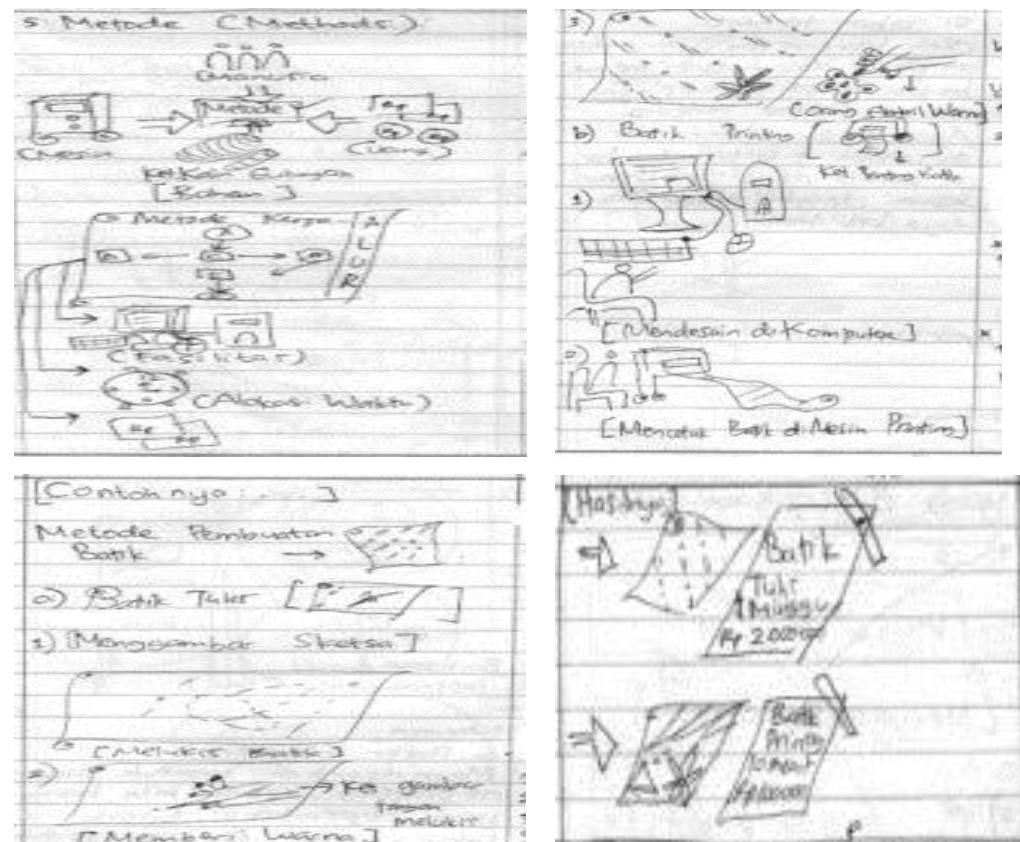
Hasil Grafis:



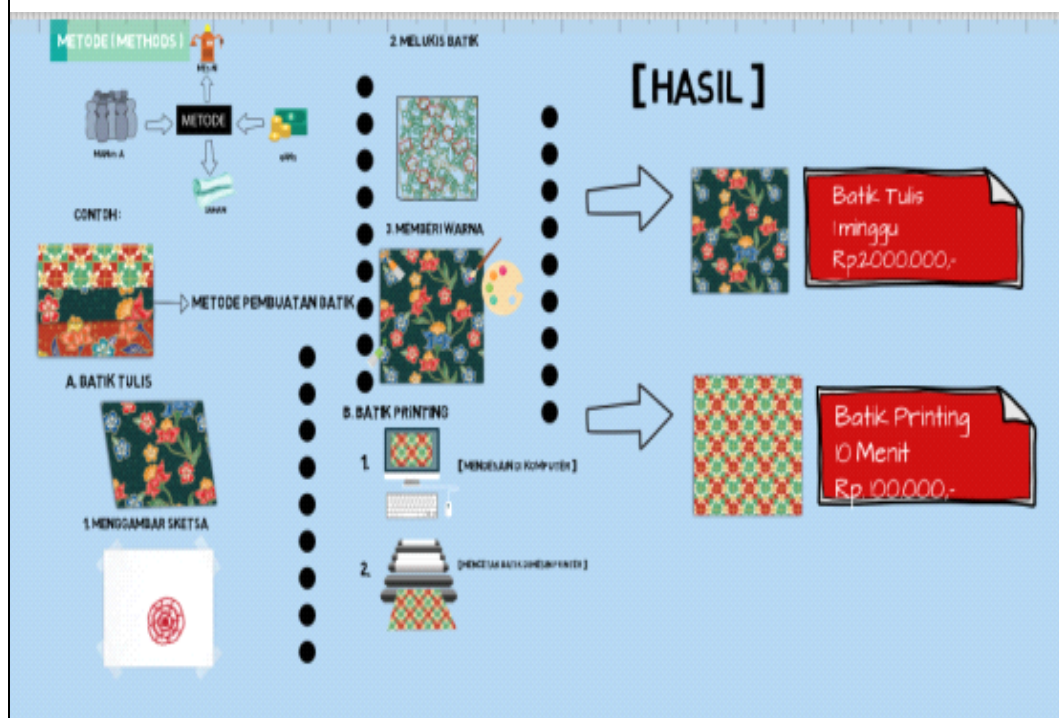
Scene 61. Metode (Methods)

Narator: Metode (*methods*) pemanfaatan manusia, uang, bahan, dan mesin dalam aktivitas manajemen perlu didukung oleh metode kerja yang efisien. Metode kerja menggambarkan tata cara kerja yang teratur dan tersistem dengan mempertimbangkan aspek fasilitas yang tersedia, alokasi waktu, uang, dan lain-lain. Contohnya, metode pembuatan batik ada dua macam. Metode batik tulis, maka tahapan-tahapan yang dikerjakan melalui menggambar sketsa, mengukir batik, dan memberi warna. Metode yang kedua adalah metode batik *printing*, maka tahapan-tahapan yang dikerjakan sebagai berikut. Pertama, mendesain pada komputer. Kedua, mencetak batik dimesin *printing*. Hasilnya satu lembar batik tulis dibuat selama 1 minggu dengan harga Rp. 2.000.000,00. Satu lembar batik *printing* dibuat selama 10 menit dengan harga Rp. 100.000,00. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, dengan metode yang berbeda akan mempengaruhi hasil (volume), kualitas, dan harga jual suatu produk dengan yang berbeda juga.

Rancangan Grafis:



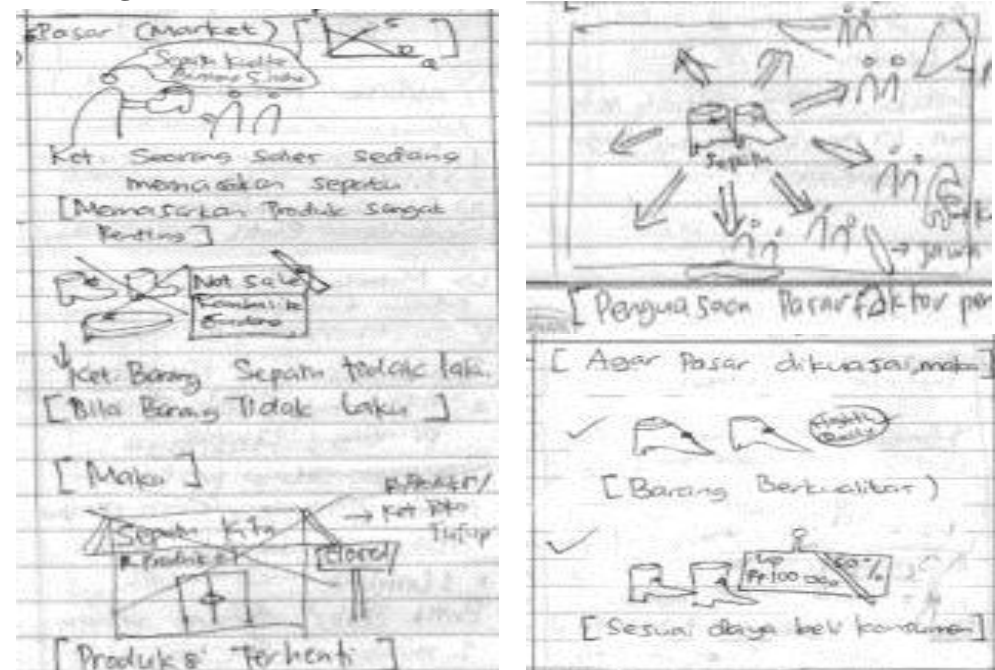
Hasil Grafis:



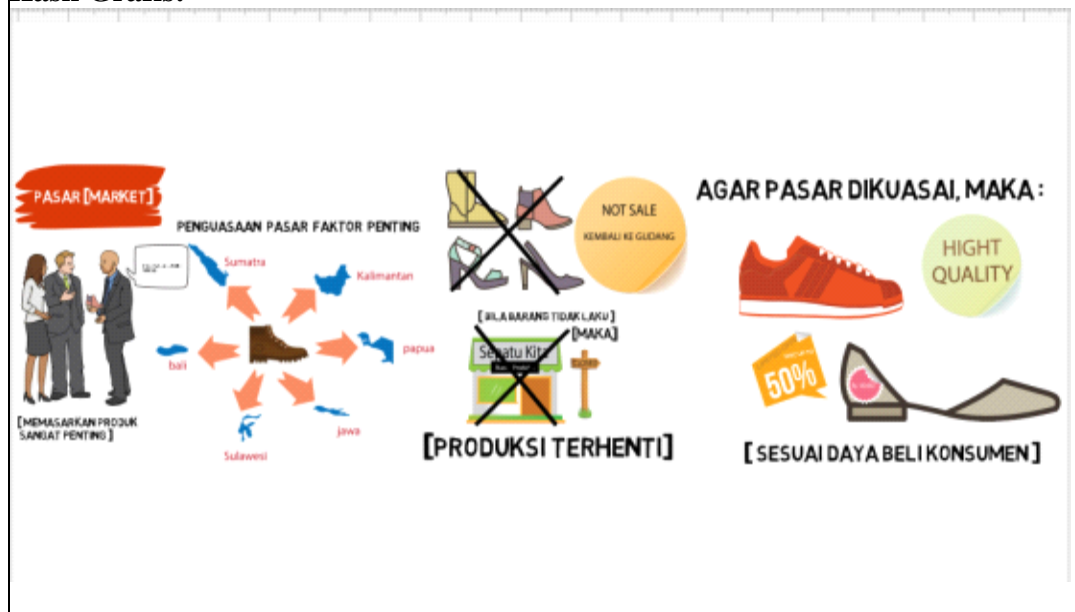
Scene 62. Pasar (Market)

Narator: Pasar (*market*). Memasarkan produk sangat penting, sebab bila barang yang diproduksi tidak laku, maka proses produksi akan berhenti. Oleh karena itu, penguasaan pasar dalam arti menyebarkan hasil produksi adalah faktor penting, agar pasar dapat di kuasai. Kualitas dan harga barang atau jasa harus sesuai dengan selera dan daya beli konsumen.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

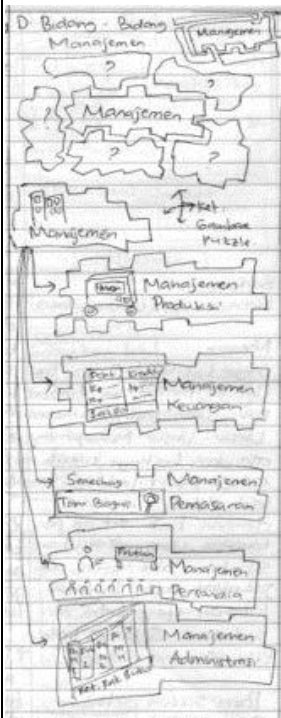


e. Bidang-Bidang Manajemen (46 Menit 49 Detik)

Scene 63. Bidang-Bidang Manajemen

Narator: Bidang-bidang manajemen. Apa sajakah bidang-bidang manajemen dalam suatu organisasi? Bidang-bidang manajemen dalam suatu organisasi meliputi manajemen keuangan, manajemen pemasaran, manajemen personalia, dan manajemen administrasi.

Rancangan Grafis:



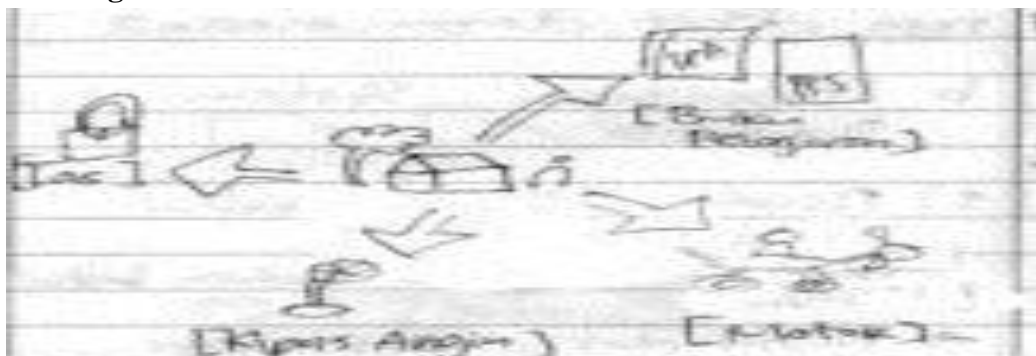
Hasil Grafis:



Scene 64. Pengertian Manajemen Produksi

Narator: Manajemen produksi. Lingkungan sekitar kita terdapat banyak barang konsumsi. Terdapat barang-barang, buku pelajaran, motor, kipas angin, dan tas.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

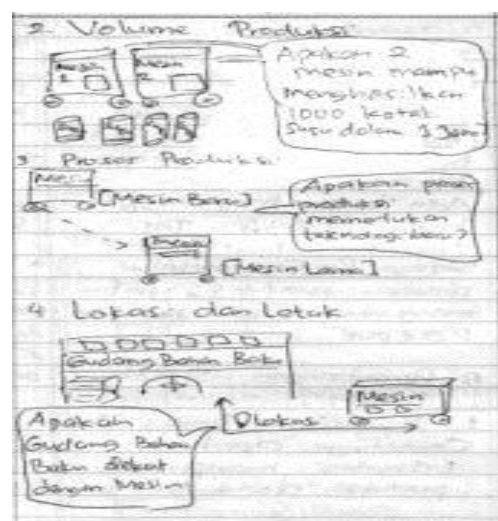
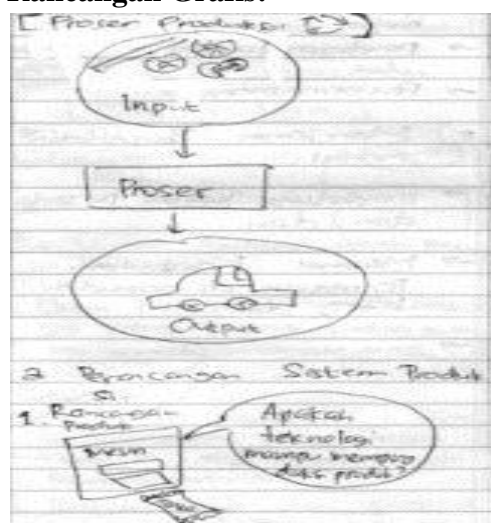


Scene 65. Perancangan Sistem Produksi

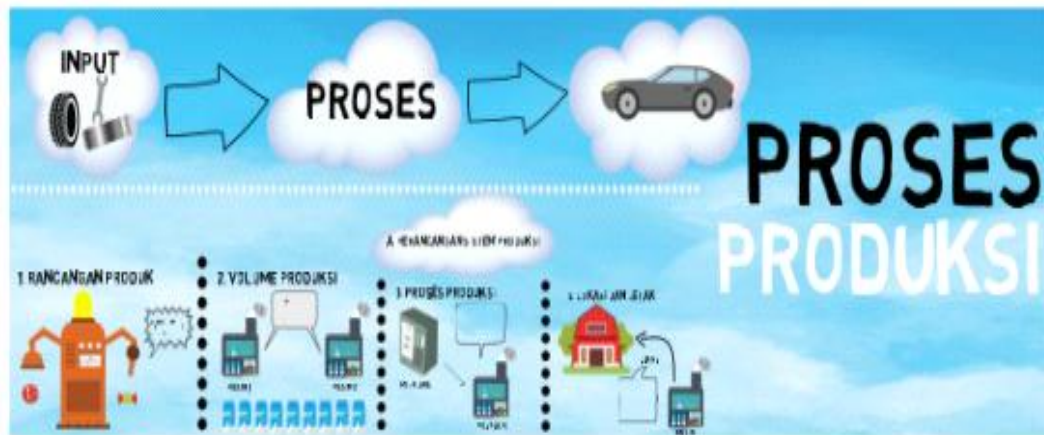
Narator: Setiap barang melalui proses produksi, yaitu mengubah input menjadi output. Contohnya, pada produksi sebuah mobil. Perancangan sistem produksi.

1. Rancangan produk (jasa) teknologi mampu memproduksi produk?
2. Volume produksi, contohnya apakah 2 buah mesin mampu menghasilkan seribu kotak susu dalam 1 jam?
3. Proses produksi, contohnya, apakah produksi memerlukan teknologi baru?
4. Lokasi dan letak, contohnya apakah gudang penyimpanan bahan baku, sebaiknya dekat dengan mesin-mesin produksi susu tersebut atau tidak?

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 66. Pengendalian Mutu Produksi

Narator: Pertama, pengendalian mutu melalui menjamin mutu bahan baku, penggunaan teknologi maju, penetapan tanggal kadaluarsa, dan pengemasan. Contoh kali ini adalah pengendalian mutu pada produksi susu. Kegiatan pengendalian mutu yang dilakukan sebagai berikut. Contoh susu dikemas dengan teknologi modern atau maju, yaitu teknologi UHT (*Ultra High Temperatur*). Sehingga susu dapat tahan lama melalui penetapan tanggal kadaluarsa. Konsumen mengetahui kualitas produk, produk akan terlindungi dan aman mengkonsumsinya. Contoh susu terjaga kualitasnya didalam kemasan karton.

Rancangan Grafis:



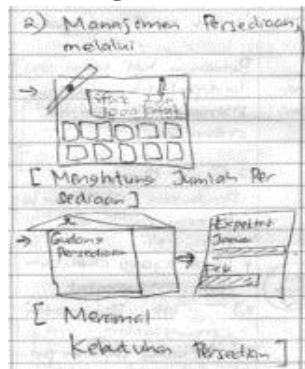
Hasil Grafis:



Scene 67. Manajemen Persediaan

Narator: Manajemen persediaan melalui menghitung jumlah persediaan dan meramal kebutuhan persediaan dikemudian hari. Contoh kali ini persediaan pada perusahaan susu. Melalui menghitung jumlah persediaan yang terdapat dalam gudang. Meramal kebutuhan persediaan susu dalam beberapa bulan.

Rancangan Grafis:



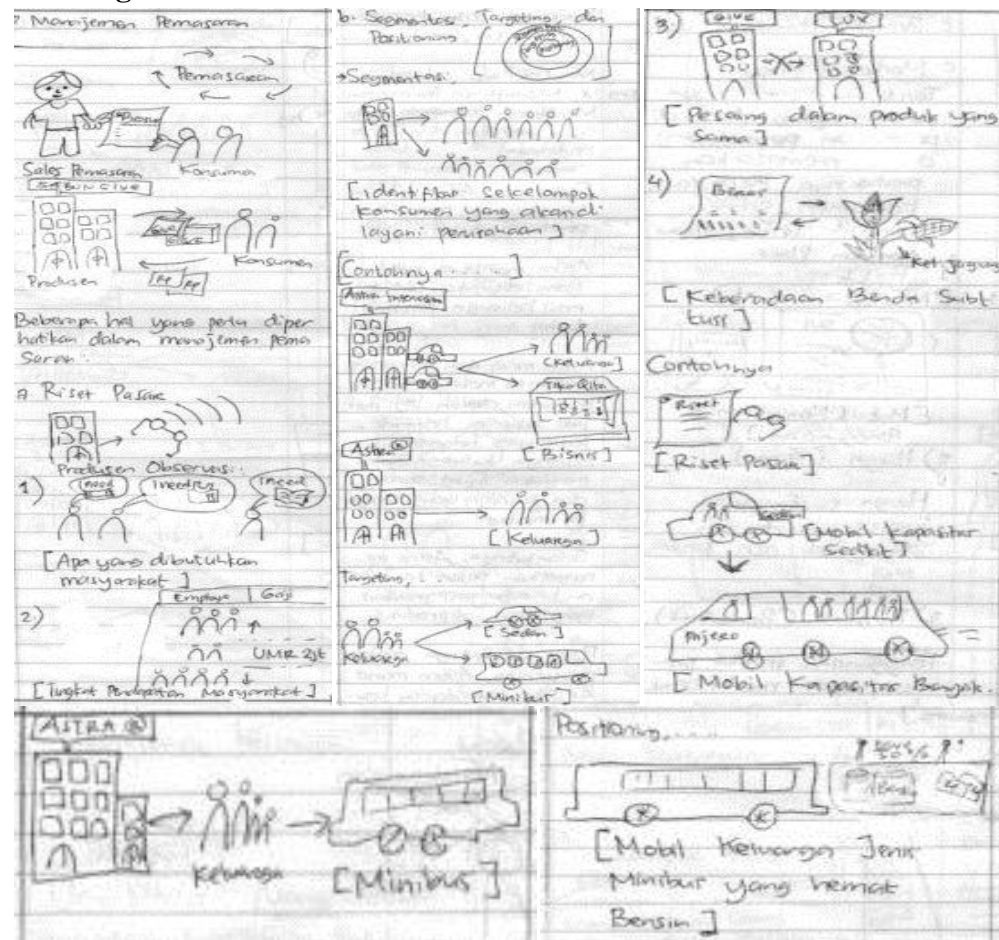
Hasil Grafis:



Scene 68. Manajemen Pemasaran

Narator: Kegiatan pengaturan secara optimal dari fungsi pemasaran, sehingga kegiatan pertukaran barang dari produsen kepada konsumen lancar. Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam manajemen pemasaran sebagai berikut. Pertama, riset pasar. Produsen akan melakukan observasi mengenai apa yang dibutuhkan masyarakat, tingkat pendapatan masyarakat, pesaing dalam produk yang sama, dan keberadaan benda substitusi. Contohnya, dari hasil riset pasar, diketahui bahwa, selera konsumsi mobil masyarakat Indonesia saat ini menuju mobil berkapasitas penumpang banyak. Kedua, segmentasi, *targeting*, dan *positioning*. Segmentasi adalah proses identifikasi sekelompok konsumen homogen yang akan dilayani perusahaan. Contohnya, Astra Internasional, merupakan produsen mobil. Astra membuat mobil yang ditujukan untuk mobil keluarga dan mobil bisnis. Astra melakukan *targeting* konsumen mobil keluarga, kemudian dipilih lagi menjadi beberapa kelompok pasar yang homogen. Misalnya, keluarga yang menyukai mobil sedan dan keluarga yang menyukai minibus. Selanjutnya, Astra menargetkan pasar mobil keluarga jenis minibus yang diproduksi. *Positioning* Astra yaitu mobil keluarga jenis mini bus yang hemat bahan bakar.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 69. Marketing Mix

Narator: *Marketing mix.* Terdapat *mix*. Terdapat empat unsur penting yang perlu diperhatikan perusahaan dalam memasarkan produknya kepada konsumen, yaitu *product, price, promotion, dan place.*

