

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS X IPA 2 TAHUN AJARAN 2016/2017
SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



**Oleh:
SHILVINA WIDI IRSANTI
NIM 13804241022**

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

PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS X IPA 2 TAHUN AJARAN 2016/2017
SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Oleh:

Shilvina Widi Irsanti

NIM. 13804241022

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal 16 Juni 2017

Untuk diajukan dan 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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS X IPA 2 TAHUN AJARAN 2016/2017 SMA NEGERI 9
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Oleh:

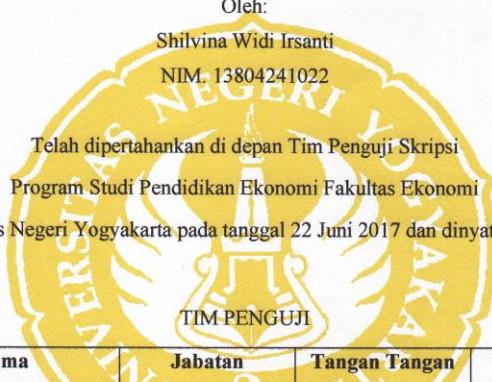
Shilvina Widi Irsanti

NIM. 13804241022

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 22 Juni 2017 dan dinyatakan lulus



Nama	Jabatan	Tangan Tangan	Tanggal
Tejo Nurseto, M.Pd	Ketua Penguji		10 Juli 2017
Barkah Lestari, M.Pd.	Penguji Utama		7 Juli 2017
Kiromim Baroroh, M.Pd	Sekretaris Penguji		14 Juli 2017

Yogyakarta, 15 Juli 2017

Dekan Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta



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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shilvina Widi Irsanti
NIM : 13804241022
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar
Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan 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, 16 Juni 2017

Penulis,



Shilvina Widi Irsanti

NIM. 13804241022

MOTTO

“Boleh lelah tapi jangan sampai berhenti menyerah” (Penulis)

“Walau banyak yang berkata kamu bodoh, tetaplah tersenyum bangga karena kamu bisa berjuang ke titik atas dengan perjuangan kerasmu” (Penulis)

“Air mata dan keringat rasanya sama-sama asin, tapi keduanya memberikan hasil yang berbeda. Air mata akan mendatangkan simpatik untuk diri anda, sedangkan keringat mendatangkan perubahan” (Jesse Jackson)

“Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh (urusan) yang lain” (QS. Al Insyirah: 7)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan untuk:

Ibuku, Dwi Estuning Rahayu yang selalu mendoakan, sabar, mendukung, memotivasi, mengingatkan, dan materi yang tercurahkahkan kepada anak perempuannya dalam setiap langkah, setiap detik dan setiap hembusan nafasnya. Aku cinta ibu selalu.

Ayahku, ABD. Chamdi yang selalu mendoakan dan sabar terhadap anaknya meskipun jauh. Aku rindu ayah selalu.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS
VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR
SISWA KELAS X IPA 2 TAHUN AJARAN 2016/2017 SMA NEGERI 9
YOGYAKARTA**

**Oleh:
SHILVINA WIDI IRSANTI
13804241022**

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran video yang bertujuan untuk mengetahui : 1) Tahapan pengembangan media video pembelajaran sebagai pembelajaran ekonomi; 2) Kelayakan video sebagai media pembelajaran; 3) Peningkatkan minat belajar siswa; dan 4) Peningkatan prestasi belajar pada materi Badan Usaha Milik Negara kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.

Metode penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Resarch and Development) dikolaborasikan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ADDIE dikembangkan Dick and Carey untuk pembelajaran. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta yang berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi kuisioner kelayakan untuk ahli materi serta ahli media, lembar observasi, kuisioner, dan hasil belajar kognitif.

Hasil penelitian ini adalah : 1) Tahapan penelitian meliputi RnD: a) analisis; b) desain; c) pengembangan; d) implementasi; dan e) evaluasi. Penelitian RnD yang dilakukan berkolaborasi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebanyak 2 siklus. 2) Hasil kelayakan media berdasarkan penilaian ahli materi mendapat total rerata 3,45 dengan kategori sangat layak dan ahli media mendapat total rerata 3,27 dengan kategori sangat layak. 3) Terdapat kenaikan minat belajar dengan kenaikan hasil sebesar 12,25% dari sebelum implementasi media sebesar 13 orang atau 40,62% di kategori rendah dan 19 orang atau 59,37% di kategori tinggi kemudian mengalami peningkatan setelah menggunakan media video sebesar 23 orang atau 71,87% di kategori tinggi dan 9 orang atau 28,13% kategori sangat tinggi. 4) Peningkatan prestasi belajar pada siklus I dan siklus II diketahui sejumlah 21% dengan total 81% atau 26 siswa telah mencapai KKM.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video, Minat, Prestasi Belajar

**DEVELOPMENT MEDIA LEARNING BASED VIDEO TO ECONOMIC
INTEREST AND LEARNING ACHIEVEMENTS STUDENT GRADE X IPA2
ACADEMIC YEAR 2016/2017 SENIOR HIGH SCHOOL 9 YOGYAKARTA**

By:
SHILVINA WIDI IRSANTI
13804241022

ABSTRACT

The research is development of video as media learning aimed at know: 1) Stage development media video learning as learning economy; 2) Feasibility video as media of learning; 3) To increase student learning interest; and 4) Improve achievement learn from the state owned class 2 IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta .

A method of the research is research and development (RnD) combine by research the act of a class (PTK). Design research is ADDIE was developed Dick and Carey for learning lessons. The subject of this study is a student of class X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta which totaled 32 students. An instrument used in this research include kuisioner eligibility for expert matter as well as media experts, sheets of observation, kuisioner, and cognitive learning outcomes .

The result of this research is: 1) Stage research covering rnd: a) Analysis; b) Design; c) Development; d) Implementation; and e) Evaluation. Research and Development collaborated research The Act of a Class (PTK) as many as 2 cycles. 2) The media feasibility based on the assessment matter for the average mean 3,45 category very reasonable and the total the media gets average mean 3,27 category very reasonable. 3) There is increased in learning interest with a rise in the results of as much as 12,25% of the implementation before the media by 13 people or 40,62% in the category low and 19 people or 59,37% in the category high afterward subjected to an increase in media after using video up to 23 its people or 71,87% in the category high and 9 people or 28,13% the category of very high . 4) Improve achievement learn from cycle cycle i and ii known a number of 21% with a total 81% or 26 students have reached KKM.

Keywords: *Media Learning Video, Interest, Learning Achievements*

Kata Pengantar

Puji syukur penulis kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan baik, lancar, dan tepat waktu. Penulis menyadari tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Kiromim Baroroh, M.Pd selaku dosen pembimbing yang memberikan masukan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Barkah Lestari, M.Pd selaku dosen narasumber yang telah memberikan masukan dan pertimbangan dalam penulisan skripsi.
6. Tejo Nurseto, M.Pd selaku ketua penguji yang telah memberikan masukan dan pertimbangan dalam penulisan skripsi.
7. Suraswati GS, S.Pd selaku guru ahli materi yang berkenan membimbing dan memberi masukan dalam materi media pembelajaran.

8. Kepala Sekolah SMA Negeri 9 Yogyakarta yang telah mengizinkan pelaksanaan penelitian skripsi.
9. Keluarga yang selalu memberikan motivasi dan dukungan dalam pelaksanaan skripsi ini dalam fisik, moral dan materi.
10. Ahmad Agung Masykuri, terima kasih atas suka duka senyum sedih tertawa amarah nasihat semangat sabar dan segalanya. Terima kasih menjadi partner baik selama ini.
11. Haslita Nisa, Nita Nurwijayati, Fadlia Azka Zhorifa Saifuddin, Novita Anggraahini, Sasky Dwi Kisanto, dan Ihsan Kabul Widodo yang telah memberikan bantuan, motivasi dan memberikan arahan saya selama pengerjaan tugas akhir skripsi dari awal sampai akhir.
12. Eryan Dwi Susanti, Dian Zughlul Arifah, Septiana Rahayu, Andri Nurmatala dan Resti Widiati yang memberikan semangat dalam saya melakukan penelitian skripsi ini.
13. UKMF Penelitian Kristal Periode 2013, 2014, dan 2015, terimakasih telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman berkarya dalam bidang menulis.
14. UKMF Keluarga Muslim Al Fatih periode 2014 dan BEM FE UNY periode 2016, terima kasih sudah memberikan pengalaman organisasi yang begitu berharga.
15. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Ekonomi 2013 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, semoga ilmu yang kita dapatkan bisa menjadi ilmu yang bermanfaat.

16. Semua pihak tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang mendukung penulisan tugas akhir skripsi dalam dorongan, semangat serta bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini untuk dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 16 Juni 2017
Penulis



Shilvina Widi Irsanti
NIM. 13804241022

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori	14
1. Media Pembelajaran	14
a. Pengertian Media Pembelajaran	14
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	16
c. Macam-macam Media Pembelajaran.....	18
d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	22
2. Media Pembelajaran Berbasis Video.....	23
a. Pengertian Media Video	23

b. Karakteristik Media Video.....	25
c. Kelebihan dan Kelemahan Media Video	27
d. Indikator Keberhasilan Media Video.....	30
e. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran.....	32
3. Minat.....	33
a. Pengertian Minat.....	33
b. Jenis Minat.....	34
c. Faktor yang Mempengaruhi Minat	36
d. Cara Membangkitkan Minat	39
e. Indikator Minat Belajar.....	39
4. Prestasi Belajar	42
a. Pengertian Prestasi	42
b. Pengertian Belajar.....	43
c. Pengertian Prestasi Belajar	43
d. Cara Mengukur Prestasi Belajar	44
e. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar.....	47
5. Badan Usaha Milik Negara (BUMN).....	48
a. Pengertian Badan Usaha Milik Negara.....	48
b. Jenis BUMN	49
6. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi.....	49
B. Penelitian Relevan.....	51
C. Kerangka Berpikir	53
D. Paradigma Penelitian	55
BAB III: METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian	56
B. Desain Penelitian	57
C. Definisi Operasional Variabel	67
D. Subjek dan Objek Penelitian	69
E. Lokasi dan Waktu Penelitian	69
F. Jenis Data	69
G. Teknik Pengumpulan Data	70

H. Instrumen Penelitian	73
I. Uji Validitas Instrumen	74
J. Pedoman Observasi Minat Belajar Siswa	80
K. Teknik Analisis Data Kuantitatif	81
L. Teknik Analisis Data Kualitatif	86
M. Indikator Keberhasilan	87
N. Spesifikasi Produk	87
BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
A. Deskripsi Penelitian	88
1. Deskripsi Subjek Penelitian.....	88
2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	88
3. Profil Sekolah	88
4. Visi dan Misi Sekolah	89
B. Pengembangan Media	90
1. Pelaksanaan Penelitian Pengembangan Media.....	90
2. Deskripsi Data Pra Penelitian	90
3. Hasil Penelitian Pengembangan Media	92
a. Tahap Analisis	92
b. Tahap Desain	95
c. Tahap Pengembangan	108
1) Hasil Penilaian oleh Ahli Materi.....	110
2) Hasil Penilaian oleh Ahli Media	112
3) Data Revisi Ahli.....	117
d. Tahap Implementasi.....	118
1) Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	118
2) Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	125
e. Tahap Evaluasi.....	131
C. Pembahasan Hasil Penelitian	138
1. Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Ekonomi	138
2. Media Pembelajaran Video dalam Meningkatkan Minat	140
3. Media Pembelajaran Video dalam Meningkatkan Prestasi	142

D. Keterbatasan Penelitian	144
BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN	145
A. Kesimpulan	145
B. Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN	153

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan <i>Skala Likert</i>	71
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	73
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa	73
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media	74
Tabel 5. Uji Validitas Angket Minat Belajar	78
Tabel 6. Interprensi Realibilitas Instrumen Penelitian	79
Tabel 7. Reliabilitas Angket Minat Belajar	79
Tabel 8. Ketentuan Pemberian Skor	81
Tabel 9. Penggolongan Variabel Minat Belajar	82
Tabel 10. Hitungan Variabel Minat Belajar	83
Tabel 11. Identifikasi Kategori Variabel Minat Belajar	83
Tabel 12. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	88
Tabel 13. Waktu Pelaksanaan Penelitian	90
Tabel 14. Hasil Tes Ekonomi Kelas XI IPA 2 Pra Siklus	91
Tabel 15. Hasil Rekapitulasi Pra Siklus	92
Tabel 16. Rancangan Desain Tampilan Media Video	97
Tabel 17. <i>Storyboard</i> Media Video	102
Tabel 18. Nama-nama <i>Reviewer</i> Validasi	109
Tabel 19. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media	110
Tabel 20. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi	111
Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Rekayasa Media	112
Tabel 22. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Komunikasi Visual	113
Tabel 23. Hasil Validasi Ahli Media Aspek Desain Pembelajaran	115
Tabel 24. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media	116
Tabel 25. Revisi Ahli Media	117
Tabel 26. Hasil <i>Post Test</i> Siklus 1	123
Tabel 27. Hasil Observasi Minat Siklus 1	124
Tabel 28. Hasil <i>Post Test</i> Siklus 2	130
Tabel 29. Hasil Observasi Minat Siklus 2	130

Tabel 30. Identifikasi Kategori Variabel Minat Belajar Pra Media	132
Tabel 31. Identifikasi Kategori Variabel Minat Belajar <i>Post Media</i>	133
Tabel 32. Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar	134
Tabel 33. Skor Kuisioner Indikator Ketertarikan dalam Belajar	136
Tabel 34. Skor Kuisioner Indikator Perhatian dalam Belajar	137
Tabel 35. Skor Kuisioner Indikator Motivasi Belajar.....	137
Tabel 36. Skor Kuisioner Indikator Pengetahuan	138
Tabel 37. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Video	139
Tabel 38. Data Hasil Penelitian Minat Belajar	140
Tabel 39. Hasil Analisis Perbandingan Nilai Prestasi Belajar	146

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Paradigma Penelitian	55
Gambar 2. Model Desain dan Pengembangan Penelitian ADDIE.....	58
Gambar 3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas.....	64
Gambar 4. <i>Outline</i> Konten Media Pembelajaran Ekonomi	96
Gambar 5. Diagram Penilaian Ahli Materi	111
Gambar 6. Diagram Penilaian Rekayasa Media	113
Gambar 7. Diagram Penilaian Komunikasi Visual	114
Gambar 8. Diagram Penilaian Desain Pembelajaran	115
Gambar 9. Validasi Media Pembelajaran Video oleh Para Ahli	116
Gambar 10. Diagram Hasil <i>Post Test</i> Siklus I	123
Gambar 11. Diagram Hasil <i>Post Test</i> Siklus II	130
Gambar 12. Diagram Rekapitulasi Identifikasi Variabel Minat Belajar	133
Gambar 13. Diagram Rekapitulasi Minat Belajar	135

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: ADMINISTRASI	154
1.1 Surat Ijin Penelitian FE UNY	154
1.2 Surat Ijin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik	155
1.3 Surat Ijin Penelitian DISDIKPORA DIY	156
1.4 Surat Permohonan Ahli Materi	157
1.5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian.....	158
LAMPIRAN 2: PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA	159
2.1 Silabus Peminatan Mata Pelajaran Ekonomi	159
2.2 Hasil Validasi Ahli Materi	166
2.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	171
2.4 Flowchart Video Badan Usaha Milik Negara	177
2.5 Skenario Video Media Pembelajaran.....	178
2.6 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Video	182
LAMPIRAN 3: PENELITIAN MINAT BELAJAR	186
3.1 Instrumen Angket Minat	186
3.2 Butir Angket Minat Pra.....	189
3.3 Butir Angket Minat Post	192
3.4 Rekapitulasi Butir Angket Minat Belajar Siswa	194
3.5 Uji Validasi Minat Belajar	195
LAMPIRAN 4: PENELITIAN PRESTASI BELAJAR	197
4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1	197
4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II.....	202
4.3 Materi Pembelajaran	207
4.4 Soal Post Test Siklus I	213
4.5 Lembar Jawaban Siswa Siklus I.....	220
4.6 Nilai Post Test Siklus I.....	223
4.7 Lembar Observasi Minat Siswa Siklus I.....	224
4.8 Catatan Lapangan Siklus I	225
4.9 Soal Post Test Siklus II	227

4.10 Lembar Jawaban Post Test Siklus II	233
4.11 Nilai Post Test Siklus II	236
4.12 Lembar Observasi Minat Siswa Siklus II	237
4.13 Catatan Lapangan Siklus II	238

LAMPIRAN 5: DOKUMENTASI

5.1 Dokumentasi.....	240
----------------------	-----

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Unsur penting dalam perbaikan mutu generasi muda untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman adalah pendidikan. Pendidikan diyakini mampu meningkatkan segala aspek dan memajukan bangsa negaranya. Melalui pendidikan yang baik dan optimal dalam pengimplementasinya, maka akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional guna mewujudkan bangsa yang maju, dan membangun karakter bangsa yang bermartabat. Adapun langkah yang perlu ditempuh dalam upaya mewujudkan tujuan itu diantaranya adalah memanfaatkan ilmu dan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu dan teknologi dijadikan landasan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan yang berkualitas diharapkan memiliki bekal untuk siap bersaing baik dalam lingkup nasional maupun internasional dan menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti yang dikemukakan Wina Sanjaya (2006: 60). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) terus melakukan berbagai pemberian sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional dengan cara perubahan metode dan media pembelajaran.

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan cepat. Tuntutan masyarakat juga semakin kompleks dan persaingan yang ketat, untuk menghadapi hal tersebut perlu sumber daya manusia yang memiliki kualitas

dan akhlak mulia. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui jalur pendidikan.

Pendidikan dapat diperoleh dari mana saja yaitu dari lingkungan keluarga yang disebut pendidikan informal dan pendidikan yang diperoleh di sekolah yang disebut pendidikan formal. Kedua lingkungan pendidikan ini selalu berusaha untuk memberikan perkembangan pendidikan yang positif bagi anak. Tujuan pendidikan sendiri sudah diatur dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Namun untuk saat ini dunia pendidikan di Indonesia sedang mengalami berbagai macam permasalahan. Salah satunya adalah rendahnya mutu atau kualitas pendidikan seperti mutu guru yang masih rendah pada semua jenjang pendidikan dalam hal seperti media pembelajaran yang belum memadai. Kedudukan suatu media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan menggunakan media sebagai perantara, akan membantu dalam menutupi kekurangan dan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan dan membuat media pembelajaran dengan sesuai perkembangan zaman untuk mencapai pengajaran yang diharapkan.

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam untuk upaya memperbaiki dan

mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur (Cheppy Riyana, 2007: 6).

Media pembelajaran menempati posisi yang strategis dalam proses pembelajaran karena menjadi perantara informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Banyak manfaat yang diberikan media pembelajaran kepada siswa. Manfaat media antara lain: menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar serta meningkatkan hasil prestasi belajar siswa dan menjadi metode alternatif dalam belajar karena siswa tidak semata-mata mendapatkan pembelajaran dari satu sumber.

Media pembelajaran yang kurang kreatif juga menjadi salah satu faktor yang membuat kurang berminatnya peserta didik dalam belajar ekonomi. Selama observasi ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode konvensional. Dengan menggunakan metode konvensional menyebabkan penggunaan media pembelajaran kurang optimal sehingga menjadikan proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik.

Media pembelajaran yang biasanya digunakan hanyalah slide power point, LKS dan buku cetak. Padahal sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 dimana peserta didik dituntut untuk lebih aktif. Sarana dan prasarana juga cukup memadai untuk membantu proses belajar mengajar misalnya lab komputer. Sayangnya fasilitas yang telah ada kurang dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang dibuat oleh guru sekolah. Pengetahuan siswa yang diperoleh melalui media pembelajaran selama belajar merupakan modal dasar yang dapat digunakan untuk hasil prestasi belajar. Media pembelajaran video yang dirasakan oleh siswa dapat mendorong tumbuhnya minat untuk belajar.

Media video merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kurang efektifnya proses pembelajaran. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cheppy Riyana, 2007:14). Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan serentak. Oleh karena itu, media video diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif untuk mendorong terjadinya perubahan proses pembelajaran melalui media video yang lebih efektif dan kreatif sehingga peningkatan hasil belajar siswa dapat terwujud.

Azhar Arsyad (2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, sebab minat

merupakan hal yang bukan didapat sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

Sekolah Menengah Atas (SMA) adalah jenjang pendidikan sekolah formal menengah atas di Indonesia yang ditempuh selama 3 tahun. Mulai dari kelas 10, sampai kelas 12 adalah fase dalam menentukan masa depan dan cita-cita siswa untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi atau karir masa depan. Berdasarkan akreditasi sekolah yang diperoleh dari Dinas Pendidikan Yogyakarta diketahui bahwa terdapat sekolah Sekolah Menengah Atas dengan akreditasi A tetapi memiliki nilai Ujian Nasional Ilmu Pengetahuan Sosial yang cukup rendah di peringkat 7 di Kota Yogyakarta yaitu SMA Negeri 9 Yogyakarta.

Salah satu Ilmu Pengetahuan Sosial yang diujikan dalam Ujian Nasional dalam mata pelajaran Ekonomi. Pengajaran Ekonomi menjadi salah satu mata pelajaran yang sulit. Hal seperti inilah yang nantinya menjadi perhatian khusus. SMA Negeri 9 Yogyakarta baru menerapkan kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2016/2017 untuk kelas X, sedangkan kelas XI dan XII masih menggunakan KTSP untuk pembelajaran kelas. Dalam peminatan ekonomi di SMA Negeri 9 Yogyakarta hanya terdapat satu kelas di X IPA 2.

Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 18 Maret 2016 selama masa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dari 32 siswa, 18 siswa yang memperhatikan penjelasan guru terkait materi yang disampaikan, 3 siswa sibuk bermain alat komunikasi telepon genggam, 4 siswa yang menjawab pertanyaan terkait

materi pelajaran yang disampaikan, dan 6 siswa sibuk mengobrol sendiri dalam pembelajaran. Masih adanya siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru dikarenakan minimnya minat belajar. Menurut Slameto (2010: 108) bahwa indikator minat belajar cenderung tetap untuk memperhatikan sesuatu yang dipelajari secara terus menerus dengan media pembelajaran. Dengan teori tersebut dapat dilihat media penyampaian guru yang terlihat masih biasa dan mayoritas menggunakan *powerpoint*, sehingga perhatian siswa belum maksimal. Proses belajar siswa di dalam kelas masih kurang terfokus karena itu, harus adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan bervariasi. Saat guru menjelaskan materi pembelajaran yang disampaikan tidak dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Selain itu, hasil nilai tes siswa pada pelajaran Ekonomi pada tanggal 16 September 2016 diperoleh bahwa hasil belajar ranah kognitif siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta masih rendah dibuktikan dari 32 siswa, hanya 22 siswa yang memperoleh nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) kompetensi pengetahuan yang telah ditentukan oleh pihak sekolah yaitu 77 dalam konversi interval nilai. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, aktivitas belajar dan hasil belajar yang masih rendah dipengaruhi oleh strategi pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif dan inovatif untuk siswa. Hal ini membuat proses pembelajaran kurang terkesan monoton dan menyebabkan siswa kurang memperhatikan pelajaran sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa rendah.

Prestasi belajar merupakan salah satu indikator yang dapat dipakai untuk mengetahui keberhasilan belajar. Dengan prestasi belajar yang baik diharapkan

dapat menggambarkan kualitas pendidikan yang baik pula. Menurut Dalyono (2009: 55) prestasi belajar dipengaruhi banyak faktor, baik dari internal maupun eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar terdiri atas beberapa hal yaitu kesehatan, intelegensi, bakat, minat dan cara belajar. Minat belajar adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu kegiatan. Minat belajar siswa yang tinggi akan membuat semakin giat dalam belajar dan berusaha untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran tersebut.

Adanya proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan partisipasi siswa secara penuh selama proses pembelajaran, menjadikan guru bukan sebagai sumber belajar tetapi pembimbing dan fasilitator siswa dalam proses pembelajaran. Tetapi, masalah yang sering terjadi adalah belum terlibatnya peran dan partisipasi siswa dalam mendapatkan pengetahuan tentang ekonomi, peran guru masih mendominasi dibandingkan siswanya sehingga media pembelajaran guru masih menggunakan ceramah yang bersumber dari sumber utama pengetahuan. Dengan kata lain, tujuan dari pembelajaran kurang tercapai yang disebabkan oleh proses pembelajaran kurang kondusif dan tidak terpusat. Penggunaan video bisa dimanfaatkan untuk memudahkan guru dalam menampilkan masalah yang autentik, sehingga meningkatkan keefektifitan pembelajaran berbasis masalah.

Perlunya solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat dan prestasi belajar siswa dengan salah satunya pengembangan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Solusi pembelajaran yang lebih bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa saat mengikuti proses

pembelajaran. Pemilihan video sebagai basis dalam penelitian ini untuk memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Media pembelajaran video mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas dengan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi bersifat informasi dan bersahabat dengan penikmatnya termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan secara representatif.

Salah satu materi pelajaran ekonomi kelas X IPA 2 membahas tentang BUMN (Badan Usaha Milik Negara). BUMN merupakan salah satu sumber penerimaan negara yang signifikan dalam bentuk berbagai jenis pajak, deviden, dan hasil privatisasi dengan bertujuan sebagai agen pembangunan nasional serta organisasi mencari keuntungan untuk keuangan negara.

Indonesia sebagai negara berkembang, pembangunan di bidang perekonomiannya didukung oleh tiga pilar perekonomian yaitu Badan Usaha Milik Negara (BUMN), Badan Usaha Milik Swasta (BUMS) dan Koperasi. BUMN sebagai badan usaha yang dikelola oleh pemerintah menuntut peran aktif banyak pihak dalam memecahkan persoalan ekonomi terutama yang menyangkut hajat hidup orang banyak. Dalam sistem perekonomian, BUMN memegang beberapa peranan yaitu sebagai penghasil barang dan/atau jasa yang diperlukan dalam rangka mewujudkan sebesar-besarnya kemakmuran rakyat,

sebagai pelopor dalam sektor usaha pelayanan publik, penyeimbang kekuatan swasta besar, dan turut membantu pengembangan usaha kecil.

Tolak ukur kesuksesan BUMN dapat dilihat dari seberapa besar peranannya dalam memberikan kontribusi bagi pembangunan nasional, namun dalam kenyataannya, walaupun BUMN telah mencapai tujuan awal sebagai agen pembangunan dan pendorong terciptanya korporasi. Kinerja BUMN dinilai belum memuaskan dan masih terdapatnya birokrasi yang menyebabkan profesionalisme usaha menjadi renda. Dikarenakan berbagai kendala, BUMN dinilai belum memiliki kesiapan berkompetisi dalam persaingan bisnis secara global dan fungsi BUMN baik sebagai pelopor/perintis maupun sebagai penyeimbang kekuatan swasta, belum sepenuhnya dapat dilaksanakan.

Untuk dapat mengoptimalkan perannya dan mampu mempertahankan keberadaannya dalam perkembangan ekonomi dunia yang semakin terbuka dan kompetitif dengan cara pemberdayaan dan pemberian sosialisasi BUMN untuk cara mendayagunakan asset negara yang dikelola untuk mencapai sebesar-besarnya kemakmuran rakyat untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas. Siswa sebagai penerus masa depan bangsa mengetahui secara detail tentang perekonomian negara Indonesia.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan terkait permasalahan dan solusi pemecahan masalah pendidikan dalam ranah proses tujuan, asas kebijakan, dan peningkatan hasil dalam pembelajaran mendorong peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas maka dapat diidentifikasi masalah berikut:

1. Proses pembelajaran kurang aktif, karena guru dalam mengajar hanya menggunakan metode ceramah sehingga kurang aktif akibatnya prestasi belajar siswa pun rendah.
2. Rendahnya minat siswa dan cepat merasa bosan dalam memperhatikan pembelajaran sehingga mengalami kesulitan dalam belajar yang menyebabkan masih banyak
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran sehingga siswa tidak tertarik dan cenderung tidak memperhatikan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga minat dan prestasi belajar siswa rendah.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah diperlukan untuk memfokuskan pada masalah yang diteliti maka berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan peneliti di atas, penelitian ini membahas pembuatan, kelayakan video pembelajaran dan pengaruh dari media pembelajaran terhadap peningkatan minat dan prestasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran materi BUMN siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta?
4. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan tujuan penelitian yang akan dicapai untuk mengetahui:

1. Tahapan Pengembangan media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.
2. Kelayakan video pembelajaran materi BUMN siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.
3. Peningkatan minat belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.

4. Peningkatan prestasi belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari pengembangan media ini diharapakan dapat memberikan manfaat baik teoritis ataupun teoritis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapakan dapat memberikan kontribusi referensi bahan ajar guru untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar dalam materi Ekonomi. Selain itu, meningkatkan pengetahuan dan motivasi bagi guru untuk mengadakan inovasi dalam menerapkan media pembelajaran yang lebih bervariasi guna mendukung proses belajar mengajar di kelas.

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan referensi untuk penelitian yang akan dikembangkan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mata pelajaran Ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video.

b. Bagi Siswa

Peningkatan minat dan prestasi belajar dalam pembelajaran Ekonomi.

c. Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan peningkatan kreativitas sebagai tambahan referensi terkait dengan pembuatan alternatif media pembelajaran video dalam pembelajaran Ekonomi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa, media adalah perantara sebagaimana yang dikutip dalam Azhar Arsyad (2011: 3), mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, media, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Daryanto (2010: 4), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata

dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi sesuatu alat penunjang yang mampu membantu siswa agar dapat memperoleh pengetahuan. Karakteristik dan kemampuan pada masing-masing media pembelajaran yang akan digunakan, perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan minat, kondisi dan kebutuhan siswa.

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses Media adalah semua bentuk perantara penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi serta menyebarkan ide, sehingga ide atau gagasan sampai pada penerima (Ahmad Rohani, 1997: 2). Kemudian media pembelajaran juga merupakan media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran (Sardiman, 2002: 6).

Wina Sanjaya (2013: 163) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) yang merupakan alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, dan televisi sedangkan perangkat lunak (*software*) berupa isi program yang mengandung pesan informasi yang terdapat pada transparasi atau buku dan bahan cetak lainnya. Sedangkan Nunuk Suryani (2012: 137) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses

belajar pada diri peserta didik. Brown dalam Dina Indriana (2011: 15) meyakini bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dapat memengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran yang berupa alat bantu bagi guru sebagai sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke siswa guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempengaruhi minat dan prestasi belajar siswa.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen lainnya. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi. Fungsi media adalah (Degeng, 2001:10):

- 1) Menghindari terjadinya verbalisme
- 2) Membangkitkan minat dan motivasi belajar
- 3) Menarik perhatian siswa
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran
- 5) Mengaktifkan mahasiswa dalam kegiatan belajar
- 6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Media yang dirancang dengan baik dalam batasnya tertentu dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri siswa. Dengan perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan atau guru.

Azhar Arsyad (2011: 25), mengemukakan secara umum manfaat media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- 1) Mampu memperjelas dalam penyajian pesan/materi dan informasi sehingga akan memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Mampu mengarahkan perhatian peserta didik sehingga mampu menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, serta memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Pengembangan media pembelajaran mampu mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran mampu memberikan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa yang terjadi dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung baik diantara guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 169-171), mengemukakan fungsi dan peran media pembelajaran secara khusus dalam proses belajar mengajar siswa, yaitu:

- 1) Sebagai suatu media yang mampu menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu seperti peristiwa atau obyek yang langka sehingga dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat dipergunakan kembali.

- 2) Mampu melakukan manipulasi suatu keadaan, peristiwa, atau objek tertentu sehingga dengan media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi nyata agar mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
 - 3) Meningkatkan kemauan dan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik.
- Berdasarkan uraian mengenai manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memberikan kemudahan terhadap proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih praktis dan edukatif yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa.

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2013: 172-173), media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu :

- 1) Dilihat dari sifatnya
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya bisa didengar atau media yang hanya mempunyai unsur suara, seperti media radio, rekaman suara, cassette recorder, dan piringan hitam.
 - b) Media visual adalah media yang hanya mampu dilihat dan tidak memiliki unsur suara, seperti film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak.

- c) Media audio visual adalah media yang selain memiliki unsur suara juga memiliki unsur gambar yang bisa dilihat, seperti video, rekaman video film, berbagai ukuran film, slide suara.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi ke dalam:
- a) Media yang memiliki daya liput luas dan serenta, seperti radio dan televisi. Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat, waktu, dan ruang, serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus dalam menggunakannya, seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi:
- a) Media yang diproyeksikan, seperti *film slide*, *film strip*, dan transparansi. Jenis media tersebut membutuhkan alat proyeksi khusus dalam menggunakannya, seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan film *slide*, *overhead projector* (OHP) untuk memproyeksikan transparansi.
 - b) Media yang tidak diproyeksikan, yaitu jenis media yang tidak membutuhkan alat proyeksi khusus dalam operasionalnya, seperti gambar, foto, lukisan, dan radio.

Menurut Cepi Safrudin (2008: 13), ada beberapa jenis media, yaitu:

1) Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang. Contoh media grafis adalah grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan *bulletin board*.

2) Media bahan cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

3) Media gambar diam

Media gambar diam adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

4) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

5) Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*.

6) Media Audio Visual Diam

Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak. Jenis media ini antar lain media *sound slide* (slide suara), *filmstrip* bersuara, dan halaman bersuara.

7) Media Film (*Motion Pictures*)

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan secara audiovisual dan gerak.

Minat belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh beberapa media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar fokus perhatian dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi adalah dilihat dari kemampuan media pembelajaran dalam mentransfer materi-materi pembelajaran. Dengan begitu, media

pembelajaran yang diupayakan akan memudahkan siswa dalam belajar, menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan daya pemahaman siswa.

d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2013: 173-174), agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa maka prinsip yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mampu membantu siswa dalam belajar.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran agar media tepat dalam penerapannya.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa agar mampu menjadi solusi dalam pembelajaran yang efektif.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi dalam menunjang proses penyampaian pesan.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki oleh guru dalam mengoperasikannya.

Selain itu, Nunuk Suryani (2012: 138-139) menyatakan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Pemilihan media didasarkan pada tujuan dari pembelajaran dan aspek pembahasan yang akan disampaikan.
- 2) Pemilihan media harus menyesuaikan pada kondisi ataupun perkembangan peserta didik.

- 3) Pemilihan media harus disesuaikan pada kapasitas pengajar dalam aspek pengadaannya ataupun penggunaannya dan penyediaan sarana pendukungnya.
- 4) Pemilihan media harus berdasarkan kondisi baik waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- 5) Terdapat pemahaman mengenai karakteristik dari media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah objektivitas, program pengajaran, situasi dan kondisi, kualitas teknik, dan keefektifan. Oleh karena itu, diperlukan suatu kriteria pemilihan media yang bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Sebelum memilih media pembelajaran harus berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, seperti kesesuaian media yang akan diadakan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran, kesesuaian materi pelajaran, kondisi dan kebutuhan siswa saat proses pembelajaran, kemampuan dari guru dan siswa dalam menggunakannya, serta dampak kemajuan dari berlangsungnya proses pembelajaran.

2. Media Pembelajaran Berbasis Video

a. Pengertian Media Video

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan

siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

Video adalah gambar-gambar dalam *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (Cheppy Riyana, 2007:25). Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak.

Media Video Pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *Audio Visual* atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media *Audio Motion Visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke

layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Jadi, media video untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas dengan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi bersifat informatif dan bersahabat dengan penikmatnya termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan secara representatif.

b. Karakteristik Media Video

Karakteristik media video pembelajaran untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya (Cheppy Riyana, 2007:8), yaitu:

1) Kejelasan Pesan

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat *retensi*.

2) Berdiri Sendiri

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) Akrab dengan Pemakai

Media video menggunakan bahasa yang sedehana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Inti

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau, dan berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasiannya tinggi.

6) Kualitas Resolusi Tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech* sistem komputer.

7) Dapat Digunakan secara Individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam pembelajaran di sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah

siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

c. Kelebihan dan Kelemahan Video sebagai Media Pembelajaran

Kelebihan yang terdapat pada video menjadikan video sangat sesuai digunakan untuk media pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran berbasis video diantaranya adalah:

1) Unsur Multimedia

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

2) Manipulasi Perspektif Ruang dan Ukuran

Penggunaan video dapat memanipulasi ruang. Ciri dari media ini memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa (Azhar Arsyad, 2011: 14). Dengan demikian materi yang disampaikan berupa BUMN dengan mudah dapat dijelaskan melalui visual. Maka, penjelasan berupa gambaran keadaan ruangan rapat penyusunan BUMN dapat dengan mudah dimengerti oleh para siswa.

Video mempunyai kelebihan yaitu memanipulasi gambar. Pengajar dapat melakukan perubahan kepada gambar dengan

menggunakan teknik-teknik seperti gerak perlahan, gerak cepat, bingkai demi bingkai, penggelapan dan ulang tayang. Keunggulan video ini sangat penting untuk menjelaskan teori BUMN seperti menjelaskan proses pembuatan anggaran dan pelaksanaannya. Dengan demikian video dapat menjelaskan proses-proses tersebut kepada siswa dalam waktu singkat dan jelas.

3) Menjelaskan Hal-Hal yang Konkrit

Video memberikan penjelasan sesuatu yang berbentuk konkret. Hal ini sangat penting jika digunakan untuk menjelaskan materi. Siswa dapat dengan mudah mencerna materi yang disampaikan karena adanya tampilan benda konkret. Sifat konkret dari suatu benda dapat dengan mudah dimengerti karena tampilannya menggunakan tiga dimensi sehingga persepsi benda yang dimaksud dapat ditangkap oleh akal.

Dengan demikian, materi BUMN yang di tampilkan dalam layar video dapat dimengerti oleh para siswa walaupun siswa tersebut belum pernah menemui ataupun melaksanakan kegiatan BUMN tersebut.

4) Memudahkan Pembelajaran dan Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Video yang direka bentuk dan digunakan secara sistematis juga dapat merangsang daya imajinasi dan daya ingat siswa. Video dapat mempertajam daya ingat siswa tentang materi yang terkandung dalam video. Hal ini sangat penting dalam kegiatan pembelajaran karena dapat menunjang teori BUMN sebelum

diterjunkan untuk praktik di lapangan. Daya ingat sangat berperan untuk proses pembelajaran yang telah dipaparkan di dalam media video akan lebih membantu sehingga siswa dapat dengan mudah menghafal langkah yang telah diterapkan untuk dikerjakan dalam ujian dan kehidupan nyata.

5) Menjadikan Pengajar Lebih Santai dalam Pembelajaran

Pengajar tidak perlu banyak menerangkan karena video yang mendominasi dan berperan sebagai pusat pengajaran sehingga pengajar bisa menghemat tenaga ketika proses pengajaran.

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

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

d. Indikator Keberhasilan Media Video sebagai Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2013: 173-174), agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa maka prinsip yang harus diperhatikan, antara lain:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mampu membantu siswa dalam belajar.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran agar media tepat dalam penerapannya.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa agar mampu menjadi solusi dalam pembelajaran yang efektif.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi dalam menunjang proses penyampaian pesan.
- 5) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki oleh guru dalam mengoperasikannya.