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



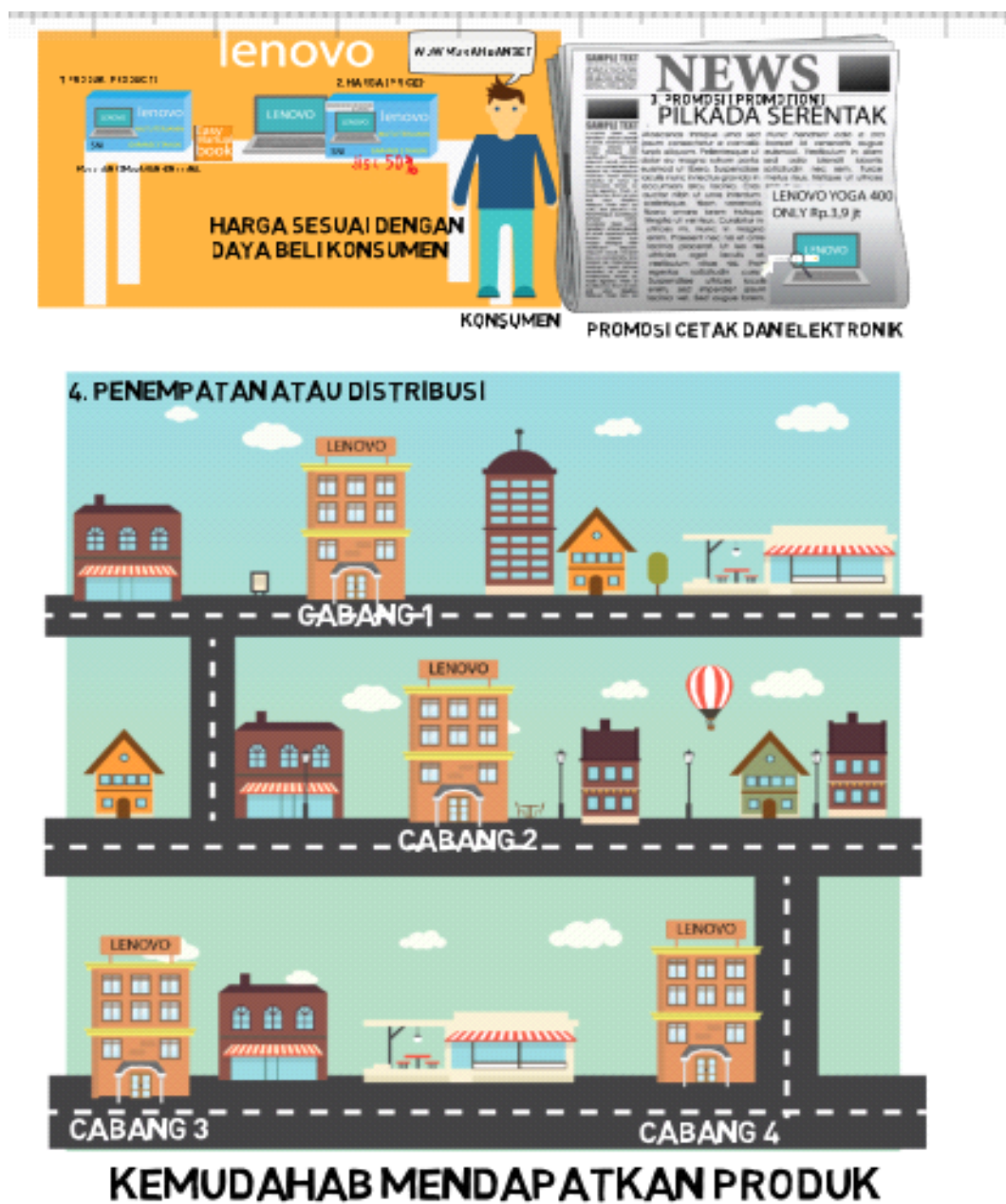
Scene 70. Penerapan Contoh dari Marketing Mix

Narator: Ilustrasi pada perusahaan laptop Lenovo. Produk (*product*), contohnya berkaitan dengan mutu dan kemudahan penggunaan dari suatu produk. Harga (*price*), contohnya harga suatu prosduk harus sesuai dengan daya beli dari konsumen. Promosi (*promotion*), penggunaan media promosi seperti media cetak dan elektronik sangat penting untuk memasarkan produk. Penempatan atau distribusi (*place*). Penempatan merupakan kemudahan untuk mendapatkan produk.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

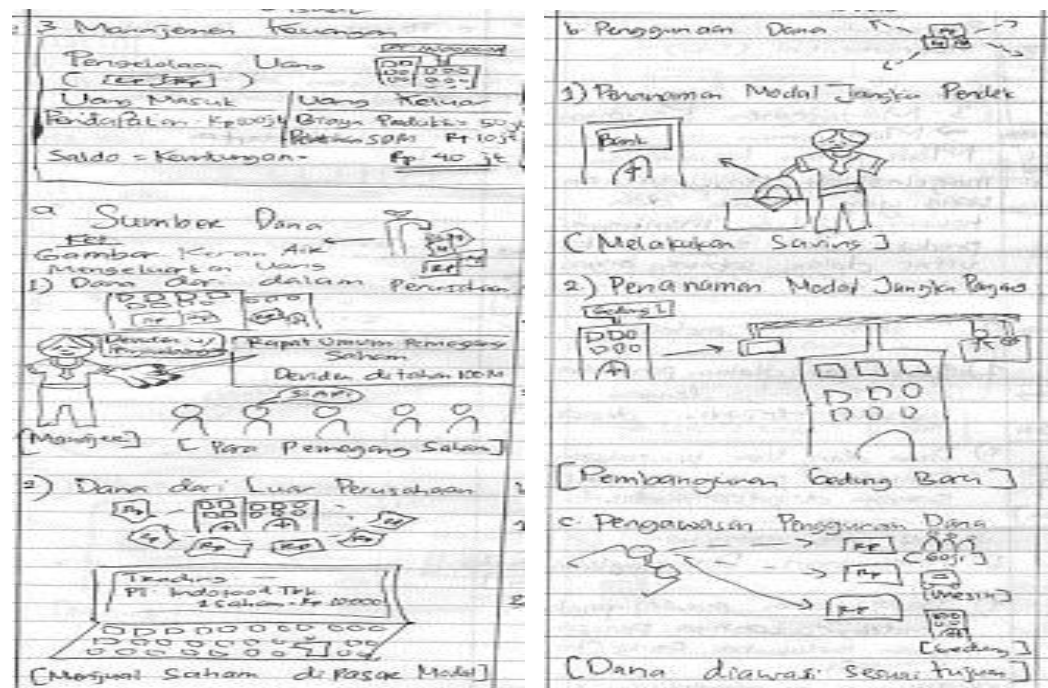


Scene 71. Manajemen Keuangan

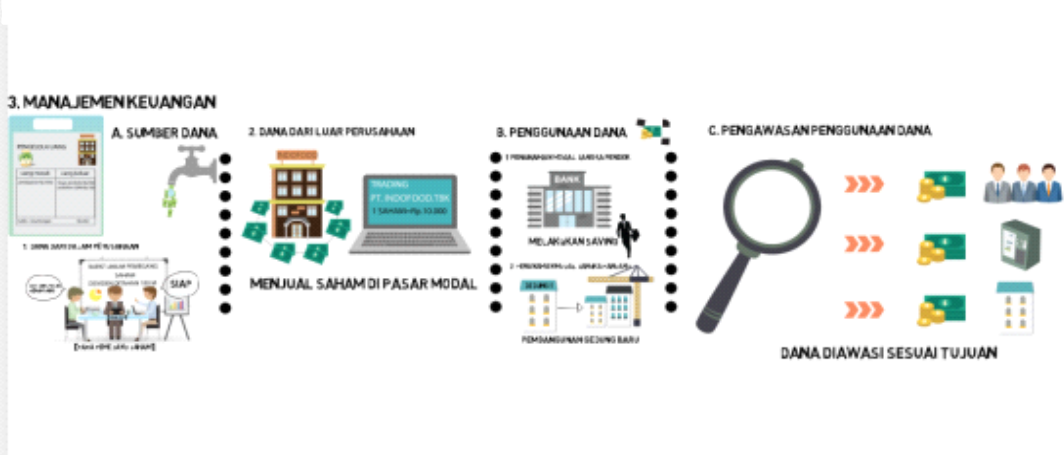
Narator: Manajemen keuangan menjelaskan pengelolaan uang yang masuk dan keluar untuk membiayai produksi dan segala aktivitas dalam sebuah organisasi atau perusahaan. Pertama, sumber dana melalui sebagai berikut. Dana dari dalam perusahaan, contohnya dengan menahan pembagian deviden. Dana dari luar perusahaan, contohnya dengan menjual saham dipasar modal. Kedua, penggunaan dana, melalui sebagai berikut. Penanaman modal jangka pendek, contohnya

perusahaan melakukan *saving* (menabung). Penanaman modal jangka panjang, contohnya pembangunan gedung baru. Ketiga, pengawasan penggunaan dana yang digunakan harus diawasi agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:

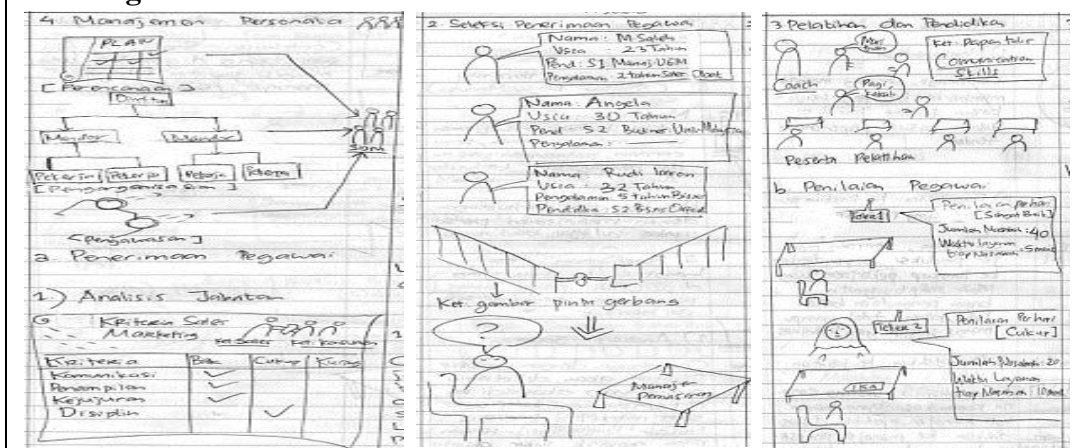


Scene 72. Manajemen Personalia (Bagian 1)

Narator: manajemen personalia (sumber daya manusia). Manajemen personalia adalah bidang manajemen yang melaksanakan perencanaan, pengorganisasian, dan pengawasan terhadap sumber daya manusia. Hal-hal yang berhubungan

dengan manajemen personalia sebagai berikut. Penerimaan pegawai. Langkah-langkah yang diperlukan pada saat penerimaan pegawai sebagai berikut. Analisis jabatan, contohnya dengan analisis jabatan akan diketahui kriteria orang yang akan ditempatkan sebagai sales marketing. Meliputi kriteria lancar komunikasi, penampilan menarik, jujur, dan disiplin. Seleksi penerimaan pegawai, contohnya seleksi pegawai yang digunakan untuk mengisi jabatan sebagai manajer pemasaran. Terdapat tiga orang kandidat yang mengikuti proses seleksi. Pertama, bernama Muhammad Saleh dengan usia 23 tahun. Pendidikan dari S1 Manajemen UGM dan telah berpengalaman selama 2 tahun menjadi sales obat. Kedua, bernama Angela, dengan usia 30 tahun. Pendidikan dari Bisnis Universitas Malaysia dan belum memiliki pengalaman bekerja. Ketiga, bernama Rudi Imron dengan usia 32 tahun. Pendidikan dari S2 Bisnis *Hardvard University* dan telah memiliki pengalaman berbisnis selama 5 tahun. Ketiga orang kandidat diseleksi untuk mendapatkan seorang yang paling berkompeten untuk menjadi seorang manajer pemasaran. Berdasarkan hasil seleksi, maka saudara Rudi Imron yang dinyatakan berhasil menduduki sebagai manajer pemasaran. Selanjutnya, pelatihan dan pendidikan, contohnya pelatihan yang menjadikan seseorang memiliki keterampilan untuk menjadi seorang marketing handal. Bagian berikutnya adalah penilaian pegawai. Contohnya, manajer menilai kemampuan kerja para teller sebagai berikut. Teller Vita berkinerja sangat baik, jumlah nasabah terlayani 40 dan waktu layanan tiap nasabah lima menit. Sedangkan teller Ika berkinerja cukup dan waktu layanan tiap nasabah adalah sepuluh menit.

Rancangan Grafis:



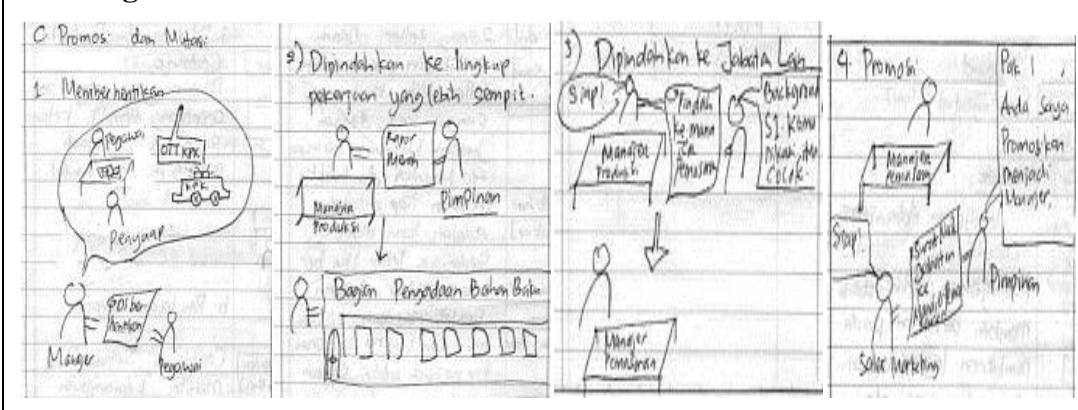
Hasil Grafis:



Scene 73. Manajemen Personalia (Bagian 2)

Narator: Promosi dan mutasi atau memberhentikan. Contohnya, seorang manajer memberhentikan pegawai karena terlibat korupsi dalam kasus pemenangan tender. Dipindah pada lingkup pekerjaan yang lebih sempit. Contohnya, seorang manajer produksi dipindahkan pada lingkup pekerjaan yang lebih sempit, yaitu bagian pengadaan bahan baku, karena tidak mampu mengisi jabatan yang lebih luas. Alternatif kedua, dipindahkan pada jabatan lain (mutasi). Contohnya, seorang sarjana komunikasi yang menempati manajer produksi dipindahkan ke manajer pemasaran karena dianggap lebih cocok dan masih dalam satu level yaitu manajer. Selanjutnya promosi. Contohnya, seorang sales marketing diberikan kepercayaan untuk menduduki jabatan yang lebih tinggi sebagai manajer pemasaran, karena telah melampaui target penjualan yang spektakuler.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 74. Manajemen Personalia (Bagian 3)

Narator: Motivasi. Seseorang perlu diberikan motivasi melalui penghargaan atas prestasi. Motivasi dapat juga berupa jaminan atau kepastian pengembangan diri pada perusahaan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Scene 75. Manajemen Administrasi (Bagian 1)

Narator: Manajemen administrasi memberi perhatian pada pemberian layanan pada bidang administrasi dan penggunaan alat-alat yang efektif.

Rancangan Grafis:



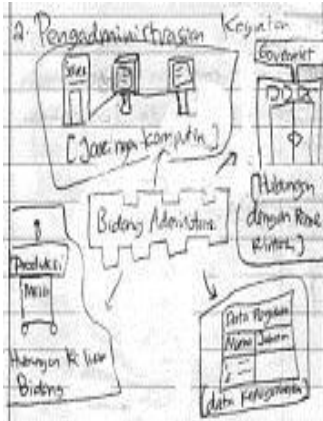
Hasil Grafis:



Scene 76. Manajemen Administrasi (Bagian 2)

Narator: Berikut ini hal-hal yang perlu diperhatikan. Pertama adalah pengadministrasian kegiatan. Setiap bidang manajemen mempunyai hubungan dengan bidang administrasi. Mengenai data pegawai, ke luar bidang, hubungan dengan pemerintah, dan hubungan jaringan komputer pusat dengan bidang lain.

Rancangan Grafis:



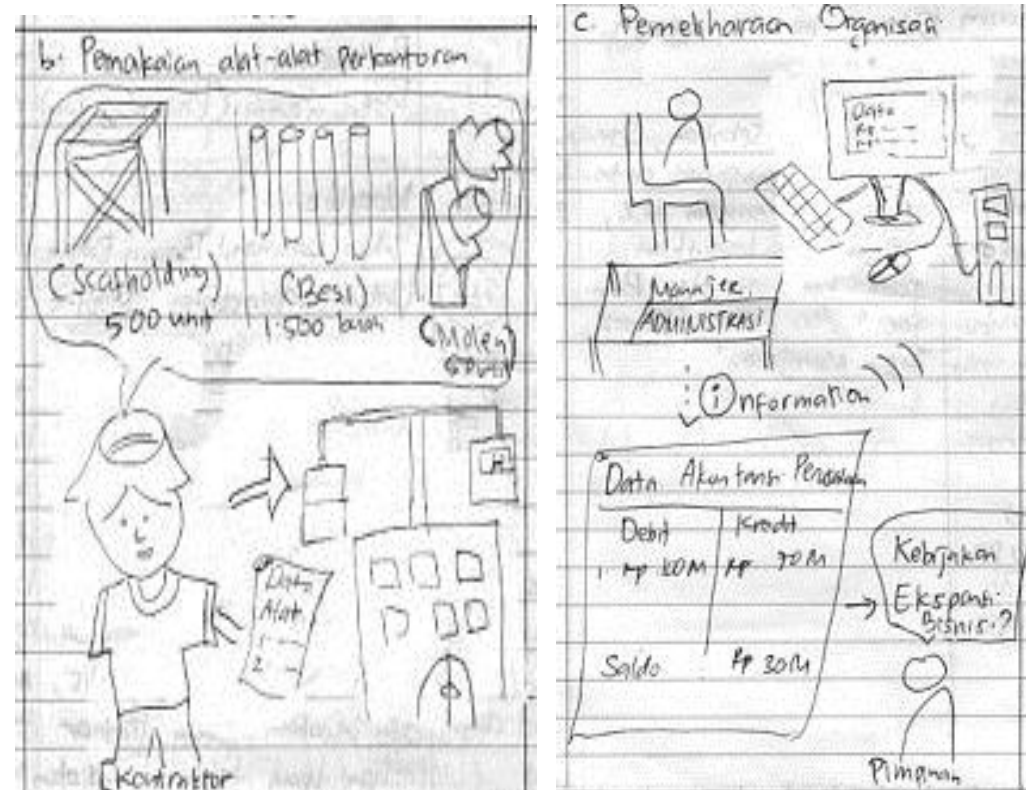
Hasil Grafis:



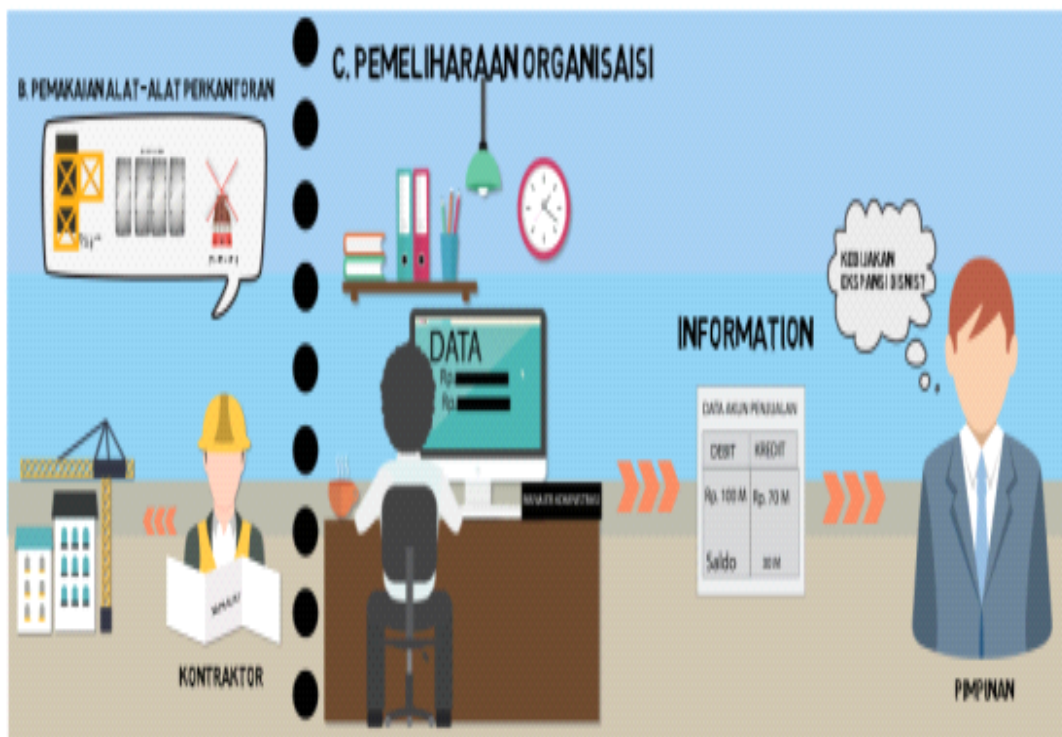
Scene 77. Manajemen Administrasi (Bagian 3)

Narator: Pertama, pemakaian alat-alat perkantoran. Contohnya, seorang kontraktor mengatur penggunaan berbagai peralatan yang ada secara efektif dan efisien untuk pembangunan gedung. Kedua, pemeliharaan organisasi. Manajemen harus dapat menyediakan informasi yang dibutuhkan. Contohnya, data akuntansi dibutuhkan dalam kebijakan ekonomi pada organisasi atau perusahaan.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



7. Ayo Latihan (19 Menit 26 Detik)

Scene 78. Ayo Latihan (Bagian 1)

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

Rancangan Grafis:

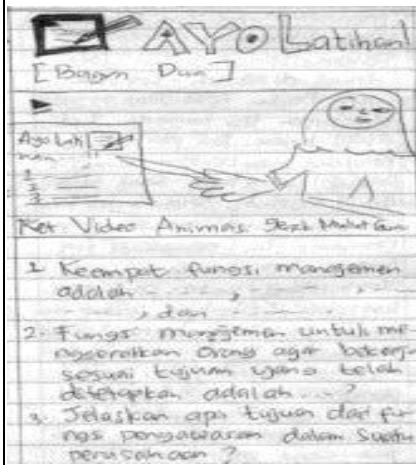


Hasil Grafis:



Scene 79. Ayo Latihan (Bagian 2)

Narator: Ayo latihan! Bagian dua, untuk mengetahui tingkat penguasaan pada sub materi fungsi-fungsi manajemen, alangkah baiknya untuk mengerjakan latihan terlebih dahulu. Simaklah dengan baik setiap pertanyaan yang disajikan. Siapkan alat tulis dan jawablah pada lembar latihan yang telah disediakan. Selamat berlatih, semoga sukses! Para siswa sekalian, setelah selesai menjawab pertanyaan-pertanyaan tadi marilah kita lanjutkan pembelajaran pada sub materi berikutnya. Yaitu materi, C. Unsur-Unsur Manajemen.

Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:****Scene 80. Ayo Latihan (Bagian 3)**

Narator: Ayo latihan! Bagian tiga. Untuk mengetahui tingkat penguasaan pada sub materi unsur-unsur manajemen, alangkah baiknya untuk mengerjakan latihan terlebih dahulu. Simaklah dengan baik setiap pertanyaan yang disajikan. Siapkan alat tulis dan jawablah pada lembar latihan yang telah disediakan. Selamat berlatih, semoga sukses! Para siswa sekalian, setelah selesai menjawab pertanyaan-pertanyaan tadi, marilah kita lanjutkan pembelajaran pada sub materi D. Bidang-Bidang Manajemen.

Rancangan Grafis:**Hasil Grafis:**

Scene 81. Ayo Latihan (Bagian 4)

Narator: Ayo latihan! Bagian 4. Untuk mengetahui tingkat penguasaan pada sub materi bidang-bidang manajemen, alangkah baiknya untuk mengerjakan latihan terlebih dahulu. Simaklah dengan baik setiap pertanyaan yang disajikan. Siapkan alat tulis dan jawablah pada lembar latihan yang telah disediakan. Selamat berlatih, semoga sukses! Para siswa sekalian, setelah selesai menjawab pertanyaan-pertanyaan tadi, marilah kita lanjutkan pada penilaian hasil belajar dari materi konsep dasar manajemen.

Rancangan Grafis:



Hasil Grafis:



Hasil Grafis Kunci Jawaban Ayo Latihan Bagian 1, 2, 3, dan 4



Kunci Jawaban [Ayo Latihan Bagian 1]

1. Manajemen adalah proses mengkoordinasi dan mengintegrasikan kegiatan-kegiatan kerja agar dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif dengan dan melalui orang lain.
2. Ilmu Pengetahuan



Kunci Jawaban [Ayo Latihan Bagian 2]

1. Perencanaan (Planning), Pengorganisasian (Organizing), Pelaksanaan (Actuating), dan Pengawasan (Controlling).
2. Pelaksanaan (Actuating).
3. Pengawasan bertujuan untuk mengoreksi kesalahan yang terjadi demi tercapainya tujuan organisasi.



Kunci Jawaban [Ayo Latihan Bagian 3]

1. Manusia (Men).
2. Jumlah tenaga kerja (SDM) melimpah, sehingga penggunaan mesin kurang direkomendasikan, ketika masih bisa menggunakan SDM. Sehingga bisa menyerap tenaga kerja dan biaya upah/gaji tenaga kerja di negara berkembang cenderung rendah.
3. Bahan (Materials).



Kunci Jawaban [Ayo Latihan Bagian 4]

1. Manajemen produksi adalah rangkaian kegiatan yang terencana dan terkontrol dalam rangka mengubah input menjadi output melalui proses produksi.
2. Manajemen keuangan.
3. Seseorang di PHK contohnya karena melakukan praktik korupsi pada perusahaan, kerja tidak mencapai target, melanggar etika perusahaan dll. Seseorang dipromosikan contohnya karena bekerja melampaui target, berprestasi, membawa nama baik perusahaan, dll.

Lampiran 8. Kisi-kisi Soal, Draft-draft Soal, dan Pedoman Penilaian Soal

**Kisi-Kisi Soal Ekonomi Kelas X Materi Manajemen
Semester 2 Tahun Ajaran 2016/2017**

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Bentuk Evaluasi (Nomor Soal)			Latihan Esai (Nomor Soal)			
			Pilihan Ganda	Benar Banyak	Benar Salah	Ke-1	Ke-2	Ke-3	Ke-4
KI 3: Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa inginnya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat minatnya untuk memecahkan masalah.	3.7 Mendeskripsikan Konsep Manajemen	1. Siswa dapat mendeskripsikan pengertian manajemen (segi seni, ilmu pengetahuan, dan proses).	1, 2.		10.	1-2.			
		2. Siswa dapat mendeskripsikan fungsi-fungsi manajemen (perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan & pengawasan).	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9.	1	1, 2, 3, 4, 5.		1-3.		
		3. Siswa dapat menjelaskan unsur-unsur manajemen (manusia, uang, bahan, mesin, metode, dan pasar).	10, 12.	2				1-3.	
		4. Siswa dapat mengidentifikasi bidang-bidang manajemen (manajemen produksi, pemasaran, keuangan, personalia, dan administrasi).	11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20.	3, 4, 5.	6, 7, 8, 9.				1-4.

Draft Soal Evaluasi

A. Saatnya Evaluasi Ke-1

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu huruf a, b, c, d, atau e.

Pilihan Ganda

1. Seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain merupakan definisi manajemen menurut ...
 - a. Lawrance Appley
 - b. Luther Gulick
 - c. James Stoner
 - d. Panglai Kim
 - e. Ernest Dale
2. Suatu bidang pengetahuan yang berusaha secara sistematis untuk memahami tentang mengapa dan bagaimana manusia bekerjasama untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kemanusiaan adalah definisi manajemen yang ditinjau dari segi...
 - a. Seni
 - b. Ilmu pengetahuan
 - c. Proses
 - d. Hasil
 - e. Kerjasama
3. Fungsi manajemen menurut George Terry adalah
 - a. *Planning, organizing, actuating, dan controlling*
 - b. *Planning, organizing, motivating, dan controlling*
 - c. *Planning, organizing, staffing, directing, dan controlling*
 - d. *Planning, organizing, commanding, coordinating, dan controlling*
 - e. *Planning, organizing, staffing, directing, innovating, dan controlling*
4. Seorang manajer atau pengambil keputusan memakai rumusan 5W+1H. Tindakan itu termasuk dalam
 - a. *Planning*
 - b. *Organizing*
 - c. *Actuating*
 - d. *Staffing*
 - e. *Controlling*
5. Dalam menggerakkan roda organisasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan, pimpinan perusahaan perlu memberi motivasi kepada setiap orang yang bekerja dalam perusahaan. Memberikan motivasi kepada seseorang agar mau bekerja keras untuk merealisasikan tujuan

perusahaan merupakan fungsi dari

- a. *Planning*
- b. *Organizing*
- c. *Controlling*
- d. *Actuating*
- e. *Scheduling*

6. Kebaikan-kebaikan pelaksanaan sistem organisasi adalah sebagai berikut.

- (1) Prinsip "*the right man on the right place*" sulit diterapkan.
- (2) Koordinasi karyawan pada fungsi yang sama mudah, karena terdapat persamaan tugas.
- (3) Pembagian yang jelas antara pimpinan, para staf, dan pelaksana.
- (4) Kesatuan komando terjamin, karena pimpinan berada ditangan satu orang.
- (5) Koordinasi terus menerus hanya dijenjang atas.

Kebaikan sistem organisasi garis dan staf ditunjukkan nomor

- a. (1), (2) dan (3)
- b. (1), (2) dan (4)
- c. (1), (3) dan (4)
- d. (2), (3) dan (4)
- e. (3), (4) dan (5)

7. Akhirnya, proposal malam silaturahmi penutupan masa pengenalan siswa baru (biaya, tanggal pelaksanaan, dan siswa yang bertugas) disetujui dan ditandatangani kepala sekolah. Proposal penentuan anggaran biaya dan penetapan petugas termasuk fungsi dari

- a. *Planning*
- b. *Organizing*
- c. *Actuating*
- d. *Staffing*
- e. *Controlling*

8. Fungsi manajemen ini bertugas mencocokkan rencana dengan hasil pekerjaan, prestasi yang dicapai dengan standar yang telah ditentukan, dan tidak berusaha mencari kelemahan. Fungsi manajemen yang dimaksud adalah ...

- a. *Planning*
- b. *Organizing*
- c. *Motivating*
- d. *Conditioning*
- e. *Controlling*

9. Bentuk organisasi ini dapat diterapkan pada organisasi yang besar atau kompleks, kesatuan komando dapat dilaksanakan,

- dan para pimpinan masih dibantu oleh staf. Bentuk organisasi yang dimaksud adalah ...
- Organisasi garis
 - Organisasi fungsional
 - Organisasi garis dan staf
 - Organisasi matriks
 - Organisasi kepanitiaan
10. Unsur-unsur organisasi adalah ...
- Sekelompok tugas yang telah melakukan kegiatan, telah ditetapkan, dan kegiatan diarahkan untuk mencapai tujuan.
 - Sekelompok alat (*equipment*), menggunakan peralatan, dan mencapai tujuan.
 - Sekelompok manusia (*men*), melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, diarahkan untuk mencapai tujuan.
 - Sekelompok masa, mengejar target, dan mencapai tujuan.
 - Seperangkat metode-metode, melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, dan kegiatan diarahkan mencapai tujuan.
11. Berikut ini yang bukan unsur bauran pemasaran adalah ...
- Product*
 - Price*
 - Promotion*
 - Popularity*
 - Place*
12. Pemilihan cara yang paling efektif dan efisien termasuk dalam unsur
- Man*
 - Money*
 - Materials*
 - Methods*
 - Market*
13. Manajemen yang terkait dengan pengelolaan yang berasal dari faktor-faktor produksi disebut ...
- Manajemen personalia
 - Manajemen produksi
 - Manajemen keuangan
 - Manajemen pemasaran
 - Manajemen umum
14. Agar karyawan dapat memahami dan menguasai berbagai bidang pekerjaan, diperlukan adanya ...
- Kenaikan gaji
 - Pimpinan baru
 - Ruangan baru
 - Rotasi jabatan
 - Pembagian bonus
15. Menentukan jumlah dana yang diperlukan adalah kegiatan manajemen ...
- Perkantoran

- b. Personalia
 - c. Produksi
 - d. Pemasaran
 - e. Keuangan
16. Salah satu keputusan yang berkaitan dengan manajemen produksi adalah ...
- a. Keputusan tentang pasar
 - b. Keputusan yang diukur
 - c. Keputusan tentang kapasitas produksi
 - d. Keputusan tentang dana
 - e. Keputusan dalam perekrutan karyawan
17. Kegiatan memberikan analisis pada setiap jabatan disebut ...
- a. Promosi jabatan
 - b. Rotasi jabatan
 - c. Analisis jabatan
 - d. Pelantikan
 - e. Manajemen personalia
18. Pengadministrasian di kegiatan-kegiatan perusahaan intern dan eksteren, surat menyurat, kerja sama (MoU), dan sebagainya. kegiatan tersebut dilaksanakan oleh manajemen bidang ...
- a. Personalia
 - b. Administrasi
 - c. Keuangan
 - d. Jasa
 - e. Produksi
19. Kegiatan membuat perencanaan untuk menerima pegawai baru, pelatihan karyawan baru dan serangkaian untuk karyawan yang baru tersebut dilakukan oleh manajemen bidang ...
- a. Personalia
 - b. Administrasi
 - c. Keuangan
 - d. Jasa
 - e. Produksi
20. Karyawan PT. Abadi Makmur mengadakan demo menuntut kenaikan gaji. Akibat dari pelaksanaan demo, aktivitas kerja di perseroan terhenti. Bidang manajemen yang bertanggung jawab untuk mengatasi masalah tersebut adalah ...
- a. Personalia
 - b. Administrasi
 - c. Keuangan
 - d. Jasa
 - e. Produksi

B. Saatnya Evaluasi Ke-2

Pilihlah dua jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, dan d.

Benar Banyak

1. Terdapat empat fungsi manajemen, 2 diantaranya adalah:
 - a. Perencanaan
 - b. Pendistribusian
 - c. Penyesuaian
 - d. Pengorganisasian
2. Terdapat 6 unsur dari manajemen, 2 diantaranya adalah:
 - a. Manusia
 - b. Mesin
 - c. Perusahaan
 - d. Penjaminan
3. Berikut ini yang termasuk dua aktivitas dari bidang manajemen pemasaran adalah:
 - a. Mengikuti pameran-pameran untuk mengenalkan produk.
 - b. Menyebarkan brosur kepada calon konsumen.
 - c. Mengecek mesin pabrik yang rusak.
 - d. Memberikan gaji kepada para seluruh karyawan dalam perusahaan.
4. Manfaat yang diharapkan manajer dari para karyawan setelah diberikan motivasi kerja, 2 diantaranya adalah:
 - a. Semangat dalam bekerja.
 - b. Datang ke kantor menjadi telat.
 - c. Bekerja tidak dapat melampaui target.
 - d. Memiliki inovasi dan kreativitas dalam bekerja.
5. Berikut ini termasuk dua aktivitas dari bidang manajemen personalia adalah:
 - a. Melakukan rekrutmen karyawan baru.
 - b. Mengadakan pelatihan keterampilan bagi karyawan baru.
 - c. Membuat harga produk yang mampu bersaing.
 - d. Membuat baliho dan mencetak brosur yang menarik.

C. Saatnya Evaluasi Ke-3

Pilihlah kebenaran pernyataan dengan memilih apakah *true* atau *false*.

Benar atau Salah (a. *True* dan b. *False*)

1. Perencanaan merupakan fungsi manajemen pertama, perencanaan yang akurat mempermudah pelaksanaan untuk fungsi-fungsi manajemen selanjutnya.
2. Manfaat pengorganisasian, memudahkan pembagian tugas kepada karyawan.
3. Pengorganisasian adalah fungsi manajemen yang paling akhir.
4. Tujuan dari pengawasan adalah memastikan pekerjaan sesuai dengan rencana.
5. Tugas dari bidang pengawasan adalah mencari-cari kesalahan.
6. Pengadaan dan pemeliharaan alat produksi adalah tugas manajemen produksi.
7. Promosi dan mutasi karyawan adalah bidang kajian manajemen pemasaran.
8. Pelatihan dan motivasi karyawan baru, itu tugas dari manajemen pemasaran.
9. Data rahasia dari perusahaan harus dikelola baik oleh bidang administrasi.
10. Aktivitas manajemen hanya dapat dilakukan pada perusahaan bisnis saja, sedangkan pengaturan pola hidup seseorang atau institusi pendidikan tidak dapat disebut sebagai aktivitas manajemen.

Draft Soal Latihan

(Bentuk Soal Esai)

Bacalah setiap pertanyaan dengan penuh cermat, kemudian jawablah secara tepat.

A. Ayo Latihan Bagian 1

1. Menurut pendapatmu, apakah pengertian manajemen?
2. Manajemen sebagai bidang ilmu pengetahuan yang berusaha secara sistematis untuk memahami mengapa dan bagaimana orang bekerjasama merupakan definisi manajemen dari segi?

B. Ayo Latihan Bagian 2

1. Keempat fungsi manajemen adalah?
2. Fungsi manajemen untuk menggerakkan orang agar bekerja sesuai tujuan yang telah ditetapkan adalah?
3. Jelaskan apa tujuan dari fungsi pengawasan dalam suatu perusahaan?

C. Ayo Latihan Bagian 3

1. Unsur manajemen yang paling dianggap penting karena mampu menggerakkan unsur-unsur manajemen yang lain adalah?
2. Di negara berkembang seperti Indonesia, penggunaan mesin kurang direkomendasikan karena?
3. Bibit, pupuk, dan pestisida merupakan beberapa contoh dari unsur manajemen?

D. Ayo Latihan Bagian 4

1. Apakah yang dimaksud dengan manajemen produksi?
2. Kegiatan pengaturan optimal dari fungsi pemasaran agar kegiatan pertukaran dan penyampaian barang dari produsen kepada konsumen dapat berjalan lancar serta memuaskan dilakukan oleh manajemen bidang?
3. Manajemen yang berhubungan dengan langkah untuk mendapatkan dana disebut?
4. Sebutkan alasan yang mendasari seorang pimpinan melakukan PHK dan promosi kepada pegawainya?

**Pedoman Penilaian Soal Ekonomi Kelas X Materi Manajemen
Semester 2 Tahun Ajaran 2016/2017**

Soal Evaluasi

A. Saatnya Evaluasi Ke-1

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	a. Lawrance Appley.	0,5
2.	b. Ilmu pengetahuan.	0,5
3.	f. <i>Planning, organizing, actuating, dan controlling</i>	0,5
4.	f. <i>Planning.</i>	0,5
5.	c. <i>Actuating.</i>	0,5
6.	d. (2), (3) dan (4).	0,5
7.	f. <i>Planning.</i>	0,5
8.	e. <i>Controlling.</i>	0,5
9.	c. Organisasi garis dan staf.	0,5
10.	c. Sekelompok manusia (<i>men</i>), melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, diarahkan untuk mencapai tujuan.	0,5
11.	d. <i>Popularity.</i>	0,5
12.	d. <i>Methods.</i>	0,5
13.	g. Manajemen produksi.	0,5
14.	d. Rotasi jabatan.	0,5
15.	e. Keuangan.	0,5
16.	h. Keputusan tentang kapasitas produksi.	0,5
17.	c. Analisis jabatan.	0,5
18.	g. Administrasi.	0,5
19.	f. Personalia.	0,5
20.	c. Keuangan	0,5
Total Skor =Nilai		10

B. Saatnya Evaluasi Ke-2

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	a. Perencanaan. d. Pengorganisasian.	2
2.	a. Manusia. b. Mesin.	2
3.	a. Mengikuti pameran-pameran untuk mengenalkan produk. b. Menyebarkan brosur kepada calon konsumen.	2
4.	a. Semangat dalam bekerja. d. Memiliki inovasi dan kreativitas dalam bekerja.	2
5.	a. Melakukan rekrutmen karyawan baru. b. Mengadakan pelatihan bagi karyawan baru.	2
Total Skor = Nilai		10

C. Saatnya Evaluasi Ke-3

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	a. <i>True.</i>	1
2.	a. <i>True.</i>	1
3.	g. <i>False.</i>	1
4.	a. <i>True.</i>	1
5.	b. <i>False.</i>	1
6.	a. <i>True.</i>	1
7.	b. <i>False.</i>	1
8.	a. <i>True.</i>	1
9.	a. <i>True.</i>	1
10.	b. <i>False.</i>	1
Total Skor = Nilai		10

Soal Latihan

A. Ayo Latihan Bagian 1

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	Manajemen adalah proses mengkoordinasi dan mengintegrasikan kegiatan-kegiatan kerja agar dapat dilaksanakan secara efisien dan efektif melalui orang lain.	5
2.	Ilmu Pengetahuan.	5
Total Skor = Nilai		10

B. Ayo Latihan Bagian 2

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	Perencanaan (<i>planning</i>), pengorganisasian (<i>organizing</i>), pelaksanaan (<i>actuating</i>), dan pengawasan (<i>controlling</i>).	3,33
2.	Pelaksanaan (<i>actuating</i>).	3,33
3.	Pengawasan bertujuan untuk mengoreksi kesalahan yang terjadi demi tercapainya tujuan organisasi.	3,33
Total Skor = Nilai		10

C. Ayo Latihan Bagian 3

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	Manusia (<i>men</i>).	3,33
2.	Jumlah tenaga kerja (SDM) melimpah, sehingga penggunaan mesin kurang direkomendasikan ketika masih bisa menggunakan SDM. Sehingga bisa menyerap tenaga kerja dan biaya upah atau gaji tenaga kerja di negara berkembang cenderung rendah.	3,33
3.	Bahan (<i>materials</i>).	3,33
Total Skor = Nilai		10

D. Ayo Latihan Bagian 4

No.	Kunci Jawaban	Skor
1.	Manajemen produksi adalah rangkaian kegiatan yang terencana dan terkendali, dalam rangka mengubah <i>input</i> menjadi <i>output</i> melalui proses produksi.	2,50
2.	Manajemen pemasaran.	2,50
3.	Manajemen keuangan.	2,50
4.	Seseorang terkena PHK contohnya, karena melakukan praktik korupsi pada perusahaan, kerja tidak mencapai target, melanggar etika perusahaan, dan lain-lain. Seseorang dipromosikan contohnya, karena bekerja melampaui target, berprestasi, membawa nama baik perusahaan, dan lain-lain.	2,50
Total Skor = Nilai		10

Lampiran 9. Lembar Instrumen Validasi oleh Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Validator : Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, M. Si.

Tanggal : 13 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli materi tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan yang telah tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan Materi	✓				
2.	Urutan Materi		✓			
3.	Kedalaman Materi			✓		

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1= Tidak Baik
 4 = Baik 2 = Kurang Baik

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang tersedia kurang mencukupi, mohon dituliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan dalam mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.		✓			
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.		✓			
4.	Kejelasan petunjuk belajar.		✓			
5.	Kemenarikan materi yang disajikan.		✓			
6.	Terdapat nilai kebaruan (<i>novelty</i>) dalam pembelajaran.		✓			
7.	Materi yang disajikan runtut dan sistematis.		✓			
8.	Media yang dikembangkan membangkitkan motivasi belajar siswa.		✓			
9.	Terdapat muatan aspek kognitif.		✓			
10.	Terdapat muatan aspek afektif.		✓			

B. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep materi dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.		✓			
2.	Kelengkapan dan kesesuaian materi untuk siswa SMA/MA.		✓			
3.	Keruntutan dan sistematisnya materi sesuai dengan urutan yang logis.		✓			
4.	Tersedianya rangkuman materi pembelajaran.		✓			
5.	Kejelasan materi pembelajaran yang diuraikan.		✓			
6.	Kebenaran konsep soal sesuai dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.		✓			
7.	Kelengkapan isi soal yang disajikan.	✓				

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
8.	Keruntutan dan sistematisnya soal yang disajikan.		✓			
9.	Kejelasan soal untuk dipahami.		✓			
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA.	✓				
11.	Kebenaran kunci jawaban sesuai teori ilmu ekonomi.		✓			
12.	Contoh yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran.		✓			
13.	Kelengkapan contoh yang disajikan.		✓			
14.	Contoh yang disajikan menarik.		✓			
15.	Kesesuaian gambar dengan materi.		✓			
16.	Kesesuaian grafik dengan materi.		✓			
17.	Kesesuaian video dengan materi.		✓			
18.	Kesesuaian animasi dengan materi.		✓			
19.	Kesesuaian suara dengan materi.		✓			

C. Aspek Komponen Video

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketersediaan judul dalam video.	✓				
2.	Ketersediaan petunjuk belajar dalam video.	✓				
3.	Ketersediaan KD atau materi pokok dalam video		✓			
4.	Ketersediaan informasi pendukung dalam video.		✓			
5.	Ketersediaan latihan dalam video.	✓	✓			
6.	Ketersediaan penilaian dalam video.		✓			

D. Aspek Pembelajaran, Isi Materi, dan Komponen Video

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan materi mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan konsep, susunan kata, gambar, video, dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum di bawah.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

E. Komentaran Saran Umum

Baik dan bisa diaplikasikan

F. Kesimpulan

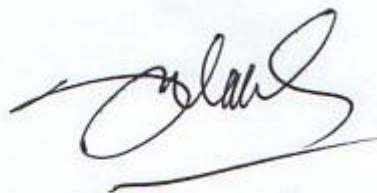
Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan.)

Yogyakarta, 13 Januari 2017

Ahli Materi



Aula Ahmad Hafidh Saiful Fikri, M. Si

NIP. 19751028 200501 1002

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Validator : Drs. Supriyanto, M. M.