Selain itu, Nunuk Suryani (2012: 138-139) menyatakan bahwa prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Pemilihan media didasarkan pada tujuan dari pembelajaran dan aspek pembahasan yang akan disampaikan.
- 2) Pemilihan media harus menyesuaikan pada kondisi atau tingkatan dari perkembangan peserta didik.

- 3) Pemilihan media harus disesuaikan pada kapasitas pengajar dalam aspek pengadaannya ataupun penggunaannya dan penyediaan sarana pendukungnya.
- 4) Pemilihan media harus berdasarkan kondisi baik waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- 5) Terdapat pemahaman mengenai karakteristik dari media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam memilih media adalah objektivitas, program pengajaran, (c) situasi dan kondisi, (d) kualitas teknik, dan (e) keefektifan. Oleh karena itu, diperlukan suatu kriteria pemilihan media yang bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Seperti yang telah dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2011: 46), ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media, sebagai berikut:

- 1) Tepat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, yaitu tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Tepat dalam mendukung materi dari mata pelajaran yang sifatnya sesuai fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Media yang diupayakan bersifat praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Pertimbangan dari aspek mutu teknis dari media pembelajaran.

Berdasarkan uraian mengenai prinsip pemilihan media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum memilih media pembelajaran harus berdasarkan pertimbangan tertentu, seperti kesesuaian media yang akan diadakan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran,

kesesuaian materi pelajaran, kondisi dan kebutuhan siswa saat proses pembelajaran, kemampuan dari guru dan siswa dalam menggunakannya, serta dampak kemajuan dari berlangsungnya proses pembelajaran.

e. Kriteria Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Menurut Wahono (2006: 56) ada tiga aspek yang bisa digunakan untuk penilaian media pembelajaran dimana *game* masuk didalamnya yaitu:

1) Aspek rekayasa media

Aspek rekayasa perangkat lunak mencakup beberapa hal yaitu efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan, *Reliabilitas* (kehandalan), *maintainabilitas* (dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah), *usabilitas* (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya), ketepatan pemilihan software pengembangan, kompatibilitas, dokumentasinya lengkap, dan reusabilitas (seluruh program dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan program lain).

2) Aspek desain pembelajaran

Aspek desain pembelajaran mencakup beberapa hal yaitu kejelasan tujuan pembelajaran, relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/kurikulum, ketepatan penggunaan media pembelajaran dalam kelas, pemberian motivasi belajar, kontekstualitas, aktualitas, kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar, kesesuaian materi, kedalaman materi, kemudahan

untuk dipahami, sistematis, konsistensi evaluasi dengan media pembelajaran, dan ketepatan alat evaluasi.

3) Aspek komunikasi visual

Aspek komunikasi visual mencakup komunikatif, kreatif, sederhana dan memikat, *audio* (narasi, *sound effect*, *backsound*, musik), visual (*layout design*, *typography*, warna), media bergerak (animasi, movie), serta *layout* (latar belakang).

3. Minat

a. Pengertian Minat

Slameto (2010: 180) mengemukakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada terpaksaan menyuruh. Pendapat Djaali (2004: 122) “Minat adalah perasaan yang ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu”. Sedangkan menurut Singer (1991: 25) minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan suatu proses. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa suka yang lebih yang diperlukan untuk sebuah keberhasilan dalam sebuah proses.

Menurut HC. Whiterington (1972: 10), minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu situasi yang menyangkut paut dengan dirinya sendiri ditimbulkan untuk kebutuhan hidupnya. Sedangkan secara bahasa di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 79), minat berarti perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pelajaran atau objek itu berharga bagi semua individu. Sedangkan menurut istilah, telah

dikemukakan dari beberapa pengertian di atas dengan kesimpulan minat adalah perasaan yang muncul akibat adanya kecenderungan dan mengingat terhadap sesuatu secara terus menerus untuk memperoleh sesuatu dengan usahanya agar dapat tercapai.

Dari definisi di atas maka peneliti kemukakan bahwa minat mengandung unsur sebagai berikut:

- 1) Pemusatan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik.
- 2) Perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran.
- 3) Kemauan diri untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.

Minat untuk belajar siswa dapat dicapai dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan pengajaran disertai dengan keinginan untuk mengetahuinya serta membutikannya dalam perubahan tingkah laku atau sikap yang sifatnya menetap.

b. Jenis Minat

Minat dibagi menjadi beberapa kategori jenis yang memiliki unsur afeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengerasan perasaan, seleksi, dan kecenderungan hati (Djaali, 2004: 122). Berdasarkan pendapatnya minat terbagi 6 jenis yaitu:

- 1) Realistik

Minat realistik biasanya menyukai masalah konkret dibandingkan abstrak. Koordinasi otot yang dimiliki baik dan

terampil, tetapi kurang menyenangi hubungan sosial dikarenakan cenderung kurang mampu menggunakan media komunikasi verbal.

2) Investigatif

Minat investigatif lebih cenderung berorientasi keilmuan yang pada umumnya tugas, intropesi, dan asosial. Minat ini lebih suka bekerja sendirian, kurang memiliki pemahaman sebagai pemimpin akademik, selalu ingin tahu, dan kurang menyukai pekerjaan berulang.

3) Artistik

Minat artistik membuat orang cenderung menyukai hal yang bersifat terstruktur, bebas, bereaksi, kreatif, dan membutuhkan suasana yang dapat mengekspresikan sesuatu secara individual.

4) Sosial

Orang yang memiliki minat sosial lebih memiliki kemampuan verbal yang baik, terampil dalam bergaul, bertanggung jawaban suka bekerja kelompok, dan menyukai kegiatan berbagi.

5) Enterprising

Orang dengan minat yang memiliki kemampuan dalam hal kepemimpinan, percaya diri, semangat tinggi, agresif, dan aktif.

6) Konvensional

Minat konvensional memiliki komunikasi verbal yang lebih bagus daripada lainnya, lebih tertib, tepat waktu dan suka segala hal yang berhubungan dengan angka.

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya tetapi ada faktor yang menimbulkan minat siswa terhadap yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan pendapat dari Sumardi Suryakarta (2009:15), faktor tersebut antara lain:

1) Situasi Belajar

Minat akan tumbuh dari suatu yang telah diketahui melalui situasi belajar yang menarik untuk menimbulkan perhatian siswa.

2) Pengetahuan

Dengan bertambahnya pengetahuan, minat akan timbul untuk mempelajarinya yang berhubungan erat dengan dorongan, motif dan respon emosional diri.

3) Pengalaman

Dapat diketahui dari pengalaman perlu adanya usaha untuk menyelesaikan sesuatu yang berlandaskan kesanggupan dalam bidang tertentu akan mendorong ke usaha mencapai sukses dalam batas kemampuan yang dimiliki. Minat siswa akan bertambah jika mengalami peristiwa yang terjadi, dengan peristiwa tersebut siswa akan mempelajari itu untuk mencapai tujuan tertentu.

4) Bahan Media Pelajaran

Bahan media pelajaran dapat mempengaruhi minat siswa dengan adanya daya tarik untuk dipelajarinya. Siswa akan memperoleh kepuasan pelajaran dari bahan yang menarik, lebih mudah dipelajarinya dan dapat disimpan olehnya.

5) Sikap Guru

Sikap guru yang diperlihatkan kepada siswa ketika mengajar memegang peranan penting dalam membangkitkan minat siswa. Guru yang tidak disukai oleh siswa akan sukar merangsang timbulnya minat siswa dalam belajar dan prestasi.

6) Cita-cita

Suatu dorongan yang besar pengaruhnya dalam minat belajar. Cita-cita merupakan pusat dari bermacam-macam kebutuhan yang mendorong energi psikis minat untuk belajar. Bagi siswa yang memiliki cita-cita tinggi, maka minat belajarnya akan lebih daripada minat siswa lain yang tidak mempunyai cita-cita.

7) Keluarga

Orang tua adalah orang terdekat dalam diri siswa oleh karena itu, keluarga juga sangat besar pengaruhnya dalam menentukan minat belajar siswa. Dengan keadaan keharmonisan keluarga akan lebih mendorong minat siswa untuk belajar.

Faktor-faktor lain yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut (Abror, 1993: 158):

1) Faktor Intern

a) *The Factor Of Inner Urgers*

Faktor ini adalah faktor dorongan dari dalam tentang minat individual untuk memenuhi fisik atau jasmaniah. Faktor ini menumbuhkan minat seseorang apabila ada dorongan dari dalam dirinya sendiri bukan dorongan dari orang lain.

b) *Emotional Factor*

Dalam faktor ini dinyatakan bahwa suatu aktivitas yang dilaksanakan oleh individu yang dapat dicapai dengan sukses akan menyebabkan perasaan yang menyenangkan dan hal ini dapat memperbesar minat dalam hal tersebut dan hal lain yang berkaitan. Begitupun sebaliknya, apabila individu menemui kegagalan dapat mengakibatkan perasaan kecewa, tidak puas dan akhirnya dapat pula mengurangi atau menghilangkan minat. Faktor emosional ini akan mempengaruhi minat apabila sesuatu yang dia kerjakan atau lakukan berhasil, maka dari 18 keberhasilannya itu akan mendorong seseorang untuk menekuni bidang tersebut.

2) Faktor ekstern

Lingkungan hidup tempat individual hidup secara bersama teman-temannya. Minat seseorang bisa tumbuh karena pergaulannya, apabila dalam lingkungan sosialnya kebetulan mempunyai keinginan dan minat yang sama pada suatu hal, maka faktor ini akan memperkuat minat mereka.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas terdapat banyak faktor yang mempengaruhi besar kecilnya minat seseorang terhadap sesuatu objek, selain itu persepsi juga merupakan salah satu faktor yang berasal dari dalam yang mempengaruhi timbulnya minat seseorang yang mempunyai minat terhadap suatu objek, akan diawali terlebih dahulu dengan adanya persepsi tentang hal-hal yang berhubungan dengan objek tersebut dan

apabila seseorang sudah mempunyai persepsi tentang hal-hal yang berhubungan dengan suatu objek, maka orang tersebut akan cenderung memberikan perhatian terhadap objek tersebut.

d. Cara Membangkitkan Minat

Menurut Simanjuntak (1995:58) cara membangkitkan minat belajar siswa diperlukan beberapa syarat yaitu belajar harus menarik perhatian, penjelasan materi dari yang sukar ke mudah, dan penggunaan alat peraga serta media pembelajaran. Langkah untuk membangkitkan minat belajar (Hardjana, 1994: 88-89), yaitu:

- 1) Merencanakan aktivitas belajar dan mengikuti rencana.
- 2) Mengarahkan perhatian untuk pencapaian tujuan.
- 3) Membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik.
- 4) Memandang kegiatan belajar mengajar menjadi penting.
- 5) Mengurangi hal-hal yang mengganggu perhatian belajar.
- 6) Mencari kepuasan dalam kegiatan belajar.

Berdasarkan pendapat dari para ahli bahwa yang harus dilaksanakan sebagai usaha membangkitkan minat belajar siswa antara lain merumuskan tujuan pengajaran, penyusunan alat evaluasi pembelajaran, menetapkan kegiatan belajar mengajar, dan merencanakan strategi pembelajaran dengan menggunakan model dan media yang tepat.

e. Indikator Minat Belajar

Pada umumnya minat siswa terhadap pembelajaran akan diekspresikan melalui kegiatan yang berkaitan dalam kelas. Sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisis

kegiatan yang dilakukan dalam kelas. Dengan demikian untuk menganalisis minat belajar dapat digunakan beberapa indikator minat sebagai berikut (Ngalim Purwanto, 2000: 84):

1) Ketertarikan untuk belajar

Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia memiliki perasaan ketertarikan terhadap belajar tersebut. Siswa yang berminat terhadap bidang studi tertentu, maka ia akan merasa tertarik dalam mempelajarinya. Ia akan rajin belajar dan terus mempelajari semua ilmu yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias tanpa ada beban dalam dirinya.

2) Perhatian dalam belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi, siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang dipelajarinya.

3) Motivasi belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi belajar yang interaktif.

4) Pengetahuan

Selain dari perasaan senang dan perhatian, untuk mengetahui berminat atau tidaknya seorang siswa terhadap suatu pelajaran dapat dilihat dari pengetahuan yang dimilikinya. Siswa yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tertentu sehingga akhirnya kualitas belajarnya pun meningkat, yang akhirnya akan dapat mendorong siswa untuk memperoleh indeks prestasi yang tinggi dalam belajar.

Sedangkan prestasi belajar sendiri diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yakni tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor. Apabila siswa memiliki prestasi belajar yang optimal, berarti siswa tersebut memiliki minat belajar yang tinggi

Proses belajar yang maksimal terjadi apabila siswa mempunyai minat terhadap pelajaran maka akan merasakan senang dan dapat memberi perhatian pada pembelajaran sehingga menimbulkan sikap keterlibatan ingin belajar. Minat merupakan salah satu hal yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian proses belajar akan berjalan lancar bila disetai dengan minat belajar sehingga dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil prestasi belajar siswa.

Penting bagi guru adanya bermacam-macam minat itu dapat dikembangkan dan diarahkan untuk dapat melahirkan hasil belajar yang bermakna. Mungkin pada mulanya, karena ada sesuatu siswa tersebut rajin belajar dan terfokus saat pembelajaran di kelas berlangsung, tetapi guru harus mampu melanjutkan dari tahap rajin belajar tersebut bisa diarahkan menjadi kegiatan belajar yang bermakna, sehingga hasilnya pun akan bermakna bagi kehidupan subjek belajar.

Minat besar pengaruhnya terhadap pembelajaran apabila media pembelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak dapat belajar dengan sebaik-baiknya. Jika ada siswa kurang berminat dalam pembelajaran perlu usaha cara membangkitkan minat tersebut. Salah satu caranya adalah mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa untuk meningkatkan minat belajar.

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 106), prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Prestasi juga merupakan hasil yang telah dicapai, dilakukan atau dikerjakan oleh seseorang yang dicapai seseorang siswa pada jangka waktu tertentu dan dicatat dalam buku rapor sekolah (Poerwodarminto, 1979: 14). Jadi, prestasi adalah hasil usaha yang dicapai seseorang yang merupakan hasil interaksi dari berbagai faktor baik dari dalam maupun dari luar diri seseorang.

b. Pengertian Belajar

Menurut Soejanto Sandjaja (2008: 2), merumuskan bahwa:

Belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Menurut pendapat di atas, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor". Menurut pendapat Walgito (2010: 184) memberikan arti belajar yaitu:

Learning is a process of progressive behavior adaptation.

Pendapat diatas adalah belajar adalah proses adaptasi, sedangkan menurut Djamarah (2008 :175) berpendapat, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari pendapat beberapa ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan aktivitas mental yang membawa perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta tingkah laku yang baru dan relatif konstan melalui suatu proses atau usaha adaptasi sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

c. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam pengertiaanya prestasi belajar memiliki banyak pengertian.

Prestasi belajar merupakan puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan (Olivia, 2011:23). Senada dengan pengertian

sebelumnya prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya (Djamarah, 2008:14).

Menurut Dakir (1978: 120) prestasi belajar merupakan perubahan yang menuju ke arah yang lebih maju dan perubahan itu didapat karena adanya latihan yang disengaja, sebab hasil belajar tidak ditemukan secara kebetulan. Selain itu menurut Zainal Arifin (1990: 2) kata prestasi belajar dari bahasa Belanda yaitu "*prestatie*" yang berarti hasil usaha.

Berdasarkan pengertian yang dikemukakan di atas, dapat dimaknai bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol maupun kalimat serta mengakibatkan perubahan pada diri siswa baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

d. Cara Mengukur Prestasi Belajar

Dalam pembelajaran sangat diperlukan perencanaan dalam mengukur hasil belajar siswa atau prestasi belajar. Menurut Dimyati (1989:256) "dalam merencanakan pengajaran perlu dimasukkan cara mengukur hasil belajar atau prestasi belajar, agar guru dapat mengetahui hasil belajar atau prestasi belajar siswanya. Perencanaan pengukuran prestasi belajar dalam merencanakan pembelajaran sangat penting untuk

dapat mengetahui prestasi siswa dan sebagai acuan berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan

Menurut teori dari Suharsimi Arikunto (1996: 35) bahwa prestasi belajar siswa dapat diukur dengan hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan ulangan harian, kuis, tugas, dan ulangan akhir dengan beberapa teknik, yaitu:

1) Teknik Tes

Teknik tes adalah alat pengumpulan informasi yang berupa pertanyaan atau latihan soal untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kemampuan sampai bakat yang dimiliki oleh siswa dengan berbagai macam, yaitu:

a) Tes Diagnosis

Tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan seorang berdasarkan pemberian perlakuan dengan variabel kejujuran, perilaku dan bahasa tutur kata.

b) Tes Formatif

Tes yang digunakan untuk mengetahui kemampuan dalam mengikuti suatu pembelajaran pada akhir program.

c) Tes Sumatif

Tes yang dilaksanakan dengan berakhirnya pemberian pembelajaran dengan ulangan harian atau ulangan akhir.

2) Teknik Non Tes

Teknik non tes dapat digunakan melalui pertanyaan jawabanya yang tidak memiliki nilai benar atau salah sehingga semua jawaban

bisa diterima dan mendapatkan skor. Teknik non tes dibagi beberapa jenis, yaitu:

a) Kuisisioner

Sejumlah daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

b) Wawancara

Sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara atau pencari data untuk memperoleh informasi dari responden.

c) Pengamatan

Teknik mengamati langsung dengan menggunakan alat indra serta mencatat hasil pengamatan secara sistematis.

d) Dokumentasi

Tulisan yang berdasarkan hasil foto observasi untuk dijadikan sumber informasi garis besar data.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengukur prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu dapat menggunakan beberapa cara sesuai dengan apa yang dipelajari dalam proses pembelajaran kelas. Melalui beberapa cara pengukuran prestasi belajar tersebut, dapat diketahui keberhasilan siswa dalam pembelajaran memahami materi yang sudah diajarkan oleh guru. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video hal mengukur prestasi belajar siswa dengan cara tes formatif dan untuk mengukur minat belajar siswa dengan cara pemberian kuisioner (angket).

e. Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Dalam prestasi belajar siswa ada faktor yang mempengaruhi (Suhana, 2014:8) antara lain:

- 1) Latar belakang siswa
- 2) Pengajar yang profesional
- 3) Atmosfir pembelajaran partisipatif
- 4) Saran dan prasarana yang menunjang pembelajaran
- 5) Kurikulum pendidikan
- 6) Lingkungan internal dan eksternal siswa
- 7) Pembiayaan pendidikan

Sedangkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi beberapa yaitu (Masrun dan Martniah, 2014:54):

- 1) Kemampuan bawaan anak
- 2) Kondisi fisik dan psikis anak
- 3) Kemauan belajar anak
- 4) Sikap murid terhadap guru dan mata pelajaran serta pengertian mereka mengenai kemajuan mereka sendiri
- 5) Bimbingan

Dengan demikian dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar ada dua yaitu dari faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam dibagi menjadi 2 yaitu faktor fisik dan faktor psikis. Faktor psikis antara lain: aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Faktor fisik antara lain: indera, syaraf, anggota badan, dan organ tubuh lainnya.

Faktor luar misalnya: keadaan soial ekonomi, guru, lingkungan, kurikulum, program, materi pelajaran, sarana dan prasarana.

5. Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

a. Pengertian Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang ada saat ini di Indonesia pada awalnya merupakan perusahaan – perusahaan milik Belanda yang kemudian dinasionalisasi sepenuhnya dimiliki negara. Badan Usaha Milik Negara (BUMN) merupakan perusahaan publik yang memberi sumbangan bagi perkembangan ekonomi atau pendapatan negara, perintis kegiatan usaha dan penunjang kebijakan pemerintah di bidang ekonomi dan pembangunan. Selain itu, BUMN juga merupakan alat untuk memupuk keuntungan. BUMN dalam hal ini terdiri dari beberapa bentuk seperti Persero, Perjan dan Perum. Dengan demikian fungsi dan peranan BUMN ini sangat besar dalam menjaga stabilitas ekonomi negara dan dapat mempengaruhi kebijakan pemerintah termasuk lingkungan politik negara.

Badan Usaha Milik Negara atau BUMN merupakan suatu unit usaha yang sebagian besar atau seluruh modal berasal dari kekayaan negara yang dipisahkan serta membuat suatu produk atau jasa yang sebesar-besarnya untuk kemakmuran rakyat. BUMN juga sebagai salah satu sumber penerimaan keuangan negara yang nilainya cukup besar. Status pegawai badan usaha-badan usaha tersebut adalah pegawai negeri.

b. Jenis – Jenis BUMN

1) Perusahaan Perseroan (Persero)

Perusahaan persero adalah BUMN yang berbentuk perseroan terbatas (PT) yang modal sahamnya paling sedikit 51% dimiliki oleh pemerintah, yang tujuannya mengejar keuntungan. Tujuan dari mendirikan persero ialah untuk menyediakan barang dan atau jasa yang bermutu tinggi dan berdaya saing kuat dan mengejar keuntungan untuk meningkatkan nilai perusahaan. Di Indonesia yang sudah menjadi Persero dalam BUMN adalah PT PP (Pembangunan Perumahan), PT. Bank BNI Tbk, PT Kimia Farma Tbk, PT Indo Farma Tbk, PT Tambang Timah Tbk, PT Telekomunikasi Indonesia Tbk, dan PT Garuda Indonesia Airways (GIA).

2) Perusahaan Umum (Perum)

Perusahaan Umum (Perum) adalah suatu perusahaan negara yang bertujuan untuk melayani kepentingan umum tetapi sekaligus mencari keuntungan. Contoh Perusahaan Umum (perum) dalam BUMN adalah Perum Pegadaian, Perum Jasatirta, Perum DAMRI, Perum Peruri, Perum Perumnas, dan lainnya.

6. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video

Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi BUMN berbasis Video terdapat beberapa prinsip yang perlu diperhatikan agar materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa sesuai dengan Standar Kompetensi (SK) pada kurikulum 2013, sebagai berikut:

- a) Pemilihan media *video* berdasarkan hasil observasi dengan tujuan untuk membantu siswa belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- b) Pemilihan materi pembelajaran, yakni BUMN.
- c) Pembuatan desain *story board* BUMN berbasis video.
- d) Pembuatan media pembelajaran ekonomi materi BUMN berbasis video.
- e) Penilaian kelayakan para ahli materi dan ahli media dengan menggunakan angket penilaian.
- f) Melakukan revisi I produk utama video
- g) Melaksanakan uji coba kelompok kecil dan lapangan pada siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.
- h) Melakukan revisi II berdasarkan masukan dari hasil uji lapangan produk perangkat pembelajaran tersebut.
- i) Produk jadi dari video siap untuk diterapkan sebagai media pembelajaran ekonomi dengan BUMN pada siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.
- j) Melaksanakan uji coba kelompok besar dan lapangan pada siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.
- k) Memberikan angket minat belajar kepada siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta.
- l) Melaksanakan ujian tertulis tes sumatif materi BUMN.
- m) Melakukan analisa data dari data yang sudah terkumpulkan.
- n) Membuat laporan dari hasil penelitian pengembangan.

B. Penelitian Relevan

1. Michelle Jessica Marie Perry, M.Ed (2013), dari *The Faculty of The Patton College of Education and Human Services, Ohio University* dalam thesis yang berjudul “*Effects of Visual Media on Achievement and Attitude in a Secondary Biology Classroom*”. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan perilaku siswa di kelas dan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran video mata pelajaran biologi dengan metode penelitian eksperimen. Hal tersebut ditunjukkan perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran biologi dengan adanya media pembelajaran video sebesar 59,62 siswa aktif dan mendapatkan nilai ketuntasan, meningkat menjadi 90,87%. Persamaan yang relevan yaitu penggunaan video sebagai media pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian tersebut tidak mengkaji tentang minat belajar siswa terhadap mata pelajarannya, tidak adanya uji ahli materi serta ahli media, perbedaan penggunaan metode penelitian, tempat, mata pelajaran dan subyek penelitian.
2. Muhammad Taufik (2014), mahasiswa Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Jember dengan judul “*Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa (Studi Kasus Pada Siswa Kelas X5 SMA Muhammadiyah 3 Jember Semester Ganjil Tahun 2013-2014 pada Mata Pelajaran Ekonomi Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pola Perilaku Konsumen dan Produsen dalam Kegiatan Ekonomi*”. Penelitian ini menggunakan RnD model ADDIE dengan kolaborasi Penelitian Tindakan Kelas. Hasil dari penelitian penerapan media Video dalam pembelajaran Ekonomi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Skor minat belajar siswa

sebelum menerapkan media Video sebesar 1,92, dan skor pada siklus II sebesar 3,53. Minat belajar siswa terus mengalami peningkatan seiring dengan perbaikan cara mengajar guru. Penerapan media Video dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa seiring dengan peningkatan minat belajar siswa. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media Video memiliki ketuntasan belajar sebesar 31,11%, pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 40%, dan pada siklus II persentase ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 80%. Hasil belajar siswa kelas X5 di Muhammadiyah 3 Jember mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 5,36 setelah penggunaan media Video. Hasil belajar siswa terus meningkat seiring dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian tersebut adalah penggunaan media video untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Perbedaan penelitian tersebut tempat, waktu, dan subjek penelitian

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

- tidak mengkaji minat belajar serta prestasi belajar siswa, perbedaan tempat, waktu, dan subjek penelitian.
4. ABD. Rahman Azahari dan Rinto Alexandro (2015), dosen dari Pendidikan Ekonomi, FKIP, Universitas Palangkaraya dengan penelitian yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Siswa melalui Media Visual pada Materi tentang Tindakan Ekonomi dan Motif Ekonomi Mata Pelajaran IPA Kelas VIIID SMP Negeri 1 Dusun Tengah Kabupaten Barito Timur” diterbitkan dalam Jurnal Penelitian Pendidikan Ekonomi Universitas Palangkaraya Vol.03/No.01/Juni/ pada tahun 2015 dengan kode ISSN 2355-0236. Penelitian ini menggunakan model penelitian eksperimen dan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar dengan hasil bahwa 92% siswa tuntas belajar, aktivitas siswa selama pelajaran sejumlah 41,25% dan minat belajar peningkatan 16%. Persamaan dari penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran video untuk peningkatan minat belajar siswa di kelas. Perbedaan penelitian ini adalah penggunaan metode penelitian, tidak mengkaji pengukuran peningkatan hasil belajar siswa, perbedaan tempat, waktu dan subjek penelitian.

C. Kerangka Berpikir

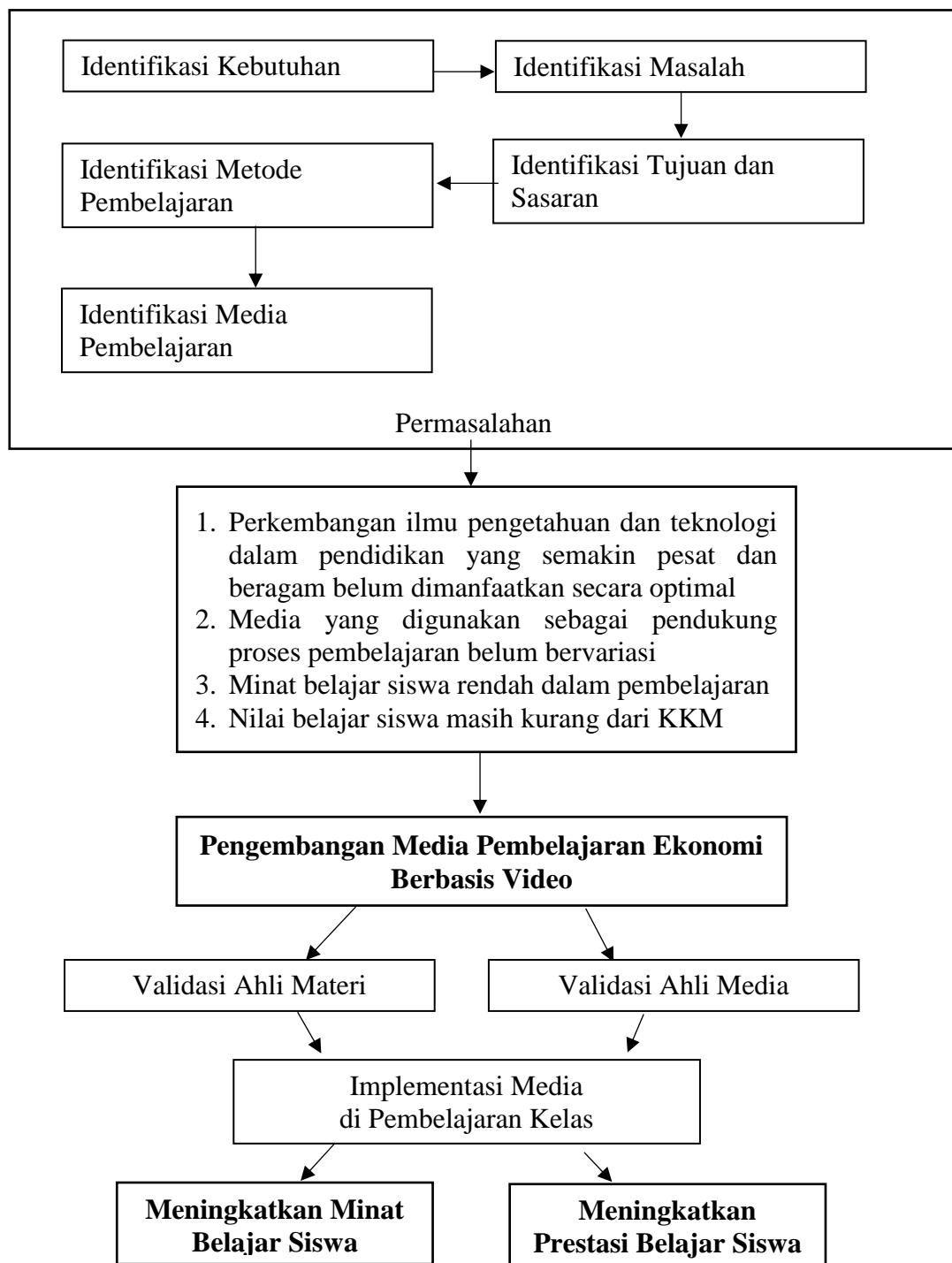
Unsur penting dalam perbaikan mutu generasi muda untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman adalah pendidikan. Melalui pendidikan yang baik dan optimal dalam pengimplementasinya, maka akan mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional guna mewujudkan bangsa yang maju, dan membangun karakter bangsa yang bermartabat. Adapun langkah yang perlu ditempuh dalam upaya mewujudkan tujuan itu diantaranya adalah

memanfaatkan ilmu dan teknologi dalam pembelajaran. Perkembangan ilmu dan teknologi dijadikan landasan untuk meningkatkan mutu pendidikan

Namun untuk saat ini dunia pendidikan di Indonesia sedang mengalami berbagai macam permasalahan. Salah satunya adalah rendahnya mutu atau kualitas pendidikan seperti mutu guru yang masih rendah pada semua jenjang pendidikan dalam hal seperti media pembelajaran yang belum memadai. Kedudukan suatu media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan menggunakan media sebagai perantara, akan membantu dalam menutupi kekurangan dan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Dalam proses pembelajaran penyampaian tujuan instruksional pelajaran disampaikan melalui alat bantu yang dapat menyampaikan informasi untuk dapat diterima dengan baik dan benar oleh seluruh siswa. Alat bantu yang dapat digunakan dalam penyampaian informasi tersebut disebut dengan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting, dalam proses pembelajaran, yaitu mampu untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Selain itu dengan adanya media pembelajaran maka waktu penyampaian informasi dapat lebih efektif dan efisien, mengurangi hambatan yang bersifat verbalistik. Adanya peran teknologi dan informasi yang mengalami perubahan yang begitu pesat maka kemudian muncul media pembelajaran yang berbasis pada alat elektronik yang bersifat audio visual, salah satunya yaitu video. Media pembelajaran ekonomi berbasis video diharapkan mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran

D. Paradigma Penelitian



Gambar 1: Paradigma Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau R&D dikolaborasikan dengan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Peneliti terlebih dahulu mengembangkan media pembelajaran. Setelah media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diimplementasikan maka dilanjutkan dengan penelitian tindakan kelas. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono, 2011:407). Menurut Kunandar (2012: 45), penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas. Penelitian yang dilakukan adalah kolaborasi dengan guru Ekonomi, dimana penulis melaksanakan kegiatan pembelajaran dan didampingi oleh guru Ekonomi dan observer.

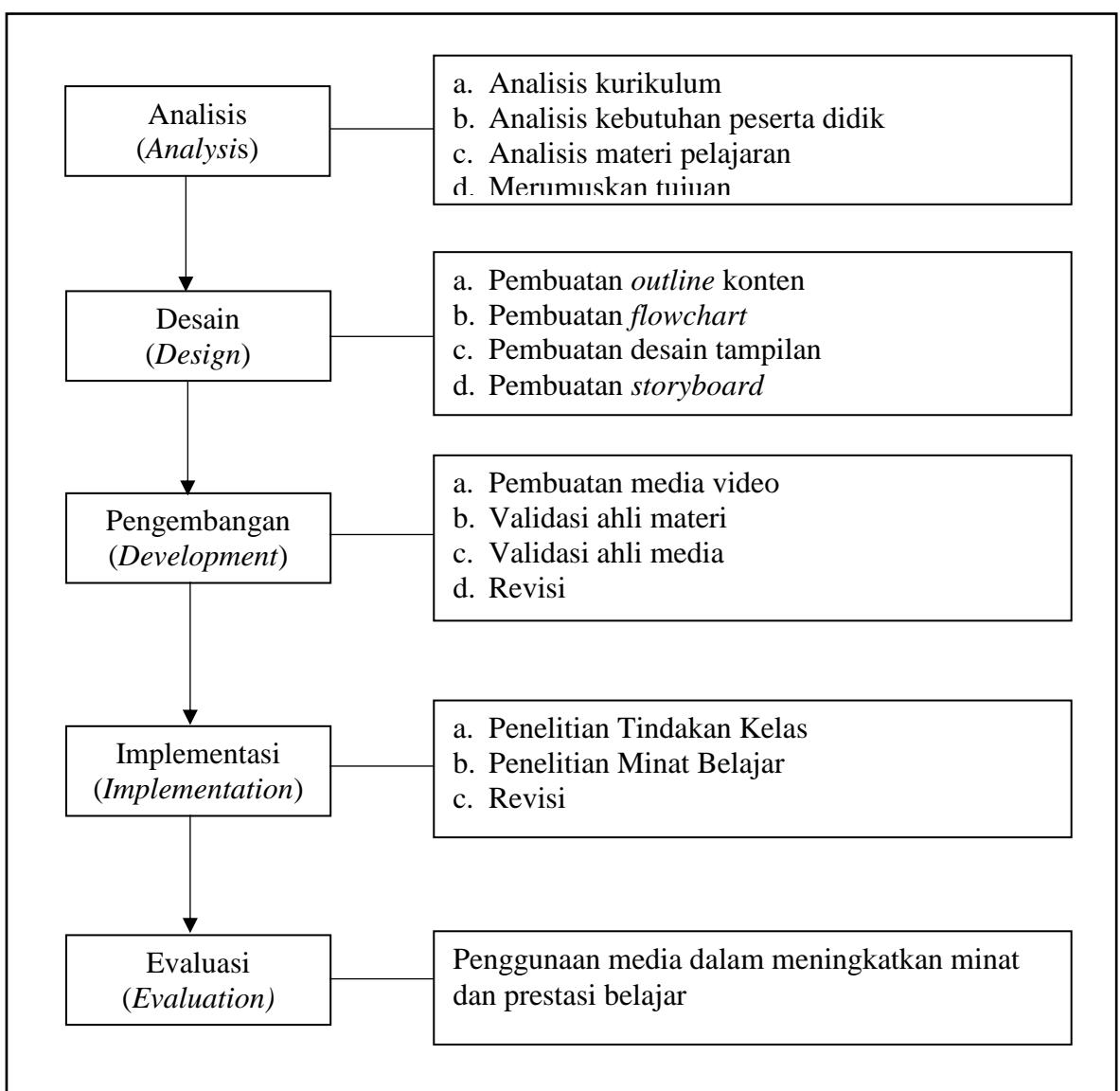
Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pelajaran berbasis video materi Badan Usaha Milik Negara. Dalam penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan melalui ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Pemilihan model ADDIE didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoretis desain pembelajaran yang disusun secara terprogram dengan urutan kegiatan sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar. Model ini

memiliki 5 tahapan yang mudah diimplementasikan untuk mengembangkan produk pengembangan seperti video media pembelajaran, model ADDIE memberi peluang untuk melakukan evaluasi produk pengembangan. Dampak positif yang ditimbulkan dengan adanya evaluasi pada setiap tahapan adalah meminimalisir tingkat kesalahan produk pada tingkat akhir sehingga pengembangan produk media pembelajaran mengeluarkan hasil yang maksimal.

B. Desain Penelitian

Penelitian yang pertama dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran yang kemudian diimplementasikan dalam penelitian tindakan kelas. Pengembangan media pembelajaran video menggunakan model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey pada tahun 1996 untuk merancang sistem media pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2011: 184). Salah satu fungsi ADDIE yaitu menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pembelajaran itu sendiri.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini dapat dikembangkan dari rangkuman aktivitas model ADDIE (Endang Mulyatiningsih, 2011: 185-186) untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini menjelaskan 5 langkah pengembangan yang terdapat beberapa proses kegiatan dan tahapan pengembangan. Berikut beberapa tahapan pada setiap tahapan pengembangan model pembelajaran :



Gambar 2. Model Desain Dan Pengembangan Penelitian ADDIE

1. Tahap Analisis

Pada tahap awal yaitu menganalisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi siswa. Melakukan analisis berkaitan dengan materi pokok, sub bagian materi, anak subbagian, dan permasalahan dengan peserta didik yang akan menjadi sasaran pengguna produk pengembangan media pembelajaran video. Hal lain yang perlu dilakukan pada tahap awal yaitu:

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum pada penelitian ini dilakukan dengan observasi keadaan di lapangan dengan tujuan untuk mengetahui penerapan kurikulum yang diterapkan oleh SMA Negeri 9 Yogyakarta dalam pembelajaran.

b) Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan agar mengetahui permasalahan yang terjadi. Peneliti melakukan observasi dengan mengidentifikasi permasalahan penelitian, kompetensi dasar, dan media pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik. Peneliti harus mengetahui dan menyelesaikan masalah siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang lebih memadai dan menjawab permasalahan pembelajaran di kelas.

c) Analisis Materi Pelajaran

Analisis materi pelajaran sebagai bahan pembelajaran dalam media pembelajaran merupakan salah satu langkah penting dalam pembuatan media. Peneliti melakukan analisis materi pelajaran

ekonomi dengan cara mengidentifikasi materi pokok Badan Usaha Milik Negara pada silabus dan kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta.

d) Merumuskan Tujuan

Dalam perumusan tujuan, peneliti melihat dari kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan materi pembelajaran dan kesesuaian dengan karakteristik siswa untuk menyusun secara sistematis pada media pembelajaran (Panduan PPL UNY, 2016).