Tanggal : 17 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli materi tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan yang telah tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan Materi	✓				
2.	Urutan Materi		✓			
3.	Kedalaman Materi			✓		

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik 3 = Cukup 1 = Tidak Baik

4 = Baik 2 = Kurang Baik

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang tersedia kurang mencukupi, mohon dituliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan dalam mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.		✓			
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.		✓			
4.	Kejelasan petunjuk belajar.		✓			
5.	Kemenarikan materi yang disajikan.			✓		
6.	Terdapat nilai kebaruan (<i>novelty</i>) dalam pembelajaran.		✓			
7.	Materi yang disajikan runtut dan sistematis.		✓			
8.	Media yang dikembangkan membangkitkan motivasi belajar siswa.			✓		
9.	Terdapat muatan aspek kognitif.		✓	✓		
10.	Terdapat muatan aspek afektif.			✓		

B. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep materi dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.		✓			
2.	Kelengkapan dan kesesuaian materi untuk siswa SMA/MA.		✓			
3.	Keruntutan dan sistematisnya materi sesuai dengan urutan yang logis.		✓			
4.	Tersedianya rangkuman materi pembelajaran.			✓		
5.	Kejelasan materi pembelajaran yang diuraikan.		✓			
6.	Kebenaran konsep soal sesuai dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.		✓			
7.	Kelengkapan isi soal yang disajikan.			✓		

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
8.	Keruntutan dan sistematisnya soal yang disajikan.		✓			
9.	Kejelasan soal untuk dipahami.		✓			
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA.			✓		
11.	Kebenaran kunci jawaban sesuai teori ilmu ekonomi.		✓			
12.	Contoh yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran.			✓		
13.	Kelengkapan contoh yang disajikan.		✓			
14.	Contoh yang disajikan menarik.			✓		
15.	Kesesuaian gambar dengan materi.		✓			
16.	Kesesuaian grafik dengan materi.			✓		
17.	Kesesuaian video dengan materi.		✓			
18.	Kesesuaian animasi dengan materi.		✓			
19.	Kesesuaian suara dengan materi.				✓	

C. Aspek Komponen Video

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketersediaan judul dalam video.			✓		
2.	Ketersediaan petunjuk belajar dalam video.		✓			
3.	Ketersediaan KD atau materi pokok dalam video		✓			
4.	Ketersediaan informasi pendukung dalam video.		✓			
5.	Ketersediaan latihan dalam video.		✓			
6.	Ketersediaan penilaian dalam video.			✓		

D. Aspek Pembelajaran, Isi Materi, dan Komponen Video

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan materi mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan konsep, susunan kata, gambar, video, dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum di bawah.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1-	Judul Video	Jadikan satu	Jadikan satu
2.	Suara mono ton.	Banyak fis wa → Suara satu.	Perlu variasi suara.

E. Komentaran Saran Umum

.....

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

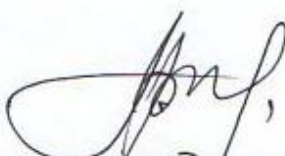
Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan.)

Yogyakarta, 17 Januari 2017

Ahli Materi



Drs. Supriyanto, M. M.

NIP. 19650720 200112 1001

Lampiran 10. Lembar Instrumen Validasi oleh Ahli Media

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Validator : Rizky, M. Kom.

Tanggal : 15 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli media tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan yang telah tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Keterbacaan teks.	✓				
2.	Kontras warna.		✓			
3.	Tidak ada noise.			✓		

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang tersedia kurang mencukupi, mohon dituliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan dalam mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .		✓			
2.	Kesesuaian ukuran huruf/ <i>font</i> .		✓			
3.	Ketepatan jarak dan spasi antar teks.			✓		
4.	Keterbacaan teks.			✓		
5.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.			✓		
6.	Kontras warna dengan <i>background</i> .		✓			
7.	Fungsional <i>layout</i> .	✓				
8.	Ketepatan <i>layout</i> .	✓				
9.	Keruntutan <i>layout</i> .	✓				
10.	Ketepatan penempatan gambar.		✓			
11.	Ketepatan ukuran gambar.		✓			
12.	Ketepatan penempatan grafik.		✓			
13.	Ketepatan ukuran grafik.			✓		
14.	Ketepatan penempatan video.	✓				
15.	Ketepatan ukuran video.		✓			
16.	Ketepatan penempatan animasi.		✓			
17.	Ketepatan ukuran animasi.		✓			
18.	Keruntutan penyajian materi.	✓				
19.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan.		✓			
20.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) bersifat fungsional.			✓		
21.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) menarik.		✓			

B. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan suara musik <i>background</i> .		✓			
2.	Ketepatan pemilihan musik <i>background</i> .	✓				
3.	Ketepatan pergantian musik <i>background</i> .		✓			
4.	Kemenarikan musik <i>background</i> .		✓			
5.	Kejelasan narasi.	✓				
6.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi.	✓				
7.	Intonasi dalam narasi.	✓				
8.	Narasi mudah dipahami.	✓				
9.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.	✓				
10.	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
11.	Pemilihan bahasa dalam media tepat.			✓		
12.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.		✓			

C. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kekuatan kreatifitas program.		✓			
2.	Program mudah dioperasikan.		✓			
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.	✓				
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.	✓				
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi.	✓				
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	✓				
7.	Efektivitas media pembelajaran video <i>explainer</i> .		✓			
8.	Efisiensi teks.			✓		
9.	Efisiensi gambar.		✓			
10.	Efisiensi grafik.		✓			
11.	Efisiensi animasi.		✓			
12.	Efisiensi audio.	✓				

D. Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, dan Pemrograman**Petunjuk:**

1. Apabila terdapat kesalahan dalam implementasi pengembangan media pembelajaran mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan penggunaan gambar, kontras warna, intonasi dalam narasi, pemilihan *background* dan lain sebagainya.

3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Latihan	Latihan Gerisi	Sebaiknya ditambah jawaban.
	Soal	Soal Latihan Feedback langsung per soal	Sebaiknya feedback diakhir seluruh soal & diberi score

E. Komentar dan Saran Umum

- Sebaiknya bagian introduction dipersingkat, tampilan tujuan/cara utama penggunaan media.
- File video sebaiknya di auto play, untuk efisiensi
- Bahasa disesuaikan dengan anat SMA

F. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan.)

Yogyakarta, 15 Januari 2017

Ahli Media



Rizky, M. Kom.

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Validator : Tejo Nurseto, M. Pd.

Tanggal : 17 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli media tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan yang telah tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Keterbacaan teks.	✓				
2.	Kontras warna.		✓			
3.	Tidak ada noise.			✓		

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang tersedia kurang mencukupi, mohon dituliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan dalam mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .		✓			
2.	Kesesuaian ukuran huruf/ <i>font</i> .		✗	✓		
3.	Ketepatan jarak dan spasi antar teks.		✓			
4.	Keterbacaan teks.		✓			
5.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.		✓			
6.	Kontras warna dengan <i>background</i> .		✓			
7.	Fungsional <i>layout</i> .			✓		
8.	Ketepatan <i>layout</i> .			✓		
9.	Keruntutan <i>layout</i> .		✓			
10.	Ketepatan penempatan gambar.		✓			
11.	Ketepatan ukuran gambar.		✓			
12.	Ketepatan penempatan grafik.		✓			
13.	Ketepatan ukuran grafik.		✓			
14.	Ketepatan penempatan video.		✓			
15.	Ketepatan ukuran video.		✓			
16.	Ketepatan penempatan animasi.		✓			
17.	Ketepatan ukuran animasi.		✓			
18.	Keruntutan penyajian materi.		✓			
19.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan.			✓		
20.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) bersifat fungsional.		✓			
21.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) menarik.			✓		

B. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan suara musik <i>backsound</i> .	✓				
2.	Ketepatan pemilihan musik <i>backsound</i> .	✓				
3.	Ketepatan pergantian musik <i>backsound</i> .	✓				
4.	Kemenarikan musik <i>backsound</i> .		✓			
5.	Kejelasan narasi.		✓			
6.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi.		✓			
7.	Intonasi dalam narasi.		✓			
8.	Narasi mudah dipahami.		✓			
9.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.		✓			
10.	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
11.	Pemilihan bahasa dalam media tepat.		✓			
12.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.		✓			

C. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kekuatan kreatifitas program.		✓			
2.	Program mudah dioperasikan.		✓			
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.		✓			
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.		✓			
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi.		✓			
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.		✓			
7.	Efektivitas media pembelajaran video <i>explainer</i> .		✓			
8.	Efisiensi teks.		✓			
9.	Efisiensi gambar.		✓			
10.	Efisiensi grafik.		✓			
11.	Efisiensi animasi.		✓			
12.	Efisiensi audio.		✓			

D. Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan dalam implementasi pengembangan media pembelajaran mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan penggunaan gambar, kontras warna, intonasi dalam narasi, pemilihan *backsound* dan lain sebagainya.

3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Menggunakan huruf artistik — 1 —	Sus sherif	Ganti huruf sherif
	Menggunakan gambar kartun		Ganti gambar Hiday

E. Komentar dan Saran Umum

- Materi yg pendek pendek di gabung...
- ada menu yg otomatis selagi dibuka bisa langsung sampai selesai, tidak perlu keluar dari full screen

F. Kesimpulan

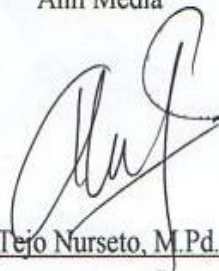
Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan.)

Yogyakarta, 17 Januari 2017

Ahli Media



Tejo Nurseto, M.Pd.

NIP. 19740324 200112 1001

LEMBAR VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Validator : Ali Muhson, M. Pd.

Tanggal : 19 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat sebagai ahli media tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar akan sangat membantu memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan yang telah tersedia dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Keterbacaan teks.	✓				
2.	Kontras warna.		✓			
3.	Tidak ada <i>noise</i> .			✓		

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Apabila tempat yang tersedia kurang mencukupi, mohon dituliskan pada kertas tambahan yang telah disediakan.

Atas kesediaan dalam mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .		✓			
2.	Kesesuaian ukuran huruf/ <i>font</i> .			✓		
3.	Ketepatan jarak dan spasi antar teks.		✓			
4.	Keterbacaan teks.		✓			
5.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.		✓			
6.	Kontras warna dengan <i>background</i> .			✓		
7.	Fungsional <i>layout</i> .		✓			
8.	Ketepatan <i>layout</i> .		✓			
9.	Keruntutan <i>layout</i> .		✓			
10.	Ketepatan penempatan gambar.			✓		
11.	Ketepatan ukuran gambar.		✓			
12.	Ketepatan penempatan grafik.		✓			
13.	Ketepatan ukuran grafik.		✓			
14.	Ketepatan penempatan video.	✓				
15.	Ketepatan ukuran video.	✓				
16.	Ketepatan penempatan animasi.		✓			
17.	Ketepatan ukuran animasi.		✓			
18.	Keruntutan penyajian materi.	✓				
19.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) saling melengkapi penjelasan.		✓			
20.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) bersifat fungsional.		✓			
21.	Objek-objek multimedia (teks, gambar, suara, animasi) menarik.		✓			

B. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan suara musik <i>background</i> .		✓			
2.	Ketepatan pemilihan musik <i>background</i> .		✓			
3.	Ketepatan pergantian musik <i>background</i> .		✓			
4.	Kemenarikan musik <i>background</i> .		✓			
5.	Kejelasan narasi.		✓			
6.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi.		✓			
7.	Intonasi dalam narasi.		✓			
8.	Narasi mudah dipahami.	✓				
9.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.		✓			
10.	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
11.	Pemilihan bahasa dalam media tepat.		✓			
12.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.	✓				

C. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kekuatan kreatifitas program.		✓			
2.	Program mudah dioperasikan.	✓				
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.	✓				
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.		✓			
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi.		✓			
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	✓				
7.	Efektivitas media pembelajaran video <i>explainer</i> .		✓			
8.	Efisiensi teks.		✓			
9.	Efisiensi gambar.		✓			
10.	Efisiensi grafik.		✓			
11.	Efisiensi animasi.	✓				
12.	Efisiensi audio.		✓			

D. Aspek Tampilan dan Penyajian, Suara, dan Pemrograman**Petunjuk:**

1. Apabila terdapat kesalahan dalam implementasi pengembangan media pembelajaran mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan penggunaan gambar, kontras warna, intonasi dalam narasi, pemilihan *background* dan lain sebagainya.

3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	ada di file transkrip (terlampir).		

E. Komentar dan Saran Umum

tidak di file yg di lampirkan

.....

.....

.....

F. Kesimpulan

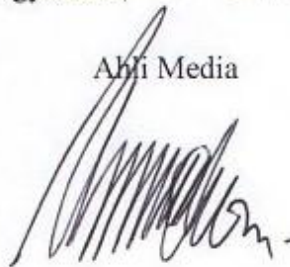
Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan.)

Yogyakarta, 19 Januari 2017

Abdi Media








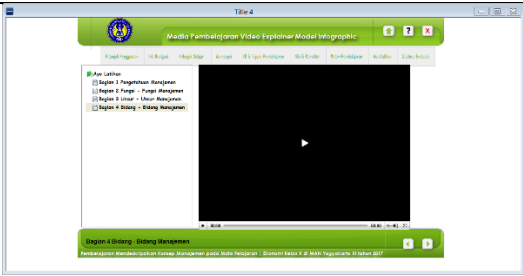
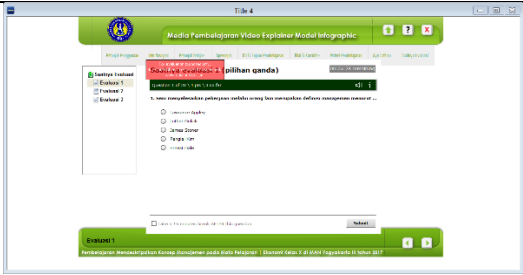
Ali Muhson, M. Pd.

NIP. 19681112 199903 2001

REVIEW MEDIA PEMBELAJARAN KARYA HANIFATUL MAFAZAH

Reviewer: Ali Muhson, M.Pd.

Tampilan	Komentar/Masukan
	<p>Kalau di klik navigasiFullscreen tidak memenuhi semua layar tapi ukurannya tetap sama sehingga akan mengurangi ukuran tampilan di layar.</p>
	<p>Menu terlalu kecil dan warna teks dan background kurang kontras</p>
	<p>Gambar yang ada dalam tulisan Petunjuk untuk guru agak mengganggu pemandangan. Idem juga untuk petunjuk untuk siswa</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Penempatan navigasi kurang rapi sehingga terkesan acak-acakan. Perlu dikumpulkan navigasi yang ukurannya hampir sama ditempatkan pada posisi yang sama agar lebih rapi • Font yang menerangkan navigasi perlu dibuat yang tegas saja

Tampilan	Komentar/Masukan
	<ul style="list-style-type: none"> • Penulisan referensi buku tidak seragam. Informasi yang standar harus ada seperti Nama pengarang, tahun, judul, tempat terbit dan penerbit. Informasi yang lain boleh ditambahkan asal seragam, seperti no ISBN, jml halaman, dsb • Karena tampilannya tidak dapat dibuat fullscreen (tidak seperti video) maka informasi itu akan terlihat terlalu kecil sehingga sulit untuk ditangkap siswa
	<ul style="list-style-type: none"> • Tulisan Ayo Latihan seharusnya Kunci Jawaban • Kalau ditekan tombol next balik lagi ke Kunci Jawaban Bagian 1. Seharusnya ke bagian Evaluasi.
	<p>Ada warning dengan warna background merah agak mengganggu tapi kalau tidak bisa dihilangkan juga tidak ada masalah karena esensi materi soalnya terlihat dengan jelas.</p>

Tampilan	Komentar/Masukan
	<p>Jika diklik tombol exit tidak keluar atau ke tahapan berikutnya tapi terhubung ke internet. Tapi kalau memang programnya seperti itu yan tidak apa-apa, toh sudah ada navigasi tombol Next di bawahnya</p>
	<p>Setelah evaluasi yang ketiga, ketika diklik tombol Next tidak ada perubahan tampilan. Mestinya ada informasi bahwa proses pembelajaran telah berakhir sehingga perlu disampaikan pesan-pesan yang positif kepada siswa, khususnya siswa yang tidak mencapai KKM</p>

Lampiran 11. Lembar Instrumen Validasi oleh Guru

LEMBAR EVALUASI (Instrumen untuk Guru)

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Nama Guru : Toni Poerwanti, M. Pd.

NIP : 19720913 199803 2010

Tanggal : 19 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengetahui pendapat guru terhadap isi materi dan media pembelajaran tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS di MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar guru sangat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Keterbacaan teks.	✓				
2.	Kedalaman materi.					

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep materi dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.		✓			
2.	Kelengkapan dan kesesuaian materi untuk siswa SMA/MA.		✓			
3.	Keruntutan dan sistematisnya materi sesuai dengan urutan yang logis.		✓			
4.	Tersedianya rangkuman materi pembelajaran.		✓			
5.	Kejelasan materi pembelajaran yang diuraikan.		✓			
6.	Kebenaran konsep soal sesuai dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.		✓			
7.	Kelengkapan isi soal yang disajikan.			✓		
8.	Keruntutan dan sistematisnya soal yang disajikan.			✓		
9.	Kejelasan soal untuk dipahami.			✓		
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA.			✓		
11.	Kebenaran kunci jawaban sesuai teori ilmu ekonomi.		✓			
12.	Contoh yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran.		✓			
13.	Kelengkapan contoh yang disajikan.		✓			
14.	Contoh yang disajikan menarik.			✓		
15.	Kesesuaian gambar dengan materi.		✓			
16.	Kesesuaian grafik dengan materi.			✓		
17.	Kesesuaian video dengan materi.		✓			
18.	Kesesuaian animasi dengan materi.			✓		
19.	Kesesuaian suara dengan materi.	✓	✓			

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	✓				
4.	Kejelasan petunjuk belajar.	✓				

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
5.	Kemenarikan materi yang disajikan.			✓		
6.	Terdapat nilai kebaruan (<i>novelty</i>) dalam pembelajaran.			✓		
7.	Materi yang disajikan runtut dan sistematis.		✓			
8.	Media yang dikembangkan membangkitkan motivasi belajar siswa.			✓		
9.	Terdapat muatan aspek kognitif.		✓			
10.	Terdapat muatan aspek afektif.			✓		

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .		✓			
2.	Keterbacaan teks.		✓			
3.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.		✓			
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> .		✓			
5.	Ketepatan <i>layout</i> .			✓		
6.	Ketepatan penempatan gambar.			✓		
7.	Ketepatan penempatan grafik.			✓		
8.	Ketepatan penempatan video.			✓		
9.	Ketepatan penempatan animasi.			✓		
10.	Keruntutan penyajian materi.			✓		

D. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan suara musik <i>backsound</i> .		✓			
2.	Kemenarikan musik <i>backsound</i> .		✓			
3.	Kejelasan narasi.		✓			
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi.		✓			
5.	Intonasi dalam narasi.		✓			
6.	Narasi mudah dipahami.		✓			
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.		✓			
8.	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
9.	Pemilihan bahasa dalam media tepat.		✓			
10.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.		✓			

E. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kekuatan kreatifitas program.			✓		
2.	Program mudah dioperasikan.		✓			
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.		✓			
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.		✓			
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplilkasi.		✓			
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.			✓		
7.	Efektivitas media pembelajaran video <i>explainer</i> .		✓			

F. Isi Materi, Pembelajaran, Tampilan & Penyajian, Suara, dan Pemrograman**Petunjuk:**

1. Apabila terdapat kesalahan materi mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan kesesuaian gambar dengan materi, kontras warna, intonasi dalam narasi, pemilihan *backsound* dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	—	—	—

G. Komentor dan Saran Umum

Selara Umum sudah "Baik", tetapi ada beberapa Saran sebagai berikut :

- ① Kata kunci menurut saya tidak perlu, karena sudah ada Peta Konsep (perlu dilingkari)
- ② Rangkuman terlalu panjang, cukup point 2 pokok (disemaihan dg tujuan pembelajaran)
- ③ Ayo latihan (1-4), bentuk dan jenis soal mengacu pd karakteristik K-13.
- ④ Referensi (ditambah), bdl hanya buku paket Sekolah SMA/MA).
- ⑤ Pola pengajian materi TETAP harus mengacu pd pembelajaran K-13 (Scientifik)

H. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta, 19 Januari 2017

Guru Ekonomi




Toni Poerwanti, M. Pd.

NIP. 19720913 199803 2010

6. Materi Pelajaran

Kolom Ekonomi batangnya?

① Paragruma (terlalu panjang)

Cukup pd 4 hal pokok  Def / pengertian mang
fs manajemen
kolom
Unsur
Bidding

② Pengertian (+ tdk harus bukan sekolah)

Ayo latihan ①

②
③
④ } soal 3 Essay mengenai pd k-13
✓ Blm tdk padek
✓ Analisis

(Gram kams) utk 4 materi
polole (komprehensi)

① Petunjuk Bjr - 61

(2004) Petunjuk

~~ESai x~~ ~~ESai~~

④ Apperpsi - 2 (Ilustrasi berikut ini ... (terputus - idk ada lanjutannya)

⑤ KD & jml Pembjr -

⑦ Nilai & karakter

3.7 Modifikasi konsep Manajemen
(tuh)

Indikator Pembelajaran

Preception fungsi (kader)

Peta konsep / Pengertian (Good?)

Acting (Pelaksanaan)?

Uang (Mam?)

Makin (Machine?)

X (Kata kunci) ? = Peta konsep ? x
Tdk perlu

⑧ Nilai & karakter Bangsa ?

LEMBAR EVALUASI
(Instrumen untuk Guru)

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Nama Guru : Drs.Syarfini

NIP : 196112312014111002

Tanggal : 24 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengetahui pendapat guru terhadap isi materi dan media pembelajaran tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS di MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar guru sangat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Keterbacaan teks.	✓				
2.	Kedalaman materi.					

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep materi dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.	✓				
2.	Kelengkapan dan kesesuaian materi untuk siswa SMA/MA.	✓				
3.	Keruntutan dan sistematisnya materi sesuai dengan urutan yang logis.		✓			
4.	Tersedianya rangkuman materi pembelajaran.		✓			
5.	Kejelasan materi pembelajaran yang diuraikan.	✓				
6.	Kebenaran konsep soal sesuai dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.	✓				
7.	Kelengkapan isi soal yang disajikan.		✓			
8.	Keruntutan dan sistematisnya soal yang disajikan.	✓				
9.	Kejelasan soal untuk dipahami.	✓				
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA.		✓			
11.	Kebenaran kunci jawaban sesuai teori ilmu ekonomi.		✓			
12.	Contoh yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran.	✓				
13.	Kelengkapan contoh yang disajikan.		✓			
14.	Contoh yang disajikan menarik.		✓			
15.	Kesesuaian gambar dengan materi.		✓			
16.	Kesesuaian grafik dengan materi.		✓			
17.	Kesesuaian video dengan materi.		✓			
18.	Kesesuaian animasi dengan materi.		✓			
19.	Kesesuaian suara dengan materi.		✓			

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.		✓			
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.		✓			
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.		✓			
4.	Kejelasan petunjuk belajar.		✓			

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
5.	Kemenarikan materi yang disajikan.		✓			
6.	Terdapat nilai kebaruan (<i>novelty</i>) dalam pembelajaran.		✓			
7.	Materi yang disajikan runtut dan sistematis.	✓				
8.	Media yang dikembangkan membangkitkan motivasi belajar siswa.	✓				
9.	Terdapat muatan aspek kognitif.	✓				
10.	Terdapat muatan aspek afektif.	✓				
11.	Terdapat muatan aspek psikomotorik					

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .	✓				
2.	Keterbacaan teks.		✓			
3.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.		✓			
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> .		✓			
5.	Ketepatan <i>layout</i> .		✓			
6.	Ketepatan penempatan gambar.		✓			
7.	Ketepatan penempatan grafik.		✓			
8.	Ketepatan penempatan video.	✓				
9.	Ketepatan penempatan animasi.	✓				
10.	Keruntutan penyajian materi.	✓				

D. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan suara musik <i>background</i> .	✓				
2.	Kemenarikan musik <i>background</i> .		✓			
3.	Kejelasan narasi.		✓			
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi.		✓			
5.	Intonasi dalam narasi.		✓			
6.	Narasi mudah dipahami.		✓			
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.		✓			
8.	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
9.	Pemilihan bahasa dalam media tepat.		✓			
10.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.		✓			

E. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kekuatan kreatifitas program.	✓				
2.	Program mudah dioperasikan.	✓				
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.	✓				
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.		✓			
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi.		✓			
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.		✓			
7.	Efektivitas media pembelajaran video explainer.	✓				

F. Isi Materi, Pembelajaran, Tampilan & Penyajian, Suara, dan Pemrograman

Petunjuk:

1. Apabila terdapat kesalahan materi mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan kesesuaian gambar dengan materi, kontras warna, intonasi dalam narasi, pemilihan *backsound* dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Aspek Suara - Kejelasan narasi	- Suara guru tidak terlalu terasa suara perempuan terkesan sibuat-buat.	- Sebaiknya dgn suara yang lebih laki sebenarnya - Boleh juga pakai suara ibu guru yang asli

G. Komentar dan Saran Umum

Saat memulai atau masuk topik
kamu ada kata kode suara masuk,
di ganti. Saja dgn suara bel atau
yang menarik perhatian peserta didik
(siswa)

H. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
2. Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Guru Ekonomi



Drs. Syarfini

NIP. 19611231 201111 1002

LEMBAR EVALUASI
(Instrumen untuk Guru)

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Manajemen

Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen

Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017

Pengembang : Hanifatul Mafazah

Nama Guru : Arini, S. Pd.

NIP : 19720617 199903 2003

Tanggal : 26 Januari 2017

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi bertujuan untuk mengetahui pendapat guru terhadap isi materi dan media pembelajaran tentang konsep manajemen untuk siswa kelas X peminatan IPS di MAN Yogyakarta III.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar guru sangat membantu dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Dimohon kesediaan untuk memberikan pendapat di setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom di bawah ini.

Contoh:

No	Pertanyaan	5	4	3	2	1
1.	Keterbacaan teks.	✓				
2.	Kedalaman materi.					

Keterangan skala:

5 = Sangat Baik

3 = Cukup

1 = Tidak Baik

4 = Baik

2 = Kurang Baik

3. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kebenaran konsep materi dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.	✓				
2.	Kelengkapan dan kesesuaian materi untuk siswa SMA/MA.		✓			
3.	Keruntutan dan sistematisnya materi sesuai dengan urutan yang logis.		✓			
4.	Tersedianya rangkuman materi pembelajaran.		✓			
5.	Kejelasan materi pembelajaran yang diuraikan.	✓				
6.	Kebenaran konsep soal sesuai dengan ilmu ekonomi untuk SMA/MA.		✓			
7.	Kelengkapan isi soal yang disajikan.		✓			
8.	Keruntutan dan sistematisnya soal yang disajikan.			✓		
9.	Kejelasan soal untuk dipahami.		✓			
10.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa SMA/MA.			✓		
11.	Kebenaran kunci jawaban sesuai teori ilmu ekonomi.		✓			
12.	Contoh yang disajikan relevan dengan materi pembelajaran.		✓			
13.	Kelengkapan contoh yang disajikan.		✓			
14.	Contoh yang disajikan menarik.		✓			
15.	Kesesuaian gambar dengan materi.		✓			
16.	Kesesuaian grafik dengan materi.		✓			
17.	Kesesuaian video dengan materi.		✓			
18.	Kesesuaian animasi dengan materi.		✓			
19.	Kesesuaian suara dengan materi.		✓			

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan indikator.	✓				
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	✓				
4.	Kejelasan petunjuk belajar.		✓			

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
5.	Kemenarikan materi yang disajikan.		✓			
6.	Terdapat nilai kebaruan (<i>novelty</i>) dalam pembelajaran.		✓			
7.	Materi yang disajikan runtut dan sistematis.		✓			
8.	Media yang dikembangkan membangkitkan motivasi belajar siswa.		✓			
9.	Terdapat muatan aspek kognitif.	✓				
10.	Terdapat muatan aspek afektif.			✓		

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Ketepatan pemilihan jenis huruf/ <i>font</i> .		✓			
2.	Keterbacaan teks.	✓				
3.	Ketepatan pemilihan perpaduan warna.	✓				
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> .		✓			
5.	Ketepatan <i>layout</i> .		✓			
6.	Ketepatan penempatan gambar.		✓			
7.	Ketepatan penempatan grafik.		✓			
8.	Ketepatan penempatan video.		✓			
9.	Ketepatan penempatan animasi.		✓			
10.	Keruntutan penyajian materi.		✓			

D. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kejelasan suara musik <i>backsound</i> .	✓				
2.	Kemenarikan musik <i>backsound</i> .	✓				
3.	Kejelasan narasi.		✓			
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan dalam narasi.		✓			
5.	Intonasi dalam narasi.		✓			
6.	Narasi mudah dipahami.		✓			
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) pada narasi.		✓			
8.	Tidak terdapat kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
9.	Pemilihan bahasa dalam media tepat.		✓			
10.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media.		✓			

E. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kekuatan kreatifitas program.		✓			
2.	Program mudah dioperasikan.	✓				
3.	Program mendukung belajar secara mandiri.	✓				
4.	Ketepatan pengaturan kecepatan program.		✓			
5.	Kapasitas file program untuk kemudahan duplilkasi.		✓			
6.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.			✓		
7.	Efektivitas media pembelajaran video <i>explainer</i> .		✓			

F. Isi Materi, Pembelajaran, Tampilan & Penyajian, Suara, dan Pemrograman**Petunjuk:**

1. Apabila terdapat kesalahan materi mohon dituliskan pada kolom nomor 2.
2. Untuk kolom nomor 3 mohon dituliskan jenis kesalahan, sebagai contoh kesalahan kesesuaian gambar dengan materi, kontras warna, intonasi dalam narasi, pemilihan *backsound* dan lain sebagainya.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis pada kolom nomor 4, apabila masih kurang dapat ditambahkan pada komentar dan saran umum.

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

G. Komentar dan Saran Umum

1. cakupan materi perlu ditambah prinsip-prinsip manajemen
2. Klo bisa contoh fungsi-fungsi manajemen diterapkan dalam satu organisasi (Perusahaan)
3. Suara (narasi) dengan teks ada yang tidak sama.
4. Soal no. 8 kuis tidak tepat
5. Saran → perlu ditambah (hidup) jika memang memungkinkan
6. Jangan menyebut merk. jika digunakan secara umum

H. Kesimpulan

Program ini dinyatakan:

1. Layak untuk diproduksi tanpa revisi.
- ② Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak diproduksi.

(Mohon memberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan)

Yogyakarta, 26 - 1 - 2017

Guru Ekonomi



Arini, S. Pd.

NIP. 19720617 199903 2003

Lampiran 12. Lembar Penilaian Uji Coba Produk oleh Siswa

Penilaian Siswa pada Uji Coba Satu-Satu

LEMBAR EVALUASI

(Instrumen untuk Siswa)

Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Manajemen
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen
Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III
Pengembang : Hanifatul Mafazah

Nama Siswa : Rani Selvina
NIS : 5434

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk dan kualitas penyajian produk.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
4 = Baik 1 = Tidak Baik
3 = Cukup

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas perhatian dan kesediaan waktu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan materi untuk siswa SMA/MA.	✓				
2.	Isi materi runtut.	✓				
3.	Adanya rangkuman materi.	✓				
4.	Materi diuraikan dengan jelas.	✓				
5.	Isi soal lengkap.	✓				
6.	Isi soal jelas untuk dipahami.	✓				
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa.	✓				
8.	Adanya kunci jawaban.	✓				
9.	Contoh yang disajikan lengkap.		✓			
10.	Contoh yang disajikan menarik.	✓				
11.	Adanya gambar mendukung materi.	✓				
12.	Adanya grafik mendukung materi.	✓				
13.	Adanya video mendukung materi.	✓				
14.	Adanya animasi mendukung materi.	✓				
15.	Adanya suara mendukung materi.	✓				

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Petunjuk belajar jelas.	✓				
2.	Penyampaian materi menarik.	✓				
3.	Penyampaian materi runtut.	✓				
4.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓				

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Jenis huruf yang dipilih tepat.	✓				
2.	Teks mudah dibaca.	✓				
3.	Pemilihan warna tepat.	✓				
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> tepat.		✓			
5.	Tata letak (<i>layout</i>) tepat.		✓			
6.	Penempatan gambar tepat.	✓				
7.	Penempatan grafik tepat.	✓				
8.	Penempatan video tepat.	✓				
9.	Penempatan animasi tepat.		✓			
10.	Urutan penyajian konsisten.	✓				

D. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Musik <i>background</i> jelas.		✓			
2.	Musik <i>background</i> menarik.		✓			
3.	Suara narasi jelas.		✓			
4.	Kecepatan dalam narasi tepat.			✓		
5.	Intonasi dalam narasi.		✓			

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
6.	Narasi mudah dipahami.	✓				
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) dalam narasi.	✓				
8.	Tidak ada kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
9.	Bahasa yang digunakan jelas untuk dipahami.		✓			

E. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Program mudah dioperasikan.		✓			
2.	Program mendukung belajar secara mandiri.	✓				
3.	Kecepatan program tepat.		✓			
4.	File program mudah untuk duplikasi.			✓		
5.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.			✓		
6.	Media pembelajaran video <i>explainer</i> efektif.		✓			

F. Komentar dan Saran

Video yang ditampilkan menarik mudah untuk dipahami kombinasi antara gerakan, gambar dan suara cukup baik. Namun, sedikit merasa ngantuk ketika mereplay video yang berdurasi cukup lama. Good job !

Saran: Membenahi durasi video yang lama atau ketika video berdurasi lama dibuat lebih menggugah semangat supaya audien tidak mudah merasa jenuh.

Yogyakarta, 21 Januari 2017

Siswa,



Nama: Rani Selvina

NIS : 5434

Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

LEMBAR EVALUASI

(Instrumen untuk Siswa)

Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Manajemen
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen
Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III
Pengembang : Hanifatul Mafazah

Nama Siswa : Ayu Nur Kartika
NIS : 5254

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk dan kualitas penyajian produk.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
4 = Baik 1 = Tidak Baik
3 = Cukup

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas perhatian dan kesediaan waktu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan materi untuk siswa SMA/MA.	✓				
2.	Isi materi runtut.	✓				
3.	Adanya rangkuman materi.		✓			
4.	Materi diuraikan dengan jelas.		✓			
5.	Isi soal lengkap.		✓			
6.	Isi soal jelas untuk dipahami.		✓			
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa.	✓				
8.	Adanya kunci jawaban.	✓				
9.	Contoh yang disajikan lengkap.		✓			
10.	Contoh yang disajikan menarik.		✓			
11.	Adanya gambar mendukung materi.	✓				
12.	Adanya grafik mendukung materi.		✓			
13.	Adanya video mendukung materi.	✓				
14.	Adanya animasi mendukung materi.	✓				
15.	Adanya suara mendukung materi.		✓			

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Petunjuk belajar jelas.	✓				
2.	Penyampaian materi menarik.		✓			
3.	Penyampaian materi runtut.	✓				
4.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa.		✓			

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Jenis huruf yang dipilih tepat.		✓			
2.	Teks mudah dibaca.		✓			
3.	Pemilihan warna tepat.		✓			
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> tepat.		✓			
5.	Tata letak (<i>layout</i>) tepat.		✓			
6.	Penempatan gambar tepat.	✓				
7.	Penempatan grafik tepat.		✓			
8.	Penempatan video tepat.		✓			
9.	Penempatan animasi tepat.	✓				
10.	Urutan penyajian konsisten.	✓				

D. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Musik <i>backsound</i> jelas.			✓		
2.	Musik <i>backsound</i> menarik.		✓			
3.	Suara narasi jelas.	✓				
4.	Kecepatan dalam narasi tepat.	✓				
5.	Intonasi dalam narasi.		✓			

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
6.	Narasi mudah dipahami.	✓				
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) dalam narasi.		✓			
8.	Tidak ada kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
9.	Bahasa yang digunakan jelas untuk dipahami.	✓				

E. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Program mudah dioperasikan.	✓				
2.	Program mendukung belajar secara mandiri.	✓				
3.	Kecepatan program tepat.		✓			
4.	File program mudah untuk duplikasi.	✓				
5.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.	✓				
6.	Media pembelajaran video <i>explainer</i> efektif.		✓			

F. Komentar dan Saran

Mungkin sedikit diperingkat waktunya.

Ada sedikit typo di beberapa kata.

Terima kasih. ♥ ♥ Ekonomi

Yogyakarta, 22 Januari

2017

Siswa,



Nama: Ayu Nur Kartika

NIS : 5254

Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

LEMBAR EVALUASI

(Instrumen untuk Siswa)

Mata Pelajaran : Ekonomi
Materi : Manajemen
Kompetensi Dasar : Mendeskripsikan Konsep Manajemen
Sasaran Program : Siswa Kelas X Peminatan IPS MAN Yogyakarta III
Pengembang : Hanifatul Mafazah

Nama Siswa : M. Lutfi Az-Zidan
NIS : 5460

Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk dan kualitas penyajian produk.
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat anda.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Baik 2 = Kurang Baik
4 = Baik 1 = Tidak Baik
3 = Cukup

Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Komentar dan saran mohon ditulis pada lembar yang telah disediakan.

Atas perhatian dan kesediaan waktu untuk mengisi lembar evaluasi ini, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Isi Materi

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Kelengkapan materi untuk siswa SMA/MA.		✓			
2.	Isi materi runtut.	✓				
3.	Adanya rangkuman materi.		✓			
4.	Materi diuraikan dengan jelas.		✓			
5.	Isi soal lengkap.	✓				
6.	Isi soal jelas untuk dipahami.		✓			
7.	Tingkat kesulitan soal sesuai untuk siswa.		✓			
8.	Adanya kunci jawaban.	✓				
9.	Contoh yang disajikan lengkap.		✓			
10.	Contoh yang disajikan menarik.	✓				
11.	Adanya gambar mendukung materi.	✓				
12.	Adanya grafik mendukung materi.	✓				
13.	Adanya video mendukung materi.	✓				
14.	Adanya animasi mendukung materi.		✓			
15.	Adanya suara mendukung materi.		✓			

B. Aspek Pembelajaran

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Petunjuk belajar jelas.	✓				
2.	Penyampaian materi menarik.	✓				
3.	Penyampaian materi runtut.	✓				
4.	Media meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓				

C. Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Jenis huruf yang dipilih tepat.		✓			
2.	Teks mudah dibaca.	✓				
3.	Pemilihan warna tepat.	✓				
4.	Kontras warna dengan <i>background</i> tepat.	✓				
5.	Tata letak (<i>layout</i>) tepat.		✓			
6.	Penempatan gambar tepat.		✓			
7.	Penempatan grafik tepat.		✓			
8.	Penempatan video tepat.	✓				
9.	Penempatan animasi tepat.	✓				
10.	Urutan penyajian konsisten.		✓			

D. Aspek Suara

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Musik <i>backsound</i> jelas.		✓			
2.	Musik <i>backsound</i> menarik.	✓				
3.	Suara narasi jelas.	✓				
4.	Kecepatan dalam narasi tepat.		✓			
5.	Intonasi dalam narasi.			✓		

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
6.	Narasi mudah dipahami.		✓			
7.	Tidak ada <i>noise</i> (gangguan suara lain) dalam narasi.		✓			
8.	Tidak ada kalimat yang kompleks dalam menyampaikan materi.		✓			
9.	Bahasa yang digunakan jelas untuk dipahami.		✓			

E. Aspek Pemrograman

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1.	Program mudah dioperasikan.		✓			
2.	Program mendukung belajar secara mandiri.	✓				
3.	Kecepatan program tepat.		✓			
4.	File program mudah untuk duplikasi.			✓		
5.	Program dapat dijalankan di berbagai komputer.		✓			
6.	Media pembelajaran video <i>explainer</i> efektif.		✓			

F. Komentar dan Saran

Program ini sangat mendukung dan melatih belajar kami
gambarannya juga menarik dan kreatif

Yogyakarta, 24 Januari 2017
Siswa,



Nama: m. Luthfi Aziz
NIS : 5460

Lampiran 13. Data Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Data Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran

No	Nama	Nomor Item										Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Bp. Aula	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4.00
2	Bp. Supri	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	37	3.70
Jumlah		8	8	8	8	7	8	8	7	8	7	77	7.70
Rata-Rata		4.00	4.00	4.00	4.00	3.50	4.00	4.00	3.50	4.00	3.50	38.50	3.85

Data Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Isi Materi

No	Nama	Nomor Item																			Jumlah	Rata2
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
1	Bp. Aula	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	4.11
2	Bp. Supri	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	68	3.58
Jumlah		8	8	8	7	8	8	8	8	8	8	8	7	8	7	8	7	8	8	6	146	7.68
Rata-Rata		4.00	4.00	4.00	3.50	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	3.50	4.00	3.50	4.00	3.50	4.00	4.00	3.00	73.00	3.84

Data Hasil Validasi Ahli Materi dari Aspek Komponen Video

No	Nama	Nomor Item						Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6		
1	Bp. Aula	5	5	4	4	5	4	27	4.50
2	Bp. Supri	3	4	4	4	4	3	22	3.67
Jumlah		8	9	8	8	9	7	49	8.17
Rata-Rata		4.00	4.50	4.00	4.00	4.50	3.50	24.50	4.08

Lampiran 14. Data Hasil Validasi oleh Ahli Media

Data Hasil Validasi Ahli Media dari Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Nama	Nomor Item																				Jumlah	Rata2	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			21
1	Bp. Rizky	4	4	3	3	3	4	5	5	5	4	4	4	3	5	4	4	4	5	4	3	4	84	4.00
2	Bp. Tejo	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	79	3.76
3	Bp. Ali	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	84	4.00
Jumlah		12	10	11	11	11	11	12	12	13	11	12	12	11	14	13	12	12	14	11	11	11	247	11.76
Rata-Rata		4.00	3.33	3.67	3.67	3.67	3.67	4.00	4.00	4.33	3.67	4.00	4.00	3.67	4.67	4.33	4.00	4.00	4.67	3.67	3.67	3.67	82.33	3.92

Data Hasil Validasi Ahli Media dari Aspek Suara

No	Nama	Nomor Item												Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Bp. Rizky	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	53	4.42
2	Bp. Tejo	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	51	4.25
3	Bp. Ali	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	5	50	4.17
Jumlah		13	14	13	12	13	13	13	14	13	12	11	13	154	12.83
Rata-Rata		4.33	4.67	4.33	4.00	4.33	4.33	4.33	4.67	4.33	4.00	3.67	4.33	51.33	4.28

Data Hasil Validasi Ahli Media dari Aspek Pemrograman

No	Nama	Nomor Item												Jumlah	Rata-Rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1	Bp. Rizky	4	4	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	52	4.33
2	Bp. Tejo	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	47	3.92
3	Bp. Ali	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	52	4.33
Jumlah		12	12	14	13	13	14	12	11	12	12	13	13	151	12.58
Rata-Rata		4.00	4.00	4.67	4.33	4.33	4.67	4.00	3.67	4.00	4.00	4.33	4.33	50.33	4.19

Lampiran 15. Data Hasil Validasi oleh Guru

Data Hasil Validasi oleh Guru dari Aspek Isi Materi

No	Nama	Nomor Item																		Jml	Rata2	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19
1	Ibu Toni	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	69	3.63
2	Bp. Syarfini	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	83	4.37
3	Ibu Arini	5	4	4	4	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	76	4.00
Jumlah		14	13	12	12	14	13	11	11	12	10	12	13	12	11	12	11	12	11	12	228	12.00
Rata-Rata		4.67	4.33	4.00	4.00	4.67	4.33	3.67	3.67	4.00	3.33	4.00	4.33	4.00	3.67	4.00	3.67	4.00	3.67	4.00	76.00	4.00

Data Hasil Validasi oleh Guru dari Aspek Pembelajaran

No	Nama	Nomor Item										Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ibu Toni	5	5	5	5	3	3	4	3	4	3	40	4.00
2	Bp. Syarfini	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44	4.40
3	Ibu Arini	5	5	5	4	4	4	4	4	5	3	43	4.30
Jumlah		14	14	14	13	11	11	13	12	14	11	127	12.70
Rata-Rata		4.67	4.67	4.67	4.33	3.67	3.67	4.33	4.00	4.67	3.67	42.33	4.23

Data Hasil Validasi oleh Guru dari Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Nama	Nomor Item										Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ibu Toni	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	34	3.40
2	Bp. Syarfini	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	44	4.40
3	Ibu Arini	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	42	4.20
Jumlah		13	13	13	12	11	11	11	12	12	12	120	12.00
Rata-Rata		4.33	4.33	4.33	4.00	3.67	3.67	3.67	4.00	4.00	4.00	40.00	4.00

Data Hasil Validasi oleh Guru dari Aspek Suara

No	Nama	Nomor Item										Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ibu Toni	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40.00	4.00
2	Bp. Syarfini	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	41.00	4.10
3	Ibu Arini	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	42.00	4.20
Jumlah		14	13	12	12	12	12	12	12	12	12	123	12.30
Rata-Rata		4.67	4.33	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00	41.00	4.10

Data Hasil Validasi oleh Guru dari Aspek Pemrograman

No	Nama	Nomor Item							Jumlah	Rerata
		1	2	3	4	5	6	7		
1	Ibu Toni	3	4	4	4	4	3	4	26	3.71
2	Bp. Syarfini	5	5	5	4	4	4	5	32	4.57
3	Ibu Arini	4	5	5	4	4	3	4	29	4.14
Jumlah		12	14	14	12	12	10	13	87.00	12.43
Rata-Rata		4.00	4.67	4.67	4.00	4.00	3.33	4.33	29.00	4.14

Lampiran 16. Daftar Hadir Siswa pada Uji Coba Satu-Satu

Daftar Hadir Uji Coba Produk

Tahap : Satu-Satu Kelompok Kecil/ Kelompok Besar

Tanggal : 21 Januari 2017

No.	Nama Siswa	NIS	Kelas	Paraf
1	Rani Selvina	5434	X-IPS.2	Rani
2	Annisa Ayu N	5412	X-IPS.2	Annisa
3	Annisa Ulul F	5411	X-IPS.2	Annisa

Lampiran 17. Lembar Observasi pada Uji Coba Satu-Satu

Lembar Observasi Uji Coba Produk

Jenis Uji Coba : Satu-Satu Kelompok Kecil/ Kelompok Besar (*Pilih satu*)

Tanggal : 21 - Januari - 2017

Jumlah Siswa : 3

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kriteria penilaian di bawah.