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain merupakan tahap berpikir visual untuk mempersiapkan hal-hal yang dibutuhkan keseluruhan media bentuk *outline* materi, tampilan media, dan *storyboard* dalam pengembangan media. Sebelum mulai ke langkah pengembangan, harus mengklasifikasi materi untuk penentuan media yang cocok yang digunakan melalui video dengan suara, warna, animasi dan urutan video dengan kegiatan:

a) Membuat *Outline* Konten

Pembuatan *outline* konten berdasarkan rumusan tujuan pembelajaran dengan memperhatikan syarat pembuatan media dan sasaran media yaitu judul media, tujuan media, dan materi pelajaran yang akan dicantumkan ke dalam media untuk mempengaruhi cara penyajian isi dan elemen media video dalam pembelajaran. Melalui *outline* konten yang telah dibuat akan

mampu mengonkretkan materi yang abstrak dan memudahkan siswa mempelajari materi yang bersifat konseptual.

b) Membuat *FlowChart*

Proses pengembangan materi ke dalam media pembelajaran video harus disesuaikan dengan kompetensi dasar yang telah ditentukan. Penggambaran urutan dan struktur melalui *flowchart* dalam format yang berlaku untuk dibuat dalam bentuk media video melalui *software* komputer.

c) Mendesain Tampilan

Dalam pembuatan desain tampilan media ada 2 hal yang diperhatikan yaitu penempatan judul media di atas atau sisi kiri dan posisi teks materi di tengah serta penempatan gambar di sisi kiri atau bawah teks.

d) Membuat *Storyboard*

Pembuatan *storyboard* yang berisi materi yang akan tampil pada media video dan informasi pendukung yang akan membantu pengembangan media dalam komponen video dengan gambaran visualisasi secara detail.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan adalah kegiatan memproduksi media video yang akan digunakan dalam program pembelajaran. Tahap pengembangan rancangan produk meliputi kegiatan:

- a) Pembuatan media pembelajaran video dengan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik media

meliputi produksi komponen media seperti teks, grafik, animasi, audio dan video yang mencakup penggabungan elemen menjadi bagian-bagian yang terintegrasi.

b) Validasi Ahli Materi

Video pembelajaran sebelum dibuat harus melalui tahap validasi ahli yang bertujuan untuk memperbaiki desain awal. Validasi dilakukan 2 ahli materi yaitu dosen dan guru ekonomi. Validasi dosen dilakukan oleh dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta yaitu ibu Barkah Lestari, M.Pd dan validasi guru dilakukan guru ekonomi SMA Negeri 9 Yogyakarta yaitu ibu Suraswati GS. S.Pd. Teknik validasi yaitu dengan pemberian angket (lembar validasi) kemudian peneliti merevisi materi video sesuai dengan komentar, saran dan penilaian yang diberikan oleh validator sehingga menghasilkan materi revisi untuk pembuatan media.

c) Validasi Ahli Media

Tahap pada uji ini peneliti memberikan angket dan media pembelajaran video. Validasi dilakukan oleh 2 orang yaitu praktisi media dari Universitas Negeri Malang adalah bapak Sasy Dwi Kisanto S.T dan dosen ahli media dari jurusan Pendidikan Ekonomi adalah bapak Tejo Nurseto, M.Pd. Hasil dari uji pengembangan digunakan untuk memperbaiki desain revisi. Hasil dari perbaikan desain revisi digunakan untuk uji validasi dengan

menghasilkan produk hasil penelitian berupa Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video Materi Badan Usaha Milik Negara.

d) Tahap Revisi

Penyuntingan berfungsi untuk meminimalisir kesalahan dalam media video seperti kesalahan isi atau materi dan kesalahan penyajian atau tampilan media. Produk media yang telah dinyatakan layak oleh validator ahli materi dan ahli media, selanjutnya diujicobakan implementasi kepada siswa sebagai pengguna.

4. Tahap Implementasi

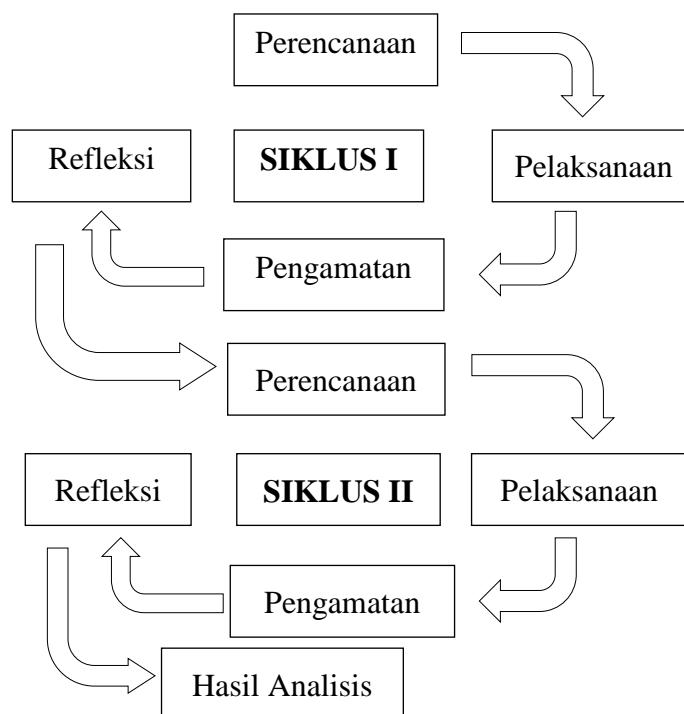
Tahap implemnetasi dengan penerapan media pembelajaran peserta didik untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi keefektifan, kemenarikan dan efisiensi media. Produk media perlu diujicobakan secara nyata. Media pembelajaran video akan diujicobakan kepada siswa yang akan diteliti setelah proses revisi. Selama implementasi, rancangan metode yang telah dikembangkan akan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Tahap ini berguna sebagai tahap penyempurnaan produk akhir sampai dikatakan layak dan siap digunakan dalam pembelajaran Ekonomi di SMA kelas X.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan setiap tahap pengembangan atau evaluasi formatif yang bertujuan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan dan mengetahui pengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa. Tidak hanya produk akhir,

evaluasi dilakukan mulai dari tahap *analyze*, *decide*, *design*, dan *development*. Penilaian evaluasi terhadap ketepatan antara topik dengan media untuk mengatasi masalah pembelajaran, penilaian terhadap isi media video dan penilaian terhadap elemen media video untuk dijadikan media pembelajaran. Pada tahap terakhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk media pembelajaran berbasis video..

Pada tahap selanjutnya yaitu penelitian tindakan kelas. Menurut Suharsimi Arikunto (1996: 16-19) penelitian tindakan kelas dalam satu siklus memiliki empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian yang dilaksanakan penulis akan dilakukan sebanyak dua siklus, jika satu siklus penelitian masih belum berhasil maka akan dilakukan siklus selanjutnya begitu seterusnya. Adapun alur dari siklus tersebut yaitu:



Gambar 3. Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Siklus I

a. Tahap I: Perencanaan

Pada tahap pertama yaitu perencanaan, penulis mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan untuk penelitian dengan bekerjasama dengan guru Ekonomi. Tahap perencanaan ini meliputi:

- 1) Menyusun rencana perencanaan pembelajaran (RPP) dengan menggunakan metode *Saintifik learning* berbantu media pembelajaran video dalam materi Badan Usaha Milik Negara agar dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar.
- 2) Mempersiapkan materi yang akan diajarkan yaitu materi Badan Usaha Milik Negara.
- 3) Membuat soal berupa *pre test*, *post test*, dan catatan lapangan.
- 4) Konsultasi dengan guru terkait persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilakukan.

b. Tahap II: Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai yang disusun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan didampingi guru dan observer sebagai pengamat pada saat pembelajaran berlangsung di kelas.

c. Tahap III: Pengamatan

Tahap pengamatan penulis melakukan pengamatan kepada siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung. Penulis

akan menuliskan hasil pengamatannya dalam lembar observasi dan catatan lapangan.

d. Tahap IV: Refleksi

Tahap refleksi merupakan tahap akhir dalam satu siklus. Pada tahap ini penulis dapat mengevaluasi proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan dalam satu siklus. Kemudian penulis dapat berdiskusi dengan guru terkait evaluasi proses pembelajaran untuk memperbaiki pada tahap siklus selanjutnya.

1. Siklus II

a. Tahap I: Perencanaan

Pada tahap pertama siklus II ini sama seperti yang dilakukan dalam siklus I yaitu penulis mempersiapkan segala sesuatu yang akan digunakan untuk penelitian dengan bekerjasama dengan guru. Perbedaan siklus I dengan siklus II ini yaitu terletak pada materi yang akan diajarkan.

b. Tahap II: Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dalam siklus II yang akan dilakukan ini berpedoman pada RPP yang dibuat sebelumnya. Pada tahap ini pelaksanaannya sama dengan siklus I, yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

c. Tahap III: Pengamatan

Tahap pengamatan siklus II sama dengan tahap pengamatan pada siklus I.

d. Tahap IV: Refleksi

Tahap refleksi pada siklus II memiliki perbedaan dengan refleksi siklus I. Jika pada siklus I mengevaluasi pembelajaran untuk memperbaiki siklus selanjutnya, siklus II melihat ada tidaknya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Tahap ini penulis juga melakukan pertimbangan apakah perlu menambah siklus selanjutnya atau berhenti pada siklus II.

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk media pembelajaran ekonomi berbasis video yang berisi materi pelajaran Ekonomi Materi Badan Usaha Milik Negara. Media pembelajaran berbasis video ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran bagi mata pelajaran Ekonomi serta mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran.

C. Definisi Operasional Variabel

1. Pengembangan Media Pembelajaran dalam penelitian pengembangan ini merupakan kegiatan memproduksi suatu media yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan Dick dan Carry pada tahun 1996. Model ini terdiri dari lima tahap yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Prosesnya dapat diaplikasikan dalam berbagai keadaan karena strukturnya sederhana.
2. Media Video adalah media pembelajaran berbasis video yang dapat diputar di berbagai alat elektronik yaitu laptop, *handphone*, komputer, *tablet phone*

dan praktis. Media pembelajaran video yang dikembangkan penelitian disesuaikan dengan kurikulum 2013. Materi yang dipilih sebagai isi video adalah BUMN. Bagian isi video terdiri dari pengertian, tujuan, cara penyusun, dan lainnya. Spesifikasi video yang dikembangkan yaitu video grafis MP4 sebagai media penunjang pelajaran di dalam maupun di luar kelas.

3. Minat Belajar adalah daya penggerak bagi siswa yang menyebabkan siswa masuk dalam kegiatan belajar dan mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam kelas. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Ekonomi berupa Video untuk meningkatkan minat belajar siswa.
4. Prestasi Belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa dalam jangka waktu tertentu yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf, simbol maupun kalimat serta mengakibatkan perubahan pada diri siswa baik perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Prestasi belajar dalam penelitian pengembangan ini pada ranah kognitif melalui prestasi belajar ini ditunjukkan dengan nilai atau angka. Peneliti mengembangkan media pembelajaran Ekonomi berupa Video untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dalam penelitian pengembangan diukur dari *post test* mata pelajaran Ekonomi dengan materi Badan Usaha Milik Negara pada siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta. Teknik penilaian prestasi belajar menggunakan teknik penilaian tes yang berbentuk objektif.

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 2 di SMA Negeri 9 Yogyakarta masing-masing kelas terdiri 32 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video materi Badan Usaha Milik Negara sebagai media pembelajaran mata pelajaran Ekonomi siswa SMA kelas X.

E. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat dan waktu yang digunakan peneliti adalah:

Tempat : SMA Negeri 9 Yogyakarta

Alamat : Jl. Sagan No. 1 Gondokusuman, Kota Yogyakarta

Waktu : Januari – April 2017

F. Jenis Data

Data yang dikumpulkan dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video adalah data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa saran dan masukan dari responden dan ahli materi serta media. Data tersebut akan memberikan gambaran mengenai kualitas produk video materi BUMN yang dikembangkan oleh peneliti. Selain angket, peneliti juga melakukan tes terhadap hasil belajar siswa untuk megukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, dan bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suharsimi Arikunto, 2010:193).

1. Data dari ahli materi berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi, kebahasan, dan format penyajian materi.
2. Data dari ahli media berupa kualitas produk ditinjau dari aspek penyajian, grafis dan animasi.

3. Data dari sekolah digunakan untuk menganalisa kebutuhan siswa, materi pembelajaran, kurikulum, dan silabus yang digunakan sebelum mendesain produk.
4. Data dari siswa digunakan untuk menganalisa kondisi pembelajaran sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis video. Data angket minat untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa.
5. Data nilai hasil belajar siswa sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis video.

G. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video untuk memperoleh data dan informasi yang sesuai digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi

Observasi dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap kejadian yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2004:158). Observasi kelas dilakukan untuk melihat proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Melalui kegiatan ini diharapkan diperoleh informasi mengenai gambaran pembelajaran yang berlangsung seperti suasana kelas, pola interaksi dan aktivitas siswa.

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi terbuka. Observasi terbuka ialah apabila observer mencatat segala sesuatu yang terjadi di kelas dalam kertas yang telah disediakan sebelumnya. Tujuan membuat catatan ini untuk menggambarkan aktivitas dan minat siswa selengkapnya sehingga urutan kegiatanya tercatat semua.

2. Kuisisioner (Angket)

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab. (Sugiyono, 2011:199). Instrumen penelitian angket diisi oleh ahli materi, ahli media, dan siswa. Angket untuk ahli media dan ahli materi digunakan sebagai pedoman dalam perbaikan dan penyempurnaan produk, kemudian angket untuk siswa sebagai mengukur minat belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dengan menggunakan skala *Likert* dengan empat alternatif jawaban, yaitu sangat baik, baik, kurang dan sangat kurang baik.

Tabel 1. Kriteria Penskoran Item Pada Angket dengan Skala *Likert*

Kriteria	Skor untuk Pertanyaan	
	Positif	Negatif
Sangat baik	4	1
Baik	3	2
Cukup	2	3
Kurang	1	4

Instrumen angket disusun dengan beberapa indikator penilaian materi, media dan minat. Kisi-kisi instrumen angket untuk masing-masing ahli materi, media dan siswa dapat dilihat di instrumen pengambilan data. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup, yaitu angket yang telah dilengkapi dengan alternatif jawaban sehingga responden bisa langsung memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Pengukuran angket menggunakan Skala *Likert* yang dimodifikasi menjadi empat alternatif jawaban untuk menentukan skor instrumen dan menghindari jawaban yang ragu-ragu dari responden serta

keperluan analisis kuantitatif. Responden memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah tersedia. Skor setiap alternatif jawaban yang diberikan oleh responden pada pernyataan positif (+) dan pernyataan negatif (-).

3. Tes

Tes merupakan serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, kemampuan dan bakat yang dimiliki individu (Suharsimi Arikunto, 2010: 193). Tes dalam penelitian ini adalah untuk mengukur hasil belajar siswa dalam ranah kognitif meliputi pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3) tentang materi BUMN yang telah disampaikan melalui media pembelajaran berbasis video.

4. *Vignette*

Vignette digunakan dalam penelitian tindakan siklus untuk mengungkapkan hasil kualitatif berdasarkan riwayat tertulis, dan deskriptif yang mencakup kesan dan penafsiran subjektif tentang yang dilakukan oleh perorangan dalam situasi nyata tertentu dalam suatu jangka tertentu (Suwarsih Madya, 2011: 79). *Vignette* ini juga berfungsi sebagai analisis kualitatif yang mampu memperkuat argumen peneliti jika dibutuhkan tambahan dalam kegiatan refleksi.

5. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan pengumpulan dokumen yang digunakan untuk memperoleh data di sekolah. Data ini berupa identitas siswa, silabus, RPP, foto pembelajaran

saat penelitian, pengambilan data melalui angket, nilai siswa dan lain-lain.

H. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu menggunakan instrumen non tes (angket) dan tes (kognitif).

1. Angket Ahli Materi

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi

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

(Sumber: Drs. Harjanto, 2010: 223)

2. Angket Minat Belajar Siswa

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar Siswa

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

3. Angket Ahli Media

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media

Aspek	Indikator	No. Butir
Rekayasa Media	1. Reliabilitas (kehandalan media)	1, 2, 3
	2. Mantanabilitas (pengelolaan)	4, 5, 6
	3. Usabilitas (kemudahan)	7, 8, 9
	4. Penggunaan peralatan pendukung dalam media	10, 11, 12
	5. Reusabilitas (dapat dikembangkan)	13, 14, 15
Desain Pembelajaran	1. Tujuan pembelajaran	1, 2, 3
	2. Penggunaan judul	4, 5, 6
	3. Pemberian motivasi belajar	7, 8, 9
	4. Konstekstualitas	10, 11, 12
	5. Aktualitas	13, 14, 15
	6. Kelengkapan	16, 17, 18
	7. Kualitas media	19, 20, 21
	8. Kesesuaian materi	22, 23, 24
	9. Kemudahan pelaksanaan media	25, 26, 27
	10. Sistematis media	28, 29, 30
Komunikasi Visual	1. Komunikatif	1, 2, 3
	2. Kreatifitas media	4, 5, 6
	3. Audio dalam media	7, 8, 9
	4. Visual dalam media	10, 11, 12
	5. Media bergerak media	13, 14, 15
	6. Layout media	16, 17, 18

I. Uji Validitas Instrumen

Uji instrumen terbagi menjadi dua yaitu uji validitas instrumen tes berupa hasil prestasi belajar siswa menggunakan *content validity* (validitas isi) serta dan uji validitas instrumen non tes berupa angket dari uji ahli materi, uji ahli media dan minat belajar siswa menggunakan *construct validity* (validitas konstruksi).

1. Uji Instrumen Tes

a. Validitas

Sebuah tes dikatakan memiliki validitas apabila mengukur tujuan yang sejajar dengan materi pelajaran yang diberikan. Untuk instrumen yang akan mengukur efektivitas pelaksanaan program, maka pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrumen dengan materi pelajaran. Secara teknis pengujian validitas isi dibantu dengan menggunakan kisi-kisi soal. Dalam kisi-kisi ada analisis tolak ukur dan nomor butir pertanyaan untuk tes siswa.

Pada uji validitas butir instrumen tes perlu dikonsultasikan dengan ahli materi, maka selanjutkan diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item atau uji beda. Analisis validitas isi dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen dengan skor total dan uji beda. Soal tes akan diuji coba dengan menggunakan rumus korelasi Point Biserial, yaitu:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan

r_{pbis} = koefisien korelasi point biserial

M_p = rata-rata skor dari subjek yang menjawab betul

M_t = rata-rata skor tolal

S = standar deviasi dari skor total

p = proporsi siswa yang menjawab betul

q = proporsi siswa yang menjawab salah

Kemudian dikonsultasikan pada r table dengan kriteria pengujian sebagai berikut, jika r hitung lebih besar dari atau sama dengan r

table, maka butir soal tersebut adalah valid, dan jika r hitung lebih kecil dari r *tabel*, maka butir soal tersebut adalah tidak valid.

b. Reliabilitas

Reliabilitas digunakan untuk menguji keajegan pertanyaan tes bila diberikan berulang kali pada objek yang sama. Tes dikatakan reliabel apabila dalam beberapa kali tes tersebut diujikan memberikan hasil yang relatif sama (Suharsimi Arikunto, 1996: 105). Teknik Reliabilitas menggunakan rumus *Kuder Richardson* atau dikenal dikenal dengan K-R.20. Rumusnya yaitu:

$$r_{II} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(\frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

- r_{II} = Reliabilitas tes secara keseluruhan
- p = proporsi subjek yang menjawab item benar
- q = proporsi subjek yang menjawab item salah
- $\sum pq$ = jumlah hasil perkalian antar p dan q
- α = Reliabilitas yang dicari
- n = banyaknya item soal
- S = standar deviasi dari tes

2. Uji Instrumen Non Tes

Suatu instrumen angket diakatakan valid jika dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid (Sukardi, 2005: 121).

a. Validitas

Untuk mengetahui validitas angket, menggunakan teknik korelasi *product moment* dengan angka kasar yang rumus lengkapnya sebagai berikut:

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

Keterangan

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y
N = jumlah siswa
 $\sum x$ = jumlah skor item
 $\sum y$ = jumlah skor total
 $\sum x^2$ = jumlah kuadrat skor item
 $\sum y^2$ = jumlah kuadrat skor total
 $\sum xy$ = jumlah perkalian skor item dan skor total

(Suharsimi Arikunto, 1996: 87)

Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} maka butir angket tersebut valid. Dalam penelitian ini, pengujian instrumen penelitian dilakukan kepada 32 siswa dalam satu kelas. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah item-item dalam instrumen penelitian valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba untuk setiap variabelnya dengan hasil pengolahan data memakai SPSS.

Pada angket minat belajar siswa diambil secara 2 tahap yaitu pre dan post. Pengukuran validitas dilakukan sebanyak *one shoot* yaitu 1 kali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi atau jawaban pertanyaan. Sugiyono (2010:190) menjelaskan bahwa apabila koefisien korelasi sama dengan 0,3 atau lebih dari 0,3 maka instrumen dikatakan valid. Jika koefisien antar skor kurang dari 0,3 maka instrumen dinyatakan tidak valid. Instrumen angket minat belajar terdiri dari 28 pertanyaan dan diperoleh hasil bahwa dari seluruh item pernyataan valid. Hasil uji validitas pada setiap butir khususnya pada kolom *corrected item total correlation* dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Uji Validitas Angket Minat Belajar

No.	<i>Corrected Item Total Correlation</i>	Keterangan
1	0,741	Valid
2	0,651	Valid
3	0,546	Valid
4	0,546	Valid
5	0,426	Valid
6	0,518	Valid
7	0,792	Valid
8	0,792	Valid
9	0,792	Valid
10	0,512	Valid
11	0,789	Valid
12	0,421	Valid
13	0,745	Valid
14	0,474	Valid
15	0,741	Valid
16	0,556	Valid
17	0,430	Valid
18	0,745	Valid
19	0,745	Valid
20	0,432	Valid
21	0,527	Valid
22	0,460	Valid
23	0,441	Valid
24	0,745	Valid
25	0,527	Valid
26	0,460	Valid
27	0,432	Valid
28	0,527	Valid

Dari Tabel 5 diatas dilihat terdapat 28 item yang valid dan dapat dibuktikan pada kolom *corrected item total correlation* dua puluh delapan tersebut dinyatakan dapat digunakan dalam analisis data.

b. Reliabilitas

Uji Reliabilitas instrumen untuk menguji dan mengetahui derajat keajegan suatu alat ukur. Reliabilitas adalah indeks yang

menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan (Suharsimi, 2010:239).

$$r_{II} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right)$$

Keterangan

r_{II} = Reliabilitas instrumen
 k = Banyaknya butir pertanyaan
 $\sum a^2 b$ = Jumlah varian butir
 $a^2 t$ = Varians total

(Surhasimi Arikunto, 1996:239)

Pada penelitian ini untuk menginterpretasikan hasil uji instrumen menggunakan pedoman dari Sugiyono (2011:231), sebagai berikut:

Tabel 6. Interpreasi Reliabilitas Instrumen Penelitian

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat Rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-1,00	Sangat Kuat

Instrumen dikatakan reliabel jika koefisien alpha lebih dari atau sama dengan 0,700. Sebaliknya, jika Reliabilitas kurang dari 0,700 maka instrumen tersebut tidak reliabel. Hasil uji Reliabilitas dengan memanfaatkan program SPSS.

Tabel 7. Reliabilitas Angket Minat Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
.940	28

Hasil uji Reliabilitas instrumen diketahui bahwa instrumen angket minat belajar memiliki koefisien 0,940 yang dinyatakan reliabel karena memiliki koefisien lebih dari 0,7 sehingga dapat digunakan sebagai alat pengumpul data mengenai peningkatan minat belajar.

J. Pedoman Observasi Minat Belajar Siswa

Pelaksanaan penilaian minat belajar siswa tidak hanya menggunakan kuisioner tetapi juga memerlukan pedoman tertulis observasi secara penilaian minat agar dapat menghasilkan data-data yang diperlukan. Pedoman observasi minat belajar berisi indikator yang akan diamati selama kegiatan pembelajaran oleh observer. Berikut merupakan pedoman observasi minat belajar ekonomi siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta:

1. Aktif dalam Pembelajaran

Skor 3	Siswa sering aktif bertanya dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung
Skor 2	Siswa kurang aktif bertanya dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung
Skor 1	Siswa tidak pernah aktif bertanya dan mengemukakan pendapat selama kegiatan pembelajaran berlangsung

2. Kedisiplinan

Skor 3	Siswa selalu datang tepat waktu, mengerjakan soal evaluasi dengan tertib, dan tidak mengobrol sendiri
Skor 2	Siswa kurang datang tepat waktu, mengerjakan soal evaluasi dengan tertib dan masih mengobrol sendiri
Skor 1	Siswa datang tidak tepat waktu, tidak mengerjakan soal evaluasi dan mengobrol sendiri

3. Motivasi Belajar

Skor 3	Siswa selalu memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran
Skor 2	Siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran
Skor 1	Siswa tidak pernah memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran

Untuk menganalisis data secara kuantitatif, maka skor observasi minat belajar ekonomi setiap siswa akan dijumlahkan dan dihitung untuk menghasilkan nilai rata-rata.

K. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data yang digunakan untuk mengolah data perolehan dari angket pengembangan bersifat deskriptif. Data kuantitatif dari tiap-tiap item instrumen dihitung dengan menggunakan teknik analisis nilai rata-rata, diadaptasi dari pendapat Suharsimi Arikunto (1996: 242) menyatakan bahwa untuk mengetahui peringkat terakhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

1. Analisis Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli media dan ahli materi, sedangkan untuk data kuantitatif berupa data penilaian media dan analisis peningkatan minat belajar akuntansi siswa. Untuk mendapatkan penilaian kualitas media pembelajaran video dari hasil penilaian ahli media, dan ahli materi maka data tersebut dikonversi menjadi data kuantitatif dengan ketentuan skoring sebagai berikut:

- Menentukan pemberian skor terhadap kelayakan media

Tabel 8. Ketentuan Pemberian Skor

Kriteria	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Cukup	2
Kurang	1

Sumber: Widoyoko 2012:106

- Melakukan tabulasi atau rekapitulasi data hasil penelitian.
- Menghitung jarak kelas interval dengan skala 4 dapat diperoleh dengan rumus:

$$\text{Jarak kelas interval} = \frac{\text{nilai maksimal} - \text{nilai minimal}}{\text{jumlah kelas interval}}$$

- d) Membuat klasifikasi hasil penilaian kelayakan media.
- e) Menjumlahkan rerata sor tiap aspek
- f) Membuat pedoman konversi data kuantitaif ke data kualitatif skala empat.
- g) Nilai rata-rata skor masing-masing komponen yang diperoleh dikonversikan menjadi data kualitatif berupa kriteria kualitas materi dan media.

2. Analisis Minat Belajar Siswa

Analisis minat belajar siswa menggunakan data kuantitatif dari pengolahan data hasil angket dengan beberapa tahapan, yaitu:

- a) Membuat konversi data klasifikasi tingkatan minat belajar siswa
 - 1) Melakukan tabulasi data hasil penelitian minat belajar
 - 2) Menghitung variabel minat belajar berdasarkan golongan

Tabel 9. Penggolongan Variabel Minat Belajar

No.	Kategori	Skor
1.	Sangat Tinggi	$M + 1,5 SD_i \leq X < M + 3SD_i$
2.	Tinggi	$M \leq X < M + 1,5SD_i$
3.	Rendah	$M - 1,5SD_i \leq X < M$
4.	Sangat Rendah	$M - 3SD_i \leq X < M - 1,5SD_i$

Sumber: Djemari Mardapi (2008:124)

3) Dimana

X = rata-rata hitung

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

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

Bila diketahui, :

skor maksimal ideal = $28 \times 4 = 112$

skor minimum ideal = $28 \times 1 = 28$

$$M = \frac{(112+28)}{2} = 70$$

$$SDi = \frac{(112-28)}{6} = 14$$

$$1,5SDi = 1,5 \times 14 = 21$$

$$0,5SDi = 0,5 \times 14 = 7$$

4) Menghitung pengkategorian variabel minat belajar

Tabel 10. Hitungan Variabel Minat Belajar

No.	Kategori	Hitungan
1.	Sangat Tinggi	$91 \leq x < 112$
2.	Tinggi	$70 \leq x < 91$
3.	Rendah	$49 \leq x < 70$
3.	Sangat Rendah	$28 \leq x < 49$

5) Mengidentifikasi kategori variabel minat belajar

Berdasarkan kategori hitungan di atas, dapat dibuat tabel identifikasi kategori variable minat belajar sebagai berikut:

Tabel 11. Identifikasi Kategori Variabel Minat Belajar

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	91 – 112	Sangat Tinggi
2.	71 – 90	Tinggi
3.	49 – 70	Rendah
4.	28 – 48	Sangat Rendah

b) Mengolah skor minat belajar siswa

- 1) Membuat kategori penyekoran minat belajar ekonomi
- 2) Menghitung dan menjumlahkan skor minat belajar ekonomi pada masing-masing siswa.
- 3) Menghitung persentase skor minat belajar secara individual dengan rumus:

Skor minat individual =

$$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 4) Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing indikator minat belajar yang diteliti.
- 5) Menghitung skor minat belajar ekonomi pada setiap indikator dengan rumus:

Skor minat setiap indikator =

$$\frac{\text{jumlah skor setiap indikator}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- 6) Menghitung persentase rata-rata skor minat belajar ekonomi.
- c) Menyajikan data
Setelah data diolah, maka data tersebut disajikan dalam bentuk tabel sehingga mudah dipahami.

- d) Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah yang telah disajikan pada awal penelitian. Setelah data disajikan dalam bentul tabel, selanjutnya dilakukan pemaknaan data ke dalam pertanyaan.

3. Analisis Prestasi Belajar Siswa

Hasil prestasi belajar siswa merupakan kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dialami siswa sebagai dampak dari proses belajar mengajar yang terbatas pada ranah kognitif yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3) dimana hasil belajar ditunjukkan dengan nilai atau angka. Hasil belajar dalam penelitian ini diukur dari

mata pelajaran Ekonomi dengan materi BUMN pada siswa kelas X IPA SMA Negeri 9 Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017.

Teknik penilaian hasil belajar menggunakan teknik penilaian tes yang berbentuk objektif yang pembuatannya dikonsultasikan terlebih dahulu dengan guru yang bersangkutan. Tes diberikan pada akhir pembelajaran berupa post test untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa. Analisis nilai belajar dilihat dari rata-rata dan jumlah ketuntasan tes. Dalam penelitian ini, analisis butir soal dilakukan dengan *software* Anbuso.

a) Rata-rata

Peningkatan prestasi belajar siswa menggunakan rumus Mean:

$$Me = \frac{\sum X_t}{n}$$

Keterangan:

Me = Rata-rata (*mean*)

$\sum X_t$ = jumlah semua nilai

n = jumlah siswa

(Sugiyono, 2011:75)

b) Ketuntasan belajar siswa

Langkah selanjutnya yaitu menghitung persentase ketuntasan belajar dengan rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{T}{T_t} \times 100\%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan belajar

T = Jumlah siswa yang memenuhi KKM (>77)

T_t = Jumlah siswa yang mengikuti tes

(Sugiyono, 2011:77)

L. Teknik Analisis Data Kualitatif

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis video ini menggunakan analisis data kualitatif yaitu berupa kritik dan saran dari ahli media, dan ahli materi untuk memperbaiki pengembangan media. Selanjutnya, dalam penelitian tindakan kelas analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah data yang dihasilkan dari lembar observasi dan catatan lapangan. Teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian ini adalah teknik analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (Kunandar, 2012:102-103):

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses menyeleksi, menentukan fokus, menyederhanakan, meringkas, dan mengubah bentuk data mentah yang ada dalam catatan lapangan. Pada proses reduksi data penulis menyaring data dan menyisihkan data yang kurang bermanfaat, sehingga data tersebut lebih fokus dan data ditarik kesimpulan.

2. *Display* Data

Data disajikan dengan rapi dibuat narasi disertai dengan matriks, grafik maupun diagram. Penyajian data yang interaktif akan memudahkan untuk dipahami sehingga memudahkan dalam mengambil kesimpulan.

3. Penarikan Kesimpulan

Data kualitatif yang sudah diolah kemudian ditarik kesimpulan. Penarik kesimpulan mengenai ada tidaknya perubahan yang terjadi dengan adanya penelitian ini dilakukan secara bertahap.

M. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila setelah penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis video terjadi peningkatan dalam pembelajaran dengan penjelasan sebagai berikut ini:

1. Penilaian Pengembangan Media Pembelajaran

Penilaian pengembangan media pembelajaran dikatakan berhasil apabila penilaian ahli materi dan ahli media minimal nilai kategori layak.

2. Peningkatan Minat Belajar Ekonomi

Peningkatan minat belajar dihitung dengan skor minat belajar siswa pada indikator yang tercantum dalam kuisioner dan aktivitas siswa yang diamati dalam pembelajaran. Tindakan ini dinyatakan berhasil apabila persentase minimal 50% minat belajar siswa berada di kategori tinggi.

3. Peningkatan Prestasi Belajar Ekonomi

Peningkatan prestasi belajar ekonomi pada aspek kognitif dikatakan berhasil jika 75% siswa di dalam satu kelas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) sesuai kriteria yang ditetapkan sekolah yaitu 75.

N. Spesifikasi Produk

Produk yang diharapkan setelah penelitian ini adalah Media Pembelajaran Berbasis Video Materi Badan Usaha Milik Negara untuk siswa kelas X SMA Negeri 9 Yogyakarta program keahlian IPA. Media ini diharapkan menjadi media pembelajaran mandiri serta berkualitas sehingga mampu meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 32 orang.

2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian pengembangan dilakukan di SMA Negeri 9 Yogyakarta yang beralamat di Jl. Sagan No. 1 Gondokusuman, Kota Yogyakarta. Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video ini dilaksanakan pada bulan Januari sampai dengan bulan April 2017. Prosedur penelitian terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan berikut ini.

Tabel 12. Jadwal Pelaksanaan Penelitian

No.	Tahapan Penelitian	Pelaksanaan
1.	Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran	Januari – April 2017
2.	Penelitian Minat Belajar	Maret – April 2017
3.	Penelitian Prestasi Belajar	Maret – April 2017

3. Profil Sekolah

SMA Negeri 9 Yogyakarta merupakan salah satu SMA yang bernaung di bawah Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta yang didirikan pada tanggal 1 September 1952 yang berlokasi di Jalan Sagan No. 1, Kelurahan Terban, Kecamatan Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMA Negeri 9 Yogyakarta berdiri di

lahan dengan kurang lebih sebesar 500m². SMA Negeri 9 Yogyakarta memiliki *image* yang baik di masyarakat Yogyakarta karena menjadi salah satu Sekolah Menengah Atas yang berbasis Adiwiyata dan Budaya serta sekolah berfilosofi “*The Art and Culture*”, SMA ini juga dikenal banyak mencetak siswa dan lulusan yang berprestasi dalam bidang akademik maupun non-akademik.

4. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Arif terhadap lingkungan, unggul dalam iptek, berakhhlak karimah menjadi idaman dan terpercaya.

b. Misi

- 1) Mengembangkan lingkungan belajar yang bersih, sehat, nyaman, aman, tertib dan menyenangkan.
- 2) Membudayakan sikap dan perilaku peduli lingkungan.
- 3) Memberdayakan lingkungan sekolah sebagai media dan sumber belajar.
- 4) Mengembangkan potensi kecerdasan intelektual, emosional, spiritual dan keterampilan peserta didik.
- 5) Mengembangkan sistem pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, menyenangkan, berkeunggulan lokal dan berbasis teknologi informasi.
- 6) Membudayakan senyum, salam, sopan santun dan ibadah.

B. Pengembangan Media

1. Pelaksanaan Penelitian Pengembangan Media

Penelitian pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis video ini dikembangkan selama 9 bulan yakni dari bulan Juli 2016 sampai April 2016. Prosedur yang digunakan dalam pengembangan media ini menggunakan ADDIE yaitu:

Tabel 13. Waktu Pelaksanaan Penelitian

No.	Tahapan	Nama Kegiatan
1.	Tahap <i>Analysis</i>	a. Analisis kurikulum b. Analisis kebutuhan peserta didik c. Analisis materi pelajaran d. Merumuskan tujuan
2.	Tahap <i>Design</i>	a. <i>Outline</i> konten b. <i>Flowchart</i> c. Tampilan d. <i>Storyboard</i>
3.	Tahap <i>Development</i>	a. Spesifikasi desain b. Validasi Ahli Materi c. Validasi Ahli Media d. Revisi e. Produk
4.	Tahap <i>Implementation</i>	Penelitian Tindakan Kelas
5.	Tahap <i>Evaluation</i>	Mengukur minat dan prestasi belajar siswa

2. Deskripsi Data Pra Penelitian

Peneliti melakukan pra penelitian sebelum melaksanakan kegiatan penelitian. Kegiatan pra penelitian dimulai dengan observasi selama pelaksanaan kegiatan PPL pada tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016 di kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan siswa dalam pembelajaran dan mengambil data awal siswa saat mata pelajaran Ekonomi sebelum menggunakan penerapan media pembelajaran

ekonomi berbasis video. Berikut data dari hasil observasi prestasi belajar siswa X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta:

Tabel 14. Hasil Tes Ekonomi Kelas X IPA 2 Pra Siklus

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	Afradilla Hanum Pradipta	82	Tuntas
2.	Agrilla Putra Pramuda	78	Tuntas
3.	Ahsanurizfa Pramardana	75	Tuntas
4.	Aliefa Nanda Asmara	71	Belum Tuntas
5.	Annisa Nur Fa'izah	75	Tuntas
6.	Ardhanasihrastr M.	78	Tuntas
7.	Arduta Kusumawanto	54	Belum Tuntas
8.	Arya Agung Wicaksono	82	Tuntas
9.	Batara Raja Damanik	52	Belum Tuntas
10.	Bima Adisatria	68	Belum Tuntas
11.	Buwana Mahenta	82	Tuntas
12.	Dayinta Iswari	84	Tuntas
13.	Dea Nita Permatasari	80	Tuntas
14.	Elsa Nurul Arifah	70	Belum Tuntas
15.	Fakhri Hisyam Ramdhani	70	Belum Tuntas
16.	Figita Agustin Nurasiwi	82	Tuntas
17.	Floribertus Bujana Adi P.	80	Tuntas
18.	Hana Sabrina Sulthoni	78	Tuntas
19.	Irsha Suchi Maharany	78	Tuntas
20.	Khanza Primazky R.	78	Tuntas
21.	Marcellinus Kalya	60	Belum Tuntas
22.	Mikhael Eksa	86	Tuntas
23.	Muhammad Rafli	88	Tuntas
24.	Muhammad Raihan	82	Tuntas
25.	Patih Insan Irsan	79	Tuntas
26.	Rachel Khanza Mutia	70	Belum Tuntas
27.	Raden Rara Carolina	84	Tuntas
28.	Saphira Pricillia Estuarine	84	Tuntas
29.	Thalia Wahyu Kharistia	78	Tuntas
30.	Theofilus Risang A. N.	58	Belum Tuntas
31.	Vensky Ghaniyyu Putri	86	Tuntas
32.	Widha Tsany Atharya	40	Belum Tuntas

Adapun ringkasan hasil data pra siklus kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta dalam pembelajaran ekonomi berikut ini:

Tabel 15. Hasil Rekapitulasi Pra Siklus

No.	Keterangan	Post Test	
		Frekuensi	Persentase
1.	$N \leq 75$	10	32%
2.	$N \geq 75$	22	68%
Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa prestasi belajar siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta masih rendah dalam mata pelajaran Ekonomi sebelum dilakukannya penelitian pengembangan media bahwa siswa yang mencapai nilai KKM, yaitu 22 orang atau 68%. Sedangkan 10 siswa yang lain mendapatkan nilai dibawah KKM, yaitu 10 orang atau 32%. Berdasarkan hasil pra siklus, maka peneliti melakukan tindakan pada pembelajaran Ekonomi di kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta yaitu dengan pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video.