No	Data Observasi	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang
1.	Siswa mampu mengoperasikan program video <i>explainer</i> dengan baik.		✓			
2.	Siswa tertarik saat menggunakan media pembelajaran video <i>explainer</i> .			✓		
3.	Siswa mengerti tentang pemaparan materi yang terkemas dalam video <i>explainer</i> .		✓			
4.	Siswa aktif dalam pembelajaran.			✓		
5.	Siswa termotivasi untuk mengerjakan latihan-latihan dalam program video <i>explainer</i> .		✓			

Yogyakarta, 21/1/2017

Observer,

[Signature]
Dra. Atun Rochajati

Lampiran 18. Data Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Satu-Satu

Data Hasil Uji Coba Satu-Satu dari Aspek Isi Materi

No	Nama	Kelas	Nomor Item															Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Rani Selvina	X IPS 2	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	74	4.93
2	Annisa Ayu N.	X IPS 2	5	5	4	4	5	5	4	3	4	4	5	5	5	5	5	68	4.53
3	Annisa Ulul F.	X IPS 2	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	4	5	5	5	70	4.67
Jumlah			15	15	14	14	14	15	13	13	11	14	15	14	15	15	15	212	14.13
Rata-Rata			5.00	5.00	4.67	4.67	4.67	5.00	4.33	4.33	3.67	4.67	5.00	4.67	5.00	5.00	5.00	70.67	4.71

Data Hasil Uji Coba Satu-Satu dari Aspek Pembelajaran

No	Nama	Kelas	Nomor Item				Jumlah	Rerata
			1	2	3	4		
1	Rani Selvina	X IPS 2	5	5	5	5	20	5.00
2	Annisa Ayu N.	X IPS 2	5	4	5	5	19	4.75
3	Annisa Ulul F.	X IPS 2	5	4	5	5	19	4.75
Jumlah			15	13	15	15	58	14.50
Rata-Rata			5.00	4.33	5.00	5.00	19.33	4.83

Data Hasil Uji Coba Satu-Satu dari Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Nama	Kelas	Nomor Item										Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Rani Selvina	X IPS 2	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	47	4.70
2	Annisa Ayu N.	X IPS 2	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	44	4.40
3	Annisa Ulul F.	X IPS 2	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	47	4.70
Jumlah			13	14	15	14	13	14	14	15	13	13	138	13.80
Rata-Rata			4.33	4.67	5.00	4.67	4.33	4.67	4.67	5.00	4.33	4.33	46.00	4.60

Data Hasil Uji Coba Satu-Satu dari Aspek Suara

No	Nama	Kelas	Nomor Item									Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Rani Selvina	X IPS 2	4	4	4	3	4	5	5	4	4	37	4.11
2	Annisa Ayu N.	X IPS 2	5	3	4	4	4	3	4	3	3	33	3.67
3	Annisa Ulul F.	X IPS 2	5	3	3	4	5	5	4	5	5	39	4.33
Jumlah			14	10	11	11	13	13	13	12	12	109	12.11
Rata-Rata			4.67	3.33	3.67	3.67	4.33	4.33	4.33	4.00	4.00	36.33	4.04

Data Hasil Uji Coba Satu-Satu dari Aspek Pemrograman



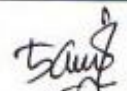


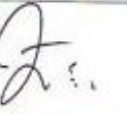
No	Nama	Kelas	Nomor Item						Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6		
1	Rani Selvina	X IPS 2	4	5	4	3	3	4	23	3.83
2	Annisa Ayu N.	X IPS 2	5	5	4	3	5	5	27	4.50
3	Annisa Ulul F.	X IPS 2	5	5	4	5	5	4	28	4.67
Jumlah			14	15	12	11	13	13	78.00	13.00
Rata-Rata			4.67	5.00	4.00	3.67	4.33	4.33	26.00	4.33

Lampiran 19. Daftar Hadir Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Hadir Uji Coba Produk

Tahap : Satu-Satu Kelompok Kecil/Kelompok Besar

Tanggal : 22 Januari 2017

No.	Nama Siswa	NIS	Kelas	Paraf
1	Ayu Nur Kartika	5254	X MIPA I	
2	Wahyu Purpta	5309	X MIPA II	
3	Sani Sarabilla R.	5438	X IPS II	
4	Rahma Hamida A.	5278	X MIPA I	
5	Zanuba Mauli N.	5408	X IPS I	
6	Khorunnisa M	5262	X MIPA I	

Lampiran 20. Lembar Observasi pada Uji Coba Kelompok Kecil

Lembar Observasi Uji Coba Produk

Jenis Uji Coba : Satu-Satu/Kelompok Kecil/Kelompok Besar (Pilih satu)

Tanggal : 22 Januari 2017

Jumlah Siswa : 6

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kriteria penilaian di bawah.

No	Data Observasi	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang
1.	Siswa mampu mengoperasikan program video <i>explainer</i> dengan baik.	✓				
2.	Siswa tertarik saat menggunakan media pembelajaran video <i>explainer</i> .		✓			
3.	Siswa mengerti tentang pemaparan materi yang terkemas dalam video <i>explainer</i> .			✓		
4.	Siswa aktif dalam pembelajaran.	✓				
5.	Siswa termotivasi untuk mengerjakan latihan-latihan dalam program video <i>explainer</i> .		✓			

Yogyakarta, 22 Januari... 2017

Observer,



(Rochmatul Maulida S.Kom)

Lampiran 21. Data Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Kecil

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dari Aspek Isi Materi

No	Nama	Kelas	Nomor Item															Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Ayu Nur K.	X MIPA 1	5	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	67	4.47
2	Wahyu Puspita	X MIPA 2	5	5	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	69	4.60
3	Sani Sasabilla	X IPS 2	5	5	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	2	61	4.07
4	Rahma Hamida	X MIPA 1	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	54	3.60
5	Zanuba Mauli	X IPS 1	4	3	5	5	4	5	4	1	5	4	3	5	5	3	5	61	4.07
6	Khoirunnisa M.	X MIPA 1	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	70	4.67
Jumlah			27	27	28	26	21	24	26	24	27	25	25	26	27	25	24	382	25.47
Rata-Rata			4.50	4.50	4.67	4.33	3.50	4.00	4.33	4.00	4.50	4.17	4.17	4.33	4.50	4.17	4.00	63.67	4.24

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dari Aspek Pembelajaran

No	Nama	Kelas	Nomor Item				Jumlah	Rerata
			1	2	3	4		
1	Ayu Nur K.	X MIPA 1	5	4	5	4	18	4.50
2	Wahyu Puspita	X MIPA 2	5	5	5	4	19	4.75
3	Sani Sasabilla	X IPS 2	5	5	5	4	19	4.75
4	Rahma Hamida	X MIPA 1	4	4	4	3	15	3.75
5	Zanuba Mauli	X IPS 1	5	4	5	5	19	4.75
6	Khoirunnisa M.	X MIPA 1	4	5	5	4	18	4.50
Jumlah			28	27	29	24	108	27.00
Rata-Rata			4.67	4.50	4.83	4.00	18.00	4.50

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dari Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Nama	Kelas	Nomor Item										Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Ayu Nur K.	X MIPA 1	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	43	4.30
2	Wahyu Puspita	X MIPA 2	5	5	5	5	4	4	4	5	4	5	46	4.60
3	Sani Sasabilla	X IPS 2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	40	4.00
4	Rahma Hamida	X MIPA 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	4.00
5	Zanuba Mauli	X IPS 1	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	48	4.80
6	Khoirunnisa M.	X MIPA 1	4	5	5	4	4	4	3	4	4	3	40	4.00
Jumlah			24	27	27	26	24	26	24	26	26	27	257	25.70
Rata-Rata			4.00	4.50	4.50	4.33	4.00	4.33	4.00	4.33	4.33	4.50	42.83	4.28

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dari Aspek Suara

No	Nama	Kelas	Nomor Item									Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	Ayu Nur K.	X MIPA 1	3	4	5	5	4	5	4	4	5	39.00	4.33
2	Wahyu Puspita	X MIPA 2	5	3	5	5	5	4	5	4	4	40.00	4.44
3	Sani Sasabilla	X IPS 2	5	3	4	3	3	4	4	4	4	34.00	3.78
4	Rahma Hamida	X MIPA 1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35.00	3.89
5	Zanuba Mauli	X IPS 1	5	4	5	3	5	5	5	4	5	41.00	4.56
6	Khoirunnisa M.	X MIPA 1	5	4	5	4	4	5	4	4	4	39.00	4.33
Jumlah			27	22	28	24	24	27	26	24	26	228	25.33
Rata-Rata			4.50	3.67	4.67	4.00	4.00	4.50	4.33	4.00	4.33	38.00	4.22

Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil dari Aspek Pemrograman

No	Nama	Kelas	Nomor Item						Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6		
1	Ayu Nur K.	X MIPA 1	5	5	4	5	5	4	28	4.67
2	Wahyu Puspita	X MIPA 2	5	4	3	3	4	4	23	3.83
3	Sani Sasabilla	X IPS 2	2	3	5	3	4	4	21	3.50
4	Rahma Hamida	X MIPA 1	3	3	4	4	2	4	20	3.33
5	Zanuba Mauli	X IPS 1	5	5	5	5	5	3	28	4.67
6	Khoirunnisa M.	X MIPA 1	5	5	4	5	5	5	29	4.83
Jumlah			25	25	25	25	25	24	149.00	24.83
Rata-Rata			4.17	4.17	4.17	4.17	4.17	4.00	24.83	4.14

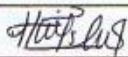




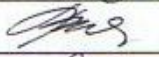
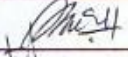
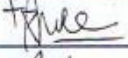


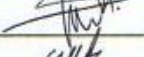




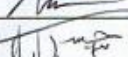
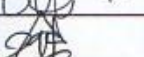

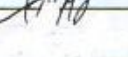

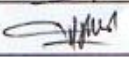
Lampiran 22. Daftar Hadir Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

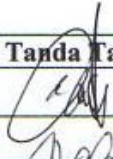
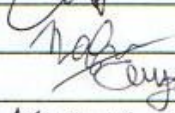
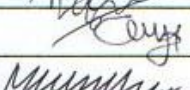
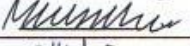
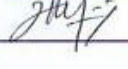
DAFTAR HADIR UJI COBA KELOMPOK BESAR

VIDEO EXPLAINER MODEL INFOGRAPHIC

Hari dan Tanggal : Selasa, 24 Januari 2017

Tempat Pelaksanaan : Laboratorium Komputer MAN Yogyakarta III

No	Nama Siswa	Kelas	Tanda Tangan
1.	Nur Puji Rahayu	X IPS 3	
2.	Asti Annisa Rochma	X IPS 3	
3.	Fatkhah K	X IPS 3	
4.	Riska wahbini	X IPS 3	
5.	Ranta Kusuma	X IPS 3	
6.	Fitria Salsabilla	X IPS 3	
7.	Shafiatun Najah	X IPS 3	
8.	Fairuznisa	X IPS 3	
9.	Hamidah R	X IPS 3	
10.	Indah Wulandari	X IPS 3	
11.	Hosni Nofisda	X IPS 3	
12.	Laili Azkiyah	X IPS 3	
13.	Artin Mautena	X IPS 3	
14.	M.ARIFF NUR B	X IPS 3	
15.	A.Chazim 122111.m.A	X IPS 3	
16.	M. Auliyah Azhar.R	X IPS 3	
17.	Hasna Nabila	X IPS 3	
18.	Hexza Indrianny	X IPS 3	
19.	Putri Yasmira Istiaza A	X IPS 3	
20.	Bagu Oktovian	X IPS 3	
21.	Intiqi Al-Zidan	X IPS 3	

No	Nama Siswa	Kelas	Tanda Tangan
22.	Rifki Mahatma K	X IPS 3	
23.	Naufal Bramasta	X IPS 3	
24.	Aditya Alfiansyah	X IPS 3	
25.	Zulfkar Fauzi	X IPS 3	
26.	Asyraf EL Fard	X IPS 3	
27.			
28.			
29.			
30.			
31.			
32.			
33.			

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran



Arini, S. Pd.

NIP: 19720617 199903 2003

Pengembang



Hanifatul Mafazah

NIM: 10404244027

Lampiran 23. Lembar Observasi pada Uji Coba Kelompok Besar

Lembar Observasi Uji Coba Produk

Jenis Uji Coba : Satu-Satu/ Kelompok Kecil/ Kelompok Besar (Pilih satu)

Tanggal : 24 Januari 2017

Jumlah Siswa :

Petunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kriteria penilaian di bawah.

No	Data Observasi	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat kurang
1.	Siswa mampu mengoperasikan program video <i>explainer</i> dengan baik.		✓			
2.	Siswa tertarik saat menggunakan media pembelajaran video <i>explainer</i> .			✓		
3.	Siswa mengerti tentang pemaparan materi yang terkemas dalam video <i>explainer</i> .			✓		
4.	Siswa aktif dalam pembelajaran.			✓		
5.	Siswa termotivasi untuk mengerjakan latihan-latihan dalam program video <i>explainer</i> .			✓		

Yogyakarta, 24 Januari 2017

Observer,



Ibu. Arini, S. Pd.

Lampiran 24. Data Hasil Penilaian Siswa pada Uji Coba Kelompok Besar

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar dari Aspek Isi Materi

No	Nama	Kelas	Nomor Item															Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Nur Puji R.	X IPS 3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	5	5	4	3	58	3.87
2	Asti Annisa R.	X IPS 3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	4	70	4.67
3	Fatikha K.	X IPS 3	4	4	5	5	4	3	2	4	3	5	5	4	5	5	4	62	4.13
4	Riska Wahdini	X IPS 3	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	3	4	5	64	4.27
5	Rania Kusuma	X IPS 3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	4	5	66	4.40
6	Fitria Salsabilla	X IPS 3	5	5	5	4	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	5	69	4.60
7	Shafiatun Najah	X IPS 3	4	4	4	3	2	3	3	5	3	4	5	5	5	4	2	56	3.73
8	Fairuz Nisa	X IPS 3	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	67	4.47
9	Hanifah R.	X IPS 3	4	4	5	4	3	4	4	5	4	3	5	4	4	3	4	60	4.00
10	Indah Wulandari	X IPS 3	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	66	4.40
11	Hasna Nafisda	X IPS 3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	65	4.33
12	Laily Azkiyah	X IPS 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5.00
13	Arifin Maulana	X IPS 3	4	3	2	4	3	3	4	2	4	2	3	4	4	2	3	47	3.13
14	M. Arif Nur. R.	X IPS 3	4	3	4	3	5	5	4	4	2	2	4	2	3	4	5	54	3.60
15	A. Chazim Izzil	X IPS 3	1	5	4	2	4	1	3	5	2	2	4	2	4	4	2	45	3.00
16	M. Auliya Azhar	X IPS 3	3	4	4	2	3	5	3	2	3	4	4	4	4	4	5	54	3.60
17	Hasna Nabila	X IPS 3	4	5	5	5	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	58	3.87
18	Hexza Indrianny	X IPS 3	5	4	3	4	4	4	4	2	5	4	5	5	5	5	5	64	4.27
19	Putri Yasmin I.	X IPS 3	4	5	3	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	60	4.00
20	Bayu Oktavian	X IPS 3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	68	4.53
21	Luthfi Az-Zidan	X IPS 3	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	4	67	4.47
22	Rifki Mahatma	X IPS 3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	53	3.53
23	Naufal Bramasta	X IPS 3	4	5	5	4	4	4	3	3	3	4	4	4	5	5	5	62	4.13
24	Aditya Alfiansyah	X IPS 3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	5	4	4	4	4	56	3.73
25	Zulfikar Fauzi	X IPS 3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	5	5	5	5	5	5	62	4.13
26	Azzam El- Fuad	X IPS 3	4	5	5	4	3	4	3	3	4	5	5	3	5	5	5	63	4.20
Jumlah			103	116	111	100	98	101	96	102	99	106	118	109	116	109	107	1591	106.07
Rata-Rata			3.96	4.46	4.27	3.85	3.77	3.88	3.69	3.92	3.81	4.08	4.54	4.19	4.46	4.19	4.12	61.19	4.08

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar dari Aspek Pembelajaran

No	Nama	Kelas	Nomor Item				Jumlah	Rerata
			1	2	3	4		
1	Nur Puji R.	X IPS 3	4	5	5	4	18	4.50
2	Asti Annisa R.	X IPS 3	5	4	4	4	17	4.25
3	Fatikha K.	X IPS 3	4	4	4	5	17	4.25
4	Riska Wahdini	X IPS 3	4	3	5	4	16	4.00
5	Rania Kusuma	X IPS 3	4	4	3	3	14	3.50
6	Fitria Salsabilla	X IPS 3	5	5	5	5	20	5.00
7	Shafiatun Najah	X IPS 3	3	4	4	4	15	3.75
8	Fairuz Nisa	X IPS 3	5	4	4	4	17	4.25
9	Hanifah R.	X IPS 3	4	3	4	5	16	4.00
10	Indah Wulandari	X IPS 3	5	5	5	4	19	4.75
11	Hasna Nafisda	X IPS 3	4	5	4	4	17	4.25
12	Laily Azkiyah	X IPS 3	5	4	4	5	18	4.50
13	Arifin Maulana	X IPS 3	3	4	3	4	14	3.50
14	M. Arif Nur. R.	X IPS 3	4	2	3	4	13	3.25
15	A. Chazim Izzil	X IPS 3	4	1	4	5	14	3.50
16	M. Auliya Azhar	X IPS 3	3	4	4	4	15	3.75
17	Hasna Nabila	X IPS 3	4	4	5	5	18	4.50
18	Hexza Indrianny	X IPS 3	3	3	4	5	15	3.75
19	Putri Yasmin I.	X IPS 3	5	4	4	4	17	4.25
20	Bayu Oktavian	X IPS 3	4	4	4	5	17	4.25
21	Luthfi Az-Zidan	X IPS 3	5	5	5	5	20	5.00
22	Rifki Mahatma	X IPS 3	4	3	3	4	14	3.50
23	Naufal Bramasta	X IPS 3	5	4	5	4	18	4.50
24	Aditya Alfiansyah	X IPS 3	4	4	3	3	14	3.50
25	Zulfikar Fauzi	X IPS 3	4	4	3	4	15	3.75
26	Azzam El- Fuad	X IPS 3	4	4	4	4	16	4.00
Jumlah			108	100	105	111	424	106.00
Rata-Rata			4.15	3.85	4.04	4.27	16.31	4.08

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar dari Aspek Tampilan dan Penyajian

No	Nama	Kelas	Nomor Item										Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Nur Puji R.	X IPS 3	4	3	4	4	4	5	4	5	3	4	40	4.00
2	Asti Annisa R.	X IPS 3	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	42	4.20
3	Fatikha K.	X IPS 3	3	4	4	4	2	3	2	4	5	4	35	3.50
4	Riska Wahdini	X IPS 3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	47	4.70
5	Rania Kusuma	X IPS 3	4	3	3	3	4	5	4	5	5	4	40	4.00
6	Fitria Salsabilla	X IPS 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	4.90
7	Shafiatun Najah	X IPS 3	5	4	3	4	3	4	3	3	3	2	34	3.40
8	Fairuz Nisa	X IPS 3	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	45	4.50
9	Hanifah R.	X IPS 3	4	4	3	3	4	3	2	5	3	4	35	3.50
10	Indah Wulandari	X IPS 3	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	46	4.60
11	Hasna Nafisda	X IPS 3	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	46	4.60
12	Laily Azkiyah	X IPS 3	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	48	4.80
13	Arifin Maulana	X IPS 3	3	5	3	2	3	3	2	4	3	4	32	3.20
14	M. Arif Nur. R.	X IPS 3	3	4	2	2	2	4	3	4	2	2	28	2.80
15	A. Chazim Izzil	X IPS 3	4	3	4	5	2	4	3	1	3	5	34	3.40
16	M. Auliya Azhar	X IPS 3	4	5	3	5	4	5	3	4	4	3	40	4.00
17	Hasna Nabila	X IPS 3	5	5	5	4	4	3	4	3	3	3	39	3.90
18	Hexza Indrianny	X IPS 3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	42	4.20
19	Putri Yasmin I.	X IPS 3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3.90
20	Bayu Octavian	X IPS 3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	40	4.00
21	Luthfi Az-Zidan	X IPS 3	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	45	4.50
22	Rifki Mahatma	X IPS 3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	36	3.60
23	Naufal Bramasta	X IPS 3	4	5	5	5	5	5	4	4	4	5	46	4.60
24	Aditya Alfiansyah	X IPS 3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31	3.10
25	Zulfikar Fauzi	X IPS 3	4	3	4	4	5	4	3	4	3	2	36	3.60
26	Azzam El- Fuad	X IPS 3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	34	3.40
Jumlah			105	111	102	106	99	107	97	105	98	99	1029	102.90
Rata-Rata			4.04	4.27	3.92	4.08	3.81	4.12	3.73	4.04	3.77	3.81	39.58	3.96

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar dari Aspek Suara

No	Nama	Kelas	Nomor Item										Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	Nur Puji R.	X IPS 3	5	5	4	3	4	5	3	4	4		37.00	4.11
2	Asti Annisa R.	X IPS 3	3	2	3	4	4	4	5	4	4		33.00	3.67
3	Fatikha K.	X IPS 3	5	4	5	4	3	5	5	5	4		40.00	4.44
4	Riska Wahdini	X IPS 3	4	2	5	4	5	5	5	5	5		40.00	4.44
5	Rania Kusuma	X IPS 3	4	5	4	3	4	4	4	4	5		37.00	4.11
6	Fitria Salsabilla	X IPS 3	5	4	5	3	4	5	5	5	5		41.00	4.56
7	Shafiatun Najah	X IPS 3	2	3	2	4	4	4	5	4	3		31.00	3.44
8	Fairuz Nisa	X IPS 3	5	5	4	4	4	5	5	4	4		40.00	4.44
9	Hanifah R.	X IPS 3	3	4	4	4	3	4	4	3	4		33.00	3.67
10	Indah Wulandari	X IPS 3	4	4	5	5	5	4	4	4	5		40.00	4.44
11	Hasna Nafisda	X IPS 3	5	4	4	4	4	5	5	5	5		41.00	4.56
12	Laily Azkiyah	X IPS 3	5	5	5	5	5	5	5	5	5		45.00	5.00
13	Arifin Maulana	X IPS 3	2	1	4	3	4	4	3	2	3		26.00	2.89
14	M. Arif Nur. R.	X IPS 3	5	4	3	2	1	2	5	3	4		29.00	3.22
15	A. Chazim Izzil	X IPS 3	1	3	1	2	1	5	1	3	4		21.00	2.33
16	M. Auliya Azhar	X IPS 3	5	5	4	4	3	5	5	5	5		41.00	4.56
17	Hasna Nabila	X IPS 3	2	2	3	3	4	4	3	4	5		30.00	3.33
18	Hexza Indrianny	X IPS 3	5	3	4	5	4	4	5	4	5		39.00	4.33
19	Putri Yasmin I.	X IPS 3	3	3	4	3	3	3	4	4	3		30.00	3.33
20	Bayu Oktavian	X IPS 3	3	4	3	3	3	3	3	4	4		30.00	3.33
21	Luthfi Az-Zidan	X IPS 3	4	5	5	4	3	4	4	4	4		37.00	4.11
22	Rifki Mahatma	X IPS 3	4	3	4	4	3	4	4	3	4		33.00	3.67
23	Naufal Bramasta	X IPS 3	3	2	3	2	3	3	3	4	4		27.00	3.00
24	Aditya Alfiansyah	X IPS 3	3	4	5	5	4	4	4	3	3		35.00	3.89
25	Zulfikar Fauzi	X IPS 3	4	5	5	4	4	4	4	4	5		39.00	4.33
26	Azzam El- Fuad	X IPS 3	3	3	4	3	3	4	4	3	4		31.00	3.44
Jumlah			97	94	102	94	92	108	107	102	110		906	100.67
Rata-Rata			3.73	3.62	3.92	3.62	3.54	4.15	4.12	3.92	4.23		34.85	3.87

Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar dari Aspek Pemrograman

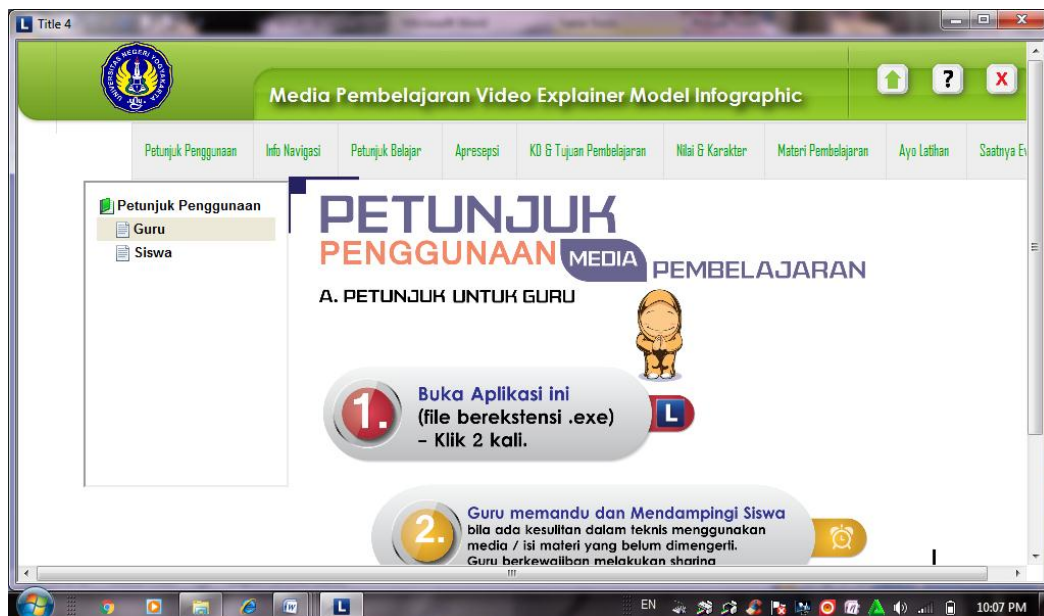
No	Nama	Kelas	Nomor Item						Jumlah	Rerata
			1	2	3	4	5	6		
1	Nur Puji R.	X IPS 3	4	3	3	4	4	5	23	3.83
2	Asti Annisa R.	X IPS 3	5	4	4	4	4	4	25	4.17
3	Fatikha K.	X IPS 3	4	4	5	4	5	4	26	4.33
4	Riska Wahdini	X IPS 3	4	4	4	5	5	5	27	4.50
5	Rania Kusuma	X IPS 3	4	4	4	5	4	4	25	4.17
6	Fitria Salsabilla	X IPS 3	5	5	5	4	4	5	28	4.67
7	Shafiatun Najah	X IPS 3	4	3	5	5	5	4	26	4.33
8	Fairuz Nisa	X IPS 3	5	5	4	5	5	4	28	4.67
9	Hanifah R.	X IPS 3	5	4	4	3	4	5	25	4.17
10	Indah Wulandari	X IPS 3	4	4	5	4	4	5	26	4.33
11	Hasna Nafisda	X IPS 3	5	5	5	4	5	5	29	4.83
12	Laily Azkiyah	X IPS 3	4	5	4	4	5	5	27	4.50
13	Arifin Maulana	X IPS 3	4	3	2	4	4	5	22	3.67
14	M. Arif Nur. R.	X IPS 3	5	5	3	5	4	4	26	4.33
15	A. Chazim Izzil	X IPS 3	2	4	2	5	4	3	20	3.33
16	M. Auliya Azhar	X IPS 3	5	4	5	5	5	4	28	4.67
17	Hasna Nabila	X IPS 3	4	4	4	4	5	4	25	4.17
18	Hexza Indrianny	X IPS 3	5	4	5	4	3	4	25	4.17
19	Putri Yasmin I.	X IPS 3	4	3	4	4	4	4	23	3.83
20	Bayu Oktavian	X IPS 3	5	4	4	4	5	5	27	4.50
21	Luthfi Az-Zidan	X IPS 3	4	5	4	3	4	4	24	4.00
22	Rifki Mahatma	X IPS 3	4	4	3	3	4	4	22	3.67
23	Naufal Bramasta	X IPS 3	4	4	3	3	4	4	22	3.67
24	Aditya Alfiansyah	X IPS 3	4	4	5	4	4	4	25	4.17
25	Zulfikar Fauzi	X IPS 3	3	4	4	3	4	4	22	3.67
26	Azzam El- Fuad	X IPS 3	5	4	3	3	4	4	23	3.83
Jumlah			111	106	103	105	112	112	649.00	108.17
Rata-Rata			4.27	4.08	3.96	4.04	4.31	4.31	24.96	4.16

Lampiran 25. Produk Akhir yang Dihasilkan

1. Tampilan Awal Produk



2. Tampilan Petunjuk Penggunaan



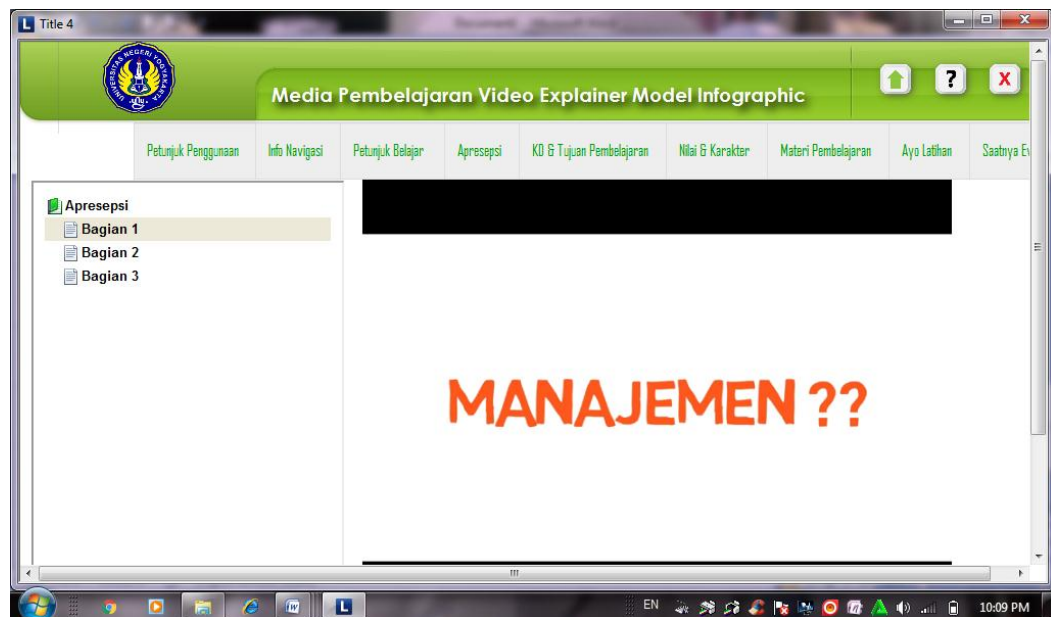
3. Tampilan Info Navigasi



4. Tampilan Petunjuk Belajar



5. Tampilan Apresepsi



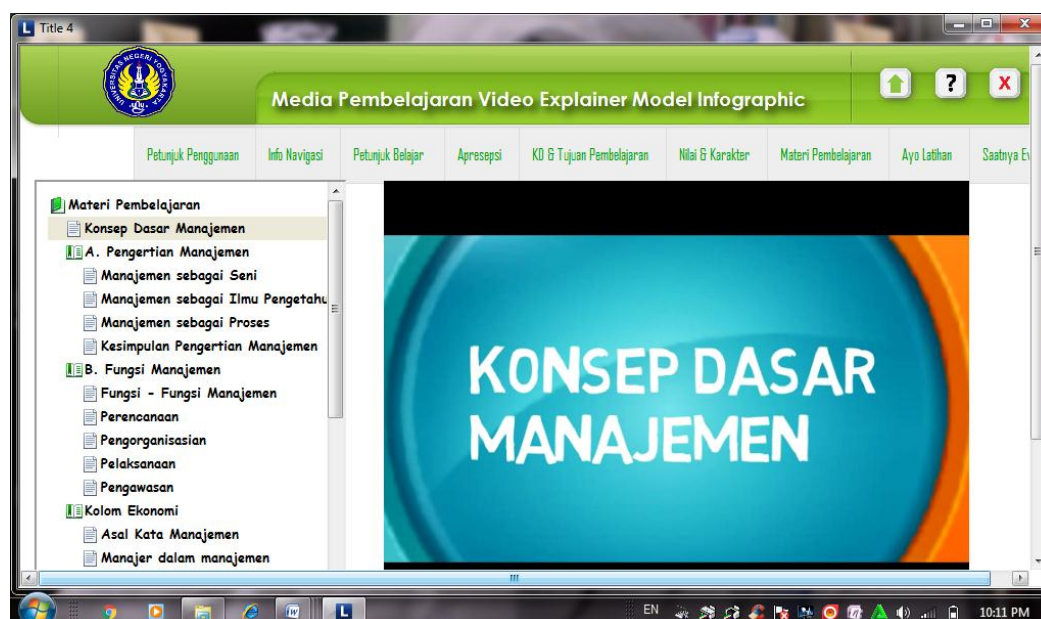
6. Tampilan KD&Tujuan Pembelajaran



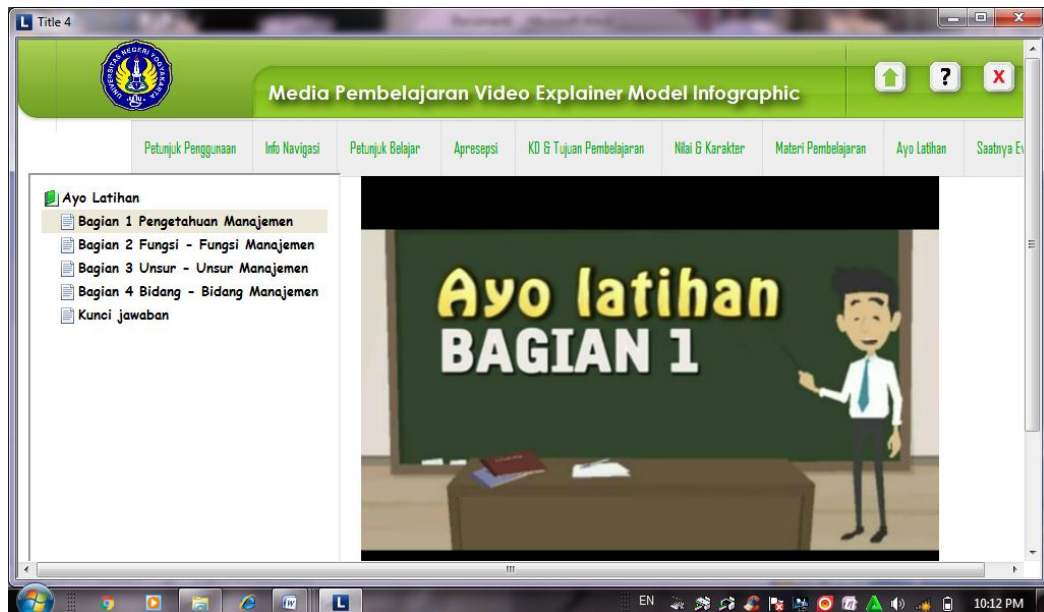
7. Tampilan Nilai&Karakter



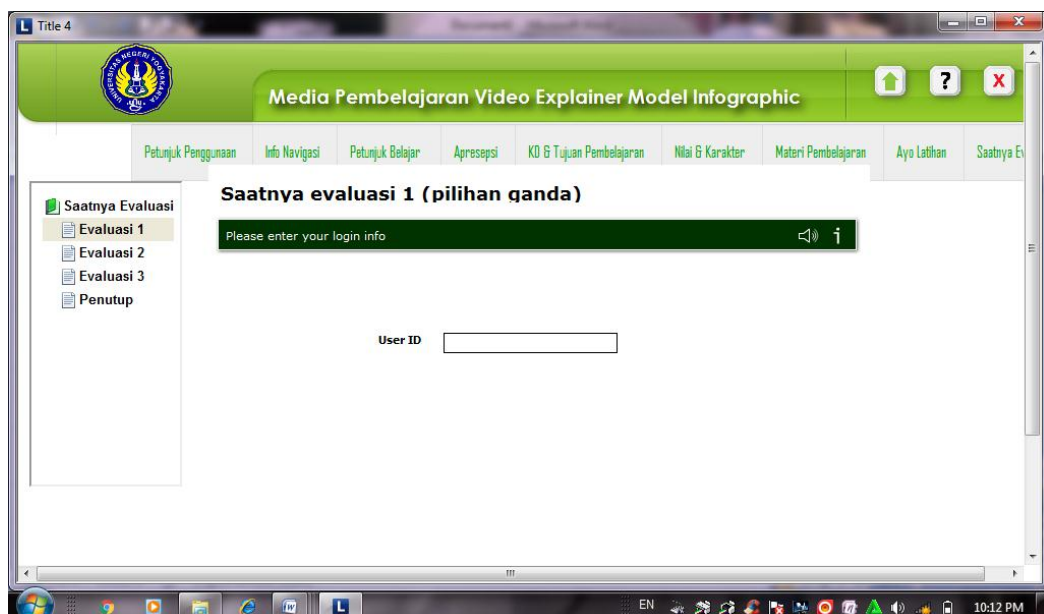
8. Tampilan Materi Pembelajaran



9. Tampilan Ayo Latihan



10. Tampilan Saatnya Evaluasi



Lampiran 26. Surat Permohonan *Judgement* oleh Ahli Materi

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan *Judgement* Ahli Materi

Kepada Yth:

Bapak Ahmad Aula Hafidh Saiful Fikri, M. Si.

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi di Jurusan Pendidikan Ekonomi, dilakukan penelitian pengembangan dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Video Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017”.

Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Hanifatul Mafazah

NIM : 10404244027

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Peneliti memerlukan ahli materi untuk memvalidasi materi yang telah peneliti rancang. Materi ini akan diinput ke dalam media yang digunakan dalam penelitian di MAN Yogyakarta III pada kelas X. Kami mohon kesediannya memberi masukan untuk mendapatkan media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaannya, kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2001

Hormat Kami,

Pemohon



Hanifatul Mafazah

NIM: 10404244027

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan *Judgement* Ahli Materi

Kepada Yth:

Bapak Drs. Supriyanto, M. M.

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi di Jurusan Pendidikan Ekonomi, dilakukan penelitian pengembangan dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Video Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017”. Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Hanifatul Mafazah

NIM : 10404244027

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Peneliti memerlukan ahli materi untuk memvalidasi materi yang telah peneliti rancang. Materi ini akan diinput ke dalam media yang digunakan dalam penelitian di MAN Yogyakarta III pada kelas X. Kami mohon kesediannya memberi masukan untuk mendapatkan media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaannya, kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2001

Hormat Kami,

Pemohon



Hanifatul Mafazah

NIM: 10404244027

Lampiran 27. Surat Permohonan *Judgement* oleh Ahli Media

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan *Judgement* Ahli Media

Kepada Yth:

Rizky, M. Kom.

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi di Jurusan Pendidikan Ekonomi, dilakukan penelitian pengembangan dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer* Model *Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017”. Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Hanifatul Mafazah

NIM : 10404244027

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Peneliti memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah peneliti rancang. Materi ini akan digunakan dalam penelitian di MAN Yogyakarta III pada kelas X. Kami mohon kesediaannya memberi masukan untuk mendapatkan media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaannya, kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2001

Hormat Kami,

Pemohon



Hanifatul Mafazah

NIM: 10404244027

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan *Judgement* Ahli Media

Kepada Yth:

Bapak Tejo Nurseto, M. Pd.

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi di Jurusan Pendidikan Ekonomi, dilakukan penelitian pengembangan dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Video Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017”. Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Hanifatul Mafazah

NIM : 10404244027

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Peneliti memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah peneliti rancang. Materi ini akan digunakan dalam penelitian di MAN Yogyakarta III pada kelas X. Kami mohon kesediannya memberi masukan untuk mendapatkan media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaannya, kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2001

Hormat Kami,

Pemohon



Hanifatul Mafazah

NIM: 10404244027

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan *Judgement* Ahli Media

Kepada Yth:

Bapak Ali Muhson, M. Pd.

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi di Jurusan Pendidikan Ekonomi, dilakukan penelitian pengembangan dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video *Explainer* Model *Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017”. Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Hanifatul Mafazah

NIM : 10404244027

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Peneliti memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah peneliti rancang. Materi ini akan digunakan dalam penelitian di MAN Yogyakarta III pada kelas X. Kami mohon kesediannya memberi masukan untuk mendapatkan media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaannya, kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2001

Hormat Kami,

Pemohon



Hanifatul Mafazah

NIM: 10404244027

Lampiran 28. Surat Permohonan *Judgement* oleh Guru

SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan untuk Guru MAN Yogyakarta III

Kepada Yth:

Bapak/ Ibu Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Di Tempat.

Dengan Hormat,

Dalam rangka penyelesaian skripsi di Jurusan Pendidikan Ekonomi, dilakukan penelitian pengembangan dengan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Video Explainer Model Infographic* pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Tahun 2017”. Penelitian ini dilakukan oleh:

Nama : Hanifatul Mafazah

NIM : 10404244027

Jurusan : Pendidikan Ekonomi

Peneliti memerlukan guru-guru mata pelajaran ekonomi untuk memvalidasi isi materi dan media yang telah peneliti rancang. Media ini akan digunakan dalam penelitian di MAN Yogyakarta III pada kelas X peminatan IPS. Kami mohon kesediannya memberi masukan untuk mendapatkan media yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Atas perhatian dan kesediaannya, kami ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Januari 2017

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Kiromim Baroroh, M. Pd.

NIP. 19790628 200501 2001

Hormat Kami,

Pemohon



Hanifatul Mafazah

NIM: 10404244027

Lampiran 29. Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 180 / 2017

TENTANG
PENELITIAN

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/171/2017 Tanggal : 18 Januari 2017
Hal : Rekomendasi Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : HANIFATUL MAFAZAH
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 10404244027
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Alamat Rumah : Plosokuning III Minomartani Ngaglik Sleman
No. Telp / HP : 085643399970
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKL~~ dengan judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN VIDEO
EXPLAINER MODEL INFOGRAPHIC PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
KELAS X DI MAN YOGYAKARTA III**
Lokasi : MAN Yogyakarta III Mlati Sleman
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 18 Januari 2017 s/d 18 April 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-keentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 18 Januari 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Pengendalian

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kementerian Agama Kab. Sleman
3. Camat Mlati
4. Kepala MAN Yogyakarta III
5. Dekan FE - UNY
6. Yang Bersangkutan



Ir. RATNANI HIDAYATI, MT
Pembina, IV/a

Lampiran 30. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN SLEMAN
MADARASAH ALIYAH NEGERI YOGYAKARTA III**

Alamat: Jl. Magelang Km.4 Sinduadi Mlati Sleman Telp.(0274) 513613
E-mail : man3.513613@yahoo.com website:www.mayoga.sch.id

SURAT PENELITIAN

Nomor : B-360/Ma.12.03/TL.01/04/2017

Berdasar Surat : Universitas Negeri Yogyakarta

Nomor : 88/UN34.18/LT/2017

Kepala MAN Yogyakarta III menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama	: HANIFATUL MAFAZAH
NIM	: 10404244027
Program Studi	: Pendidikan Ekonomi
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di MAN Yogyakarta III selama 3 bulan dalam rangka pengambilan data untuk menyelesaikan Skripsi berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Video Explainer Model Infographic pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di MAN Yogyakarta III Th Ajaran 2016/2017

Waktu Penelitian : 18 Januari - 18 April 2017

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 10 April 2017

Kepala



Nur Wahyudin Al Azis

NB.

Harap menyerahkan :

- copian laporan (Skripsi/Tesis) ke bagian Kurikulum dan Pembelajaran
- Wakaf buku perpustakaan melalui Kepala Tata Usaha atau diserahkan langsung ke Pengelola Perpustakaan MAYOGA

Lampiran 31. Lembar Latihan Siswa pada "Ayo Latihan"

Zanuba Mauli N
X IPS 1

• Latihan 1

1. Proses pengaturan suatu kegiatan input, proses, output untuk mencapai tujuan yg sama secara efisien & efektif
2. Ilmu pengetahuan

• Latihan 2

1. Planning (perencanaan), Keorganisasian, Pelaksanaan, Pengawasan
2. Perencanaan
3. Memastikan pekerjaan sesuai rencana
 - mencegah terjadinya kesalahan
 - menciptakan kondisi agar bertanggung jawab
 - mengadakan koreksi tpd kesalahan

• Latihan 3

1. Manusia (man)
2. karena segi mental, dan banyak penggangguannya karena perusahaan hanya sedikit dalam menerima tenaga kerja
3. Bahan (material)

Sani Sasabila R
X - IPS 2

Lat Bag. 1

- 1) Manajemen = proses mengatur keseluruhan orang & u/ mencapai tujuan bersama melalui input, proses, dan output
- 2) Segi ilmu pengetahuan

Lat bag. 2

- 1) a) Perencanaan
b) Organization
c) Pelaksanaan
d) Pengawasan
- 2) Fungsi pelaksanaan
- 3) u/ mengawasi jalannya bahan
u/ mengevaluasi

Lat bag. 3

- ① manusia
- ② karena SDM banyak dan tdk membutuhkan mesin
 - a) Biaya rendah
- ③ Bahan

Lampiran 32. Lembar Evaluasi Siswa pada “Saatnya Evaluasi”

Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)			PASSED
USER	: WAHYU PUSPITA SARI	USER SCORE	: 85 % (68 POINTS)
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (56 POINTS)
Time Elapsed	: 00:09:24		
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS
1	1. Seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain merupakan definisi manajemen menurut ... <input checked="" type="radio"/> Lawrance Appley <input type="radio"/> Luther Gulick <input type="radio"/> James Stoner <input type="radio"/> Panglai Kim <input type="radio"/> Ernest Dale	CORRECT	4
2	2. Bidang pengetahuan yang berusaha secara sistematis memahami mengapa dan bagaimana manusia bekerja sama untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kemanusiaan adalah definisi manajemen yang ditinjau dari segi... <input type="radio"/> seni <input checked="" type="radio"/> ilmu pengetahuan <input type="radio"/> proses <input type="radio"/> hasil <input type="radio"/> kerjasama	CORRECT	4
3	3. Fungsi manajemen menurut George Terry adalah <input checked="" type="radio"/> planning, organizing, actuating, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, motivating, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, staffing, directing, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, commanding, coordinating, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, staffing, directing, innovating, dan controlling	CORRECT	4
4	4. Seorang manajer atau pengambil keputusan akan memakai rumusan SW+1H. Tindakan tersebut termasuk dalam <input checked="" type="radio"/> Planning <input type="radio"/> Organizing <input type="radio"/> Actuating <input type="radio"/> Staffing <input type="radio"/> Controlling	CORRECT	4
5	5. Dalam menggerakkan roda organisasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan, pimpinan perusahaan perlu memberi motivasi kepada setiap orang yang bekerja dalam perusahaan. Memberi motivasi pada seseorang agar mau bekerja keras untuk merealisasikan tujuan perusahaan adalah fungsi manajemen <input type="radio"/> Planning <input checked="" type="radio"/> Organizing <input type="radio"/> controlling <input checked="" type="radio"/> actuating <input type="radio"/> scheduling	INCORRECT	0
6	6. Kebaikan-kebaikan pelaksanaan sistem organisasi adalah sebagai berikut. (1) Prinsip "the right man on the right place" sulit diterapkan. (2) Koordinasi karyawan pada fungsi yang sama mudah karena terdapat persamaan tugas. (3) Pembagian yang jelas antar pimpinan, staf, dan pelaksana. (4) Kesatuan komando terjamin, karena pimpinan berada ditangan satu orang. (5) Koordinasi secara terus menerus hanya dijenjang atas. Kebaikan sistem organisasi garis dan staf ditunjukkan nomor <input type="radio"/> (1), (2) dan (3) <input type="radio"/> (1), (2) dan (4) <input type="radio"/> (1), (3) dan (4) <input checked="" type="radio"/> (2), (3) dan (4) <input type="radio"/> (3), (4) dan (5)	CORRECT	4

Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)

PASSED

USER : WAHYU PUSPITA SARI
DATE : January 22, 2017
Time Elapsed : 00:09:24

USER SCORE : 85 % (68 POINTS)
PASSING SCORE : 70 % (56 POINTS)

NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS
7	<p>7. Akhirnya, proposal malam silaturahmi penutupan masa pengenalan siswa baru (biaya, tanggal pelaksanaan, dan siswa yang bertugas) disetujui dan ditandatangani Kepala sekolah. Proposal penentuan anggaran biaya dan menetapkan petugas dalam hal ini termasuk fungsi manajemen</p> <p>▶ <input checked="" type="radio"/> planning</p> <p><input type="radio"/> organizing</p> <p><input type="radio"/> actuating</p> <p><input type="radio"/> staffing</p> <p><input type="radio"/> controlling</p>	CORRECT	4
8	<p>8. Fungsi manajemen ini bertugas mencocokkan rencana dengan hasil pekerjaan, prestasi yang dicapai dengan standar yang telah ditentukan, dan tidak berusaha mencari kelemahan. Fungsi manajemen yang dimaksud adalah ...</p> <p>▶ <input type="radio"/> planning</p> <p><input type="radio"/> organizing</p> <p><input type="radio"/> Motivating</p> <p><input type="radio"/> Conditioning</p> <p><input checked="" type="radio"/> controlling</p>	INCORRECT	0
9	<p>9. Bentuk organisasi ini dapat diterapkan pada organisasi yang besar atau kompleks, kesatuan komando masih dapat dilaksanakan, dan para pimpinan masih dibantu oleh staf. Bentuk organisasi yang dimaksud adalah ...</p> <p><input type="radio"/> Organisasi garis</p> <p><input type="radio"/> Organisasi fungsional</p> <p>▶ <input checked="" type="radio"/> Organisasi garis dan staf</p> <p><input type="radio"/> Organisasi matriks</p> <p><input type="radio"/> Organisasi bentuk kepanitiaan</p>	CORRECT	4
10	<p>10. Unsur-unsur organisasi adalah ...</p> <p><input type="radio"/> Sekelompok tugas, melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, dan kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan.</p> <p><input type="radio"/> Sekelompok alat, menggunakan alat, dan mencapai tujuan.</p> <p>▶ <input checked="" type="radio"/> Sekelompok manusia, melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, dan kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan.</p> <p><input type="radio"/> Sekelompok massa, mengejar target, dan mencapai tujuan.</p> <p><input type="radio"/> Seperangkat metode, melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, dan kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan.</p>	CORRECT	4
11	<p>11. Berikut ini yang bukan unsur dari marketing mix atau bauran pemasaran adalah ...</p> <p><input type="radio"/> Product</p> <p><input type="radio"/> Price</p> <p><input type="radio"/> Promotion.</p> <p>▶ <input checked="" type="radio"/> Popularity</p> <p><input type="radio"/> Place</p>	CORRECT	4
12	<p>12. Pemilihan cara yang paling efektif dan efisien termasuk dalam unsur manajemen</p> <p><input type="radio"/> Man</p> <p><input type="radio"/> Money</p> <p><input type="radio"/> Materials</p> <p>▶ <input checked="" type="radio"/> Methods</p> <p><input type="radio"/> Market</p>	CORRECT	4

Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)			PASSED	
USER	: WAHYU PUSPITA SARI	USER SCORE	: 85 % (68 POINTS)	
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (56 POINTS)	
Time Elapsed	: 00:09:24			
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS	
13	13. Manajemen yang terkait dengan pengelolaan faktor-faktor produksi disebut ... <input type="radio"/> Manajemen personalia <input checked="" type="radio"/> Manajemen produksi <input type="radio"/> Manajemen keuangan <input type="radio"/> Manajemen pemasaran <input type="radio"/> Manajemen umum	CORRECT	4	
14	14. Agar karyawan dapat memahami dan menguasai berbagai bidang pekerjaan, maka diperlukan adanya ... <input type="radio"/> Kenaikan gaji <input type="radio"/> Pimpinan baru <input type="radio"/> Ruangan baru <input checked="" type="radio"/> Rotasi jabatan <input type="radio"/> Pembagian bonus	CORRECT	4	
15	15. Menentukan jumlah dana yang diperlukan adalah kegiatan manajemen ... <input type="radio"/> Perkantoran <input type="radio"/> Personalia <input type="radio"/> Produksi <input type="radio"/> Pemasaran <input checked="" type="radio"/> Keuangan	CORRECT	4	
16	16. Salah satu keputusan yang berkaitan dengan manajemen produksi adalah ... <input type="radio"/> Keputusan tentang pasar <input type="radio"/> Keputusan yang diukur <input checked="" type="radio"/> Keputusan tentang kapasitas produksi <input type="radio"/> Keputusan tentang dana <input type="radio"/> Keputusan perekrutan karyawan	CORRECT	4	
17	17. Kegiatan memberikan analisis pada setiap jabatan disebut ... <input type="radio"/> Promosi jabatan <input type="radio"/> Rotasi jabatan <input checked="" type="radio"/> Analisis jabatan <input type="radio"/> Pelantikan <input type="radio"/> Manajemen personalia	CORRECT	4	
18	18. Pengadministrasian kegiatan-kegiatan perusahaan intern dan exteren, surat menyurat kerja sama MoU, dan sebagainya. kegiatan tersebut dilaksanakan oleh manajemen bidang ... <input type="radio"/> personalia <input checked="" type="radio"/> administrasi <input type="radio"/> keuangan <input type="radio"/> jasa <input type="radio"/> produksi	CORRECT	4	
19	19. Kegiatan membuat perencanaan untuk menerima pegawai baru, pelatihan karyawan baru dan serangkaian untuk karyawan yang baru tersebut dilakukan oleh bidang manajemen ... <input checked="" type="radio"/> personalia <input type="radio"/> administrasi <input type="radio"/> keuangan <input type="radio"/> jasa <input type="radio"/> produksi	CORRECT	4	

- 3 -

Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)			PASSED	
USER	: WAHYU PUSPITA SAR	USER SCORE	: 85 % (68 POINTS)	
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (56 POINTS)	
Time Elapsec	: 00:09:24			
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS	
20	20. Karyawan Pt Abadi Makmur mengadakan demo menuntut kenaikan gaji. akibat dari pelaksanaan demo, aktivitas kerja di perseroan terhenti. Bidang manajemen yang bertanggung jawab untuk mengatasi masalah tersebut adalah ... <input type="radio"/> personalia <input type="radio"/> administrasi <input checked="" type="radio"/> keuangan <input type="radio"/> jasa <input type="radio"/> produksi	INCORRECT	0	

Evaluasi 2 (Benar banyak)			PASSED	
USER	: WAHYU PUSPITA SARI	USER SCORE	: 100 % (100 POINTS)	
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (70 POINTS)	
Time Elapsed	: 00:01:20			
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS	
1	1. Terdapat empat fungsi manajemen, 2 di antaranya adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Perencanaan <input type="checkbox"/> Pendistribusian <input type="checkbox"/> Penyesuaian <input checked="" type="checkbox"/> Pengorganisasian	CORRECT	20	
2	2. Terdapat 6 unsur dari manajemen, 2 di antaranya adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Manusia <input checked="" type="checkbox"/> Mesin <input type="checkbox"/> Persuahan <input type="checkbox"/> Penjaminan	CORRECT	20	
3	3. Berikut ini yang termasuk dua aktivitas dari bidang manajemen pemasaran adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Mengikuti pameran-pameran untuk mengenalkan produk. <input checked="" type="checkbox"/> Menyebarkan brosur kepada calon konsumen <input type="checkbox"/> Mengecek mesin pabrik yang rusak. <input type="checkbox"/> Memberikan gaji kepada para seluruh karyawan dalam suatu perusahaan.	CORRECT	20	
4	4. Manfaat yang di harapkan manajer dari para karyawan setelah di berikan motivasi kerja, 2 diantaranya adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Semangat dalam bekerja. <input type="checkbox"/> Datang kekantor menjadi telat. <input type="checkbox"/> Bekerja tidak dapat melampaui target. <input checked="" type="checkbox"/> Memiliki inovasi dan kreativitas dalam bekerja.	CORRECT	20	
5	5. Berikut ini yang termasuk dua aktivitas dari bidang manajemen personalia adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Melakukan rekrutmen karyawan baru. <input checked="" type="checkbox"/> Mengadakan pelatihan ketrampilan bagi karyawan baru. <input type="checkbox"/> Membuat harga produk yang mampu bersaing. <input type="checkbox"/> Membuat baliho dan mencetak brosur yang menarik.	CORRECT	20	

Evaluasi 3 (Salah Benar)			PASSED	
USER	: WAHYU PUSPITA SARI	USER SCORE	: 90 % (90 POINTS)	
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (70 POINTS)	
Time Elapsed	: 00:02:36			
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS	
1	1. Perencanaan merupakan fungsi manajemen yang pertama dan perencanaan yang akurat dapat mempermudah pelaksanaan fungsi-fungsi manajemen selanjutnya. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
2	2. Salah satu manfaat pengorganisasian adalah memudahkan pembagian tugas kepada para karyawan. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
3	3. Pengorganisasian adalah fungsi manajemen yang paling akhir. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	CORRECT	10	
4	4. Secara umum salah satu tujuan dari pengawasan adalah memastikan pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. (BENAR). <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
5	5. Tugas dari bidang pengawasan adalah mencari-cari kesalahan. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	CORRECT	10	
6	6. Pengadaan dan pemeliharaan alat-alat produksi adalah tugas dari manajemen produksi. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	INCORRECT	0	
7	7. Promosi dan mutasi karyawan adalah salah satu bidang kajian manajemen pemasaran. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	CORRECT	10	
8	8. Pemberian pelatihan-pelatihan dan motivasi bagi karyawan baru adalah tugas dari manajemen personalia. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
9	9. Data dan arsip - arsip penting serta rahasia dari suatu perusahaan harus dikelola dengan baik oleh bidang manajemen administrasi. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
10	10. Aktivitas manajemen hanya dapat dilakukan pada perusahaan bisnis saja, sedangkan pengaturan pola hidup seseorang atau institusi pendidikan tidak dapat disebut sebagai aktivitas manajemen. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	CORRECT	10	

Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)

PASSED

USER : AYU NUR KARTIKA
DATE : January 22, 2017
Time Elapsed : 00:04:56

USER SCORE : 80 % (64 POINTS)
PASSING SCORE : 70 % (56 POINTS)

NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS
1	1. Seni menyelesaikan pekerjaan melalui orang lain merupakan definisi manajemen menurut ... <input checked="" type="radio"/> Lawrance Appley <input type="radio"/> Luther Gulick <input type="radio"/> James Stoner <input type="radio"/> Panglai Kim <input type="radio"/> Ernest Dale	CORRECT	4
2	2. Bidang pengetahuan yang berusaha secara sistematis memahami mengapa dan bagaimana manusia bekerja sama untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi kemanusiaan adalah definisi manajemen yang ditinjau dari segi... <input type="radio"/> seni <input checked="" type="radio"/> ilmu pengetahuan <input type="radio"/> proses <input type="radio"/> hasil <input type="radio"/> kerjasama	CORRECT	4
3	3. Fungsi manajemen menurut George Terry adalah <input checked="" type="radio"/> planning, organizing, actuating, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, motivating, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, staffing, directing, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, commanding, coordinating, dan controlling <input type="radio"/> planning, organizing, staffing, directing, innovating, dan controlling	CORRECT	4
4	4. Seorang manajer atau pengambil keputusan akan memakai rumusan SW+1H. Tindakan tersebut termasuk dalam <input checked="" type="radio"/> Planning <input type="radio"/> Organizing <input type="radio"/> Actuating <input type="radio"/> Staffing <input type="radio"/> Controlling	CORRECT	4
5	5. Dalam menggerakkan roda organisasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan, pimpinan perusahaan perlu memberi motivasi kepada setiap orang yang bekerja dalam perusahaan. Memberi motivasi pada seseorang agar mau bekerja keras untuk merealisasikan tujuan perusahaan adalah fungsi manajemen <input type="radio"/> Planning <input checked="" type="radio"/> Organizing <input type="radio"/> controlling <input checked="" type="radio"/> actuating <input type="radio"/> scheduling	INCORRECT	0
6	6. Kebaikan-kebaikan pelaksanaan sistem organisasi adalah sebagai berikut. (1) Prinsip "the right man on the right place" sulit diterapkan. (2) Koordinasi karyawan pada fungsi yang sama mudah karena terdapat persamaan tugas. (3) Pembagian yang jelas antar pimpinan, staf, dan pelaksana. (4) Kesatuan komando terjamin, karena pimpinan berada ditangan satu orang. (5) Koordinasi secara terus menerus hanya dijenjang atas. Kebaikan sistem organisasi garis dan staf ditunjukkan nomor <input type="radio"/> (1), (2) dan (3) <input type="radio"/> (1), (2) dan (4) <input type="radio"/> (1), (3) dan (4) <input checked="" type="radio"/> (2), (3) dan (4) <input type="radio"/> (3), (4) dan (5)	CORRECT	4

Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)

PASSED

USER : AYU NUR KARTIKA
DATE : January 22, 2017
Time Elapsed : 00:04:56

USER SCORE : 80 % (64 POINTS)
PASSING SCORE : 70 % (56 POINTS)

NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS
7	7. Akhirnya, proposal malam silaturahmi penutupan masa pengenalan siswa baru (biaya, tanggal pelaksanaan, dan siswa yang bertugas) disetujui dan ditandatangani Kepala sekolah. Proposal penentuan anggaran biaya dan menetapkan petugas dalam hal ini termasuk fungsi manajemen <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="radio"/> planning <input type="radio"/> organizing <input type="radio"/> actuating <input type="radio"/> staffing <input type="radio"/> controlling 	CORRECT	4
8	8. Fungsi manajemen ini bertugas mencocokkan rencana dengan hasil pekerjaan, prestasi yang dicapai dengan standar yang telah ditentukan, dan tidak berusaha mencari kelemahan. Fungsi manajemen yang dimaksud adalah ... <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> planning <input type="radio"/> organizing <input type="radio"/> Motivating <input type="radio"/> Conditioning <input checked="" type="radio"/> controlling 	INCORRECT	0
9	9. Bentuk organisasi ini dapat diterapkan pada organisasi yang besar atau kompleks, kesatuan komando masih dapat dilaksanakan, dan para pimpinan masih dibantu oleh staf. Bentuk organisasi yang dimaksud adalah ... <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Organisasi garis <input checked="" type="radio"/> Organisasi fungsional <input type="radio"/> Organisasi garis dan staf <input type="radio"/> Organisasi matriks <input type="radio"/> Organisasi bentuk kepanitiaan 	INCORRECT	0
10	10. Unsur-unsur organisasi adalah ... <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Sekelompok tugas, melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, dan kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan. <input type="radio"/> Sekelompok alat, menggunakan alat, dan mencapai tujuan. <input checked="" type="radio"/> Sekelompok manusia, melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, dan kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan. <input type="radio"/> Sekelompok massa, mengejar target, dan mencapai tujuan. <input type="radio"/> Seperangkat metode, melakukan kegiatan yang telah ditetapkan, dan kegiatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan. 	CORRECT	4
11	11. Berikut ini yang bukan unsur dari marketing mix atau bauran pemasaran adalah ... <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Product <input type="radio"/> Price <input type="radio"/> Promotion. <input checked="" type="radio"/> Popularity <input type="radio"/> Place 	CORRECT	4
12	12. Pemilihan cara yang paling efektif dan efisien termasuk dalam unsur manajemen <ul style="list-style-type: none"> <input type="radio"/> Man <input type="radio"/> Money <input type="radio"/> Materials <input checked="" type="radio"/> Methods <input type="radio"/> Market 	CORRECT	4

Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)			PASSED
USER	: AYU NUR KARTIKA	USER SCORE	: 80 % (64 POINTS)
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (56 POINTS)
Time Elapsed	: 00:04:56		
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS
13	13. Manajemen yang terkait dengan pengelolaan faktor-faktor produksi disebut ... <input type="radio"/> Manajemen personalia <input checked="" type="radio"/> Manajemen produksi <input type="radio"/> Manajemen keuangan <input type="radio"/> Manajemen pemasaran <input type="radio"/> Manajemen umum	CORRECT	4
14	14. Agar karyawan dapat memahami dan menguasai berbagai bidang pekerjaan, maka diperlukan adanya ... <input type="radio"/> Kenaikan gaji <input type="radio"/> Pimpinan baru <input type="radio"/> Ruang baru <input checked="" type="radio"/> Rotasi jabatan <input type="radio"/> Pembagian bonus	CORRECT	4
15	15. Menentukan jumlah dana yang diperlukan adalah kegiatan manajemen ... <input type="radio"/> Perkantoran <input type="radio"/> Personalia <input type="radio"/> Produksi <input type="radio"/> Pemasaran <input checked="" type="radio"/> Keuangan	CORRECT	4
16	16. Salah satu keputusan yang berkaitan dengan manajemen produksi adalah ... <input type="radio"/> Keputusan tentang pasar <input type="radio"/> Keputusan yang diukur <input checked="" type="radio"/> Keputusan tentang kapasitas produksi <input type="radio"/> Keputusan tentang dana <input type="radio"/> Keputusan perekrutan karyawan	CORRECT	4
17	17. Kegiatan memberikan analisis pada setiap jabatan disebut ... <input type="radio"/> Promosi jabatan <input type="radio"/> Rotasi jabatan <input checked="" type="radio"/> Analisis jabatan <input type="radio"/> Pelantikan <input type="radio"/> Manajemen personalia	CORRECT	4
18	18. Pengadministrasian kegiatan-kegiatan perusahaan intern dan exteren, surat menyurat kerja sama MoU, dan sebagainya. kegiatan tersebut dilaksanakan oleh manajemen bidang ... <input type="radio"/> personalia <input checked="" type="radio"/> administrasi <input type="radio"/> keuangan <input type="radio"/> jasa <input type="radio"/> produksi	CORRECT	4
19	19. Kegiatan membuat perencanaan untuk menerima pegawai baru, pelatihan karyawan baru dan serangkaian untuk karyawan yang baru tersebut dilakukan oleh bidang manajemen ... <input checked="" type="radio"/> personalia <input type="radio"/> administrasi <input type="radio"/> keuangan <input type="radio"/> jasa <input type="radio"/> produksi	CORRECT	4

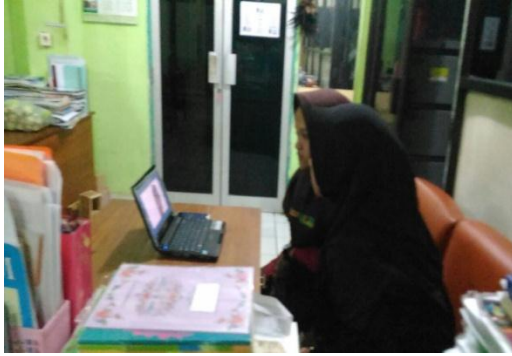
Saatnya evaluasi 1 (pilihan ganda)			PASSED
USER	: AYU NUR KARTIKA	USER SCORE	: 80 % (64 POINTS)
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (56 POINTS)
Time Elapsed	: 00:04:56		
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS
20	20. Karyawan Pt Abadi Makmur mengadakan demo menuntut kenaikan gaji. akibat dari pelaksanaan demo, aktivitas kerja di perseroan terhenti. Bidang manajemen yang bertanggung jawab untuk mengatasi masalah tersebut adalah ... <input checked="" type="radio"/> personalia <input type="radio"/> administrasi <input type="radio"/> keuangan <input type="radio"/> jasa <input type="radio"/> produksi	INCORRECT	0

Evaluasi 2 (Benar banyak)				PASSED
USER	: AYU NUR KARTIKA	USER SCORE	: 100 % (100 POINTS)	
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (70 POINTS)	
Time Elapsed	: 00:01:07			
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS	
1	1. Terdapat empat fungsi manajemen, 2 di antaranya adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Perencanaan <input type="checkbox"/> Pendistribusian <input type="checkbox"/> Penyesuaian <input checked="" type="checkbox"/> Pengorganisasian	CORRECT	20	
2	2. Terdapat 6 unsur dari manajemen, 2 di antaranya adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Manusia <input checked="" type="checkbox"/> Mesin <input type="checkbox"/> Persuahan <input type="checkbox"/> Penjaminan	CORRECT	20	
3	3. Berikut ini yang termasuk dua aktivitas dari bidang manajemen pemasaran adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Mengikuti pameran-pameran untuk mengenalkan produk. <input checked="" type="checkbox"/> Menyebarkan brosur kepada calon konsumen <input type="checkbox"/> Mengecek mesin pabrik yang rusak. <input type="checkbox"/> Memberikan gaji kepada para seluruh karyawan dalam suatu perusahaan.	CORRECT	20	
4	4. Manfaat yang di harapkan manajer dari para karyawan setelah di berikan motivasi kerja, 2 diantaranya adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Semangat dalam bekerja. <input type="checkbox"/> Datang kekantor menjadi telat. <input type="checkbox"/> Bekerja tidak dapat melampaui target. <input checked="" type="checkbox"/> Memiliki inovasi dan kreativitas dalam bekerja.	CORRECT	20	
5	5. Berikut ini yang termasuk dua aktivitas dari bidang manajemen personalia adalah: <input checked="" type="checkbox"/> Melakukan rekrutmen karyawan baru. <input checked="" type="checkbox"/> Mengadakan pelatihan ketrampilan bagi karyawan baru. <input type="checkbox"/> Membuat harga produk yang mampu bersaing. <input type="checkbox"/> Membuat baliho dan mencetak brosur yang menarik.	CORRECT	20	

Evaluasi 3 (Salah Benar)				PASSED
USER	: AYU NUR KARTIKA	USER SCORE	: 90 % (90 POINTS)	
DATE	: January 22, 2017	PASSING SCORE	: 70 % (70 POINTS)	
Time Elapsed	: 00:01:23			
NO	QUESTIONS	STATUS	POINTS	
1	1. Perencanaan merupakan fungsi manajemen yang pertama dan perencanaan yang akurat dapat mempermudah pelaksanaan fungsi-fungsi manajemen selanjutnya. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
2	2. Salah satu manfaat pengorganisasian adalah memudahkan pembagian tugas kepada para karyawan. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
3	3. Pengorganisasian adalah fungsi manajemen yang paling akhir. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	CORRECT	10	
4	4. Secara umum salah satu tujuan dari pengawasan adalah memastikan pekerjaan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. (BENAR). <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
5	5. Tugas dari bidang pengawasan adalah mencari-cari kesalahan. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	CORRECT	10	
6	6. Pengadaan dan pemeliharaan alat-alat produksi adalah tugas dari manajemen produksi. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
7	7. Promosi dan mutasi karyawan adalah salah satu bidang kajian manajemen pemasaran. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	INCORRECT	0	
8	8. Pemberian pelatihan-pelatihan dan motivasi bagi karyawan baru adalah tugas dari manajemen personalia. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
9	9. Data dan arsip - arsip penting serta rahasia dari suatu perusahaan harus dikelola dengan baik oleh bidang manajemen administrasi. <input checked="" type="radio"/> True <input type="radio"/> False	CORRECT	10	
10	10. Aktivitas manajemen hanya dapat dilakukan pada perusahaan bisnis saja, sedangkan pengaturan pola hidup seseorang atau institusi pendidikan tidak dapat disebut sebagai aktivitas manajemen. <input type="radio"/> True <input checked="" type="radio"/> False	CORRECT	10	

Lampiran 33. Dokumentasi Penelitian

Para Siswa saat Pelaksanaan Uji Coba Satu-Satu



Game Manajemen Perusahaan saat Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil



Para Siswa saat Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil



Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Besar di Laboratorium Komputer



Para Siswa Mengisi Angket