3. Hasil Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap pendefinisian dilakukan studi pendahuluan dengan cara studi lapangan, yakni observasi dan wawancara langsung ke SMA Negeri 9 Yogyakarta. Penelitian tahap analisis ini terdapat beberapa tahap yaitu analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi pelajaran dan merumuskan tujuan. Berikut uraian masing-masing tahap:

1) Analisis kurikulum

Peneliti melakukan analisis kurikulum yang dilakukan dengan wawancara dan observasi. Kegiatan ini dilakukan selama Praktik

Kerja Lapangan (PPL) pada bulan Juli sampai dengan Agustus 2016. Pada tahap ini, peneliti bertanya pada wakil kepala sekolah dan guru mata pelajaran ekonomi tentang penggunaan kurikulum yang dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta bahwa pada tahun 2016 baru dilaksanakan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 pada kelas X dan sedangkan XI serta XII masih menggunakan KTSP.

2) Analisis kebutuhan peserta didik

Observasi juga dilakukan untuk kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Pada tahap observasi ini, peneliti mengamati guru ekonomi yang mengajar mata pelajaran ekonomi kelas X IPA 2. Dalam kegiatan belajar mengajar peneliti menemukan bahwa guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran. Selama proses pembelajaran peserta didik menggunakan buku paket dan *powerpoint* sebagai sumber belajar, guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kurang minat dalam pembelajaran kelas dengan terlihatnya siswa terlihat mengobrol dengan teman sebangku dan bermain alat komunikasi yaitu *handphone* dalam kelas. Kondisi ini yang menyebabkan nilai prestasi belajar siswa ada banyak kurang dari KKM.

3) Analisis materi pelajaran

Analisis materi pelajaran diperlukan guna mengetahui kesesuaian antara kurikulum, silabus, sekolah dan materi

pembelajaran yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran. Pada fase perkembangan kognitif yang dimiliki oleh siswa tersebut diharapkan siswa dapat diarahkan mempelajari materi yang akan diberikan melalui media pembelajaran.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran Ekonomi berbasis video terfokus pada Badan Usaha Milik Negara, materi tersebut harus dikuasai siswa X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta dalam mata pelajaran Ekonomi. Dari kompetensi dasar akan muncul beberapa indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Kompetensi dasar, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Materi pembelajaran dilihat pada lampiran 4.3.

Materi yang disampaikan dalam media pembelajaran video diambil dari buku sumber maupun internet yang terkait dengan Badan Usaha Milik Negara. Setelah itu, peneliti juga menyusun soal-soal yang dikerjakan siswa sebagai proses evaluasi pada saat pembelajaran menggunakan media video.

4) Merumuskan tujuan

Setelah melakukan analisis survei di SMA Negeri 9 Yogyakarta, kemudian dilakukan studi literatur guna mendukung pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis video dengan memberikan gambaran yang tepat mengenai media yang akan dikembangkan.

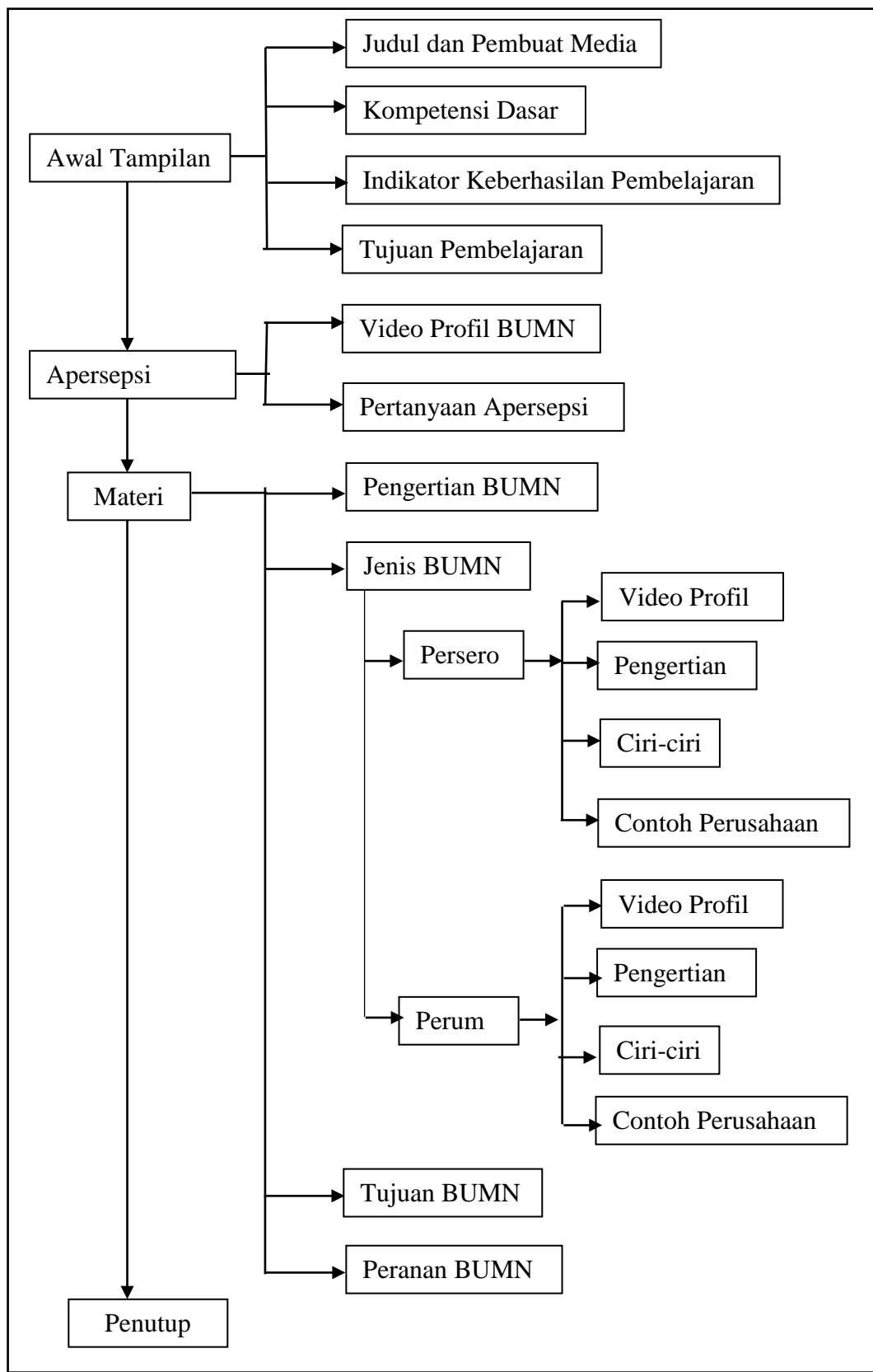
b. Tahap desain (*design*)

Melihat dari permasalahan media pembelajaran yang terdapat di sekolah maka peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang dalam pengembangan media pembelajaran Ekonomi berbasis video.

Informasi tersebut yaitu:

1) Membuat outline konten

Media yang dikembangkan berupa video dengan materi yang disajikan terfokus pada Badan Usaha Milik Negara. Materi tersebut harus dikuasai siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta yang mendapatkan peminatan mata pelajaran Ekonomi. Dalam pembuatan outline konten, peneliti merancang media pembelajaran secara spesifikasi teknis dalam pembuatan media pembelajaran video. Media pembelajaran video akan dibuat desain gambarnya dengan aplikasi *Corel Draw X7* lalu diconvert ke dalam video melalui aplikasi *Adobe Premier* dan *Adobe After Effect* selanjutnya disusun melalui *Windows Movie Maker*. Materi dalam media pembelajaran ekonomi berbasis video diambil dari silabus yang digunakan oleh SMA Negeri 9 Yogyakarta. Silabus dapat dilihat pada lampiran 2.1.



Gambar 4. *Outline Konten Media Pembelajaran Ekonomi*

2) Membuat *flowchart*

Setelah menyusun outline konten pada video, peneliti kemudian membuat bagan alur (*flowchart*) dari media video yang menggambarkan Badan Usaha Milik Negara. *Flowchart* dibuat untuk mengetahui urutan tampilan media pembelajaran berbasis video yang akan dikembangkan. *Flowchart* dapat dilihat pada lampiran 2.5

3) Mendesain tampilan

Merancang tampilan video dalam media pembelajaran diperlukan karena desain harus disusun agar menjadi media pembelajaran video yang memberikan dampak positif bagi penggunanya. Sebelum merancang *storyboard* perlu dibuatkannya skenario untuk membuat urutan dalam perencanaan tampilan media pembelajaran Badan Usaha Milik Negara. Skenario dapat dilihat pada lampiran 2.6. setelah merancang skenario video, peneliti membuat rancangan desain tampilan media video dengan

Corel Draw X7, berikut ini:

Tabel 16. Rancangan Desain Tampilan Media Video

No.	Menu Media	Desain Tampilan
1.	Awal Tampilan	

No.	Menu Media	Desain Tampilan
1.	Awal Tampilan	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>KOMPETENSI DASAR</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">KD 1</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 2px;">KD 2</div> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>INDIKATOR KEBERHASILAN</p> <p>1. 2. 3. 4. 5.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>1. 2. 3. 4. 5.</p> </div>
2.	Apersepsi	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p><u>PROFIL BUMN</u></p> </div>

No.	Menu Media	Desain Tampilan
2.	Apersepsi	<div style="text-align: center;"> <p>PERTANYAAN BUMN</p> <hr/> <p>INFORMASI TENTANG BUMN</p> </div>
3.	Isi Materi	<div style="text-align: center;"> <p>PENGERTIAN BUMN</p> <hr/> <p>UU N. 19 TAHUN 2003</p> </div>
		<div style="text-align: center;"> <p>JENIS BUMN</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100px;"> PERSERO PERUM </div> </div>
		<div style="text-align: center;"> <p>PENGERTIAN PERSERO</p> <hr/> </div>

No.	Menu Media	Desain Tampilan
3.	Isi Materi	<p style="text-align: center;">CIRI-CIRI PERSERO</p> <p>1. 2. 3. 4. 5.</p>
		<p style="text-align: center;">CONTOH PERSERO</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>LOGO PERUSAHAAN</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>LOGO PERUSAHAAN</p> </div> </div>
		<p style="text-align: center;">PENGERTIAN PERUM</p>
		<p style="text-align: center;">CIRI-CIRI PERUM</p> <p>1. 2. 3. 4. 5.</p>

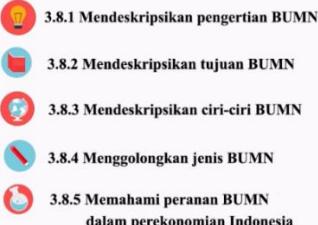
No.	Menu Media	Desain Tampilan
3.	Isi Materi	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>CONTOH PERUM</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="text-align: center;">  <p>LOGO PERUSAHAAN</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>LOGO PERUSAHAAN</p> </div> </div> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>TUJUAN BUMN</p> <p>1. 2. 3. 4. 5.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>PERANAN BUMN</p> <p>1. 2. 3. 4. 5.</p> </div>
4.	Penutup	<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;"> <p>TERIMA KASIH</p> <div style="text-align: center;">  <p>LOGO UNY</p> </div> </div>

4) Membuat *Storyboard*

Setelah diketahui skenario dan desain media video yang akan dikembangkan, maka langkah selanjutnya adalah membuat penjelasan dari setiap tampilan. Penjelasan tampilan dituangkan dalam *storyboard* yang bertujuan agar mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Setelah didesain secara cerita, media diubah ke dalam aplikasi *Adobe After Effect* untuk dianimasikan dan kemudian disusun melalui aplikasi *Windows Movie Maker*. Berikut desain *Storyboard* media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam software *Corel Draw X7*:

Tabel 17. *Storyboard* Media Video

No.	Menu Media	Desain Tampilan
1.	Awal Tampilan	

No.	Menu Media	Desain Tampilan
1.	Awal Tampilan	<p>INDIKATOR KEBERHASILAN</p>  <p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p>  <ul style="list-style-type: none"> 1. Siswa mampu mendeskripsikan pengertian BUMN 2. Siswa mampu mendeskripsikan tujuan BUMN 3. Siswa mampu mendeskripsikan ciri-ciri BUMN 4. Siswa mampu menggolongkan jenis BUMN 5. Siswa mampu memahami peranan BUMN dalam perekonomian
2.	Apersepsi	<p>Apa yang kamu ketahui tentang Badan Usaha Milik Negara?!</p>   <p>TAHUKAH KAMU? Jumlah perusahaan BUMN sejumlah 13 sektor perusahaan dengan total 141 perusahaan.</p> 

No.	Menu Media	Desain Tampilan
3.	Isi Materi	 <p>UU No. 19 Tahun 2003</p> <p>Badan Usaha Milik Negara adalah badan usaha yang baik seluruh maupun sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara, dimana melalui penyertaan secara langsung yang berasal dari kekayaan negara yang terpisahkan.</p>
		 <p>UU No. 19 Tahun 2003</p> <p>BUMN terbagi 2 jenis</p> 
		 <p>PERSERO</p> <p>BUMN yang berbentuk perseroan terbatas (PT) yang modal sahamnya paling sedikit 51% dimiliki oleh pemerintah, yang tujuannya mengejar keuntungan</p>
		<p>CIRI-CIRI PERSERO:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuknya PT (Perseroan Terbatas) 2. Modalnya berbentuk saham dan pemerintah memegang saham minimal 51% 3. Pendiriannya diusulkan menteri kepada presiden dan pelaksanaan pendirian dilakukan dibawah kementerian 4. Organisasi Persero adalah RUPS, Direksi dan Komisaris 5. Hanya sedikit mendapatkan fasilitas negara 6. Tujuan utama untuk mencari keuntungan 7. Pegawaiya berstatus negeri dan swasta
		<p>CONTOH PERSERO:</p> 

No.	Menu Media	Desain Tampilan
3.	Isi Materi	<p>PERUM BUMN yang bertujuan untuk melayani kepentingan umum tetapi sekaligus mencari keuntungan</p> <p>CIRI-CIRI PERUM:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Status pegawainya adalah pegawai negara 2. Kegiatan melayani kepentingan umum 3. Memiliki status badan hukum dan diatur oleh UU 4. Dipimpin oleh dewan direksi perusahaan 5. Pada umumnya bergerak di bidang usaha jasa vital negara 6. Modal seluruhnya dimiliki oleh negara dari kekayaan negara yang dipisahkan dalam APBN <p>CONTOH PERUM:</p> <p>TUJUAN BUMN</p> <p>1. Memberikan sumbangan bagi perkembangan perekonomian nasional dalam pembangunan dan penerimaan kas negara</p>

No.	Menu Media	Desain Tampilan
3.	Isi Materi	<p>2. Membuka lapangan kerja</p> 
		<p>3. Menyelenggarakan kemanfaatan umum berupa penyediaan barang atau jasa yang bermutu tinggi</p> 
		<p>4. Menjadi perintis kegiatan usaha yang belum dapat dilaksanakan oleh koperasi dan swasta</p> 
		<p>5. Turut aktif memberikan bimbingan dan bantuan kepada pengusaha golongan menengah kebawah, koperasi dan masyarakat sekitar perusahaan maupun secara luas</p> 
		<p>PERANAN BADAN USAHA MILIK NEGARA TERHADAP PEREKONOMIAN INDONESIA</p>

No.	Menu Media	Desain Tampilan
3.	Isi Materi	<p>1. MENYEDIAKAN LAPANGAN PEKERJAAN</p>  <p>2. MEMBERIKAN PENGARAHAN DAN BANTUAN UNTUK PARA PENGUSAHA GOLONGAN EKONOMI BAWAH</p>  <p>3. MENJADI SUMBER PENDAPATAN NEGARA DAN MENGISI KAS NEGARA</p>  <p>4. MENJADI PERINTIS USAHA YANG BELUM DILAKUKAN OLEH KOPERASI DAN PIHAK SWASTA</p>  <p>5. MEMBANTU PERCEPATAN PEMBANGUNAN NEGARA</p> 

No.	Menu Media	Desain Tampilan
3.	Isi Materi	
4.	Penutup	

c. Tahap pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan, melakukan spesifikasi desain atau penyempurnaan desain media terlebih dahulu sebelum divalidasi. Setelah spesifikasi desain, peneliti melakukan validasi oleh validator ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi materi dilakukan oleh guru Ekonomi SMA Negeri 9 Yogyakarta, sedangkan ahli media dari dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Selanjutnya dilakukan revisi sesuai saran validator, diujicobakan kepada siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta. Berikut nama *reviewer* dalam validasi media pembelajaran ekonomi berbasis video:

Tabel 18. Nama-nama *reviewer* validasi:

No.	Nama	Jabatan
1.	Suraswati GS, S.Pd	Guru Ekonomi SMA Negeri 9 Yogyakarta
2.	Barkah Lestari, M.Pd	Dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta
3.	Sasky Dwi Kisanto, S.T	Praktisi Media, Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang
2.	Tejo Nurseto, M.Pd	Dosen Pengembangan Media Pembelajaran Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta

Data yang diperoleh ada dua macam yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa komentar, saran, dan masukan yang diperoleh dari ahli materi dan ahli media. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian angket ahli materi dan ahli media. Angket menggunakan skala *Likert* dengan respon skala empat.

Dalam menilai media pembelajaran maka data angket validasi dikonversi menjadi data kuantitatif. Menurut Widoyoko (2013: 115) jarak interval kelas dapat ditentukan dengan rumus:

$$\text{Jarak interval kelas} = \frac{\text{Nilai Maksimal} - \text{Nilai Minimum}}{\text{Kelas interval}}$$

Untuk klasifikasi hasil penilaian kelayakan media pembelajaran dapat dihitung seperti berikut:

$$\text{Nilai Maksimal} = 4$$

$$\text{Nilai Minimum} = 1$$

$$\text{Kelas interval} = 4$$

$$\text{Jarak interval kelas} = \frac{4-1}{4} = \frac{3}{4} = 0,75$$

Berikut hasil penilaian validasi pengembangan media maka disusun tabel klasifikasi penilaian terhadap media pembelajaran video ekonomi sebagai berikut:

Tabel 19. Klasifikasi Penilaian Kelayakan Media

Rerata Skor Jawaban	Klasifikasi Penilaian Kelayakan
>3,25 s/d 4	Sangat Layak
>2,5 s/d 3,25	Layak
>1,75 s/d 2,5	Tidak layak
1,0-1,75	Sangat tidak layak

1) Hasil Penilaian oleh Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian pengembangan media ini yaitu Suraswati GS, S.Pd yang merupakan guru mata pelajaran Ekonomi SMA Negeri 9 Yogyakarta dan Barkah Lestari yang merupakan dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta dan pertimbangan guru sebagai validator materi dipertimbangkan dalam kemampuan terhadap materi. Ahli materi menilai aspek materi yang dimuat di dalam media pembelajaran video dengan memberikan penilaian, kritik dan saran.

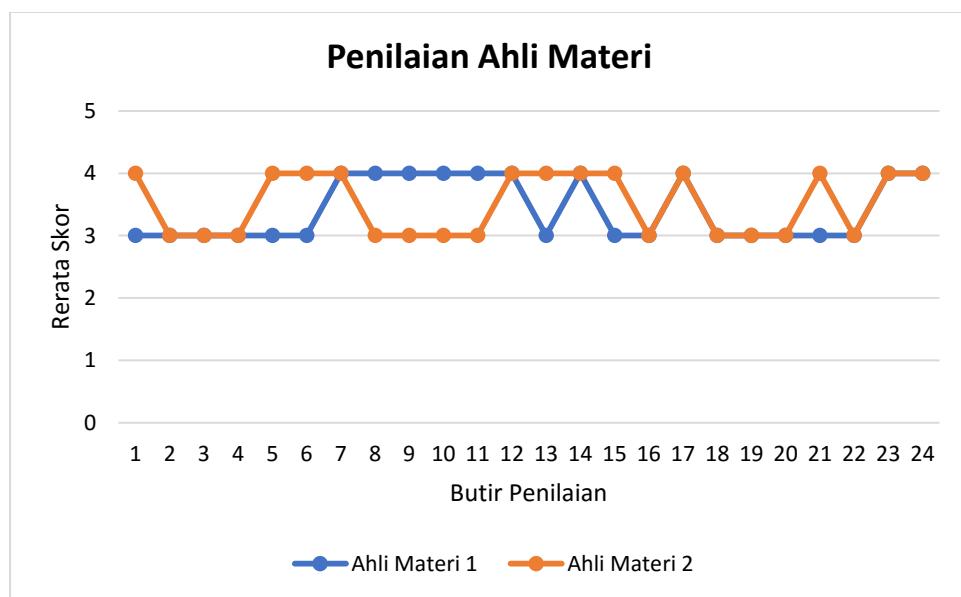
Validasi yang dilakukan ahli materi digunakan untuk menilai materi yang disusun dalam Media Pembelajaran Video Ekonomi.. Penilaian dilakukan dengan menunjukkan Media Pembelajaran Video Ekonomi, RPP, Silabus, soal beserta materinya dalam video lalu memberikan angket. Hasil validasi ahli materi dapat dilihat di lampiran 2.1. Berikut ini adalah hasil penilaian

kelayakan media pembelajaran dari pandangan materi secara keseluruhan:

Tabel 20. Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi

Keterangan	Skor	
	Ahli Materi 1	Ahli Materi 2
Jumlah Total Penilaian	82	84
Rerata	3,47	3,5
Skor Validasi		3,45
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel 13 diatas dapat diperoleh kesimpulan bahwa aspek yang terkandung dalam materi di media pembelajaran video ekonomi diperoleh angka 3,470 atau 87 poin termasuk dalam kategori “Sangat layak”. Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui penilaian aspek relevansi materi pada diagram:



Gambar 5. Diagram Penilaian Ahli Materi

2) Hasil Penilaian oleh Ahli Media

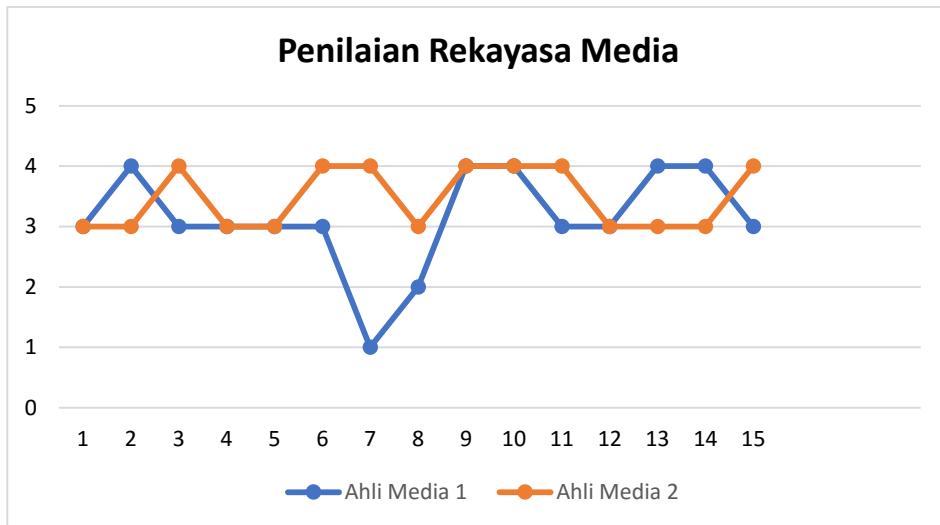
Ahli media dalam penelitian pengembangan media ini yaitu Tejo Nurseto, M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi UNY dan Sasky Dwi Kisanto, S.T. praktisi media dari Universitas Negeri Malang. Ahli media menilai aspek media yang dimuat di dalam media pembelajaran video yang menekankan pada aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual, dan aspek desain pembelajaran yang dikembangkan. Hasil validasi ahli media dapat dilihat di lampiran 2.3.

Data penilaian media yang diperoleh dari ahli media. Berdasarkan tabel 19 diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh rerata skor 3,3 dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian media dilihat dari 3 aspek yaitu rekayasa media, komunikasi visual dan desain pembelajaran. Adapun hasil penilaian tiap aspek disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:

Tabel 21. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Rekayasa Media

Keterangan	Skor	
	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Jumlah Total Penilaian	47	52
Rerata	3,13	3,46
Skor Validasi	3,3	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui penilaian aspek rekayasa media oleh dua orang ahli media pada diagram:



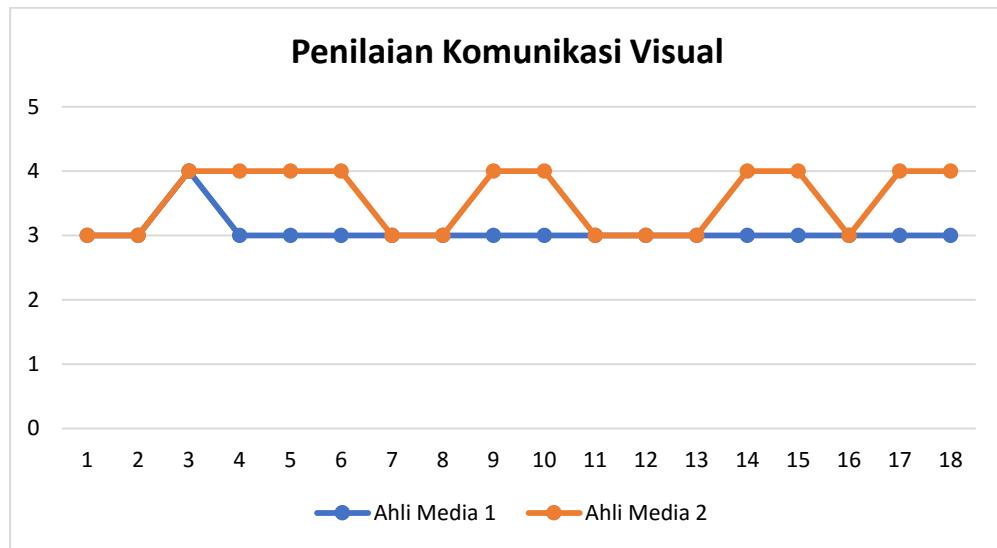
Gambar 6. Diagram Penilaian Rekayasa Media

Pada diagram diatas bahwa dari 15 butir penilaian terdapat 2 butir penilaian yang mendapatkan penilaian terendah dibandingkan butir penilaian yang lain. Butir penilaian tersebut penggunaan penunujuk media video dan kemudahan penggunaan siswa dalam menggunakan media video secara mandiri. Sedangkan butir penilaian lain memperoleh rerata skor 3,00 yang masuk kategori “Baik” dan 4,00 yang masuk kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa aspek rekaya media dinilai “Sangat Layak” untuk pengembangan media. Tidak hanya aspek rekaya media saja yang dinilai tetapi aspek komunikasi visual juga dinilai yang disajikan sebagai berikut:

Tabel 22. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Komunikasi Visual

Keterangan	Skor	
	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Jumlah Total Penilaian	55	63
Rerata	3,05	3,5
Skor Validasi	3,27	
Kriteria	Sangat Layak	

Adapun rincian penilaian rinci aspek komunikasi visual oleh dua orang ahli media pada diagram:



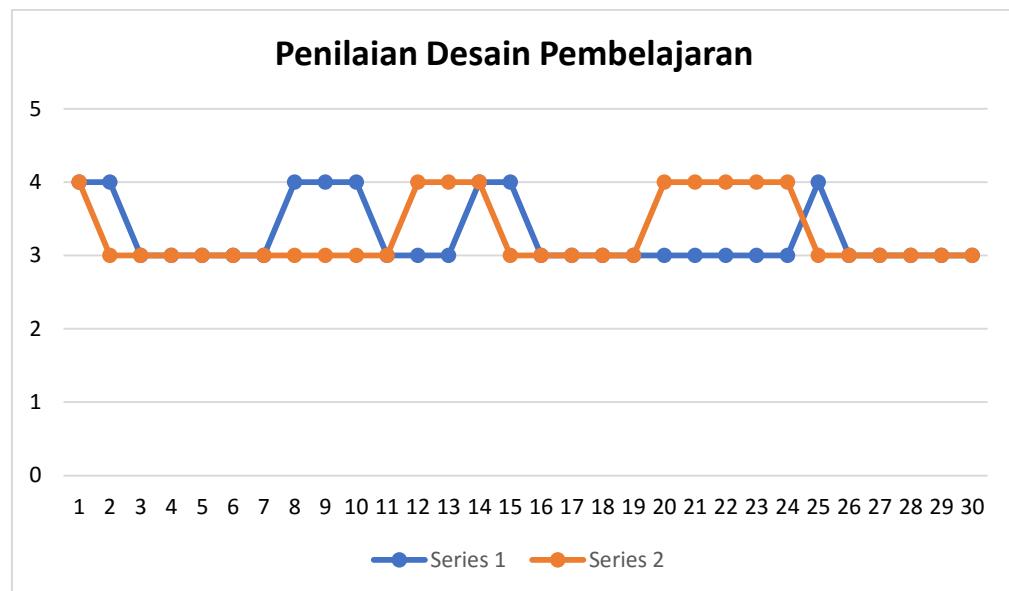
Gambar 6. Diagram Penilaian Komunikasi Visual

Pada diagram diatas dapat dilihat bahwa dari 18 butir penilaian rekayasa media terdapat 17 butir penilaian yang mendapatkan penilaian sama yaitu rerata skor 3,00 atau kategori “Baik”. Sedangkan hanya 1 butir penilaian di nomor 3 sejumlah skor rerata 4,00 atau kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa aspek rekaya media dari 2 ahli media dengan total rerata 3,27 dinilai “Sangat Layak” untuk pengembangan media. Tidak hanya aspek rekayasa media dan aspek komunikasi visual saja yang dinilai tetapi aspek desain pembelajaran juga dinilai yang disajikan dalam diagram sebagai berikut:

Tabel 23. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Aspek Desain Pembelajaran

Keterangan	Skor	
	Ahli Media 1	Ahli Media 2
Jumlah Total Penilaian	98	98
Rerata	3,26	3,26
Skor Validasi	3,26	
Kriteria	Sangat Layak	

Adapun rincian penilaian rinci aspek desain pembelajaran oleh dua orang ahli media pada diagram:



Gambar 8. Diagram Penilaian Desain Pembelajaran

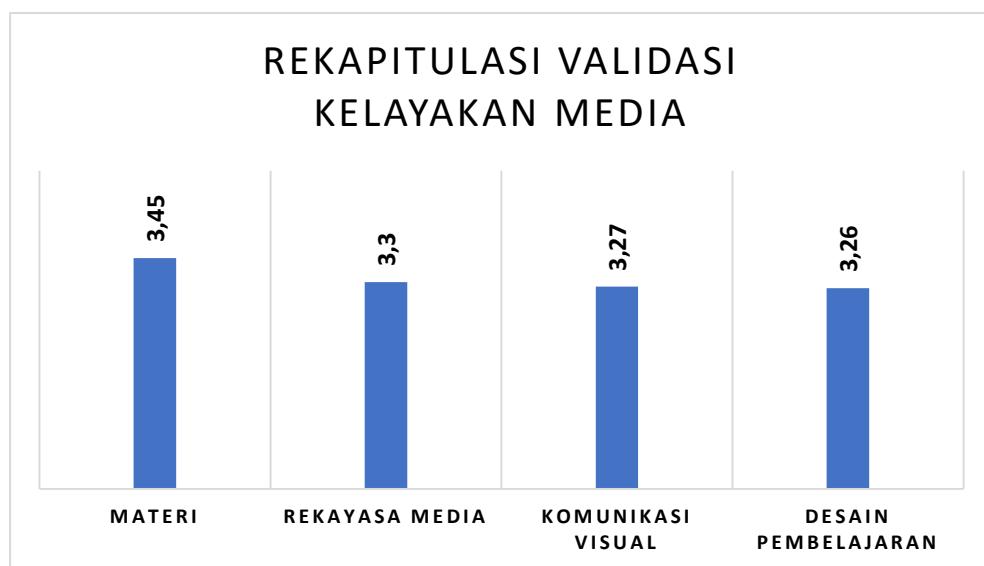
Diagram diatas menunjukkan bervariasi penilaian tentang desain pembelajaran dari ahli media. Dari 30 butir penilaian ada 7 butir penilaian dengan rerata skor 4,00 atau “Sangat Baik” dan 13 butir penilaian dengan rerata skor 3,00 atau “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa aspek rekayasa media dinilai “Sangat Layak” untuk pengembangan media. Ketiga aspek penilaian media tersebut

dirangkum menjadi satu dalam penilaian yang disajikan dalam tabel data sebagai berikut:

Tabel 24. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No.	Indikator	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	Rekayasa Media	3,3	Sangat Layak
2	Komunikasi Visual	3,27	Sangat Layak
3	Desain Pembelajaran	3,26	Sangat Layak
Total		3,27	Sangat Layak

Uji kelayakan media pembelajaran dari 3 aspek penilaian yaitu rekayasa media, komunikasi visual dan desain pembelajaran oleh ahli media rata-rata skor 3,27 berdasarkan indikator media sehingga masuk dalam kriteria sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang layak digunakan dapat membantu ketercapainya tujuan pembelajaran sehingga hasil belajar berupa prestasi belajar siswa dan minat belajar siswa dapat meningkat. Berikut ini hasil validasi keseluruhan ahli disajikan dalam diagram batang:



Gambar 9. Validasi Media Pembelajaran Video Ekonomi oleh Para Ahli

3) Data Revisi Ahli

Data revisi berupa revisi oleh ahli materi dan ahli media.

Berikut revisi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media:

a) Revisi Ahli Materi

Ahli materi memberikan koreksi penambahan isi materi dalam media pembelajaran media video yaitu penambahan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran video ekonomi.

b) Revisi Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media, media pembelajaran video ekonomi layak digunakan dengan revisi. Sesuai saran oleh ahli media maka media video direvisi sesuai saran yang diberikan. Berikut hasil revisi media pembelajaran video ekonomi:

Tabel 25. Revisi Ahli Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
INDIKATOR KEBERHASILAN	INDIKATOR KEBERHASILAN
Slide bagian indikator keberhasilan menggunakan huruf <i>Sunsharif</i>	Slide bagian indikator keberhasilan menggunakan huruf <i>Arial</i> .
 3.8.1 Mendeskripsikan pengertian BUMN  3.8.2 Mendeskripsikan tujuan BUMN  3.8.3 Mendeskripsikan ciri-ciri BUMN  3.8.4 Menggolongkan jenis BUMN  3.8.5 Memahami peranan BUMN dalam perekonomian Indonesia	 3.8.1 Mendeskripsikan pengertian BUMN  3.8.2 Mendeskripsikan tujuan BUMN  3.8.3 Mendeskripsikan ciri-ciri BUMN  3.8.4 Menggolongkan jenis BUMN  3.8.5 Memahami peranan BUMN dalam perekonomian Indonesia
Video profil Badan Usaha Milik Negara terlalu panjang durasinya dan harus dipersingkat.	Video profil Badan Usaha Milik Negara sudah diedit durasinya.

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Slide ciri-ciri Persero diletakkan setelah video contoh Profil Perusahaan berbentuk Persero.	Slide ciri-ciri Persero sudah diletakkan setelah contoh Profil Perusahaan berbentuk Persero.
Slide ciri-ciri Perum diletakkan setelah video contoh Profil Perusahaan berbentuk Perum.	Slide ciri-ciri Perum sudah diletakkan setelah contoh Profil Perusahaan berbentuk Perum.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk media. Tahap ini juga untuk meneliti salah satu Pada tahap ini produk akan diujicobakan pada Penelitian Tindakan Kelas secara 2 siklus.

1) Penelitian Tindakan Kelas Siklus 1

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan selama 1 kali pertemuan pada Kamis, 30 Maret 2017 jam ke keempat sampai keenam dengan materi Badan Usaha Milik Negara. Pada penelitian ini terdapat beberapa tahap yaitu:

a) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti adalah berdiskusi dengan guru mengungkapkan permasalahan yang ada di kelas X IPA 2 terkait prestasi belajar Ekonomi dan terjadi kesepakatan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas siklus I dengan tahap perencanaan: Menyiapkan silabus pembelajaran ekonomi dari Kementerian Pendidikan Republik Indonesia untuk persiapan pembelajaran di kelas, menyusun

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kompetensi dasar Badan Usaha dengan materi Badan Usaha Milik Negara berdasarkan silabus agar dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar. RPP siklus I materi Badan Usaha Milik Negara dapat dilihat pada lampiran 4.1, Mempersiapkan materi dan sumber bahan ajar materi Badan Usaha Milik Negara yang akan digunakan untuk mengajar yang bersumber dari buku, membuat soal latihan berupa *pre test* dan *post test* beserta kunci jawaban. Soal ini digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa untuk prestasi belajar siswa yang terdiri dari 20 pilihan ganda. Soal siklus I beserta kunci jawaban dapat dilihat di lampiran 4.4.

Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah mempersiapkan media pembelajaran berupa media video. Media ini telah divalidasi sebelumnya oleh validator ahli materi dan ahli media dan dinyatakan layak diimplementasikan. Membuat catatan lapangan yang digunakan untuk menuliskan deskripsi data tambahan selama kegiatan penelitian tindakan kelas berlangsung. Lembar catatan lapangan siklus I selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.6, Konsultasi dengan guru terkait persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang akan dilakukan

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan 1 kali pertemuan selama 3 jam pelajaran pada hari Kamis, 30 Maret 2017 jam ke empat sampai ke enam bantuan media pembelajaran berupa video materi Badan Usaha Milik Negara yang dikembangkan sendiri oleh peneliti. Pada tahap ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pelaksanaan pembelajaran tersebut diuraikan dalam *vignette* sebagai berikut:

**VIGNETTE PROSES PEMBELAJARAN EKONOMI DENGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
SIKLUS I**

Hari/Tanggal : Kamis, 30 Maret 2017

Pukul : 09.30 – 12.00 WIB

Materi : Badan Usaha Milik Negara

Jumlah Siswa : 32

Catatan :

Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 09.45 WIB. Seharusnya kegiatan pembelajaran dimulai pada 09.30 WIB. Akan tetapi pada jam pelajaran pertama sampai ketiga dalam agama dan ada beberapa siswa beragama non muslim yang melakukan pembelajaran di luar kelas. Pada pertemuan kali ini ada 32 siswa yang mengikuti. Guru membuka pelajaran dengan memberikan penjelasan kompetensi dasar tujuan pembelajaran serta menjelaskan Badan Usaha yang ada di sekitar kehidupan sehari-hari.

Guru mulai menjelaskan Badan Usaha terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam Badan Usaha Milik Negara dengan cara ceramah dengan menampilkan media pembelajaran ekonomi berbasis video. Pada saat guru menjelaskan, beberapa siswa asyik mengobrol dan tidak memperhatikan. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan video, guru memberikan soal *post test* untuk penilaian siklus pertama yang dilakukan. Siswa banyak yang menganggap remeh soal karena tidak akan masuk raport dan hanya

dijadikan hasil penelitian. Terdapat juga barisan belakang kelas terlihat bermain *gagdet* saat mengerjakan post test sebanyak 4 orang yaitu Mikail, Ahsan, Vensky dan Bima. Pelaksanaan pembelajaran di kelas menjadi tidak kondusif.

Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I dapat di lampiran 4.1. dan diuraikan sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan sapa. Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran, kemudian melakukan presensi siswa dalam pembelajaran kelas. Guru melakukan apresepsi dengan menanyakan keadaan siswa dan memaparkan sedikit gambaran materi yang akan dipelajari hari ini.

Guru mempersiapkan media pembelajaran video sambil menjelaskan mengenai metode pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis video lalu memaparkan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan kepada siswa.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan metode *Saintifik Learning* yaitu:

(a) Mengamati

1.1. Siswa mengamati video Badan Usaha Milik Negara.

1.2.Siswa menggali informasi dari video pembelajaran yang berlangsung di kelas.

1.3.Siswa menganalisis jenis perusahaan Badan Usaha Milik Negara.

(b) Menanya

Siswa diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan Badan Usaha Milik Negara yang telah disampaikan.

(c) Mengumpulkan informasi

Selama kegiatan berlangsung siswa dapat menyampaikan pemikiran dalam menyelesaikan pertanyaan.

(d) Mengasosiasi

Siswa menggali informasi dan membuat kesimpulan dari video Badan Usaha Milik Negara.

(e) Mengomunikasikan

Siswa memberikan tanggapan dari pertanyaan guru tentang Badan Usaha Milik Negara.

3) Penutup

Guru membacakan rangkuman materi dan kemudian guru akan membagikan *post test* pertama untuk mengetahui hasil dari pembelajaran Badan Usaha Milik Negara.

c) Tahap Pengamatan

Pada saat pelaksanaan pembelajaran ada 23 siswa aktif memperhatikan media pembelajaran video. Kegiatan pengamatan

ini bertujuan untuk mengetahui penilaian prestasi belajar ekonomi. Berikut data hasil penilaian pada siklus I.

Tabel 26. Hasil *Post Test* Siklus 1

No.	Keterangan	Post Test	
		Frekuensi	Persentase
1.	$N \leq 75$	12	38%
2.	$N \geq 75$	20	62%
Jumlah		32	100%

Adapun tabel hasil *post test* dapat dilihat dalam diagram berikut ini:

Gambar 10. Diagram Hasil *Post Test* Siklus I.



Pada siklus I hasil *post test* menunjukkan hanya 20 siswa atau 62% yang lulus sesuai sedangkan yang tidak lulus dengan kriteria KKM sebanyak 12 siswa atau 38%. Pada siklus I ini diketahui jumlah siswa yang tuntas KKM belum mencapai 75%. Selain dari hasil post test siklus I yang rendah, hasil observasi minat siklus I juga masih kategori rendah. Hasil observasi minat belajar ekonomi siswa pada siklus I belum terpenuhi karena masih ada 6 orang yang masih belum mencapai KKM. Berikut hasil observasi minat belajar siswa pada siklus I:

Tabel 27. Hasil Observasi Minat Belajar Siswa pada Siklus I

Kriteria	Jumlah	Persentase
Tinggi	10	31,25%
Sedang	16	50%
Rendah	6	18,75%
Jumlah	32	100%

Berdasarkan hasil observasi minat belajar siswa pada siklus I menunjukkan bahwa dari 32 siswa yang mengikuti pembelajaran ekonomi pada siklus I terdapat 6 orang yang masuk di kriteria rendah, sedangkan kriteria tinggi hanya mencapai 31,25% atau 10 orang. Secara umum hasil observasi belum mencapai target ketuntasan 75%.

d) Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, peneliti berdiskusi dengan guru terkait implementasi media pembelajaran video ekonomi. Berikut hasil diskusi peneliti dengan guru:

- (1) Pembelajaran yang berlangsung di kelas cukup teratur, siswa memperhatikan penjelasan guru. Namun beberapa siswa masih terlihat mengantuk, main telepon genggam dan berbicara dengan temannya ketika guru sedang menjelaskan materi pelajaran
- (2) Metode mengajar yang digunakan oleh peneliti dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa masih menggunakan ceramah dan belum adanya interaktif dari peneliti kepada siswa.
- (3) Prestasi belajar siswa masih rendah dengan ditunjukkan siswa yang mencapai KKM belum ada 75%, hal ini

dikarenakan siswa belum sepenuhnya paham dengan pembelajaran dan kurang aktif selama pembelajaran.

(4) Sikap siswa yang cenderung menyepelekan pelaksanaan tes, karena mereka berpikir hanya kegiatan tes untuk penelitian mahasiswa dan tidak mempengaruhi nilai mereka di rapor.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siklus I, maka peneliti bersama guru merencanakan perbaikan untuk pelaksanaan siklus II dengan cara:

(1) Guru menekankan bahwa pembelajaran lebih interaktif secara pembelajaran ceramah kolaborasi video agar keberhasilan individu menjadi kunci keberhasilan dalam nilai *post test*.

(2) Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk memahami video yang diberikan dan bertanya ketika belum paham. Guru juga memberikan motivasi agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran.

2) Penelitian Tindakan Kelas Siklus 2

Berdasarkan hasil refleksi Penelitian Tindakan Kelas di siklus I, dilakukan perbaikan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan selama 1 kali pertemuan pada jam ke keempat sampai keenam dengan materi Badan Usaha Milik Negara. Pada penelitian ini terdapat beberapa tahap yaitu:

a) Tahap Perencanaan

Berdasarkan Penelitian Siklus I bahwa prestasi belajar siswa belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Oleh karena itu dilakukan kembali implementasi media pembelajaran media video ekonomi. Pada tahap perencanaan hal yang dilakukan sebagai berikut:

- (1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II agar dapat digunakan guru sebagai pedoman dalam mengajar. RPP Siklus II dapat dilihat lampiran 4.2.
- (2) Mempersiapkan materi dan media pembelajaran video ekonomi yang sudah revisi untuk digunakan dalam mengajar.
- (3) Membuat soal *post test* siklus II beserta kunci jawaban. Soal ini digunakan untuk mengukur aspek kognitif siswa yaitu prestasi belajar siswa. Soal siklus II beserta kunci jawaban dapat dilihat di lampiran 4.7.
- (4) Membuat catatan lapangan untuk menuliskan berita acara yang dapat digunakan untuk data tambahan selama kegiatan penelitian berlangsung. Lembar catatan lapangan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4.9
- (5) Konsultasi dengan guru terkait persiapan dan pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan.

b) Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan implementasi dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat. Pada tahap ini dilakukan 1 kali pertemuan selama 3 jam pelajaran pada hari Kamis, 6 April 2017 jam ke empat sampai ke enam bantuan media pembelajaran berupa video materi Badan Usaha Milik Negara yang dikembangkan sendiri oleh peneliti. Pada tahap ini terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat diuraikan dalam *vignette* sebagai berikut:

**VIGNETTE PROSES PEMBELAJARAN EKONOMI DENGAN
MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
SIKLUS II**

Hari/Tanggal : Kamis, 6 April 2017
Pukul : 09.30 – 12.00 WIB
Materi : Badan Usaha Milik Negara
Jumlah Siswa : 32
Catatan :

Kegiatan pembelajaran dimulai pukul 09.30 WIB, pada siklus II ini jumlah siswa yang hadir yaitu 32 siswa. Guru membuka pelajaran kemudian dilanjutkan dengan doa, penjelasan kompetensi dasar, dan lainnya sebelum menginjak ke materi inti. Guru mulai menjelaskan Badan Usaha terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam Badan Usaha Milik Negara dengan cara pemberian lempar-jtanya jawab antar teman agar lebih interaktif. Pembelajaran pada siklus II lebih difokuskan penggunaan video dengan interaksi interaktif sehingga membuat siswa lebih fokus dalam belajar. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan video, guru memberikan soal *post test* untuk penilaian siklus pertama yang dilakukan. Siswa yang masih bingung juga aktif berdiskusi dengan temannya dan tidak ada yang terlihat bermain *gadget*, maupun mengobrol sendiri. Semua siswa nampak bersemangat dalam pembelajaran.

Secara lebih jelas, pelaksanaan pembelajaran pada siklus II diuraikan menjadi sebagai berikut:

1) Pendahuluan

Guru membuka pelajaran dengan memberi salam dan doa. Kemudian melakukan presensi siswa dalam pembelajaran kelas. Guru melakukan apresiasi dengan menanyakan keadaan siswa dan memaparkan sedikit gambaran materi yang akan dipelajari hari ini.

Guru mempersiapkan media pembelajaran video sambil menjelaskan mengenai metode pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis video lalu memaparkan kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan kepada siswa.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pembelajaran dengan menggunakan metode *Saintifik Learning* yaitu:

(a) Mengamati

1.1.Siswa mengamati video Badan Usaha Milik Negara.

1.2.Siswa menggali informasi dari video pembelajaran yang berlangsung di kelas.

1.3.Siswa menganalisis jenis perusahaan Badan Usaha Milik Negara.

(b) Menanya

Siswa diberi kesempatan bertanya berkaitan dengan Badan Usaha Milik Negara yang telah disampaikan.

(c) Mengumpulkan informasi

Selama kegiatan berlangsung siswa dapat menyampaikan pemikiran dalam menyelesaikan pertanyaan.

(d) Mengasosiasi

Siswa menggali informasi dan membuat kesimpulan dari video Badan Usaha Milik Negara.

(e) Mengomunikasikan

Siswa memberikan tanggapan dari pertanyaan guru tentang Badan Usaha Milik Negara.

3) Penutup

Guru membacakan rangkuman materi yang sudah dipelajari hari dan kemudian guru akan membagikan *post test* kedua untuk mengetahui hasil dari pembelajaran Badan Usaha Milik Negara.

c) Tahap Pengamatan

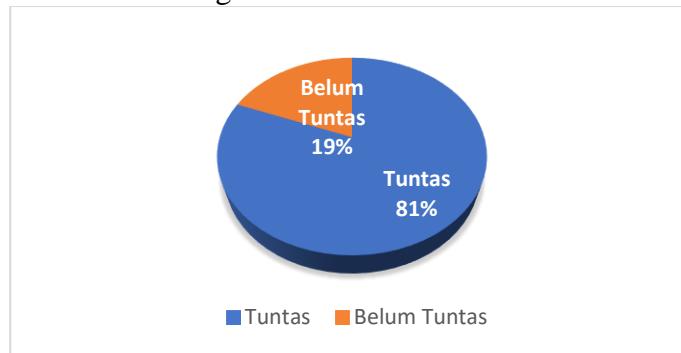
Tahap pengamatan dilaksanakan pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas X IPA 2. Data yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran siklus II adalah data prestasi belajar siswa yang dilihat dari nilai *post test* siswa. Berikut data prestasi belajar yang dicapai oleh siswa kelas X IPA 2 dalam pembelajaran siklus II:

Tabel 28. Hasil *Post Test* Siklus II

No.	Keterangan	<i>Post Test</i>	
		Frekuensi	Persentase
1.	$N \leq 75$	6	19%
2.	$N \geq 75$	26	81%
Jumlah		32	100%

Adapun tabel *post test* dapat dilihat dalam diagram berikut ini:

Gambar 11. Diagram Hasil *Post Test* Siklus II



Pada siklus I hasil *post test* menunjukkan peningkatan ketuntasan nilai minimum sejumlah 26 siswa atau 81% yang lulus sesuai sedangkan yang tidak lulus dengan kriteria KKM sebanyak 6 siswa atau 19%. Tidak hanya penilaian kognitif yang meningkat tetapi penilaian aktivitas siswa dalam prestasi belajar juga mengalami peningkatan. Observasi pengamatan dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses kegiatan belajar mengajar siklus II berlangsung sebagai berikut:

Tabel 29. Hasil Observasi Minat Siklus II

Kriteria	Jumlah	Persentase
Tinggi	28	87,5%
Sedang	4	12,5
Rendah	0	0
Jumlah	32	100%

Dengan demikian pada siklus II ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikatakan berhasil dimana minimal 75% siswa dalam kelas tuntas KKM. Oleh karena itu implementasi media pembelajaran ekonomi berbasis video telah berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa sehingga penelitian dicukupkan pada siklus II.

d) Tahap Refleksi

Hasil penelitian pada siklus II telah menunjukkan kenaikan prestasi belajar siswa. Berdasarkan hasil *post test* menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus II siswa telah mengikuti pembelajaran ekonomi dengan baik. Berdasarkan pengamatan siswa lebih aktif dalam pembelajaran dan ketika siswa kesulitan tidak malu bertanya. Berdasarkan hasil diskusi peneliti dengan guru Ekonomi, upaya perbaikan pada siklus II secara umum telah berhasil, oleh karena itu, penelitian dengan menggunakan media pembelajaran video ekonomi ini dicukupkan sampai dengan siklus II.

e. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Tahap evaluasi yang merupakan tahap akhir dari model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi penggunaan Media Pembelajaran Video Ekonomi dalam meningkatkan minat belajar siswa. Minat belajar merupakan salah satu variabel dalam penelitian dan pengembangan ini. Angket minat belajar berisikan 28 butir pertanyaan valid dengan rincian 25 pertanyaan positif dan 3

pertanyaan negatif. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,940 dengan kriteria Reliabilitas instrumen $\geq 0,70$.

Ketercepatian dari tujuan pengembangan produk diketahui dengan mengukur apa yang telah diperoleh oleh siswa. Setelah produk media pembelajaran video ekonomi dikatakan sangat layak, dilakukan pengukuran peningkatan minat belajar siswa. Pengisian angket dilakukan 2 kali yaitu sebelum pelaksanaan pembelajaran ekonomi berbasis media pembelajaran video (pra) dan setelah dilaksanakan pembelajaran ekonomi berbasis media pembelajaran video (post). Hasil penilaian minat peserta didik pada sebelum pembelajaran (pra) dapat dilihat pada lampiran 3.2.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif media pembelajaran ekonomi berbasis video terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil ini terlihat dari tabel identifikasi kategori variabel minat belajar sebelum menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video berikut ini:

Tabel 30. Identifikasi Kategori Variabel Minat Belajar Pra Media

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	91 – 112	0	0%	Sangat Tinggi
2.	71 – 90	19	59,375%	Tinggi
3.	49 – 70	13	40,625%	Rendah
4.	28 - 48	0	0	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

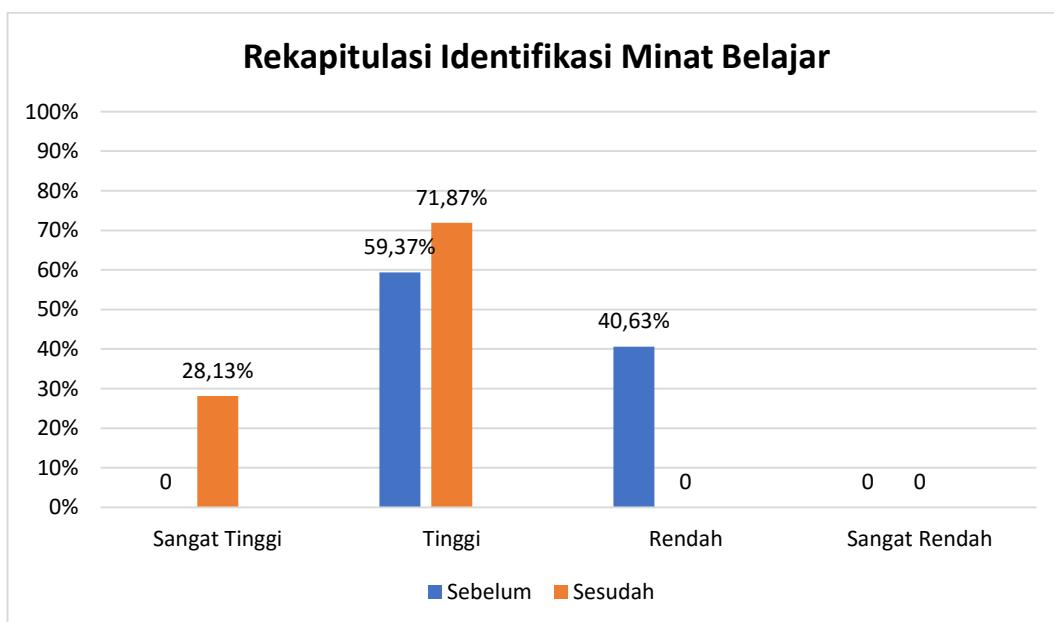
Dari penelitian minat sebelum menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video terlihat bahwa kategori rendah berada 90,62% dengan jumlah 29 orang. Terdapat 2 orang berada di

kategori paling bawah yaitu sangat rendah dengan persentase 6,25% karena kondisi rendah minat belajar ini yang menyebabkan peneliti ingin meningkatkan tingkat minat belajar siswa. Hasil ini terlihat dari tabel identifikasi kategori variabel minat belajar setelah menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video berikut:

Tabel 31. Identifikasi Kategori Variabel Minat Belajar *Post Media*

No.	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
1.	91 – 112	9	28,13%	Sangat Tinggi
2.	71 – 90	23	71,87%	Tinggi
3.	49 – 70	0	0	Rendah
4.	28 - 48	0	0	Sangat Rendah
Jumlah		32	100%	

Adapun rekapitulasi identifikasi minat belajar dalam bentuk diagram berikut ini:



Gambar 12. Diagram Rekapitulasi Identifikasi Variabel Minat Belajar

Tabel hasil analisis data di atas menunjukkan bahwa minat belajar ada berada di kategori tinggi dengan persentase 31,25% atau 10

orang sehingga hal tersebut membuktikan hasil penelitian ini bahwa minat belajar memiliki pengaruh yang positif dan adanya peningkatan terhadap minat belajar. Hasil tersebut sesuai dengan teori yang diungkapkan oleh Sudaryono (2013:90) yaitu dengan minat belajar siswa yang tinggi maka akan membuat siswa menjadi bersemangat, fokus dan rajin dalam kegiatan pembelajaran. Keadaan siswa yang bersemangat, fokus dan rajin akan meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

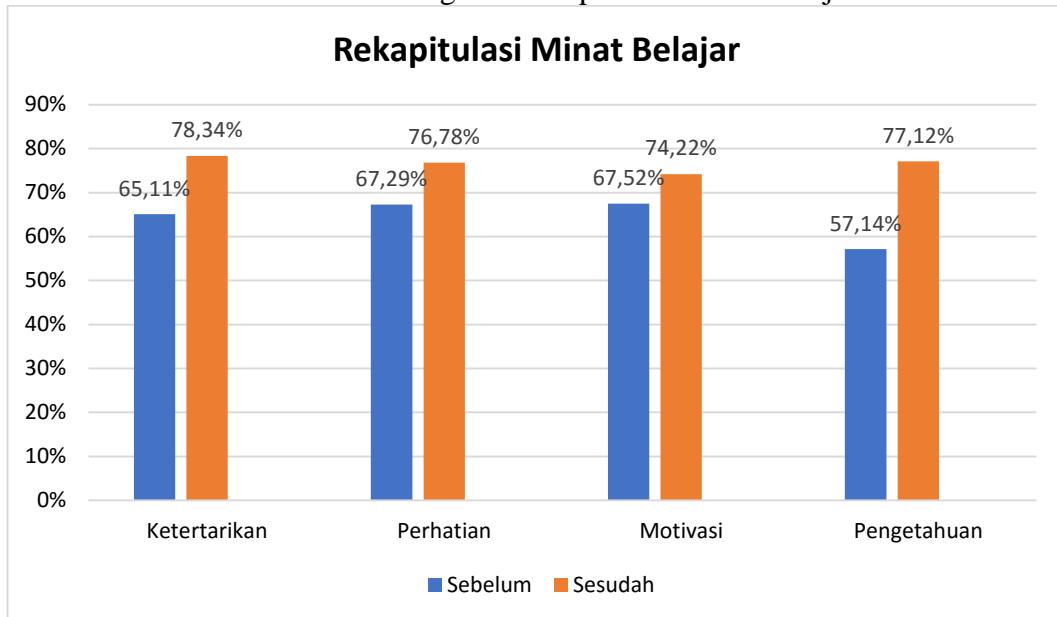
Penilaian minat belajar siswa dalam media pembelajaran video yang menekankan pada aspek ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Berikut ini adalah hasil minat belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran video dalam secara keseluruhan aspek:

Tabel 32. Rekapitulasi Hasil Angket Minat Belajar

Indikator Minat Belajar	Sebelum		Sesudah		Peningkatan (%)
	Jumlah	%	Jumlah	%	
Ketertarikan dalam belajar	587	65,11	702	78,34	12,83
Perhatian dalam belajar	603	67,29	688	76,78	9,49
Motivasi belajar	605	67,52	665	74,22	6,7
Pengetahuan	512	57,14	691	77,12	19,98
Jumlah	2307	64,36	2746	76,61	12,25

Adapun tabel rekapitulasi hasil angket minat belajar dapat dilihat dalam diagram berikut ini:

Gambar 13. Diagram Rekapitulasi Minat Belajar



Gambar diagram tersebut menunjukkan bahwa minat belajar ekonomi siswa telah mengalami kenaikan pada semua indikator. Penilaian minat belajar siswa pada penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dianalisis dan dibandingkan antara *pra* dan *post* untuk mengetahui peningkatannya yang dapat dijelaskan berikut:

a) Ketertarikan dalam belajar

Peningkatan terbesar dalam minat belajar terdapat pada indikator ketertarikan dalam belajar dengan jumlah kenaikan 8,93%. Pada indikator ini meliputi butir kuisioner nomor 1, 5, 12, 21, 25 dan 26 mengalami peningkatan dari *pra* ke *post*. Pada *pra* media indikator ini memperoleh total skor 589 dengan persentase 65,73% dan pada *post* media meningkat menjadi 691 dengan

persentase 77,12%. Berikut rekapitulasi skor kuisioner pada indikator ketertarikan dalam belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 33. Skor Kuisioner Indikator Ketertarikan dalam Belajar

No. Soal	Jumlah Skor	
	Pra	Post
1	73	93
5	88	99
12	81	93
21	89	101
22	90	106
25	85	109
27	81	101
Jumlah	587	702
Persentase	65,51%	78,34%
Keterangan	Kenaikan 12,83%	

Pada indikator ketertarikan dalam belajar, siswa yang sebelumnya tidak tertarik belajar ekonomi menjadi tertarik belajar setelah diterapkan media pembelajaran ekonomi berbasis video sehingga mengalami peningkatan besar.

b) Perhatian dalam belajar

Pada indikator perhatian dalam belajar yang meliputi butir kuisioner nomor 3, 4, 14,17, 20, 23,dan 26 mengalami peningkatan dengan perolehan skor pra sebesar 609 atau persentase 67,96% ke skor post sebesar 681 atau persentase 76,00% dengan jumlah peningkatan sebesar 8,04%. Berikut rekapitulasi skor kuisioner pada indikator perhatian dalam belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 34. Skor Kuisioner Indikator Perhatian dalam Belajar

No. Soal	Jumlah Skor	
	Pra	Post
3	87	87
4	86	99
14	69	89
17	85	95
20	92	103
23	90	108
26	94	107
Jumlah	609	688
Persentase	67,29%	76,78%
Keterangan	Kenaikan 9,49%	

c) Motivasi belajar

Indikator motivasi belajar mengalami peningkatan terendah dengan persentasi 6,14% pada butir soal 2, 7, 8, 9, 10, 15, dan 16. Pada pra media memperoleh total skor 608 atau persentase 67,85% terbilang tinggi dan peningkatan pada post media sejumlah 663 atau 73,99. Peningkatan rendah dikarenakan siswa ada yang enggan memberikan keaktifan dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video. Berikut rekapitulasi skor kuisioner indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 35. Skor Kuisioner Indikator Motivasi Belajar

No. Soal	Jumlah Skor	
	Pra	Post
2	79	95
7	83	100
8	85	100
9	86	97
10	98	85
15	87	92
16	90	96
Jumlah	608	665
Persentase	67,52%	74,22%
Keterangan	Kenaikan 6,7%	

d) Pengetahuan

Pada indikator pengetahuan butir kuisioner nomor 6, 11, 13, 18, 19, 24, dan 28 mengalami peningkatan dengan perolehan skor pra sebesar 608 atau persentase 67,85% ke skor *post* sebesar 671 atau persentase 74,88% dengan peningkatan sebesar 7,03%. Berikut rekapitulasi skor kuisioner perhatian dalam belajar adalah sebagai berikut:

Tabel 36. Skor Kuisioner Indikator Pengetahuan

No. Soal	Jumlah Skor	
	Pra	Post
6	94	97
11	86	104
13	84	95
18	83	91
19	83	100
24	85	104
28	82	100
Jumlah	512	691
Persentase	57,14%	77,12%
Keterangan	Kenaikan 19,98%	

Berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah, penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis video efektif mampu meningkatkan minat belajar siswa dengan kenaikan total 8,15%.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Video Ekonomi

Pengembangan media pembelajaran video ekonomi terdiri dari 5 tahap ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Impementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahap awal dilakukan untuk menemukan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ekonomi SMA Negeri 9 Yogyakarta.

Analisis dimulai dari Analisis Kurikulum, Analisis Kebutuhan Peserta Didik, Analisis Materi Pelajaran dan Merumuskan Tujuan. Kegiatan ini dengan cara observasi dan wawancara guru ekonomi. Berdasarkan hasil pengamatan, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa. Media pembelajaran video ekonomi dapat digunakan dalam pembelajaran didalam kelas maupun belajar mandiri. Produk ini dapat digunakan mudah dan praktis yang sudah disesuaikan dengan silabus SMA Kelas X Peminatan Ekonomi Kurikulum 2013 sehingga membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Tahap selanjutnya merancang media pembelajaran video sesuai dengan materi pembelajaran yang ditetapkan oleh Dinas Pendidikan. Rancangan desain produk ini dibentuk dari membuat *outline* konten, membuat *flowchart*, membuat tampilan dan menyusun *Storyboard*. Produk akhir penelitian pengembangan (*Research and Development*) adalah media pembelajaran berbentuk Video yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mata pelajaran ekonomi kelas X.

Media pembelajaran video yang telah dirancang selanjutnya diproduksi untuk divalidasi oleh materi dan ahli media. Kegiatan validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media pembelajaran video ekonomi yang dikembangkan dan revisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh para ahli. Hasil validasi oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Aspek materi sendiri dinilai dari akurat *up to date*, kemudahan, kersionalan, essensial,

kemaknaan, keberhasilan, keseimbangan dan kepraktisan dengan total pertanyaan 24 butir. Aspek penilaian media dilihat dari 3 aspek yaitu rekayasa media, komunikasi visual dan desain pembelajaran. Adapun hasil penelitian pengembangan dari analisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 37. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Video

No.	Aspek Penilaian	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	3,45	Sangat Layak
2.	Rekayasa Media	3,3	Sangat Layak
3.	Komunikasi Visual	3,27	Sangat Layak
4.	Desain Pembelajaran	3,26	Sangat Layak

Sumber: Data pengembangan penelitian yang diolah

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, dan ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran ekonomi berbasis video merupakan media pembelajaran sangat layak untuk digunakan. Dari segi penilaian aspek materi oleh 2 ahli materi memperoleh total rerata skor 3,45 atau kategori sangat layak. Penilaian Hasil penilaian oleh ahli media, melihat aspek rekayasa media memperoleh skor rerata sebesar 3,3 yang termasuk kategori sangat layak, aspek komunikasi visual memperoleh skor rerata sebesar 3,27 yang termasuk kategori sangat layak, dan aspek desain pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 3,26 yang termasuk kategori sangat layak. Total keseluruhan uji kelayakan media pembelajaran dari ahli media mendapatkan total skor rerata 3,27 yang termasuk kategori sangat layak.

2. Media Pembelajaran Video Ekonomi dalam Meningkatkan Minat

Belajar Siswa

Setelah dikatakan layak, media pembelajaran video ekonomi selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui efektivitas dalam

peningkatan minat belajar siswa. Untuk data awal yang didapat sebelum penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis video kemudian untuk data akhirnya didapat setelah menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video. Adapun hasil penelitian pningkatan minat belajar dari analisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 38. Data Hasil Penelitian Minat Belajar

No.	Kategori	Pra		Post	
		Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	Sangat Tinggi	-	-	9	28,13%
2.	Tinggi	19	59,37%	23	71,87%
3.	Rendah	13	40,62%	-	-
4.	Sangat Rendah	-	-	-	-

Sumber: Data pengembangan penelitian yang diolah

Sesuai tabulasi data pada tabel diatas diketahui bahwa mengalami peningkatan jumlah skor minat belajar dengan awal sebesar 13 orang atau 40,62% di kategori rendah dan 19 orang atau 59,37% di kategori tinggi kemudian mengalami peningkatan skor setelah menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video sebesar 23 orang atau 71,87% di kategori tinggi dan 9 orang atau 28,13% di kategori sangat tinggi. Hasil perhitungan menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dalam penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis video sebesar 12, 25%.

Media pembelajaran ekonomi berbasis video dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor penunjang, antara lain:

- a. Media pembelajaran ekonomi berbasis video merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga media ini dapat menarik perhatian siswa.

- b. Tampilan dalam media pembelajaran video ini memiliki warna dan *backsound* yang menarik bagi siswa.
- c. Penyampaian materi dalam media ini didukung dengan interaksi guru dengan siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi,
- d. Suasana belajar saat menggunakan media ini tidak membosankan.

Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video yang telah dikembangkan melalui tahap *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluate* secara keseluruhan media pembelajaran ekonomi berbasis video ini telah mendapatkan peningkatan baik dari minat belajar siswa dalam pembelajaran.

3. Media Pembelajaran Video Ekonomi dalam Meningkatkan

Prestasi Belajar Siswa

Selain melakukan analisis peningkatan minat belajar, peneliti juga menganalisis peningkatan prestasi belajar dalam penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam penelitian tindakan kelas sebanyak 2 siklus. Dalam siklus I, hasil *post test* menunjukkan dari 32 siswa hanya 20 orang atau 62% yang lulus KKM dan sedangkan sebanyak 12 orang atau 38% tidak mencapai nilai KKM. Kemudian dalam penelitian tindakan kelas siklus II mengalami perbaikan cara penyampaian media pembelajaran ekonomi berbasis video sehingga dalam mengalami peningkatan dalam prestasi belajar sejumlah 26 orang atau 81% lulus KKM yang ditetapkan. Dengan demikian pada siklus 2 ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikatakan telah berhasil

meningkatkan prestasi belajar ekonomi dimana minimal 75% siswa di dalam kelas tuntas KKM. Berikut ini merupakan data hasil evaluasi penelitian pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam penerapan tindakan siklus II dibandingkan dengan hasil data pra penelitian adalah

Tabel 39. Hasil Analisis Perbandingan Nilai Prestasi Belajar

No.	Nilai	Kategori	Jumlah		
			Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	85-100	Sangat Baik	3	8	12
2.	70-84	Baik	23	15	18
3.	55-69	Cukup	3	9	2
4.	40-54	Kurang	3	0	0
5.	<40	Sangat Kurang	0	0	0
Jumlah			32	32	32
Rata-Rata			74,75	75	79,68

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil dari rata-rata nilai post tes siswa di pra siklus yaitu sebesar 74,75. Sedangkan di siklus II menunjukkan rata-rata nilai tesnya meningkat setelah adanya implementasi media pembelajaran ekonomi berbasis video yaitu 79,68. Jika rata-rata nilai *post test* siklus II dibandingkan dengan pra siklus, maka rata-rata nilai mengalami peningkatan sebesar 5, 93. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran ekonomi berbasis video dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta. Peningkatan ini sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Taufik pada tahun 2014 dengan persamaan adanya peningkatan prestasi belajar dari pra siklus dengan siklus II.

D. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat keterbatasan Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video Materi Badan Usaha Milik Negara di Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta. Adapun keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini yaitu:

1. Sulitnya administrasi perijinan dalam pelaksanaan penelitian di SMA Kota Yogyakarta sehingga memperlambat proses penelitian.
2. Dari enam aspek hasil belajar yang terdiri pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan penilaian. Penelitian hanya menilai siswa dari pengetahuan, pemahaman, analisis dan penilaian saja dalam bentuk prestasi belajar siswa.
3. Penelitian ini hanya terdiri dari 2 siklus dengan 1 kali pertemuan setiap siklusnya. Hal ini memungkinkan minat dan prestasi belajar yang dicapai siswa belum menunjukkan hasil yang maksimal meskipun telah terjadi peningkatan dari siklus 1 ke siklus 2.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video melalui lima tahap yaitu:
 - a. Peneliti melakukan tahap *analysis* yang meliputi tahap analisis kurikulum, analisis kebutuhan peserta didik, analisis materi pelajaran dan merumuskan tujuan. Pada tahap *analysis* dilakukan studi pendahuluan dengan cara observasi dan wawancara. Tahap analisis kurikulum peneliti bertanya kepada wakil kepala sekolah dan guru mata pelajaran ekonomi bahwa pada tahun 2016 baru dilaksanakan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 pada kelas X dan sedangkan kelas XI serta XII tetap menggunakan KTSP. Tahap analisis selanjutnya adalah kebutuhan peserta didik. Peneliti melakukan observasi di dalam kelas dengan temuan hasil bahwa guru belum maksimal dalam penggunaan media pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket dan *powerpoint* sebagai sumber belajar. Tahap ketiga yaitu analisis materi pelajaran dengan observasi di dalam pembelajaran untuk mengetahui kesesuaian antara kurikulum, silabus dan materi. Materi yang akan disampaikan sudah sesuai dengan acuan sumber belajar yang telah ditentukan oleh kurikulum. Selanjutnya, tahap terakhir analisis adalah merumuskan tujuan. Peneliti melihat dari

kesesuaian kebutuhan siswa dengan tujuan pembelajaran untuk mengatasi permasalahan yang ada di kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta. Peneliti memutuskan untuk membuat media pembelajaran ekonomi berbasis video untuk diimplementasikan dalam pembelajaran kelas.

- b. Tahap kedua yaitu *design* dengan kegiatan tahap pengumpulan data dan materi untuk pembuatan *outline* konten, pembuatan *flowchart*, *storyboard*, dan media video. Peneliti mengumpulkan informasi yang menunjang dalam pengembangan media pembelajaran video dengan memfokuskan materi terhadap Badan Usaha Milik Negara sehingga peneliti dapat merancang *outline* konten media secara spesifikasi teknis media pembelajaran video. Selanjutnya, peneliti membuat *flowchart* untuk menggambarkan urutan tampilan media pembelajaran video yang sesuai dengan materi. Peneliti membuat desain tampilan media video dari *flowchart* untuk merancang tampilan video dalam media pembelajaran yang diperlukan agar menjadi media yang memberikan dampak positif dan menarik bagi siswa. Tahap terakhir *design* adalah membuat *storyboard* yang bertujuan mempermudah peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran. Setelah dibuatkan *storyboard* dengan aplikasi *Corel Draw X 7*, media grafis diubah menjadi media visual gerak ke dalam aplikasi *Adobe After Effect* untuk dianimasikan dan kemudian disusun melalui aplikasi editing *Windows Movie Maker*.

- c. Tahap ketiga yaitu tahap *development*, yaitu tahap penilaian dan evaluasi oleh ahli materi dan ahli media serta menganalisis hasil penilaian dan melakukan perbaikan/revisi produk untuk memperoleh produk akhir. Tahap penilaian dan evaluasi oleh dua ahli materi yaitu Suraswati GS. S.Pd dan Barkah Lestari, M.Pd dengan menilai delapan aspek penilaian materi yaitu akurat *up to date*, kemudahan, kerasionalan, essensial kemaknaan, keberhasilan, keseimbangan dan kepraktisan yang memperoleh skor rerata sebesar 3,45 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Tahap penilaian selanjutnya adalah penilaian oleh dua ahli media yaitu Sasky Dwi Kisanto, S.T dan Tejo Nurseto, M.Pd dengan menilai tiga aspek yaitu aspek rekayasa media, aspek komunikasi visual dan aspek desain pembelajaran yang memperoleh skor rerata sebesar 3,45 termasuk dalam kategori Sangat Layak. Total keseluruhan uji kelayakan media pembelajaran dari ahli media mendapatkan total skor rerata 3,27 yang termasuk kategori sangat layak.
- d. Tahap keempat yaitu tahap *implementation*, yaitu tahap pengujian media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam pembelajaran untuk mengetahui tingkat minat dan prestasi belajar siswa. Tahap implementasi media pembelajaran ekonomi berbasis video ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam satu siklus memiliki empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian yang dilaksanakan penulis sebanyak dua siklus. Dalam siklus pertama mengalami hasil prestasi

belajar yang masih rendah dengan ditunjukkan siswa yang mencapai KKM sejumlah 20 orang atau 62% sehingga peneliti melakukan perbaikan media dan metode pembelajaran untuk pelaksanaan siklus II.

II. Hasil penelitian siklus II telah menunjukkan kenaikan prestasi belajar sejumlah 26 siswa atau 81% mencapai kriteria KKM.

e. Tahap kelima yaitu *evaluate*, yaitu tahap akhir untuk mengukur peningkatan minat siswa setelah menggunakan media pembelajaran video. Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi minat belajar dengan cara kuisioner yang berisikan empat indikator minat belajar yaitu ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Hasil penelitian minat belajar sebelum menggunakan media video sejumlah 64,36% dan hasil minat belajar sesudah pembelajaran ekonomi menggunakan media video mengalami peningkatan sejumlah 12,75% menjadi 76,61%.

2. Hasil penilaian pengembangan media pembelajaran berbasis video oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian oleh ahli materi yang terdiri dari delapan aspek yaitu akurat *up to date*, kemudahan, kerasionalan, essensial kemaknaan, keberhasilan, keseimbangan dan kepraktisan. memperoleh skor rerata sebesar 3,45 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian oleh ahli media, melihat aspek rekayasa media memperoleh skor rerata sebesar 3,3 yang termasuk kategori sangat layak, aspek komunikasi visual memperoleh skor rerata sebesar 3,27 yang termasuk kategori sangat layak, dan aspek desain pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 3,26 yang termasuk kategori sangat layak.

Total keseluruhan uji kelayakan media pembelajaran dari ahli media mendapatkan total skor rerata 3,27 yang termasuk kategori sangat layak.

3. Media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam implementasi dalam pembelajaran kelas memberikan dampak peningkatan terhadap minat belajar siswa sejumlah 12,75% dari sebelum pembelajaran ekonomi menggunakan media video sejumlah 64,36% menjadi 76,61% setelah menggunakan media video sebagai media pembelajaran ekonomi.
4. Media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam implementasi dalam pembelajaran kelas memberikan dampak peningkatan terhadap prestasi belajar siswa dari *post test* siklus I yang hanya mencapai sejumlah 20 orang atau 62% yang mencapai KKM menjadi 26 siswa atau 81% mencapai kriteria KKM pada *post test* siklus II.

B. Saran

1. Bagi Sekolah

Penyediaan media pembelajaran, saran dan prasana yang memadai guna menunjang kualitas pembelajaran di sekolah.

2. Bagi Siswa

Siswa sebaiknya meningkatkan prestasi belajar ekonomi dengan menumbuhkan minat belajar di sekolah dengan dukungan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

3. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam upaya meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror R. (1993). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana Yogyakarta.
- Ahmad Rohani. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cepy Safrudin. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung: P3AI Universitas Pendidikan Indonesia.
- Dalyono. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dakir. (1978). *Perencanaan dan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Degeng. (2001). *Kumpulan Bahan Pembelajaran*. Malang: LP3 UM.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dick. W, Carey. L. Carey. J.O. (2001). *The Systematic Design of Instruction*. Addison-Wesley Educational Publisher Inc.
- Dimyati. (1989). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jakarta: Diva Press.
- Direktorat Pengelolaan Kas Negara Direktorat Jenderal Perbendaharaan Kementerian Keuangan. (2013). *Dasar-Dasar Praktek Penyusunan APBN di Indonesia*. Jakarta.
- Djaali. (2004). *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta: Jakarta.
- Djamarah. (2008). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djemari Mardapi. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Endang Mulyatiningsih. (2011). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Harjanto. (2010). *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.

- H.C. Whiterington. (1972). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Aksara Baru.
- Hardjana. (1994). *Kiat Sukses di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Masrun dan Martaniah, S.M. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Ngalim Purwanto. (2000). Psikologi Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nunuk Suryani (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Olivia. (2011). *Good Memory Building: Panduan Meningkatkan Kekuatan Bank Memori dan Konsestrasi Anak Suoaya Anak Bisa jadi Bintang Kelas*. Jakarta: PT Elex Media.
- Poerwodarminto. (1979). *Prestasi Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sardiman. (2002). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Raja Grasindo.
- Simanjuntak. (1995) *Didaktik dan Metodik*. Bandung: Tarsito.
- Singer. (1991). *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soejanto Sandjaja. (2008). *Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Minat Membaca Anak Ditinjau dari Pendidikan Stress Lingkungan*, Jurnal, h 2-3. Yogyakarta.
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukardi. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Suharsimi Arikunto. (1996). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

- Sumardi Suryakarta. (2009). *Lingkungan Fisik dan Sosial*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Suwarsih Madya. (2011). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta.
- Tim LPPMP UNY. (2016). *Panduan PPL Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY.
- Undang-Undang Dasar 1945 Bab VIII Hal Keuangan Pasal 23.
- Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2004 tentang Perbendaharaan Negara.
- Undang-Undang Nomor 17 Tahun 2003 tentang Keuangan Negara
- Wahono. (2006) *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Walgitto. (2010). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. (2013). *Penelitian Media Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainal Arifin. (1990). *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

ADMINISTRASI

1.1 Surat Ijin Penelitian FE UNY

<p style="text-align: center;">KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS EKONOMI Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 554902, 586168 pesawat 817, Fax (0274) 554902 Laman: fe.uny.ac.id E-mail: fe@uny.ac.id</p>	
<p>Nomor : 292/UN34.18/LT/2017 14 Februari 2017 Lamp. : 1 Bendel Proposal Hal : Ijin Penelitian</p>	
<p>Yth . Kepala Sekolah SMA Negeri 9 Yogyakarta Jalan Sagan No. 1 Gondokusuman, Kota Yogyakarta</p>	
<p>Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:</p>	
<p>Nama : Shilvina Widi Irsanti NIM : 13804241022 Program Studi : Pendidikan Ekonomi - S1 Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta Tujuan : Memohon ijin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi Waktu Penelitian : Selasa - Rabu, 28 Februari - 10 Mei 2017</p>	
<p>Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya. Dengan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.</p>	
<p style="text-align: right;">Wakil Dekan I  Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D. NIP. 196904141994031002</p>	
<p>Tembusan : 1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.</p>	

1.2 Surat Ijin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 16 Februari 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/1539/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas DIKPORA DIY
di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 291/JN.34.18/LT/2017
Tanggal : 14 Februari 2017
Perihal : Ijin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X IPA 2 SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA" kepada:

Nama : SHILVINA WIDI IRSANTI
NIM : 13804241022
No.HP/Identitas : 085790775305/3506187005950001
Prodi/Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 9 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 28 Februari 2017 s.d 10 Mei 2017
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak diberikan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

1.3 Surat Ijin Penelitian DISDIKPORA DIY



PEMERINTAH DAERAH, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telp. 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprov.go.id | email : dikpora@jogjaprov.go.id

Yogyakarta, 17 Februari 2017

Nomor:070/29/7

Lamp :

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMA N 9 Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat nomor: 074/1539/Kesbangpol/2017 tanggal 16 Februari 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama	:	Shilviana Widi Irsanti
NIM	:	13804241022
Program Studi	:	Pendidikan Ekonomi
Judul	:	PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X IPA 2 SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA
Lokasi	:	SMA N 9 Yogyakarta
Waktu	:	28 Februari 2017 s.d 10 Mei 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.ii Kepala
Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Drs. SURAYA

NIP. 19591017 198403 1 005

Tembusan Yth.

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

1.4 Surat Permohonan Ahli Materi

Hal : Permohonan Validitas Instrumen Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel Proposal

Kepada Yth.
Suraswati GS, S.Pd.
Guru Ekonomi SMA Negeri 9 Yogyakarta

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi, dengan ini
saya:

Nama : Shilvina Widi Irsanti
NIM : 13804241022
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis
Video Untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar
Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta

Dengan hormat mohon Ibu berkenan memberi validasi terhadap instrumen
penilaian ahli materi yang telah saya susun. Demikian permohonan saya, atas
kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi angket ini, saya mengucapkan
terima kasih.

Yogyakarta, 1 Februari 2016

Pemohon



Shilvina Widi Irsanti
NIM. 13804241022

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Ekonomi Dosen Pembimbing
Universitas Negeri Yogyakarta



Tejo Nurseto, M.Pd
NIP. 19740324 200112 1 001



Kiromim Baroroh, M.Pd
NIP. 19790628 200501 2 001

1.5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRÀGA
SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Jalan Sagan 1, Yogyakarta Telepon (0274) 513434 Faksimile (0274) 520346
Laman: www.sma9jogja.com E-mail: sma9yk@yahoo.com Kode Pos 55223
Hotline SMS Sekolah : 08112676078

SURAT KETERANGAN

Nomor: 070 / 497

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. MAMAN SURAKHMAN, M.Pd.I
NIP : 19600607 198103 1 008
Pangkat / Golongan : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : SHILVIANA WIDI IRSANTI
NIM : 13804241022
Pekerjaan : Mahasiswa Pendidikan Ekonomi - UNY

telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS VIDIO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR SISWA KELAS X IPA 2 SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA " yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada tanggal 1 Maret – 25 April 2017.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Yogyakarta, 28 April 2017

Kepala Sekolah



LAMPIRAN 2

PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA

2.1 Silabus Peminatan Mata Pelajaran Ekonomi

SILABUS MATA PELAJARAN EKONOMI (PEMINATAN)

Satuan Pendidikan : SMA/MA

Kelas : X

Kompetensi Inti :

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli

(gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergauluan dunia.

KI 3 : Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahu 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.

KI 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

Peta Materi Ekonomi SMA/MA Kelas X sebagai berikut:

- a. Konsep dasar ilmu ekonomi
- b. Masalah ekonomi dalam sistem ekonomi
- c. Peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi
- d. Keseimbangan pasar dan struktur pasar
- e. Bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran
- f. Lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia
- g. Konsep manajemen
- h. Konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia
- i. Perkoperasian dalam perekonomian Indonesia

Kompetensi Dasar, Materi dan Kegiatan Pembelajaran Ekonomi Kelas X

Alokasi Waktu: 105 JP

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.1 Mendeskripsi kan konsep ilmu ekonomi</p> <p>4.1 Mengidentifikasi kasi kelangkaan dan biaya peluang dalam memenuhi kebutuhan</p>	<p>Konsep Dasar Ilmu Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian ilmu ekonomi • Masalah ekonomi (<i>Kelangkaan/scarcity</i> dan kebutuhan yang relatif tidak terbatas) • Pilihan (kebutuhan dan keinginan) dan skala prioritas • Kebutuhan dan alat pemenuhan kebutuhan • Biaya peluang (<i>opportunity cost</i>) • Prinsip ekonomi • Motif ekonomi • Pembagian ilmu ekonomi • Ekonomi syariah (pengertian, tujuan, prinsip dan karakteristik ekonomi syariah) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati dan membaca berbagai sumber belajar yang relevan tentang konsep ilmu ekonomi • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang konsep ilmu ekonomi • Menyajikan hasil identifikasi tentang konsep ilmu ekonomi berdasarkan data/informasi dari berbagai sumber belajar yang relevan
<p>Alokasi Waktu: 12 JP</p> <p>3.2 Menganalisis masalah ekonomi dalam sistem ekonomi</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis masalah ekonomi dalam sistem ekonomi</p>	<p>Masalah Pokok Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permasalahan pokok ekonomi Klasik (produksi, distribusi, dan konsumsi) dan ekonomi modern (apa, bagaimana, untuk siapa) barang diproduksi <p>Sistem Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian sistem ekonomi • Macam-macam sistem ekonomi • Kekuatan dan kelemahan masing-masing sistem ekonomi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencermati berbagai sumber belajar yang relevan (termasuk lingkungan sekitar) tentang masalah ekonomi dan sistem ekonomi • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang masalah ekonomi dan sistem ekonomi • Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang masalah ekonomi dan sistem ekonomi untuk mendapatkan

	<p>Sistem Perekonomian Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik perekonomian Indonesia menurut UUD 1945 Pasal 33 • Nilai-nilai dasar perekonomian Indonesia menurut UUD 1945 Pasal 33 (kerja sama, kekeluargaan, gotong royong, keadilan) <p>Alokasi Waktu: 6 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • kesimpulan dan membuat rencana pemecahan masalahnya • Menyajikan hasil analisis tentang masalah ekonomi dalam sistem ekonomi melalui media lisan dan tulisan
<p>3.3 Menganalisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi</p>	<p>Kegiatan Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Produksi (Pengertian produksi, faktor-faktor produksi, teori perilaku produsen, konsep biaya produksi, konsep penerimaan, dan laba maksimum) • Distribusi (Pengertian distribusi, faktor-faktor yang memengaruhi, mata rantai distribusi) • Konsumsi (Pengertian konsumsi, tujuan konsumsi, faktor-faktor yang memengaruhi konsumsi, teori perilaku konsumen) <p>Pelaku Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelaku-pelaku ekonomi: Rumah Tangga Konsumsi (konsumen), Rumah Tangga Produksi (produsen), Pemerintah, dan Masyarakat Luar Negeri • Peran pelaku ekonomi • Model diagram interaksi antarpelaku ekonomi (<i>circular flow diagram</i>) sederhana (dua sektor), tiga 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamatiperan pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomidari berbagai sumber belajar yang relevan (termasuk lingkungan sekitar) • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi • Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi • Menyajikan hasil analisis peran pelaku ekonomi dalam kegiatan ekonomi melalui media lisan dan tulisan

	sektor, dan empat sector Alokasi Waktu: 9 JP	
3.4 Mendeskripsikan terbentuknya keseimbangan pasar dan struktur pasar 4.4 Menyajikan hasil pengamatan tentang perubahan harga dan kuantitas keseimbangan di pasar	<p>Permintaan dan Penawaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian permintaan dan penawaran • Faktor-faktor yang memengaruhi permintaan dan penawaran • Fungsi permintaan dan penawaran • Hukum permintaan dan penawaran serta asumsi-asumsinya • Kurva permintaan dan kurva penawaran • Pergerakan di sepanjang kurva dan pergeseran kurva (permintaan dan penawaran) • Proses terbentuknya keseimbangan pasar • Elastisitas permintaan dan penawaran <p>Peran pasar dalam perekonomian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pasar • Peran pasar dalam perekonomian • Macam-macam pasar • Struktur pasar /bentuk pasar • Peran Iptek terhadap perubahan jenis dan struktur pasar 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang terbentuknya keseimbangan pasar dan struktur pasar • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang terbentuknya keseimbangan pasar dan struktur pasar • Menemukan pola hubungan antara permintaan dan penawaran, serta peran pasar dalam perekonomian • Menyajikan hasil pengamatan tentang perubahan harga dan kuantitas keseimbangan di pasar melalui media lisan dan tulisan
3.5 Mendeskripsikan bank sentral, sistem pembayaran	<p>Bank Sentral</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bank sentral • Tujuan, fungsi, tugas dan wewenang Bank 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang bank sentral,

<p>dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.</p> <p>4.5 Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia.</p>	<p>Sentral Republik Indonesia</p> <p>Sistem Pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian sistem pembayaran • Peran Bank Sentral Republik Indonesia dalam sistem pembayaran • Penyelenggaraan sistem pembayaran nontunai oleh Bank Sentral <p>Alat Pembayaran Tunai (Uang)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah uang • Pengertian uang • Fungsi, jenis, dan syarat uang • Pengelolaan uang rupiah oleh Bank Indonesia • Unsur pengaman uang rupiah • Pengelolaan keuangan <p>Alat Pembayaran Nontunai</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian alat pembayaran nontunai • Jenis-jenis alat pembayaran nontunai <p>Alokasi Waktu: 12 JP</p>	<p>sistem pembayaran dan alat pembayaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapatkan klarifikasi tentang bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran • Membuat pola hubungan dan menyimpulkan tentang bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran • Menyajikan peran bank sentral, sistem pembayaran dan alat pembayaran dalam perekonomian Indonesia melalui media lisan dan tulisan
<p>3.6 Mendeskripsikan lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia</p> <p>4.6 Menyajikan tugas, produk, dan peran</p>	<p>Otoritas Jasa Keuangan (OJK)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian OJK • Tujuan, peran/fungsi, tugas, dan wewenang OJK <p>Lembaga Jasa Keuangan Perbankan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian bank • Fungsi bank 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapatkan

<p>lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis bank • Prinsip kegiatan usaha bank(konvensional dan syariah) • Produk bank • Lembaga Penjamin Simpanan (LPS) <p>Pasar Modal</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pasar modal • Fungsi pasar modal • Peran pasar modal • Lembaga penunjang pasar modal • Instrumen/ produk pasar modal • Mekanisme transaksi di pasar modal • Investasi di pasar modal <p>Perasuransian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian asuransi • Fungsi asuransi • Peran asuransi • Jenis asuransi • Prinsip kegiatan usaha asuransi • Produk asuransi <p>Dana Pensiun</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian dana pensiun • Fungsi dana pensiun • Peran dana pensiun • Jenis dana pensiun • Prinsip kegiatan usaha dana pensiun • Produk dana pensiun <p>Lembaga Pembiayaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian lembaga pembiayaan • Fungsi lembaga pembiayaan 	<p>klarifikasi tentang lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Membuat pola hubungan antara OJK dan Lembaga Jasa Keuangan • Menyajikan tugas, produk, dan peran lembaga jasa keuangan dalam perekonomian Indonesia melalui media lisan dan tulisan
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Peran lembaga pembiayaan • Jenis lembaga pembiayaan • Prinsip kegiatan usaha lembaga pembiayaan • Produk lembaga pembiayaan <p>Pengadaian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pergadaian • Fungsi pergadaian • Peran pergadaian • Jenis pergadaian • Prinsip kegiatan usaha pergadaian • Produk pergadaian 	
<p>Alokasi Waktu: 18 JP</p> <p>3.7 Mendeskripsikan konsep manajemen</p> <p>4.7 Mengimplementasikan fungsi manajemen dalam kegiatan sekolah</p>	<p>Manajemen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian manajemen • Unsur-unsur manajemen • Fungsi-fungsi manajemen • Bidang-bidang manajemen • Penerapan fungsi manajemen dalam kegiatan di sekolah <p>Alokasi Waktu: 6 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca referensi yang relevan tentang konsep manajemen • Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang konsep manajemen • Menyampaikan laporan tentang rancangan penerapan konsep manajemen dalam kegiatan di sekolah
<p>3.8 Mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia</p> <p>4.8 Menyajikan peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha dalam perekonomian Indonesia</p>	<p>Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian BUMN dan BUMD • Peran BUMN dan BUMD dalam perekonomian • Bentuk-bentuk BUMN dan BUMD • Jenis-jenis Kegiatan Usaha BUMD 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi tentang konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia • Menyimpulkan dan membuat pola

	<ul style="list-style-type: none"> • Kebaikan dan kelemahan BUMN dan BUMD <p>Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian BUMS • Perbedaan perusahaan swasta dan BUMS • Peran BUMS dalam perekonomian • Bentuk-bentuk BUMS • Kekuatan dan kelemahan BUMS • Jenis-jenis kegiatan usaha BUMS • Tahapan mendirikan usaha dalam BUMS <p>Alokasi Waktu: 9 JP</p>	<p>hubungan antara pengertian, peran, bentuk, dan jenis-jenis BUMN, BUMD dan BUMS berdasarkan informasi yang diperoleh</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan laporan tentang peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha melalui media lisan dan tulisan
<p>3.7 Mendeskripsikan perkoperasian dalam perekonomian Indonesia</p> <p>4.9 Mengimplementasikan pengelolaan koperasi di sekolah</p>	<p>Perkopersian</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sejarah perkembangan koperasi • Pengertian koperasi • Landasan dan asas koperasi • Tujuan koperasi • Ciri-ciri koperasi • Prinsip-prinsip koperasi <p>Pengelolaan Koperasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perangkat organisasi koperasi • Sisa Hasil Usaha (SHU) koperasi • Prosedur pendirian koperasi • Tahapan pendirian/ pengembangan koperasi di sekolah • Menyimulasikan koperasi di sekolah <p>Alokasi Waktu: 15 JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca referensi dari berbagai sumber belajar yang relevan tentang perkoperasian dalam perekonomian Indonesia • Membuat dan mengajukan pertanyaan serta berdiskusi untuk mendapat klarifikasi tentang perkoperasian dalam perekonomian Indonesia • Menyimpulkan dan membuat pola hubungan antara konsep perkoperasian dan pengelolaan koperasi • Menyampaikan laporan tertulis dan lisan tentang simulasi implementasi pengelolaan koperasi di sekolah

2.2 Hasil Validasi Ahli Materi

A. Aspek Materi

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Penentuan sumber belajar dalam pembelajaran			✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video			✓	
4.	Kemudahan pelaksanaan media pembelajaran dalam kelas			✓	
5.	Kesesuaian urutan materi			✓	
6.	Kemudahan dalam memahami materi			✓	
7.	Kejelasan uraian materi			✓	
8.	Kemampuan materi dalam memberikan interaksi langsung siswa			✓	
9.	Kebenaran konsep materi melalui aktivitas siswa			✓	
10.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator			✓	
11.	Kesesuaian dengan Kurikulum dan Sasaran Belajar			✓	
12.	Materi dapat meningkatkan minat belajar siswa			✓	
13.	Metode penyampaian materi dalam media video dapat efektif dalam pembelajaran			✓	
14.	Keakuratan arti istilah			✓	
15.	Metode pembelajaran yang disajikan memperjelas materi			✓	
16.	Keberhasilan media pembelajaran video sebagai media utama dalam pembelajaran yang dilakukan			✓	
17.	Keberhasilan tujuan pembelajaran dari Kompetensi Dasar			✓	
18.	Kesesuaian antara Indikator Hasil Belajar dan paparan materi			✓	
19.	Kelengkapan materi			✓	
20.	Keseimbangan materi dalam penjelasan			✓	
21.	Kesesuaian contoh dengan istilah dalam materi			✓	
22.	Adanya ringkasan materi			✓	
23.	Media pembelajaran video dapat menarik minat belajar siswa terhadap ekonomi			✓	
24.	Materi yang disampaikan dalam media video sesuai dengan kehidupan sehari-hari			✓	

B. Koreksi Instrumen Penelitian

No.	Kesalahan	Saran Perbaikan
	<i>Bungkam mengucur B. U & Perbedaan bahan d. sayur.</i>	<i>Bahan d. Sampaih.</i>

C. Kritik dan Saran Umum

.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
(B) : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi
C : Tidak layak uji coba lapangan dan revisi

*) Lingkari salah satu option kelayakan

Yogyakarta, 6-1- 2017
Validator

Suraswati GS, S.Pd.
NIP. 19580426 198103 2 002

A. Aspek Materi

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Penentuan sumber belajar dalam pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran			✓	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis video			✓	
4.	Kemudahan pelaksanaan media pembelajaran dalam kelas			✓	
5.	Kesesuaian urutan materi				✓
6.	Kemudahan dalam memahami materi				✓
7.	Kejelasan uraian materi				✓
8.	Kemampuan materi dalam memberikan interaksi langsung siswa			✓	
9.	Kebenaran konsep materi melalui aktivitas siswa			✓	
10.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator			✓	
11.	Kesesuaian dengan Kurikulum dan Sasaran Belajar			✓	
12.	Materi dapat meningkatkan minat belajar siswa				✓
13.	Metode penyampaian materi dalam media video dapat efektif dalam pembelajaran				✓
14.	Keakuratan arti istilah				✓
15.	Metode pembelajaran yang disajikan memperjelas materi				✓
16.	Keberhasilan media pembelajaran video sebagai media utama dalam pembelajaran yang dilakukan			✓	
17.	Keberhasilan tujuan pembelajaran dari Kompetensi Dasar				✓
18.	Kesesuaian antara Indikator Hasil Belajar dan paparan materi			✓	
19.	Kelengkapan materi				✓
20.	Keseimbangan materi dalam penjelasan				✓
21.	Kesesuaian contoh dengan istilah dalam materi				✓
22.	Adanya ringkasan materi			✓	
23.	Media pembelajaran video dapat menarik minat belajar siswa terhadap ekonomi				✓
24.	Materi yang disampaikan dalam media video sesuai dengan kehidupan sehari-hari				✓

B. Koreksi Instrumen Penelitian

No.	Kesalahan	Saran Perbaikan

C. Kritik dan Saran Umum

.....
.....
.....
.....

D. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi
C : Tidak layak uji coba lapangan dan revisi

*) Lingkari salah satu option kelayakan

Yogyakarta, 2017
Validator



Barkah Lestari, M.Pd.
NIP. 195408091980032001

2.3 Hasil Validasi Ahli Media

A. Aspek Rekayasa Media

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Konsistensi penggunaan media video dalam pembelajaran			✓	
2.	Kepraktisan media video dalam pembelajaran			✓	
3.	Penggunaan media video dalam berbagai strategi pembelajaran dan kemandirian belajar siswa			✓	
4.	Kesalahan proses dalam pemutaran media video			✓	
5.	Media video dapat diputar di berbagai tempat			✓	
6.	Kesesuaian strategi pembelajaran dalam media video			✓	
7.	Petunjuk penggunaan media video	✓			
8.	Kemudahan penggunaan siswa dalam menggunakan media video secara mandiri tanpa guru	✓			
9.	Kemudahan penyimpanan media video			✓	
10.	Kesesuaian peralatan yang menunjang media video			✓	
11.	Ketepatan penggunaan <i>software</i> pembuatan video			✓	
12.	Penggunaan media video terhadap peralatan sekolah			✓	
13.	Kemudahan perbanyak media video			✓	
14.	Media video dapat dikembangkan produknya			✓	
15.	Ketepatan media video di berbagai strategi pembelajaran			✓	

B. Aspek Komunikasi Visual

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Kejelasan penjelasan materi dalam media video	✓			
2.	Bahasa yang digunakan dalam media video	✓			
3.	Pemberian cuplikan contoh dalam media video			✓	
4.	Kemenarikan <i>opening</i> media video	✓			
5.	Kemenarikan <i>closing</i> media video	✓			
6.	Kemenarikan animasi media video	✓			
7.	Kesesuaian musik pembuka dan penutup	✓			
8.	Kesesuaian suara dalam narasi kalimat media video	✓			
9.	Volume suara dalam video	✓			
10.	Kesesuaian warna, gambar dan tulisan dalam media video	✓			
11.	Kesesuaian pencahayaan pada gambar	✓			
12.	Ketepatan visualisasi gambar untuk materi	✓			
13.	Keterhubungan animasi gambar untuk materi	✓			
14.	Warna pada gambar bergerak terhadap background	✓			
15.	Gerakan animasi dalam media video	✓			
16.	Kesesuaian pemilihan warna dalam teks	✓			
17.	Proporsional gambar dalam media video	✓			
18.	Warna latar belakang media video setiap bagian video	✓			

C. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Ketepatan media video dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Manfaat penyajian media video				✓
3.	Efisiensi media video dalam pembelajaran				✓
4.	Penggunaan judul dalam media video				✓
5.	Ukuran huruf judul dalam media video				✓
6.	Penempatan lokasi judul dalam media video				✓
7.	Penggunaan kata bahasa Indonesia dalam media video				✓
8.	Ukuran tulisan dalam media video				✓
9.	Suara dalam media video				✓
10.	Keterbacaan teks dalam media video				✓
11.	Penggunaan bahasa dalam teks media video				✓
12.	Konsistensi penggunaan istilah ekonomi dan bahasa asing				✓
13.	Pemberian animasi materi dalam media video				✓
14.	Pemberian contoh dalam media video				✓
15.	Penjelasan kejadian nyata dalam media video				✓
16.	Urutan materi dalam media video				✓
17.	Kelengkapan materi dalam media video				✓
18.	Kelengkapan contoh dalam media video				✓
19.	Kualitas animasi media video				✓
20.	Kualitas gambar media video				✓
21.	Kualitas suara media video				✓
22.	Ketepatan animasi materi dalam media video				✓
23.	Ketepatan animasi dengan materi				✓
24.	Ketepatan pemilihan alur materi dalam video				✓
25.	Operasional media video dalam pembelajaran				✓
26.	Operasional pemutaran media video				✓
27.	Operasional penggunaan media video				✓
28.	Kejelasan materi dalam media video				✓
29.	Perumusan materi dalam media video				✓
30.	Uraian materi dalam media video				✓

D. Koreksi Instrumen Penelitian

No.	Kesalahan	Saran Perbaikan
	<p>Indikator keberhasilan masih mengandung Huruf sunsharif</p>	<p>ganti dengan Huruf standar Anak, Tahnas Tebueng dly</p>

E. Kritik dan Saran Umum

- Video profil belum Darsi diperbaiki
- Slide Ciri-ciri persepsi dilakukan setelah video contoh-contoh paru-paru
- Slide ini dari percum ditambahkan setelah video contoh-contoh paru-paru

F. Kesimpulan

Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan tanpa revisi
- B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi
- C : Tidak layak uji coba lapangan dan revisi

*) Lingkari salah satu option kelayakan

Yogyakarta,
Validator

2017

NIP.

A. Aspek Rekayasa Media

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Konsistensi penggunaan media video dalam pembelajaran			✓	
2.	Kepraktisan media video dalam pembelajaran			✓	
3.	Penggunaan media video dalam berbagai strategi pembelajaran dan kemandirian belajar siswa				✓
4.	Kesalahan proses dalam pemutaran media video			✓	
5.	Media video dapat diputar di berbagai tempat			✓	
6.	Kesesuaian strategi pembelajaran dalam media video				✓
7.	Petunjuk penggunaan media video				✓
8.	Kemudahan penggunaan siswa dalam menggunakan media video secara mandiri tanpa guru			✓	
9.	Kemudahan penyimpanan media video				✓
10.	Kesesuaian peralatan yang menunjang media video				✓
11.	Ketepatan penggunaan <i>software</i> pembuatan video				✓
12.	Penggunaan media video terhadap peralatan sekolah			✓	
13.	Kemudahan perbanyak media video			✓	
14.	Media video dapat dikembangkan produknya			✓	
15.	Ketepatan media video di berbagai strategi pembelajaran				✓

B. Aspek Komunikasi Visual

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Kejelasan penjelasan materi dalam media video			✓	
2.	Bahasa yang digunakan dalam media video			✓	
3.	Pemberian cuplikan contoh dalam media video				✓
4.	Kemenarikan <i>opening</i> media video			✓	
5.	Kemenarikan <i>closing</i> media video			✓	
6.	Kemenarikan animasi media video				✓
7.	Kesesuaian musik pembuka dan penutup			✓	
8.	Kesesuaian suara dalam narasi kalimat media video			✓	
9.	Volume suara dalam video				✓
10.	Kesesuaian warna, gambar dan tulisan dalam media video				✓
11.	Kesesuaian pencahayaan pada gambar			✓	
12.	Ketepatan visualisasi gambar untuk materi			✓	
13.	Keterhubungan animasi gambar untuk materi			✓	
14.	Warna pada gambar bergerak terhadap background			✓	
15.	Gerakan animasi dalam media video				✓
16.	Kesesuaian pemilihan warna dalam teks				✓
17.	Proporsional gambar dalam media video				✓
18.	Warna latar belakang media video setiap bagian video				✓

C. Aspek Desain Pembelajaran

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		K	C	B	SB
1.	Ketepatan media video dengan tujuan pembelajaran				✓
2.	Manfaat penyajian media video			✓	
3.	Efisiensi media video dalam pembelajaran			✓	
4.	Penggunaan judul dalam media video			✓	
5.	Ukuran huruf judul dalam media video			✓	
6.	Penempatan lokasi judul dalam media video			✓	
7.	Penggunaan kata motivasi dalam media video			✓	
8.	Ukuran tulisan motivasi dalam media video			✓	
9.	Suara dalam kata motivasi dalam media video			✓	
10.	Keterbacaan teks dalam media video			✓	
11.	Penggunaan bahasa dalam teks media video			✓	
12.	Konsistensi penggunaan istilah ekonomi dan bahasa asing				✓
13.	Pemberian kasus materi dalam media video				✓
14.	Pemberian contoh dalam media video				✓
15.	Penjelasan kejadian nyata dalam media video				✓
16.	Urutan materi dalam media video				✓
17.	Kelengkapan materi dalam media video				✓
18.	Kelengkapan contoh dalam media video				✓
19.	Kualitas animasi media video				✓
20.	Kualitas gambar media video				✓
21.	Kualitas suara media video				✓
22.	Ketepatan animasi materi dalam media video				✓
23.	Ketepatan animasi dengan materi				✓
24.	Ketepatan pemilihan alur materi dalam video				✓
25.	Operasional media video dalam pembelajaran				✓
26.	Operasional pemutaran media video				✓
27.	Operasional penggunaan media video				✓
28.	Kejelasan materi dalam media video				✓
29.	Perumusan materi dalam media video				✓
30.	Uraian materi dalam media video				✓

D. Koreksi Instrumen Penelitian		
No.	Kesalahan	Saran Perbaikan

E. Kritik dan Saran Umum

.....

F. Kesimpulan

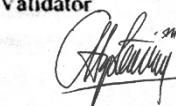
Produk pengembangan ini dinyatakan *):

Keterangan Skala Penilaian

- A : Layak digunakan untuk uji coba lapangan **tanpa revisi**
- B : Layak digunakan untuk uji coba lapangan **dengan revisi**
- C : Tidak layak uji coba lapangan dan revisi

*) Lingkari salah satu option kelayakan

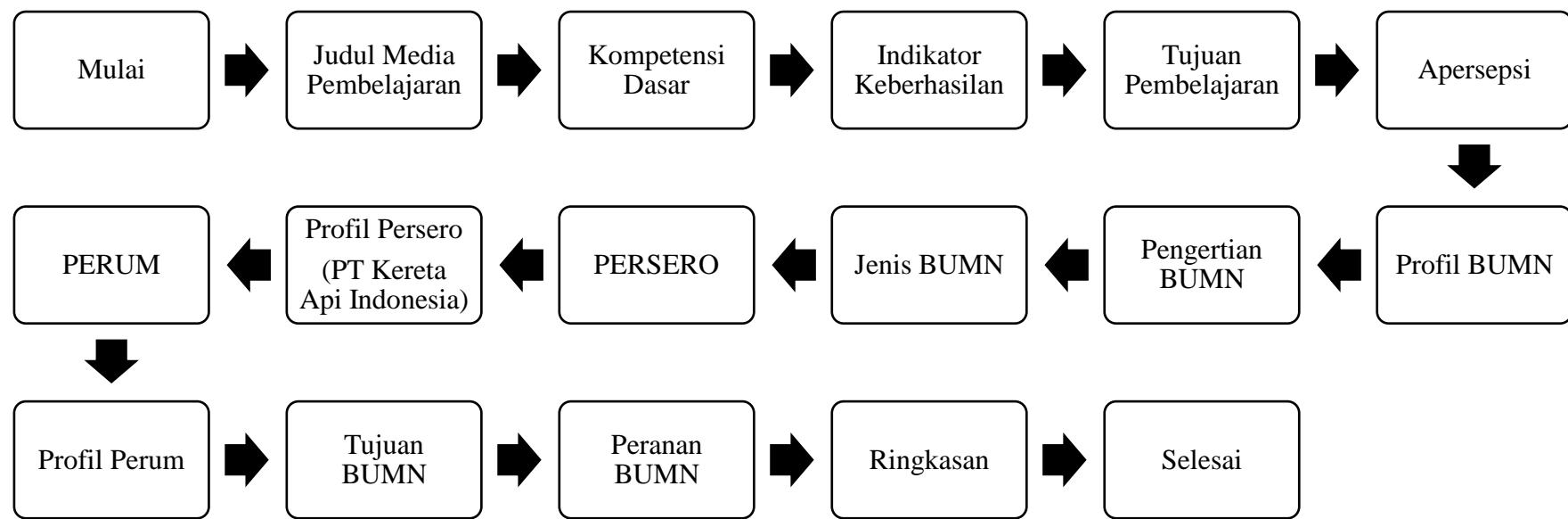
Yogyakarta, 2017
 Validator



SASKY DWI KISANTO

2.4 Flowchart Video Badan Usaha Milik Negara

Flowchart Video Badan Usaha Milik Negara



2.5 Skenario Video Media Pembelajaran

SKENARIO VIDEO BADAN USAHA MILIK NEGARA

A. Kata Pengantar

Kemajuan teknologi dalam bidang teknologi komunikasi dan informasi memberika peluang besar dalam pengemasan dan rekayasa pembelajaran yang multi dimensi. Teknologi multimedia ini memberi peluang kepada kita untuk melibatkan aspek nyata permasalahan ekonomi dalam pembelajaran di kelas. Pusat kajian kurikulum menemukan bahwa sumber belajar dan metode pembelajaran yang digunakan di sekolah pada umumnya masih menggunakan buku pegangan dan metode ceramah. Upaya untuk menggunakan *Information Communication Technology* (ICT) dalam pembelajaran masih menemui kendala terutama dalam hal pembiayaan dan akses informasi.

Penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar belum banyak dipahami pendidik. Belum adanya media pembelajaran ekonomi berbasis video dimana penyampaian materi dikatikan dengan visualisasi kondisi yang terjadi untuk mudah dipahami oleh siswa. Media video dapat membuat konsep abstrak menjadi konkret dapat menampilkan gerak yang dipercepat atau diperlambat sehingga lebih mudah diamati dan membuat penyajian pembelajaran lebih menarik sehingga minat dan prestasi belajar siswa menjadi meningkat.

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian Badan Usaha Milik Negara.
2. Peserta didik mampu mendeskripsikan tentang fungsi dan tujuan Badan Usaha Milik Negara.
3. Peserta didik mampu mendeskripsikan tujuan Badan Usaha Milik Negara.
4. Peserta didik mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk Badan Usaha Milik Negara.

5. Peserta didik mampu mendeskripsikan jenis kegiatan Badan Usaha Milik Negara.
6. Peserta didik mampu memahami peran Badan Usaha Milik Negara dalam perekonomian.

C. Identifikasi Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video

1. Mata Pelajaran : Ekonomi
2. Topik Pokok : Badan Usaha Milik Negara
3. Judul Program : Media Pembelajaran Ekonomi Badan Usaha Milik Negara
4. Sasaran : Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta
5. Penyusun : Shilvina Widi Irsanti
6. Pengakaji Materi : Suraswati GS, S.Pd.
7. Pengakaji Media : Tejo Nurseto, M.Pd.

D. Sinopsis

Media pembelajaran Ekonomi berbasis video berisikan materi Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dengan muatan profil BUMN, pengertian BUMN, jenis BUMN, contoh BUMN, tujuan BUMN dan Peranan BUMN dalam perekonomian Indonesia. Video disajikan secara visualisasi formal dengan menggunakan beberapa video profil asli dari perusahaan BUMN dan animasi gerak untuk isi video. Hal ini dimaksudkan agar video lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

E. Timeline

1. Pembuka

Bagian pembuka merupakan tahapan awal video yang berisi judul video, identitas penelitian, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran dan indikator keberhasilan.

2. Apersepsi

Penyampaian motivasi kepada siswa dengan memberikan penjelasan dan pemutaran video profil Badan Usaha Milik Negara bahwa

pentingnya keberadaan BUMN dalam kehidupan sehari-hari maupun perekonomian Indonesia.

3. Isi Video

Isi video dalam media pembelajaran bertujuan untuk penjelasan konsep dan penguatan materi. Isi video ini terdiri dari pengertian BUMN, jenis BUMN, contoh BUMN, tujuan BUMN, peranan BUMN dalam perekonomian

4. Penutup

Bagian penutup dalam video adalah memberikan pesan dalam pembelajaran ekonomi tentang Badan Usaha Milik Negara dan rasa terima kasih kepada lembaga identitas penyusun.

No.	Bagian	Keterangan	
		Pembuka	
1	Teks: SELAMAT DATANG Media Pembelajaran Ekonomi Penyusun: Shilvina Widi Irsanti 13804241022 Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta	Slide pembuka video terdapat satu adegan untuk menjelaskan judul video dan memperkenalkan penyusun media pembelajaran. Slide pembuka akan terdapat logo Universitas Negeri Yogyakarta sebagai asal universitas penyusun dan logo Kementerian Badan Usaha Milik Negara Republik Indonesia sebagai dasar materi dari pembelajaran ekonomi.	
2	Teks: Kompetensi Dasar 3.8 Mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia 3.9 Mengevaluasi peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha dalam perekonomian Indonesia	Slide kedua video menjelaskan Kompetensi Dasar dalam pembelajaran kelas.	
3	Teks: Indikator Keberhasilan 3.8.1 Mendeskripsikan pengertian BUMN 3.8.2 Mendeskripsikan tujuan BUMN	Slide ketiga video menjelaskan Indikator Keberhasilan dalam pembelajaran kelas.	

	3.8.3 Mendeskripsikan ciri-ciri BUMN 3.8.4 Menggolongkan jenis BUMN 3.8.5 Memahami peranan BUMN dalam perekonomian	
4	Teks: Tujuan Pembelajaran a. Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian BUMN b. Peserta didik mampu mendeskripsikan tujuan BUMN c. Peserta didik mampu mendeskripsikan ciri-ciri BUMN d. Peserta didik mampu menggolongkan jenis BUMN e. Peserta didik mampu memahami peranan BUMN dalam perekonomian	Slide keempat video menjelaskan Tujuan Pembelajaran dalam pembelajaran kelas.
5	Video Profil Badan Usaha Milik Negara dari Kementerian Badan Usaha Milik Negara Republik Indonesia	Pemutaran video profil Badan Usaha Milik Negara bertujuan untuk pengenalan pertama kepada peserta didik dalam kehidupan sehari-hari
Apersepsi		
6	Teks: Apa yang kamu ketahui tentang Badan Usaha Milik Negara?	Guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang pengetahuannya tentang Badan Usaha Milik Negara di kehidupan sehari-hari. Apabila ada siswa yang menjawab, guru mempersilahkan siswa memberikan penjelasannya tentang Badan Usaha Milik Negara
7	Teks: Perusahaan Pemerintah Mencari keuntungan Tidak Tahu	Sebagian besar pemikiran siswa tentang Badan Usaha Milik Negara adalah tentang perusahaan pemerintah, mencari keuntungan dan sebagian juga tidak tahu tentang Badan Usaha Milik Negara.

8	Teks: Tahukah kamu? Jumlah perusahaan BUMN sejumlah 13 sektor perusahaan dengan total 141 perusahaan	Memberikan info bahwa jumlah terdaftar resmi perusahaan Badan Usaha Milik Negara dalam kabinet kerja Jokowi ada 13 sektor perusahaan dengan total 141 perusahaan
9	Teks: Badan Usaha Milik Negara dalam UU No. 19 Tahun 2003 adalah badan usaha yang baik seluruh maupun sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara, dimana melalui penyertaan secara langsung yang berasal dari kekayaan negara yang terpisahkan	Memberikan penjelasan tentang pengertian Badan Usaha Milik Negara berdasarkan dalam UU No. 19 Tahun 2003 Republik Indonesia
10	Teks: Jenis bentuk BUMN berdasarkan Undang-Undang No. 19 Tahun 2003 terbagi 2 Jenis Perusahaan yaitu Persero, dan Perum	Memberikan penjelasan tentang jenis Badan Usaha Milik Negara berdasarkan dalam UU No. 19 Tahun 2003 Republik Indonesia
11	Teks: Perusahaan persero adalah BUMN yang berbentuk perseroan terbatas (PT) yang modal sahamnya paling sedikit 51% dimiliki oleh pemerintah, yang tujuannya mengejar keuntungan	Memberikan penjelasan arti dari perusahaan persero Badan Usaha Milik Negara
12	Teks: Ciri-ciri Persero a. Bentuknya PT (Perseroan Terbatas) b. Modalnya berbentuk saham dan pemerintah pemegang saham minimal 51%. c. Pendiriannya diusulkan menteri kepada presiden dan pelaksanaan pendirian dilakukan dibawah kementerian. d. Organisasi persero adalah RUPS, Direksi dan Komisaris. e. Hanya sedikit mendapatkan fasilitas negara f. Tujuan utama untuk mencari keuntungan	Dalam penanyangan video ciri-ciri memberikan penjelasan secara detail tentang ciri-ciri persero.

	g. Pegawainya berstatus negeri dan swasta	
13	<p>Teks:</p> <p>Contoh Badan Usaha Milik Negara berbentuk Persero</p> <p>Visual:</p> <p>Logo PT Pertamina</p> <p>Logo PT Kereta Api Indonesia</p> <p>Logo PT Garuda Indonesia</p> <p>Logo PT Telekomunikasi Indonesia</p> <p>Pemutaran Video Profil PT Kereta Api Indonesia sebagai contoh Perusahaan BUMN berbentuk Persero</p>	Penjelasan contoh perusahaan Persero yang dimiliki oleh Badan Usaha Milik Negara dan penanyangan video profil contoh perusahaan Persero
14	<p>Teks:</p> <p>Perusahaan Umum (Perum) adalah perusahaan BUMN yang bertujuan untuk melayani kepentingan umum tetapi sekaligus mencari keuntungan.</p>	Memberikan penjelasan arti dari perusahaan perum Badan Usaha Milik Negara
15	<p>Teks:</p> <p>Ciri-ciri Perum</p> <ol style="list-style-type: none"> Status pegawainya adalah pegawai negara Kegiatan melayani kepentingan umum Memiliki status badan hukum dan diatur oleh Undang-Undang Dipimpin oleh dewan direksi perusahaan Pada umumnya bergerak di bidang usaha jasa vital negara Modal seluruhnya dimilik oleh negara dari kekayaan negara yang dipisahkan dalam APBN 	Dalam penanyangan video ciri-ciri memberikan penjelasan secara detail tentang ciri-ciri perum
16	<p>Teks:</p> <p>Contoh Badan Usaha Milik Negara berbentuk Perum</p> <p>Visual:</p> <p>Logo Perum Damri</p> <p>Logo Perum Peruri</p> <p>Logo Perum Jasatirta</p>	Penjelasan contoh perusahaan Perum yang dimiliki oleh Badan Usaha Milik Negara dan penanyangan video profil contoh perusahaan Perum

	Logo Perum Pegadaian Pemutaran Video Profil PT Perum Peruri sebagai contoh Perusahaan BUMN berbentuk Perum	
16	Teks: Tujuan Badan Usaha Milik Negara a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan perekonomian nasional b. Mencari keuntungan untuk penambahan kas negara c. Membuka lapangan kerja untuk warga negara Indonesia d. Menyelenggarakan kemanfaatan umum berupa penyediaan barang atau jasa yang bermutu tinggi e. Menjadi perintis kegiatan usaha yang belum dapat dilaksanakan oleh koperasi dan swasta f. Turut aktif memberikan bimbingan dan bantuan kepada pengusaha golongan ekonomi tingkat menengah kebawah, koperasi dan masyarakat sekitar maupun secara luas	Dalam penanyangan tujuan BUMN terdiri dari 5 slide video yang menjelaskan secara detail 5 poin tersendiri.
17	Teks: Peranan BUMN terhadap Perekonomian Indonesia a. Menyediakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat sehingga mengurangi jumlah pengangguran b. Memberikan pengarahan serta bantuan untuk para pengusaha golongan ekonomi lemah, baik untuk koperasi maupun Usaha Kecil Menengah c. Memberikan sumbangan untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi secara nasional d. Menjadi perintis usaha yang belum dilaksanakan oleh koperasi dan pihak swasta seperti menyediakan kebutuhan masyarakat dengan barang dan jasa yang bermutu serta memadai	Penjelasan arti peran Badan Usaha Milik Negara dalam Perekonomian Indonesia di kehidupan sehari maupun negara

	<p>e. Menjadi sumber pendapatan negara dari pendapatan nonpajak untuk mengisi kas negara</p> <p>f. Mencegah agar cabang-cabang produksi yang penting tidak dikuasai oleh sekelompok masyarakat tertentu atau pihak asing</p> <p>Pemutaran hasil kerja BUMN dalam periode pertama Kabinet Kerja Jokowi</p>	
Penutup		
18	Kesimpulan materi	Penyimpulan materi dalam video yang sudah disampaikan secara jelas dan rinci
19	Visual: Logo Universitas Negeri Yogyakarta Logo Kementerian Badan Usaha Milik Negara Republik Indonesia	Penutup video sebagai rasa penunjuk identitas lembaga pembuat dan kerjasama

LAMPIRAN 3

PENELITIAN MINAT BELAJAR

3.1 Instrumen Angket Minat

LEMBAR MINAT SISWA

Sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, siswa diminta untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait dengan pelaksanaan pembelajaran. Jawaban yang diberikan dijamin kerahasiaannya dan tidak akan mempengaruhi nilai, karena angket ini semata-mata ditujukan untuk kepentingan penelitian dalam rangka menyusun skripsi yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Berbasis Video Untuk Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas X IPA 2 SMA Negeri 9 Yogyakarta”. Langkah-langkah yang perlu dilakukan:

1. Isilah identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Isilah setiap pertanyaan dan pernyataan sesuai dengan kondisi yang dialami.
3. Beri tanda silang (✓) pada alternatif pada jawaban anda dikolom jawaban dengan keterangan jawaban sebagai berikut:

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

S : Setuju

SS : Sangat Setuju

4. Identitas anda akan dirahasiakan
5. Mohon diisi tanpa ada yang terlewati.

Atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih

Identitas Responden

Nama :

NIS :

Kelas :

Jenis Kelamin :

A. Aspek Minat

No.	Aspek yang Divalidasi	Skala Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya tertarik belajar mata pelajaran ekonomi				
2.	Saya senang bila ada mata pelajaran ekonomi				
3.	Saya selalu belajar terlebih dahulu malam hari ketika esok hari ada pembelajaran ekonomi				
4.	Saya memperhatikan guru ketika pembelajaran ekonomi berlangsung				
5.	Saya tidak ragu untuk beranya kepada guru bila ada materi ekonomi yang belum saya pahami				
6.	Saya mendiskusikan dengan teman tentang materi ekonomi yang belum saya pahami				
7.	Saya belajar agar dapat menguasai materi ekonomi				
8.	Saya mengerjakan dan mengumpulkan tugas ekonomi dari guru dengan tepat waktu				
9.	Saya tidak mencontek saat mengerjakan tugas ekonomi				
10.	Saya tidak mencontek saat ulangan ekonomi				
11.	Saya berusaha untuk mendapatkan nilai ekonomi yang bagus				
12.	Saya membaca kembali materi ekonomi yang telah dipelajari di kelas				
13.	Saya membuat ringkasan materi ekonomi upaya lebih mudah dipelajari				
14.	Saya sulit memahami materi ekonomi jika hanya mendengarkan penjelasan dari guru				
15.	Saya sulit memahami materi ekonomi jika hanya bentuk tulisan				
16.	Saya mudah terganggu konsentrasi dalam belajar ekonomi jika terdapat kebisingan				
17.	Saya mudah terganggu konsentrasi dalam belajar ekonomi jika gambar materi kurang bervariasi				
18.	Saya merasa kurang bisa memahami ekonomi dari belajar satu buku saja				
19.	Saya merasa mudah memahami materi ekonomi apabila guru mengajar dengan media pembelajaran berisikan visual				

20.	Saya tidak bosan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan tidak mronton			
21.	Saya tertarik dengan metode pembelajaran berbasis media			
22.	Saya tertarik menggunakan video sebagai media pembelajaran			
23.	Pemanfaatan media video membuat saya lebih memperhatikan dan memahami materi pelajaran			
24.	Saya merasa fokus dan senang terhadap materi yang disampaikan			
25.	Media video dapat mendorong saya bersungguh-sungguh dan bersemangat dalam belajar			
26.	Tampilan dan animasi membuat saya merasa senang dalam belajar			
27.	Saya memperoleh nilai memuaskan apabila belajar menggunakan media pembelajaran video			
28.	Saya lebih memahami pelajaran dengan menggunakan media video daripada <i>powerpoint</i>			

3.2 Butir Angket Minat Pra

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Jumlah
1	Afradilla Hanum Pradipta	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	78	
2	Agrilla Putra Pramuda	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	75		
3	Ahsanurizfa Pramardana Nugroho	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	84		
4	Aliefa Nanda Asmara	2	3	2	2	2	3	2	3	4	3	3	4	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	70		
5	Annisa Nur Fa'izah	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	70		
6	Ardhanasihrastrti Malagupitara	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	77			
7	Arduta Kusumawanto	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	4	3	3	3	3	70			
8	Arya Agung Wicaksono	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	81			
9	Batara Raja Damanik	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	79			
10	Bima Adisatria	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	3	4	2	3	3	3	2	68		
11	Buwana Marhenta	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	2	2	80		
12	Dayinta Iswari	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	70			
13	Dea Nita Permatasari	2	1	2	2	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	56		
14	Elsa Nurul Arifah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	83		
15	Fakhri Hisyam Ramdhani	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	83			
16	Figita Agustin Nurasiwi	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	70		

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Jumlah
17	Floribertus Bujana Adi Pradana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56	
18	Hana Sabrina Sulthoni	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56		
19	Irsha Suchi Maharany	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56		
20	Khanza Primazky Ramadhita Putri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84		
21	Marcellinus Kalya Parahita	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56			
22	Mikhael Eksa Adhinugraha	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84			
23	Muh. Rafli Chandra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84			
24	Muh. Raihan Akbar Wikandika	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84			
25	Patih Insan Irsan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56			
26	Rachel Khanza Mutia	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84			
27	Raden Rara Carolina Amanda Nariswari	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	56			
28	Saphira Pricillia Estuarine	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	84			
29	Thalia Wahyu Kharistia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28			

30	Theofilus Risang Aji Nugraha	2	2	3	2	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	4	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	67
31	Vensky Ghaniyyu Putri Permana	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	80
32	Widha Tsany Atharya	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	3	75
33	Adelia Prima	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	82
34	Akbar Sadewo	2	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	2	2	2	92
35	Elsa Tri Wulandari	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	79
36	Heppy Prissilia	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	74
37	Herarrtri	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	64
38	Huzeini	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	69	
39	Laksmi Garneta	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	3	3	1	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	3	2	66
40	Namira	2	2	3	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	1	2	3	4	2	2	3	2	2	2	3	3	68	
41	Niskarana	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	2	77
42	Reyhananda	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	78
43	Shellyna Yuridhita	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	1	1	3	3	1	1	3	3	3	2	3	3	3	68
44	Tamara Karent	3	2	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	3	1	3	3	2	3	3	2	3	2	1	2	2	2	64

3.3 Butir Angket Minat Post

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Jumlah
1	Afradilla Hanum Pradipta	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	2	2	3	2	2	79	
2	Agrilla Putra Pramuda	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83		
3	Ahsanurizfa Pramardana Nugroho	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	76		
4	Aliefa Nanda Asmara	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	82		
5	Annisa Nur Fa'izah	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	2	75		
6	Ardhanasihrastrī Malagupitara	2	2	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	74			
7	Arduta Kusumawanto	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	4	4	2	2	3	3	4	3	2	3	4	3	4	4	83			
8	Arya Agung Wicaksono	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	92			
9	Batara Raja Damanik	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	4	4	2	4	3	3	84			
10	Bima Adisatria	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	72		
11	Buwana Marhenta	4	3	2	3	4	2	3	3	3	2	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	92			
12	Dayinta Iswari	3	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	82			
13	Dea Nita Permatasari	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	81			
14	Elsa Nurul Arifah	3	3	4	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	89			
15	Fakhri Hisyam Ramdhani	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	98				
16	Figita Agustin Nurasiwi	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78				

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	Jumlah
17	Floribertus Bujana Adi Pradana	3	3	2	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	88
18	Hana Sabrina Sulthoni	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	87	
19	Irsha Suchi Maharany	2	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	80	
20	Khanza Primazky Ramadhita Putri	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	3	4	88	
21	Marcellinus Kalya Parahita	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	92	
22	Mikhael Eksa Adhinugraha	3	3	2	4	4	2	3	4	3	2	4	2	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	86	
23	Muh Rafli Chandra	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	89	
24	Muh. Raihan Akbar Wikandika	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	94	
25	Patih Insan Irsan	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	82	
26	Rachel Khanza Mutia	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	91	
27	Raden Rara Carolina Amanda Nariswari	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	84	
28	Saphira Pricillia Estuarine	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	96		
29	Thalia Wahyu Kharistia	4	3	2	2	4	2	3	2	4	2	4	2	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	2	89	
30	Theofilus Risang Aji Nugraha	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	85	
31	Vensky Ghaniyyu Putri Permana	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	92		
32	Widha Tsany Atharya	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	91		

3.4 Rekapitulasi Butir Angket Minat Belajar Siswa

No.	Nama	Jumlah Butir Angket	
		Pra	Post
1	Afradilla Hanum Pradipta	78	79
2	Agrilla Putra Pramuda	75	83
3	Ahsanurizfa Pramardana Nugroho	84	86
4	Aliefa Nanda Asmara	71	82
5	Annisa Nur Fa'izah	71	75
6	Ardhanasihrastru Malagupitara	77	84
7	Arduta Kusumawanto	70	81
8	Arya Agung Wicaksono	81	90
9	Batara Raja Damanik	79	82
10	Bima Adisatria	68	72
11	Buwana Marhenta	80	88
12	Dayinta Iswari	79	82
13	Dea Nita Permatasari	56	78
14	Elsa Nurul Arifah	83	89
15	Fakhri Hisyam Ramdhani	83	98
16	Figita Agustin Nurasiwi	74	78
17	Floribertus Bujana Adi Pradana	83	88
18	Hana Sabrina Sulthoni	84	87
19	Irsha Suchi Maharany	71	77
20	Khanza Primazky Ramadhita Putri	69	88
21	Marcellinus Kalya Parahita	70	89
22	Mikhael Eksa Adhinugraha	74	86
23	Muh Rafli Chandra	86	89
24	Muh. Raihan Akbar Wikandika	84	91
25	Patih Insan Irsan	63	82
26	Rachel Khanza Mutia	85	89
27	Raden Rara Carolina Amanda Nariswari	83	84
28	Saphira Pricillia Estuarine	81	93
29	Thalia Wahyu Kharistia	51	89
30	Theofilus Risang Aji Nugraha	67	85
31	Vensky Ghaniyyu Putri Permana	80	89
32	Widha Tsany Atharya	75	89

3.5 Uji Validasi Minat Belajar

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	44	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	44	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,940	28

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
VAR00001	2,68	,639	44
VAR00002	2,52	,628	44
VAR00003	2,89	,618	44
VAR00004	2,89	,618	44
VAR00005	2,77	,605	44
VAR00006	2,93	,587	44
VAR00007	2,68	,639	44
VAR00008	2,68	,639	44
VAR00009	2,68	,639	44
VAR00010	2,93	,900	44
VAR00011	2,66	,645	44
VAR00012	2,45	,589	44
VAR00013	2,70	,632	44
VAR00014	1,98	,762	44
VAR00015	2,68	,639	44
VAR00016	2,91	,603	44
VAR00017	2,80	,594	44
VAR00018	2,70	,632	44
VAR00019	2,70	,632	44
VAR00020	3,07	,759	44
VAR00021	2,93	,625	44
VAR00022	2,93	,759	44
VAR00023	2,86	,702	44
VAR00024	2,70	,632	44
VAR00025	2,93	,625	44
VAR00026	2,93	,759	44
VAR00027	3,07	,759	44
VAR00028	2,93	,625	44

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	74,93	121,321	,741	,936
VAR00002	75,09	122,689	,651	,937
VAR00003	74,73	124,249	,546	,938
VAR00004	74,73	124,249	,546	,938
VAR00005	74,84	125,997	,426	,940
VAR00006	74,68	125,013	,518	,939
VAR00007	74,93	120,623	,792	,936
VAR00008	74,93	120,623	,792	,936
VAR00009	74,93	120,623	,792	,936
VAR00010	74,68	121,199	,512	,940
VAR00011	74,95	120,556	,789	,936
VAR00012	75,16	126,230	,421	,940
VAR00013	74,91	121,387	,745	,936
VAR00014	75,64	123,539	,474	,940
VAR00015	74,93	121,321	,741	,936
VAR00016	74,70	124,306	,556	,938
VAR00017	74,82	126,059	,430	,940
VAR00018	74,91	121,387	,745	,936
VAR00019	74,91	121,387	,745	,936
VAR00020	74,55	124,254	,432	,940
VAR00021	74,68	124,408	,527	,939
VAR00022	74,68	123,803	,460	,940
VAR00023	74,75	124,750	,441	,940
VAR00024	74,91	121,387	,745	,936
VAR00025	74,68	124,408	,527	,939
VAR00026	74,68	123,803	,460	,940
VAR00027	74,55	124,254	,432	,940
VAR00028	74,68	124,408	,527	,939

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
77,61	132,150	11,496	28

LAMPIRAN 4

PRESTASI BELAJAR

4.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 9 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas / Semester : X IPA 2 / 2

Materi Pokok : Badan Usaha Milik Negara

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI 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 pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

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

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian BUMN.

2. Peserta didik mampu mendeskripsikan tentang fungsi dan tujuan BUMN.
3. Peserta didik mampu mendeskripsikan tentang fungsi dan tujuan BUMN.
4. Peserta didik mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk BUMN.
5. Peserta didik mampu mendeskripsikan jenis kegiatan BUMN
6. Peserta didik mampu memahami peran BUMN dalam perekonomian.
7. Peserta didik mampu menganalisis jenis kegiatan BUMN.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

3.8 Mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia	3.8.1 Mendeskripsikan pengertian BUMN 3.8.2 Mendeskripsikan bentuk BUMN 3.8.3 Mendeskripsikan jenis kegiatan BUMN 3.8.4 Mendeskripsikan tujuan BUMN 3.8.5 Mendeskripsikan peranan BUMN dalam perekonomian Indonesia
4.8 Mengevaluasi peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha dalam perekonomian Indonesia	4.8.1 Menyajikan secara tertulis tentang peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha melalui media lisan dan tulisan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
2. Bentuk Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
3. Jenis-jenis Kegiatan Usaha Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
4. Tujuan Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
5. Peran Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dalam perekonomian

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
2. Model Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab
3. Metode Pembelajaran : Strategi Pembelajaran Aktif
4. Media Pembelajaran : Media video

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media
 - a. Lembar kerja siswa.
 - b. Penjelasan mengenai konsep BUMN dalam bentuk video.
2. Alat
 - a. LCD
 - b. Laptop
 - c. *Whiteboard*
 - d. Spidol

G. Sumber Belajar

1. Video pembelajaran Ekonomi Materi BUMN
2. Alam S. 2017. *Ekonomi untuk SMA/ MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
3. M.T. Ritonga. 2007. *Ekonomi untuk SMA Kelas XI*. Jakarta Phibeta.

H. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar peserta didik.2. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pembelajaran.3. Guru mengecek presensi peserta didik.4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	10 Menit

	<p>5. Guru memberikan penjelasan tentang metode pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan peserta didik, dan penilaian yang akan digunakan.</p> <p>6. Guru memusatkan perhatian peserta didik dengan memberi apersepsi masalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dalam kehidupan nyata.</p>	
Inti	<p>1. Mengamati</p> <p>a) Guru bertanya tentang apa yang siswa ketahui tentang materi BUMN</p> <p>b) Guru memberikan materi BUMN dengan memanfaatkan video</p> <p>2. Menanya</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum jelas</p> <p>b) Guru melmparkan pertanyaan kepada siswa lain</p> <p>c) Apabila tidak ada siswa yang lain yang bisa menjawab maka guru menjawab pertanyaan siswa</p> <p>d) Apabila ada siswa yang lain bisa menjawab tetapi jawaban salah maka guru memberi klarifikasi mengenai jawaban</p> <p>3. Mengekksplorasi</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat ringkasan dari video BUMN</p> <p>4. Mengasosiasi</p> <p>a) Guru mengarahkan siswa supaya menggali informasi, menganalisa dan membuat kesimpulan dari video BUMN</p> <p>b) Guru mengamati, membimbing, dan menilai siswa</p> <p>5. Mengkomunikasi</p> <p>a) Guru menunjuk 2 atau 3 siswa secara acak untuk menyampaikan hasil pengamatan video BUMN</p>	50 Menit

	<p>b) Guru memancing siswa lain untuk mengkoreksi hasil pengamatan temannya yang sedang dipresentasikan</p> <p>c) Guru mengkoreksi dan menguatkan pendapat dan jawaban siswa agar lebih paham akan pelajaran BUMN</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada siswa apakah sudah memahami materi BUMN 2. Guru membacakan rangkuman materi 3. Guru membagikan angket peningkatan minat belajar dan hasil belajar berupa <i>post test</i> kepada siswa untuk mengisi angket tersebut 	30 Menit

I. Penilaian

1. Kompetensi Pengetahuan
 - a. Teknik Penilaian : Post Test
 - b. Bentuk Instrumen : Lembar Soal

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Ekonomi



Surawasti GS, S.Pd.
NIP. 195804261981032002

Yogyakarta, 20 Maret 2017

Peneliti



Shilvina Widi Irsanti
13804241022

4.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Siklus II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 9 Yogyakarta

Mata Pelajaran : Ekonomi

Kelas / Semester : X IPA 2 / 2

Materi Pokok : Badan Usaha Milik Negara

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1 x Pertemuan)

A. Kompetensi Inti

KI 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 pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.

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

B. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu mendeskripsikan pengertian BUMN.
2. Peserta didik mampu mendeskripsikan tentang fungsi dan tujuan BUMN.

3. Peserta didik mampu mendeskripsikan tentang fungsi dan tujuan BUMN.
4. Peserta didik mampu mendeskripsikan bentuk-bentuk BUMN.
5. Peserta didik mampu mendeskripsikan jenis kegiatan BUMN
6. Peserta didik mampu memahami peran BUMN dalam perekonomian.
7. Peserta didik mampu menganalisis jenis kegiatan BUMN.

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

3.9 Mendeskripsikan konsep badan usaha dalam perekonomian Indonesia	3.9.1 Mendeskripsikan pengertian BUMN 3.9.2 Mendeskripsikan bentuk BUMN 3.9.3 Mendeskripsikan jenis kegiatan BUMN 3.9.4 Mendeskripsikan tujuan BUMN 3.9.5 Mendeskripsikan peranan BUMN dalam perekonomian Indonesia
4.9 Mengevaluasi peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha dalam perekonomian Indonesia	4.9.1 Menyajikan secara tertulis tentang peran, fungsi, dan kegiatan badan usaha melalui media lisan dan tulisan

D. Materi Pembelajaran

1. Pengertian Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
2. Bentuk Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
3. Jenis-jenis Kegiatan Usaha Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
4. Tujuan Badan Usaha Milik Negara (BUMN)
5. Peran Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dalam perekonomian

E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan Pembelajaran : *Scientific*
2. Model Pembelajaran : Ceramah bervariasi, tanya jawab

3. Metode Pembelajaran : Strategi Pembelajaran Aktif
4. Media Pembelajaran : Media video

F. Media dan Alat Pembelajaran

1. Media
 - c. Lembar kerja siswa.
 - d. Penjelasan mengenai konsep BUMN dalam bentuk video.
2. Alat
 - e. LCD
 - f. Laptop
 - g. *Whiteboard*
 - h. Spidol

G. Sumber Belajar

1. Video pembelajaran Ekonomi Materi BUMN
2. Alam S. 2017. *Ekonomi untuk SMA/ MA Kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
3. M.T. Ritonga. 2007. *Ekonomi untuk SMA Kelas XI*. Jakarta Phibeta.

H. Langkah – Langkah Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam dan menanyakan kabar peserta didik. 2. Guru memimpin doa sebelum pembelajaran. 3. Guru mengecek presensi peserta didik. 4. Guru memperkenalkan cakupan materi kepada peserta didik 5. Guru memberikan penjelasan tentang metode pembelajaran, kegiatan yang akan dilakukan peserta didik, dan penilaian yang akan digunakan. 	10 Menit

	<p>6. Guru menyakinkan siswa betapa pentingnya belajar Badan Usaha Milik Negara</p> <p>7. Guru memusatkan perhatian peserta didik dengan memberi apersepsi masalah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dalam kehidupan nyata.</p>	
Inti	<p>1. Mengamati</p> <p>a) Guru bertanya tentang apa yang siswa ketahui tentang materi BUMN</p> <p>b) Guru memberikan materi BUMN dengan memanfaatkan video</p> <p>2. Menanya</p> <p>a) Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya apabila ada yang belum jelas</p> <p>b) Guru melmparkan pertanyaan kepada siswa lain</p> <p>c) Apabila tidak ada siswa yang lain yang bisa menjawab maka guru menjawab pertanyaan siswa</p> <p>d) Apabila ada siswa yang lain bisa menjawab tetapi jawaban salah maka guru memberi klarifikasi mengenai jawaban</p> <p>3. Mengeksplorasi</p> <p>Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat ringkasan dari video BUMN secara lisan</p> <p>4. Mengasosiasi</p> <p>a) Guru mengarahkan siswa supaya menggali informasi, menganalisa dan membuat kesimpulan dari video BUMN</p> <p>b) Guru mengamati, membimbing, dan menilai siswa</p> <p>5. Mengkomunikasi</p> <p>a) Guru menunjuk 2 atau 3 siswa secara acak untuk menyampaikan hasil pengamatan video BUMN</p>	50 Menit

	<p>b) Guru memancing siswa lain untuk mengoreksi hasil pengamatan temannya yang sedang dipresentasikan</p> <p>c) Guru mengoreksi dan menguatkan pendapat dan jawaban siswa agar lebih paham akan pelajaran BUMN</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menanyakan pada siswa apakah sudah memahami materi BUMN 2. Guru membacakan rangkuman materi 3. Guru membagikan angket peningkatan minat belajar dan hasil belajar berupa <i>post test</i> kepada siswa untuk mengisi angket tersebut 	30 Menit

I. Penilaian

2. Kompetensi Pengetahuan

a. Teknik Penilaian : Post Test

b. Bentuk Instrumen : Lembar Soal

Yogyakarta, 4 April 2017

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran Ekonomi

Peneliti



Surawasti GS, S.Pd.
NIP. 195804261981032002



Shilvina Widi Irsanti
13804241022

4.3 Materi Pembelajaran

MATERI BADAN USAHA MILIK NEGARA (BUMN)

A. Pengertian Badan Usaha Milik Negara

BUMN (Badan Usaha Milik Negara) adalah Badan Usaha yang permodalannya baik itu sebagian maupun seluruhnya dimiliki oleh pemerintah. Status dari pekerja BUMN bukan sebagai pegawai negeri sipil, akan tetapi sebagai pegawai BUMN.

Menurut UU RI No.19 Tahun 2003, pengertian BUMN adalah badan usaha yang baik seluruh maupun sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara, di mana melalui penyertaan secara langsung yang berasal dari kekayaan negara yang terpisahkan.

BUMN (Badan Usaha Milik Negara) memiliki peran yang sangat penting dalam mengasilkan berbagai macam barang dan jasa untuk mewujudkan cita cita bangsa Indonesia, yaitu kesejahteraan untuk rakyat. BUMN mencakup berbagai sektor, seperti halnya sektor keuangan, sektor industri, sektor pertanian, sektor perkebunan, sektor kehutanan, sektor transportasi dan lain sebagainya.

B. Ciri-ciri Badan Usaha Milik Negara

1. Penguasaan badan usaha dimiliki oleh pemerintah.
2. Pengawasan dilakukan, baik secara hierarki maupun secara fungsional dilakukan oleh pemerintah.
3. Kekuasaan penuh dalam menjalankan kegiatan usaha berada di tangan pemerintah.
4. Pemerintah berwenang menetapkan kebijakan yang berkaitan dengan kegiatan usaha.
5. Semua risiko yang terjadi sepenuhnya merupakan tanggung jawab pemerintah.

6. Untuk mengisi kas negara, karena merupakan salah satu sumber penghasilan negara.
7. Agar pengusaha swasta tidak memonopoli usaha yang menguasai hajat hidup orang banyak.
8. Melayani kepentingan umum atau pelayanan kepada masyarakat.
9. Merupakan lembaga ekonomi yang tidak mempunyai tujuan utama mencari keuntungan, tetapi dibenarkan untuk memupuk keuntungan.
10. Merupakan salah satu stabilisator perekonomian negara.
11. Dapat meningkatkan produktivitas, efektivitas, dan efisiensi serta terjaminnya prinsip-prinsip ekonomi.
12. Modal seluruhnya dimiliki oleh negara dari kekayaan negara yang dipisahkan.
13. Peranan pemerintah sebagai pemegang saham. Bila sahamnya dimiliki oleh masyarakat, besarnya tidak lebih dari 49%, sedangkan minimal 51% sahamnya dimiliki oleh negara.
14. Pinjaman pemerintah dalam bentuk obligasi.
15. Modal juga diperoleh dari bantuan luar negeri.
16. Bila memperoleh keuntungan, maka dimanfaatkan untuk kesejahteraan rakyat.
17. Pinjaman kepada bank atau lembaga keuangan bukan bank.

C. Manfaat Badan Usaha Milik Negara

Sejak tahun 2001 seluruh BUMN dikoordinasikan pengelolaannya oleh Kementerian BUMN, yang dipimpin oleh seorang Menteri BUMN. BUMN di Indonesia berbentuk perusahaan perseroan, perusahaan umum, dan perusahaan jawatan. Manfaat BUMN di Indonesia, adalah:

1. Memberi kemudahan kepada masyarakat luas dalam memperoleh berbagai alat pemenuhan kebutuhan hidup yang berupa barang atau jasa.
2. Membuka dan memperluas kesempatan kerja bagi penduduk angkatan kerja.

3. Mencegah monopoli pasar atas barang dan jasa yang merupakan kebutuhan masyarakat banyak oleh sekelompok pengusaha swasta yang bermodal kuat.
4. Meningkatkan kuantitas dan kualitas produksi komoditi ekspor sebagai sumber devisa, baik migas maupun non migas.
5. Menghimpun dana untuk mengisi kas negara, yang selanjutnya dipergunakan untuk memajukan dan mengembangkan perekonomian negara.
6. Memberikan pelayanan kepada masyarakat.

D. Tujuan Badan Usaha Milik Negara

Tujuan dalam pembentukan Badan Usaha Milik Negara adalah:

1. Memberikan sumbangan bagi perkembangan perekonomian nasional pada umumnya dan penerimaan negara.
2. Mencari keuntungan untuk penambahan kas negara.
3. Membuka lapangan kerja untuk warga negara Indonesia.
4. Menyelenggarakan kemanfaatan umum berupa penyediaan barang atau jasa yang bermutu tinggi.
5. Menjadi perintis kegiatan usaha yang belum dapat dilaksanakan oleh koperasi dan swasta.
6. Turut aktif memberikan bimbingan dan bantuan kepada pengusaha golongan ekonomi tingkat menengah kebawah, koperasi dan masyarakat sekitar maupun secara luas.

E. Manfaat Badan Usaha Milik Negara

Tujuan dalam pembentukan Badan Usaha Milik Negara adalah:

1. Memberikan kemudahan kepada masyarakat luas dalam memperoleh berbagai alat pemenuhan kebutuhan hidup yang berupa barang atau jasa.
2. Membuka dan memperluas kesempatan kerja bagi penduduk angkatan kerja.

3. Mencegah monopoli pasar atas barang dan jasa yang merupakan kebutuhan masyarakat banyak oleh sekelompok pengusaha swasta yang bermodal kuat.
4. Meningkatkan kuantitas dan kualitas produksi komoditi ekspor sebagai sumber devisa, baik migas maupun non migas.
5. Menghimpun dana untuk mengisi kas negara, yang selanjutnya dipergunakan untuk memajukan dan mengembangkan perekonomian negara.
6. Memberikan pelayanan kepada masyarakat.

F. Jenis Badan Usaha Milik Negara

Dalam UU RI No. 19 Tahun 2003 Mengenai BUMN, BUMN terbagi atas dua jenis yaitu Badan Usaha Persero (perseorangan) dan Badan Usaha Perum (umum). Untuk lebih jelasnya mengenai kedua jenis BUMN ini sebagai berikut.

1. Perusahaan Perseroan (Persero)

Perusahaan persero adalah BUMN yang berbentuk perseroan terbatas (PT) yang modal sahamnya paling sedikit 51% dimiliki oleh pemerintah, yang tujuannya mengejar keuntungan. Tujuan dari mendirikan persero ialah untuk menyediakan barang dan atau jasa yang bermutu tinggi dan berdaya saing kuat dan mengejar keuntungan untuk meningkatkan nilai perusahaan. Di Indonesia yang sudah menjadi Persero dalam BUMN adalah PT PP (Pembangunan Perumahan), PT. Bank BNI Tbk, PT Kimia Farma Tbk, PT Indo Farma Tbk, PT Tambang Timah Tbk, PT Telekomunikasi Indonesia Tbk, dan PT Garuda Indonesia Airways (GIA).

- a. Ciri – ciri
- h. Bentuknya PT (perseroan Terbatas)
- i. Modalnya berbentuk saham dan pemerintah memegang saham paling sedikit 51%.
- j. Pendiriannya diusulkan menteri kepada presiden dan pelaksanaan pendirian dilakukan dibawah kementerian.

- k. Organisasi persero adalah RUPS, Direksi dan Komisaris.
 - l. Hanya sedikit mendapatkan fasilitas negara
 - m. Tujuan utama untuk mencari keuntungan
 - n. Pegawainya berstatus negeri dan swasta
- b. Kelebihan
- 1) Bertujuan mencari laba untuk kepentingan negara dan masyarakat
 - 2) Kinerja lebih efisien karena persero tidak mendapatkan fasilitas negara.
 - 3) Budaya kerja lebih baik karena adanya penghargaan yang tidak melihat senioritas tetapi profesionalitas
 - 4) Jika mengalami kerugian, tanggung jawab kerugian negara hanya menanggung sejumlah sahamnya dan sisa kerugian ditanggung oleh pemodal lain.
- c. Kelemahan
- 1) Adanya privatisasi yang dapat dikendalikan oleh pihak swasta
 - 2) Adanya pajak atas badan usaha persero
 - 3) Kurang terjaminnya data badan usaha perusahaan karena ada pihak pemodal lain
 - 4) Sering terjadi permasalahan politik dalam perusahaan

2. Perusahaan Umum (Perum)

Perusahaan Umum (Perum) adalah suatu perusahaan negara yang bertujuan untuk melayani kepentingan umum tetapi sekaligus mencari keuntungan. Contoh Perusahaan Umum (perum) dalam BUMN adalah Perum Pegadaian, Perum Jasatirta, Perum DAMRI, Perum Peruri, Perum Perumnas, dan lainnya.

- a. Ciri-ciri
- g. Status pegawainya adalah pegawai negara
 - h. Kegiatan melayani kepentingan umum
 - i. Memiliki status badan hukum dan diatur oleh Undang-Undang

- j. Dipimpin oleh dewan direksi perusahaan
 - k. Pada umumnya bergerak di bidang usaha jasa vital negara
 - l. Modal seluruhnya dimiliki oleh negara dari kekayaan negara yang dipisahkan dalam APBN
 - m. Keuntungan perusahaan digunakan sebagai dana pembangunan negara
- b. Kelebihan
- 1) Perusahaan menangani bidang usaha penting dalam negara
 - 2) Perusahaan mempunyai tujuan memberikan layanan kepada masyarakat sekaligus keuntungan kas negara
 - 3) Seluruh modal perusahaan milik pemerintah
 - 4) Lebih efisien dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat
- c. Kelemahan
- 1) Sering terjadi pemborosan karena tidak adanya persaingan
 - 2) Sering menjadi alat politik untuk kepentingan tertentu
 - 3) Jika perusahaan mengalami kerugian berarti negara sedang dirugikan

G. Peranan Badan Usaha Milik Negara Terhadap Perekonomian Indonesia

Badan Usaha Milik Negara merupakan pelaku utama dalam perekonomian nasional. Oleh karena itu, BUMN mempunyai peranan penting dalam penyelenggaraan perekonomian nasional guna mewujudkan kesejahteraan masyarakat.

- 1. Menyediakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat sehingga mengurangi jumlah pengangguran.
- 2. Memberikan pengarahan serta bantuan untuk para pengusaha golongan ekonomi lemah, baik itu untuk koperasi maupun UKM.
- 3. Memberikan sumbangan untuk mempercepat pertumbuhan ekonomi secara nasional.

4. Menjadi perintis usaha yang belum dilaksanakan oleh koperasi dan pihak swasta, seperti menyediakan kebutuhan masyarakat dengan barang dan jasa yang bermutu serta memadai.
5. Menjadi sumber pendapatan negara dari pendapatan nonpajak untuk mengisi kas negara.
6. Mencegah agar cabang-cabang produksi yang penting tidak dikuasai oleh sekelompok masyarakat tertentu.

4.4 Soal Post Test Siklus 1



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Jln. Sagan No.1 , Telepon 0274-513434,Faksimili 0274-520346, Kode Pos 55223,
Website www.sma9jogja.com, E-mail sma9yk@yahoo.com

SOAL BADAN USAHA TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Mata Pelajaran : EKONOMI
Kelas / Program : X MIPA 2
Hari / tanggal : Kamis, 30 Maret 2017

1. Kegiatan Bulog berkaitan dengan kebijakan pemerintah untuk melindungi masyarakat. Bahkan Bulog tidak dapat melakukan kegiatan operasional tanpa modal dari pemerintah. Kondisi ini menunjukkan bahwa Bulog
 - a. Tidak mampu mengumpulkan modal usaha secara mandiri
 - b. Menerima penanaman modal dari pemerintah dan masyarakat umum
 - c. **Merupakan perum yang hanya memperoleh modal dari pemerintah**
 - d. Merupakan persero yang sebenarnya dapat menjual saham kepada pihak swasta
 - e. Hanya memperoleh modal saat akan melakukan pembelian hasil panen petani di berbagai daerah
2. Salah satu bentuk Badan Usaha Milik Negara adalah...
 - a. Koperasi
 - b. Yayasan
 - c. CV
 - d. **Perum**
 - e. Firma
3. Badan usaha yang bergerak di bidang pembuatan garam termasuk ...
 - a. **Ekstratif**
 - b. Agraris
 - c. Industri

- d. Perdagangan
 - e. Jasa
4. Ciri-ciri Badan Usaha Milik Negara:
- 1) Pegawainya berstatus pegawai negeri
 - 2) Fasilitas negara tidak diperoleh
 - 3) Dalam hal kekurangan modal dapat menarik investor asing
 - 4) Kerugian dan keuntungan melekat pada APBN
 - 5) Modal berasal dari kekayaan negara
- Yang merupakan ciri-ciri BUMN dalam Persero adalah
- a. 1, 2, dan 3
 - b. 1, 3, dan 4
 - c. 2, 3, dan 4
 - d. 2, 4, dan 5**
 - e. 3, 4, dan 5
5. Badan Usaha Milik Negara yang kepemilikan atas saham yang dimiliki oleh negara, pegawainya termasuk pegawai swasta, dan bertujuan mencari keuntungan, disebut ...
- a. Persero**
 - b. Perum
 - c. Perjan
 - d. Firma
 - e. CV
6. Berikut yang Badan Usaha Milik Negara yaitu ...
- a. Freeport
 - b. Peruri**
 - c. Mulia Bumi Artha
 - d. Trans Corp.
 - e. Tahir Foundation
7. Fungsi utama Badan Usaha Milik Negara adalah ...
- a. Menyejahterakan para anggota
 - b. Saran meningkatkan perekonomian
 - c. Melayani kepentingan umum**
 - d. Pelaku ekonomi pemerintahan

- e. Mengembangkan prasarana daerah
8. Perusahaan yang diatur dengan suatu Peraturan Daerah (Perda) yang aktivitasnya memenuhi kebutuhan masyarakat dimana modal seluruhnya atau sebagian kekayaan daerah yang dipisahkan, kecuali ada lain, termasuk dalam...
- a. Badan Usaha Milik Swasta
 - b. Badan Usaha Milik Daerah**
 - c. Badan Usaha Milik Negara
 - d. Badan Usaha Milik Asing
 - e. Koperasi
9. Dilihat dari bidang jenis usaha, maka usaha pertelevisian seperti NET TV, RCTI atau KBS termasuk bidang usaha...
- a. Ekstraktif
 - b. Agraris
 - c. Jasa**
 - d. Niaga
 - e. Industri
10. BUMN adalah badan usaha yang baik seluruh maupun sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara dimana melalui pernyataan secara langsung maupun sebagian besar modalnya berasal dari kekayaan negara yang terpisah. Ini merupakan pengertian BUMN menurut...
- a. UU No. 17 Tahun 2003
 - b. UU No. 17 Tahun 2001
 - c. UU No. 18 Tahun 2003
 - d. UU No. 23 Tahun 2003
 - e. UU No. 19 Tahun 2003**
11. Badan Usaha Milik Negara yang kegiatannya melayani kepentingan umum dan sekaligus mencari keuntungan adalah ...
- a. Perjan
 - b. Persero**
 - c. Perum
 - d. Permadi

e. Perda

12. Perhatikan tabel dibawah ini..

A	B	C
1. Bulog	1. Gudang Garam	1. Angkasa Pura
2. Bank Jateng	2. Jasa Marga	2. Bank DKI
3. Telkom	3. Citibank	3. PLN

Kelompok yang termasuk Badan Usaha Milik Negara adalah...

- a. A1, B1, dan C1
- b. A1, B2, dan C2
- c. A1, B2, dan C3
- d. A2, B2, dan C1
- e. A3, B3, dan C3**

13. Pengertian badan usaha adalah...

- a. Badan usaha yang modalnya sebagian dari pemerintah dan sebagian dari asing
- b. Kesatuan badan usaha untuk mencari keuntungan**
- c. Badan usaha yang didirikan dan dimodali seorang untuk mencari keuntungan
- d. Badan hukum yang didirikan sekelompok orang
- e. Badan usaha yang memeliki kekuatan sistem perekonomian

14. Pak Didit memiliki usaha pembuatan kain batik di kota Surakarta. Pada tahun 2014 usaha Pak Didit dikenai Pajak Penghasilan sebesar Rp 5.000.000,00. Oleh karena usaha terus berkembang dan omset usaha bertambah pesat, pada tahun 2015 badan usaha milik Pak Didit dikenai Pajak Penghasilan Rp 10.000.000,00.

Ilustrasi tersebut menunjukkan peran badan usaha adalah ...

- a. Mengurangi jumlah pengangguran
- b. Meningkatkan pendapatan negara**
- c. Meningkatkan kualitas konsumsi masyarakat
- d. Meningkatkan kualitas konsumsi produk yang dijual di pasar dalam negeri
- e. Menambah jumlah barang dan jasa yang dikirim ke pasar luar negeri

15. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Mengutamakan pemenuhan kebutuhan masyarakat

- 2) Meningkatkan aset negara
- 3) Menghasilkan keuntungan maksimal bagi pemilik dan pemodal
- 4) Memproduksi barang dan jasa bersifat utama/vital
- 5) Menghasilkan sebagian besar produk yang dibutuhkan masyarakat

Peran Badan Usaha yang dikelola pemerintah ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1, 2 dan 3
- b. 1, 2 dan 4**
- c. 2, 3 dan 4
- d. 2, 4 dan 5
- e. 3, 4 dan 5

16. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Menjual sebagian saham kepada masyarakat umum
- 2) Mengutamakan keuntungan bagi investor
- 3) Memprioritaskan kebutuhan masyarakat
- 4) Mengelola bisnis strategis secara profesional
- 5) Modal hanya diperoleh dari pemerintah

Ciri-ciri BUMN berbentuk persero ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1, 2 dan 4**
- b. 1, 3 dan 5
- c. 2, 3 dan 5
- d. 2, 4 dan 5
- e. 3, 4 dan 5

17. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Produsen barang dan jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat
- 2) Sumber pendapatan masyarakat
- 3) Sumber pendapatan negara baik dalam bentuk laba dan pajak
- 4) Agen pembangunan perekonomian Indonesia
- 5) Pendukung dan penunjang pendidikan masyarakat

Yang merupakan peran badan usaha dalam perekonomian Indonesia adalah..

- a. 1, 3, dan 4**
- b. 1, 4, dan 5
- c. 2, 3, dan 4
- d. 2, 4, dan 5

e. 3, 4, dan 5

18. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengelolaan badan usaha dapat berupa ekstern dan intern. Berikut yang merupakan faktor intern adalah ...

- a. Selera konsumen
- b. Peraturan pemrintah yang berlaku
- c. Kondisi masyarakat
- d. Kecukupan modal**
- e. Kondisi keamanan negara

19. PT Pertamina memiliki banyak cabang seperti di Semarang, Jogja, Surabaya dan lainnya ini membuktikan bahwa ...

- a. Pertamina memiliki lebih dari satu perusahaan
- b. Pertamina bukan merupakan badan usaha
- c. Pertamina adalah tempat pembuatan produksi
- d. Pertamina adalah perusahaan untuk mencari keuntungan**

20. Suatu kesatuan yuridis ekonomi yang bertujuan menghasilkan laba disebut...

- a. Perusahaan
- b. Badan Usaha**
- c. Koperasi
- d. Organisasi
- e. Lembaga Bantuan Hukum

4.5 Lembar Jawaban Siswa Siklus 1

No.	Nama	Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Afradilla Hanum Pradipta	C	D	B	D	A	B	D	B	E	E	B	E	B	B	B	A	A	E	E	B
2.	Agrilla Putra Pramuda	D	D	A	A	B	B	B	C	C	B	A	B	B	D	E	B	D	D	B	
3.	Ahsanurizfa Pramardana Nugroho	C	D	A	D	C	B	C	B	C	D	B	E	B	B	B	C	A	D	D	B
4.	Aliefa Nanda Asmara	B	D	A	C	B	B	C	B	E	B	B	D	B	B	D	C	C	D	D	B
5.	Annisa Nur Fa'izah	C	D	A	D	A	B	C	B	C	E	B	E	C	B	C	E	A	D	D	B
6.	Ardhanasihrastri Malagupitara	C	D	A	D	A	B	D	B	C	E	A	A	B	B	B	C	A	D	D	B
7.	Arduta Kusumawanto	E	E	A	E	A	B	C	B	E	B	C	A	B	B	B	C	B	D	D	B
8.	Arya Agung Wicaksono	B	D	A	D	C	B	C	B	C	B	B	D	B	B	C	A	E	D	D	B
9.	Batara Raja Damanik	A	D	A	D	A	B	E	B	C	E	E	D	B	B	B	A	A	D	D	B
10.	Bima Adisatria	D	D	A	C	A	B	C	B	C	B	B	E	B	B	B	A	A	D	D	B
11.	Buwana Marhenta	C	D	A	D	A	B	C	B	C	E	B	A	B	B	B	A	A	D	D	B

No.	Nama	Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
12.	Dayinta Iswari	E	D	A	D	A	B	C	B	C	E	C	B	B	B	B	C	D	D	C	B
13.	Dea Nita Permatasari	A	D	A	D	B	B	C	B	C	E	B	C	B	B	B	A	A	D	D	B
14.	Elsa Nurul Arifah	C	D	A	E	A	B	C	B	C	B	B	C	B	B	A	A	A	D	D	B
15.	Fakhri Hisyam Ramdhani	C	D	B	D	A	B	E	B	C	E	C	A	B	B	B	A	A	D	D	B
16.	Figita Agustin Nurasiwi	C	C	A	D	A	B	C	B	E	E	A	A	B	B	A	A	A	D	D	B
17.	Floribertus Bujana Adi Pradana	C	D	D	A	B	B	C	B	C	E	B	A	B	B	B	D	A	D	D	B
18.	Hana Sabrina Sulthoni	D	D	A	D	A	B	D	B	C	D	A	A	D	B	B	A	A	D	C	B
19.	Irsha Suchi Maharany	C	D	A	B	A	B	C	B	E	A	C	D	B	B	E	A	A	D	D	B
20.	Khanza Primazky Ramadhita Putri	C	D	A	D	C	B	C	B	C	E	C	D	B	B	B	A	A	D	D	B
21.	Marcellinus Kalya Parahita	D	E	B	C	A	B	D	B	C	D	C	E	B	B	B	A	A	D	D	B
22.	Mikhael Eksa Adhinugraha	C	D	A	D	A	B	C	B	C	E	B	B	B	B	D	E	A	D	C	B
23.	Muh Rafli Chandra	E	D	A	C	A	B	C	B	C	E	E	B	B	B	B	A	A	D	D	B

No.	Nama	Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
24.	Muh. Raihan Akbar Wikandika	C	D	A	D	A	B	D	B	C	B	C	C	E	B	B	A	A	D	D	B
25.	Patih Insan Irsan	E	D	D	E	B	B	C	B	C	D	C	A	B	B	D	A	A	D	D	B
26.	Rachel Khanza Mutia	C	D	A	D	B	B	D	B	E	C	C	A	B	B	D	C	A	D	C	B
27.	Raden Rara Carolina Amanda Nariswari	C	D	A	D	A	B	C	B	C	E	C	C	B	B	B	C	A	D	D	B
28.	Saphira Pricillia Estuarine	C	D	A	D	A	B	C	B	C	D	B	D	B	B	B	A	A	D	C	B
29.	Thalia Wahyu Kharistia	E	D	D	D	C	B	B	B	E	C	C	E	B	B	C	A	A	D	D	B
30.	Theofilus Risang Aji Nugraha	C	D	A	E	A	B	C	B	C	C	C	A	B	B	B	A	A	D	D	B
31.	Vensky Ghaniyyu Putri Permana	C	D	D	D	C	B	C	B	C	C	B	A	B	B	B	A	A	D	C	B
32	Widha Tsany Atharya	E	D	A	B	B	B	B	B	E	A	B	A	B	B	A	C	A	D	D	B

4.6 Nilai Post Test Siklus 1

DAFTAR NILAI SISWA

Mata Pelajaran : EKONOMI
Tanggal Tes : 30-03-2017
Pokok Bahasan/Sub : BADAN USAHA MILIK NEGARA

No	Nama Peserta	Tes Objektif (100%)			Keterangan
		B	S	Nilai	
1	Afradilla Hanum Pradipta	15	5	75,00	Tuntas
2	Agrilla Putra Pramuda	11	9	55,00	Belum tuntas
3	Ahsanurizfa Pramardana Nugroho	17	3	85,00	Tuntas
4	Aliefa Nanda Asmara	11	9	55,00	Belum tuntas
5	Annisa Nur Fa'izah	17	3	85,00	Tuntas
6	Ardhanasihrastrti Malagupitara	16	4	80,00	Tuntas
7	Arduta Kusumawanto	11	9	55,00	Belum tuntas
8	Arya Agung Wicaksono	14	6	70,00	Belum tuntas
9	Batara Raja Damanik	16	4	80,00	Tuntas
10	Bima Adisatria	17	3	85,00	Tuntas
11	Buwana Marhenta	19	1	95,00	Tuntas
12	Dayinta Iswari	14	6	70,00	Belum tuntas
13	Dea Nita Permatasari	17	3	85,00	Tuntas
14	Elsa Nurul Arifah	16	4	80,00	Tuntas
15	Fakhri Hisyam Ramdhani	16	4	80,00	Tuntas
16	Figita Agustin Nurasiwi	15	5	75,00	Tuntas
17	Floribertus Bujana Adi Pradana	15	5	75,00	Tuntas
18	Hana Sabrina Sulthoni	13	7	65,00	Belum tuntas
19	Irsha Suchi Maharany	14	6	70,00	Belum tuntas
20	Khanza Primazky Ramadhita Putri	17	3	85,00	Tuntas
21	Marcellinus Kalya Parahita	13	7	65,00	Belum tuntas
22	Mikhael Eksa Adhinugraha	16	4	80,00	Tuntas
23	Muh Raflie Chandra	16	4	80,00	Tuntas
24	Muh. Raihan Akbar Wikandika	15	5	75,00	Tuntas
25	Patih Insan Irsan	12	8	60,00	Belum tuntas
26	Rachel Khanza Mutia	11	9	55,00	Belum tuntas
27	Raden Rara Carolina Amanda Nariswari	17	3	85,00	Tuntas
28	Saphira Pricillia Estuarine	17	3	85,00	Tuntas
29	Thalia Wahyu Kharistia	12	8	60,00	Belum tuntas
30	Theofilus Risang Aji Nugraha	16	4	80,00	Tuntas
31	Vensky Ghaniyyu Putri Permana	15	5	75,00	Tuntas
32	Widha Tsany Atharya	11	9	55,00	Belum tuntas

4.7 Lembar Observasi Minat Siswa Siklus 1

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Tempat : SMA Negeri 9 Yogyakarta

Kelas : X IPA 2

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Badan Usaha Milik Negara

Tanggal : Kamis, 30 Maret 2017

No.	Nama	Aspek perilaku yang dinilai			Total	Kategori
		Aktif	Disiplin	Motivasi		
1.	Afradilla Hanum Pradipta	2	2	3	7	Tinggi
2.	Agrilla Putra Pramuda	1	1	2	4	Rendah
3.	Ahsanurizfa Pramardana	3	3	2	8	Tinggi
4.	Aliefa Nanda Asmara	3	3	2	8	Tinggi
5.	Annisa Nur Fa'izah	3	2	3	8	Tinggi
6.	Ardhanasihrastr M.	2	2	2	6	Sedang
7.	Arduta Kusumawanto	2	2	2	6	Sedang
8.	Arya Agung Wicaksono	2	2	1	5	Sedang
9.	Batara Raja Damanik	2	2	3	7	Tinggi
10.	Bima Adisatria	2	2	2	6	Sedang
11.	Buwana Mahenta	2	2	2	6	Sedang
12.	Dayinta Iswari	1	2	2	5	Sedang
13.	Dea Nita Permatasari	1	2	1	4	Sedang
14.	Elsa Nurul Arifah	1	1	1	3	Rendah
15.	Fakhri Hisyam Ramdhani	2	3	2	7	Tinggi
16.	Figita Agustin Nurasiwi	2	2	2	6	Sedang
17.	Floribertus Bujana Adi P.	1	2	1	4	Sedang
18.	Hana Sabrina Sulthoni	3	2	2	7	Tinggi
19.	Irsha Suchi Maharany	3	3	2	8	Tinggi
20.	Khanza Primazky R.	2	3	2	7	Tinggi
21.	Marcellinus Kalya	2	3	2	7	Tinggi
22.	Mikhael Eksa	1	2	1	4	Sedang
23.	Muhammad Rafli	1	1	1	3	Rendah
24.	Muhammad Raihan	2	1	2	5	Sedang
25.	Patih Insan Irsan	2	1	3	6	Sedang
26.	Rachel Khanza Mutia	1	1	1	3	Rendah
27.	Raden Rara Carolina	1	1	1	3	Rendah
28.	Saphira Pricillia Estuarine	1	2	2	5	Sedang
29.	Thalia Wahyu Kharistia	2	2	2	6	Sedang
30.	Theofilus Risang A. N.	2	2	2	6	Sedang
31.	Vensky Ghaniyyu Putri	2	2	2	6	Sedang
32.	Widha Tsany Atharya	1	1	1	4	Rendah

4.8 Catatan Lapangan Siklus 1

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS 1

Hari, tanggal : Kamis, 30 Maret 2017

Jam ke : 4

Materi Pokok : Badan Usaha Milik Negara

Jumlah Siswa : 32

Catatan :

Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 09.45 WIB. Seharusnya kegiatan pembelajaran dimulai pada 09.30 WIB. Akan tetapi pada jam pelajaran pertama sampai ketiga adalam agama dan ada beberapa siswa beragama non muslim yang melakukan pembelajaran di luar kelas. Pada pertemuan kali ini ada 32 siswa yang mengikuti. Guru membuka pelajaran dengan memberikan penjelasan kompetensi dasar tujuan pembelajaran serta menjelaskan Badan Usaha yang ada di sekitar kehidupan sehari-hari.

Guru mulai menjelaskan Badan Usaha terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam Badan Usaha Milik Negara dengan cara diskusi tanya jawab. Pada saat guru menjelaskan, beberapa siswa asyik mengobrol dan tidak memperhatikan. Setelah melakukan pembelajaran menggunakan video, guru memberikan soal post test untuk penilaian siklus pertama yang dilakukan. Siswa banyak yang menganggap remeh soal karena tidak akan masuk raport dan hanya dijadikan hasil penelitian. Siswa juga ada beberapa yang terlihat bermain gadget saat mengerjakan post tes.

Peneliti dapat menemukan kelemahan pembelajaran yaitu metode mengajar yang digunakan oleh peneliti dalam menyampaikan pelajaran kepada siswa masih

menggunakan ceramah dan belum adanya interaktif dari peneliti kepada siswa. Kelemahan ini menyebabkan prestasi belajar siswa masih rendah dengan ditunjukkan siswa yang mencapai KKM belum ada 75%, hal ini dikarenakan siswa belum sepenuhnya paham dengan pembelajaran dan kurang aktif selama pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siklus I, maka peneliti bersama guru merencanakan perbaikan untuk pelaksanaan siklus II dengan cara pembelajaran lebih interaktif secara pembelajaran ceramah kolaborasi video agar keberhasilan individu menjadi kunci keberhasilan dalam nilai *post tes* dan guru memberikan motivasi kepada siswa untuk memahami video yang diberikan dan bertanya ketika belum paham. Guru juga memberikan motivasi agar siswa dapat aktif dalam pembelajaran.

Yogyakarta, 1 April 2016

Peneliti



Shilvina Widi Irsanti
NIM. 13804241022

Mengetahui,

Guru Ekonomi
SMA Negeri 9 Yogyakarta



Suraswati GS, S.Pd
NIP. 19580426 198103 2 002

Observer



Fadlia Azka Zhorifa Saifuddin
NIM. 13804241050

4.9 Soal Post Test Siklus 2



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

SMA NEGERI 9 YOGYAKARTA

Jln. Sagan No.1 , Telepon 0274-513434, Faksimili 0274-520346, Kode Pos 55223,
Website www.sma9jogja.com, E-mail sma9yk@yahoo.com

SOAL BADAN USAHA TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Mata Pelajaran : EKONOMI
Kelas / Program : X MIPA 2
Hari / Tanggal : Kamis, 6 April 2017

1. BUMN berbentuk persero, modalnya bersumber dari
 - a. Sekutu
 - b. APBN
 - c. Saham**
 - d. Keluarga
 - e. Perorangan
2. Badan Usaha yang sahamnya sepenuhnya berasal dari pemerintah adalah
 - a. Firma
 - b. Perum
 - c. Persero**
 - d. Perjan
 - e. CV
3. Peranan Badan Usaha:
 - 1) Menyejahterakan anggotanya
 - 2) Melayani kepentingan masyarakat
 - 3) Menambah pendapatan negara
 - 4) Penyediaan barang dan jasa untuk masyarakat

Yang merupakan peranan BUMN adalah ...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 4
- c. 2 dan 3**
- d. 2 dan 4
- e. 3 dan 4

4. Pembuatan ordendil motor untuk kemudian di jual termasuk jenis badan usaha ...
 - a. Jasa
 - b. Agraris
 - c. Industri**
 - d. Ekstraktif
 - e. Perdagangan
5. Berikut yang bukan Badan Usaha Milik Negara yaitu..
 - a. Perumnas
 - b. Pos Indonesia
 - c. Angkasa Pura
 - d. Bank BPD DIY**
 - e. Bank BNI
6. Pemerintah selalu mendorong aktivitas Badan Usaha Milik Negara dalam perekonomian. Peran badan usaha tersebut di antaranya adalah ...
 - a. Membantu pemerintah dalam meningkatkan pendapatan dan mengurangi pengangguran
 - b. Wujud pemerintah dalam mengupayakan sarana yang ada dalam pembangunan
 - c. Sebagai tindak lanjut langkah ke arah globalisasi dunia, hingga dikenal dunia
 - d. Upaya langkah maju pemerintah dalam mengarahkan pembangunan negara melalui suatu badan usaha**
 - e. Membantu masyarakat untuk dapat berkarya, sehingga siap untuk meningkatkan kreativitas dan kompetisinya
7. Suatu kesatuan yuridis ekonomi yang bertujuan menghasilkan laba disebut...
 - a. Perusahaan
 - b. Badan Usaha**
 - c. Koperasi
 - d. Organisasi
 - e. Lembaga Bantuan Hukum

8. BUMN adalah badan usaha yang baik seluruh maupun sebagian besar modalnya dimiliki oleh negara dimana melalui pernyataan secara langsung maupun sebagian besar modalnya berasal dari kekayaan negara yang terpisah. Ini merupakan pengertian BUMN menurut...
- UU No. 17 Tahun 2003
 - UU No. 17 Tahun 2001
 - UU No. 18 Tahun 2003
 - UU No. 23 Tahun 2003
 - UU No. 19 Tahun 2003**
9. PT Pertamina memiliki banyak cabang seperti di Semarang, Jogja, Surabaya dan lainnya ini membuktikan bahwa ...
- Pertamina memiliki lebih dari satu perusahaan
 - Pertamina bukan merupakan badan usaha
 - Pertamina adalah tempat pembuatan produksi
 - Pertamina adalah perusahaan untuk mencari keuntungan**
 - Pertamina ingin mempromosikan sahamnya terhadap pihak asing
10. Pengertian badan usaha adalah...
- Badan usaha yang modalnya sebagian dari pemerintah dan sebagian dari asing
 - Kesatuan badan usaha untuk mencari keuntungan**
 - Badan usaha yang didirikan dan dimodali seorang untuk mencari keuntungan
 - Badan hukum yang didirikan sekelompok orang
 - Badan usaha yang memiliki kekuatan sistem perekonomian
11. Kegiatan badan usaha eksportir berkaitan dengan pengiriman barang dan jasa ke luar negeri. Seiring bertambahnya omzet badan usaha, produk komoditas ekspor akan semakin meningkat.
- Ilustrasi tersebut menunjukkan peran badan usaha dalam ...
- Mengurangi jumlah pengangguran
 - Meningkatkan pendapatan nasional
 - Meningkatkan kualitas konsumsi masyarakat luar negeri
 - Meningkatkan kualitas produk yang dijual di pasar dalam negeri

- e. **Menambah jumlah barang dan jasa yang dikirim ke pasar luar negeri**

12. Pernyataan berikut berkaitan dengan Badan Usaha Milik Negara

- 1) Tidak menjual saham kepada masyarakat umum
- 2) Menjual saham kepada pihak swasta
- 3) Menyediakan barang dan jasa kebutuhan masyarakat
- 4) Mengutamakan keuntungan bagi investor
- 5) Modal hanya diperoleh dari negara

Badan Usaha berbentuk Perum memiliki ciri-ciri yang ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1, 2 dan 3
- b. 1, 3 dan 5**
- c. 2, 3 dan 4
- d. 2, 4 dan 5
- e. 3, 4 dan 5

13. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Produsen barang dan jasa yang dibutuhkan oleh masyarakat
- 2) Sumber pendapatan masyarakat
- 3) Sumber pendapatan negara baik dalam bentuk laba dan pajak
- 4) Agen pembangunan perekonomian Indonesia
- 5) Pendukung dan penunjang pendidikan masyarakat

Yang merupakan peran badan usaha dalam perekonomian Indonesia adalah..

- a. 1, 3, dan 4**
- b. 1, 4, dan 5
- c. 2, 4, dan 5
- d. 3, 4, dan 5

14. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengelolaan badan usaha dapat berupa ekstern dan intern. Berikut yang merupakan faktor intern adalah ...

- a. Selera konsumen
- b. Peraturan pemrintah yang berlaku
- c. Kondisi masyarakat
- d. Kecukupan modal**
- e. Kondisi keamanan negara

15. Badan usaha yang bergerak di bidang pembuatan garam termasuk ...

- a. Ekstratif**
- b. Agraris
- c. Industri
- d. Perdagangan
- e. Jasa

16. Perhatikan badan usaha berikut ini!

- (1) Persero
- (2) Perusahaan Daerah
- (3) Persekutuan Komanditer
- (4) Usaha Rumah Sakit

Dari badan usaha di atas, yang termasuk dalam badan usaha komersial, kecuali nomor

- a. 1, 2 dan 3
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 4
- d. 4**
- e. 1, 2, 3, dan 4

17. Berikut ini merupakan salah satu perbedaan badan usaha dan perusahaan, yaitu....

- a. Badan usaha mencari laba, sedangkan perusahaan menghasilkan barang dan jasa**
- b. Badan usaha bertujuan menghasilkan barang, sedangkan perusahaan mencari laba
- c. Badan usaha merupakan kesatuan teknis, sedangkan perusahaan merupakan kesatuan ekonomis
- d. Perusahaan merupakan kesatuan yuridis ekonomis, sedangkan badan usaha tidak merupakan kesatuan yuridis
- e. Perusahaan merupakan kumpulan badan-badan usaha, sedangkan badan usaha merupakan bagian dari perusahaan

18. Perusahaan yang bergerak di bidang penambangan batu bara, penambangan emas, minyak bumi merupakan bidang perusahaan
- Agraris
 - Ekstraktif**
 - Industri Manufaktur
 - Perdagangan
 - Pertanian
19. Kesatuan yuridis (hukum) tempat dan ekonomis yang menggunakan faktor-faktor produksi untuk memperoleh keuntungan/laba, merupakan definisi dari
- Badan Usaha**
 - Perusahaan
 - Koperasi
 - BUMN
 - BUMD
20. BUMN yang bergerak di bidang industri adalah ...
- PT KAI
 - PT Telkom
 - PT Perkebunan Nusantara
 - PT PAL Galangan Kapal Indonesia**
 - PT Pos Indonesia

4.10 Lembar Jawaban Post Test Siklus 2

No.	Nama	Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Afradilla Hanum Pradipta	C	C	C	C	C	D	B	E	D	B	E	B	A	D	A	D	A	B	A	A
2.	Agrilla Putra Pramuda	C	C	C	C	D	D	B	C	C	B	C	E	A	D	B	D	A	B	E	B
3.	Ahsanurizfa Pramardana Nugroho	B	C	C	C	D	D	B	E	D	B	C	B	A	D	A	D	A	B	E	D
4.	Aliefa Nanda Asmara	C	C	B	C	D	D	B	E	D	B	C	B	D	D	A	D	A	B	E	D
5.	Annisa Nur Fa'izah	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	E	B	A	D	A	D	A	B	A	A
6.	Ardhanasihrastrti Malagupitara	C	C	C	C	D	D	B	E	C	B	E	B	C	D	A	D	A	B	A	D
7.	Arduta Kusumawanto	B	C	C	C	D	D	B	E	D	B	C	B	B	D	A	D	E	B	A	A
8.	Arya Agung Wicaksono	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	E	B	A	D	E	D	A	B	A	D
9.	Batara Raja Damanik	C	C	C	C	D	D	B	E	C	B	C	B	A	D	A	D	A	B	A	D
10.	Bima Adisatria	C	C	B	C	D	D	B	E	C	B	C	B	A	D	A	D	A	B	A	D
11.	Buwana Marhenta	C	C	B	C	D	D	B	E	C	B	E	B	A	D	A	D	A	B	A	D

No.	Nama	Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
12.	Dayinta Iswari	B	C	C	C	D	D	B	E	E	B	E	B	A	D	A	D	B	B	A	D
13.	Dea Nita Permatasari	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	E	B	A	D	A	D	A	B	A	D
14.	Elsa Nurul Arifah	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	E	B	A	D	E	D	A	B	A	D
15.	Fakhri Hisyam Ramdhani	C	C	D	C	D	D	B	E	D	E	C	B	A	D	A	D	A	B	A	C
16.	Figita Agustin Nurasiwi	C	C	D	C	D	D	B	E	D	B	C	B	A	D	A	D	C	B	A	D
17.	Floribertus Bujana Adi Pradana	B	C	C	C	D	D	B	E	D	B	C	B	A	D	A	D	A	B	E	D
18.	Hana Sabrina Sulthoni	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	D	B	A	D	D	D	A	B	A	D
19.	Irsha Suchi Maharany	C	C	B	C	D	D	B	E	A	B	D	B	A	D	A	D	A	B	A	C
20.	Khanza Primazky Ramadhita Putri	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	E	B	C	D	A	D	E	B	A	D
21.	Marcellinus Kalya Parahita	B	C	D	C	C	D	B	E	D	C	A	A	D	D	A	D	A	B	A	D
22.	Mikhael Eksa Adhinugraha	B	C	C	C	D	D	B	E	D	D	E	B	A	D	A	D	A	B	E	D
23.	Muh Rafli Chandra	C	C	E	C	D	D	B	E	B	B	E	B	B	D	B	D	E	B	A	D

No.	Nama	Soal																			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
24.	Muh. Raihan Akbar Wikandika	C	C	C	C	D	D	B	E	C	B	E	B	E	D	C	D	A	B	A	D
25.	Patih Insan Irsan	C	C	C	C	D	D	B	E	C	B	C	B	B	D	A	D	A	B	E	D
26.	Rachel Khanza Mutia	C	C	B	C	D	D	B	E	D	B	E	B	B	D	B	D	C	B	A	D
27.	Raden Rara Carolina Amanda Nariswari	C	C	A	C	D	D	B	E	D	C	E	B	C	D	A	D	A	B	A	D
28.	Saphira Pricillia Estuarine	B	C	C	C	D	D	B	E	B	B	C	B	C	D	A	D	A	B	A	B
29.	Thalia Wahyu Kharistia	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	C	B	A	D	B	D	D	B	A	D
30.	Theofilus Risang Aji Nugraha	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	C	B	A	D	A	D	A	B	A	D
31.	Vensky Ghaniyyu Putri Permana	C	C	C	C	D	D	B	E	D	B	E	B	D	D	B	D	A	B	A	D
32	Widha Tsany Atharya	B	C	A	C	D	D	B	E	B	B	E	B	C	B	A	D	A	B	A	D

4.11 Nilai Post Test Siklus 2

DAFTAR NILAI SISWA

Mata Pelajaran : EKONOMI
Tanggal Tes : 06-04-2017
Pokok Bahasan/Sub : BADAN USAHA MILIK NEGARA

No	Nama Peserta	Tes Objektif (100%)			Keterangan
		B	S	Nilai	
1	Afradilla Hanum Pradipta	17	3	85	Tuntas
2	Agrilla Putra Pramuda	12	8	60	Belum tuntas
3	Ahsanurizfa Pramardana Nugroho	16	4	80	Tuntas
4	Aliefa Nanda Asmara	15	5	75	Tuntas
5	Annisa Nur Fa'izah	18	2	90	Tuntas
6	Ardhanasihrastrī Malagupitara	17	3	85	Tuntas
7	Arduta Kusumawanto	14	6	70	Belum tuntas
8	Arya Agung Wicaksono	18	2	90	Tuntas
9	Batara Raja Damanik	17	3	85	Tuntas
10	Bima Adisatria	16	4	80	Tuntas
11	Buwana Marhenta	17	3	85	Tuntas
12	Dayinta Iswari	16	4	80	Tuntas
13	Dea Nita Permatasari	19	1	95	Tuntas
14	Elsa Nurul Arifah	18	2	90	Tuntas
15	Fakhri Hisyam Ramdhani	15	5	75	Tuntas
16	Figita Agustin Nurasiwi	16	4	80	Tuntas
17	Floribertus Bujana Adi Pradana	16	4	80	Tuntas
18	Hana Sabrina Sulthoni	17	3	85	Tuntas
19	Irsha Suchi Maharany	15	5	75	Tuntas
20	Khanza Primazky Ramadhita Putri	17	3	85	Tuntas
21	Marcellinus Kalya Parahita	12	8	60	Belum tuntas
22	Mikhael Eksa Adhinugraha	16	4	80	Tuntas
23	Muh Rafli Chandra	14	6	70	Belum tuntas
24	Muh. Raihan Akbar Wikandika	16	4	80	Tuntas
25	Patih Insan Irsan	15	5	75	Tuntas
26	Rachel Khanza Mutia	15	5	75	Tuntas
27	Raden Rara Carolina Amanda Nariswari	16	4	80	Tuntas
28	Saphira Pricillia Estuarine	14	6	70	Belum tuntas
29	Thalia Wahyu Kharistia	16	4	80	Tuntas
30	Theofilus Risang Aji Nugraha	18	2	90	Tuntas
31	Vensky Ghaniyyu Putri Permana	17	3	85	Tuntas
32	Widha Tsany Atharya	14	6	70	Belum tuntas

4.12 Lembar Observasi Minat Siswa Siklus II

LEMBAR OBSERVASI MINAT SISWA

Tempat : SMA Negeri 9 Yogyakarta

Kelas : X IPA 2

Mata Pelajaran : Ekonomi

Materi : Badan Usaha Milik Negara

Tanggal : Kamis, 6 April 2017

No.	Nama	Aspek perilaku yang dinilai			Total	Kategori
		Aktif	Disiplin	Motivasi		
1.	Afradilla Hanum Pradipta	3	3	3	9	Tinggi
2.	Agrilla Putra Pramuda	3	3	2	8	Tinggi
3.	Ahsanurizfa Pramardana	3	3	3	9	Tinggi
4.	Aliefa Nanda Asmara	3	3	2	8	Tinggi
5.	Annisa Nur Fa'izah	3	2	3	8	Tinggi
6.	Ardhanasihrastr M.	3	2	3	8	Tinggi
7.	Arduta Kusumawanto	2	2	3	7	Tinggi
8.	Arya Agung Wicaksono	2	3	3	8	Tinggi
9.	Batara Raja Damanik	2	2	3	7	Tinggi
10.	Bima Adisatria	2	2	2	6	Sedang
11.	Buwana Mahenta	2	2	3	7	Tinggi
12.	Dayinta Iswari	3	2	3	8	Tinggi
13.	Dea Nita Permatasari	2	2	3	7	Tinggi
14.	Elsa Nurul Arifah	2	2	3	7	Tinggi
15.	Fakhri Hisyam Ramdhani	2	3	3	7	Tinggi
16.	Figita Agustin Nurasiwi	2	2	3	7	Tinggi
17.	Floribertus Bujana Adi P.	1	2	3	6	Sedang
18.	Hana Sabrina Sulthoni	3	2	2	7	Tinggi
19.	Irsha Suchi Maharany	3	3	3	9	Tinggi
20.	Khanza Primazky R.	2	3	2	7	Tinggi
21.	Marcellinus Kalya	2	3	2	7	Tinggi
22.	Mikhael Eksa	2	2	3	7	Tinggi
23.	Muhammad Rafli	1	1	2	4	Sedang
24.	Muhammad Raihan	2	2	3	7	Tinggi
25.	Patih Insan Irsan	3	3	3	9	Tinggi
26.	Rachel Khanza Mutia	2	2	3	7	Tinggi
27.	Raden Rara Carolina	1	3	2	6	Sedang
28.	Saphira Pricillia Estuarine	3	2	2	7	Tinggi
29.	Thalia Wahyu Kharistia	3	2	3	8	Tinggi
30.	Theofilus Risang A. N.	2	2	3	7	Tinggi
31.	Vensky Ghaniyyu Putri	2	3	3	8	Tinggi
32.	Widha Tsany Atharya	1	3	2	6	Sedang

4.13 Catatan Lapangan Siklus 2

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS 2

Hari, tanggal : Kamis, 6 April 2017

Jam ke : 4

Materi Pokok : Badan Usaha Milik Negara

Jumlah Siswa : 32

Catatan :

Kegiatan pembelajaran dimulai pada pukul 09.30 WIB, pada siklus II ini jumlah siswa yang hadir yaitu 32 siswa. Guru membuka pelajaran kemudian dilanjutkan dengan doa, penjelasan kompetensi dasar, dan lainnya sebelum menginjak ke materi inti. Guru mulai menjelaskan Badan Usaha terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam Badan Usaha Milik Negara dengan cara pemberian lempar jtanya jawab antar teman agar lebih nteraktif. Pembelajaran pada siklus II lebih difokuskan penggunaan video dengan interaksi interaktif diskusi sehingga membuat siswa lebih fokus dalam belajar, Setelah melakukan pembelajaran menggunakan video, guru memberikan soal post test untuk penilaian siklus pertama yang dilakukan. Siswa yang masih bingung juga aktif berdiskusi dengan temannya dan tidak ada yang terlihat bermain gadget, maupun mengobrol sendiri. Semua siswa nampak bersemangat dalam pembelajaran. Hambatan pembelajaran siklus II adalah guru lebih banyak berkerja interaksi dengan siswa sehingga siswa tidak sabar memanggil guru untuk ingin lebih bertanya dan banyak memotong pembicaraan.

Perubahan metode pembelajaran ini membuat peningkatan dalam prestasi belajar sehingga lebih dari 75% siswa dapat melampaui KKM yang sudah tetapkan.

Yogyakarta, 7 April 2016

Peneliti



Shilvina Widi Irsanti
NIM. 13804241022

Mengetahui,

Guru Ekonomi
SMA Negeri 9 Yogyakarta



Suraswati GS, S.Pd
NIP. 19580426 198103 2 002

Observer



Ruchyan Intani
NIM. 13804241050

LAMPIRAN 5

DOKUMENTASI

