

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK  
(E-LEARNING) BERBASIS SITUS WEB UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR KOPERASI SISWA KELAS XII IPS  
SMA NEGERI PAJANGAN 1 TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
AYU SARASWATI  
11403241040

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK  
(E-LEARNING) BERBASIS SITUS WEB UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR KOPERASI SISWA KELAS XII IPS  
SMA NEGERI PAJANGAN 1 TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
AYU SARASWATI  
11403241040

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK  
(E-LEARNING) BERBASIS SITUS *WEB* UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR KOPERASI SISWA KELAS XII IPS  
SMA NEGERI PAJANGAN 1 TAHUN AJARAN 2017/2018**

**SKRIPSI**



Disetujui  
Dosen Pembimbing



Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.  
NIP. 19770810 200604 2 002

**PENGESAHAN**

Skripsi yang berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK  
(E-LEARNING) BERBASIS SITUS WEB UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR KOPERASI SISWA KELAS XII IPS  
SMA NEGERI PAJANGAN 1 TAHUN AJARAN 2017/2018**

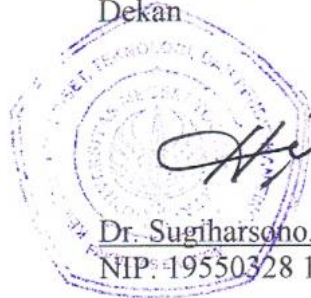
Yang disusun oleh:  
AYU SARASWATI  
11403241040

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal  
4 Desember 2017, dan dinyatakan lulus.

**DEWAN PENGUJI**

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sukanti, M.Pd.	Ketua Penguji		13-12-2017
Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.	Sekretaris Penguji		13-12-2017
Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA.	Penguji Utama		13-12-2017

Yogyakarta, 15 Desember 2017  
Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP: 19550328 198303 1 002

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Saraswati  
NIM : 11403241040  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Jurusan : Pendidikan Akuntansi  
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
ELEKTRONIK (*E-LEARNING*) BERBASIS SITUS *WEB*  
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
KOPERASI SISWA KELAS XII IPS SMA NEGERI  
PAJANGAN 1 TAHUN AJARAN 2017/2018

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun pendapat yang ditiru ataupun pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya tulis ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 27 Nopember 2017  
Penulis



Ayu Saraswati  
NIM. 11403241040

## **MOTTO**

*“You feel your strength in the experience of pain.”*

– **Jim Morrison**

*“But I couldn’t stop there. The call of adventure was much stronger and more  
inviting.”*

– **Pramoedya Ananta Toer**

*“People have only as much liberty as they have the intelligence to want and the  
courage to take.”*

– **Emma Goldman**

## **PERSEMBAHAN**

Karya tulis ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku yang tercinta, Bapak I Nyoman Suparta dan Ibu Widaningsih, serta kakak-kakakku tersayang, I Wayan Widiarta dan Dio Yudanto.

### **Bingkisan**

1. Dio Yudanto, Imam Baihaqi, dan Efendy yang membantu dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Sahabat seperjuangan di kampus: Dini Devi Aryani, Gian Dwi Oktiana, Intan Nur Saidah, Nina Nurmalasari Sukardi, Ulfah Cahyaningsih, Marga Fajar Nugraha, Arum Nur Hidayat, Tri Wahyu Utomo, AP Masri M K, Dwi Kartiko Aji, Lalu Wilyandi.
3. Segenap penduduk Ruang Gulma Collective yang selalu mendukung: Adam, Alam, Anzi, Bara, Bernard, Bodi, Dio, Dobs, Eyat, Faka, Imam, Jengs, Vivi, Darah, Eko, Limbo, Onot, Kali, Po, Cupa, Yanti, Cipah, dan Sarpod.
4. Alam Darussalam yang selalu menemani saat mengerjakan skripsi ini.
5. Weldgood Magazine, Dapur Gulma, Flyingpants Lab., Omah Srengenge, Komunitas Alldint, Serunai.co, Yayasan Kampung Halaman, Rumah Baik Gowok, Kolektif I.T.M.T, T.M.C, Surga Meces, Talamariam, Paradise Amore, Blackstocking, Gelora, Alam Semesta, Jongs' Partij, Mengayunkayu, Teman-teman P.Akuntansi UNY angkatan 2011, dan segala yang menyemangati dan mewarnai kehidupan selama belajar di Yogyakarta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK  
(E-LEARNING) BERBASIS SITUS WEB UNTUK MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR KOPERASI SISWA KELAS XII IPS  
SMA NEGERI PAJANGAN 1 TAHUN AJARAN 2017/2018**

Oleh:  
AYU SARASWATI  
11403241040

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: mengembangkan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada kompetensi dasar Mendeskripsikan Cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah; mengetahui kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran; mengetahui pendapat siswa terhadap pengembangan media; selain itu untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media yang dikembangkan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang diadaptasi dari model pengembangan ADDIE. Media yang dikembangkan dinilai kelayakannya oleh satu dosen ahli materi, satu dosen ahli media, satu guru ekonomi, dan 48 siswa uji lapangan. Pada tahap Evaluasi diukur pencapaian hasil penelitian dengan acuan nilai *gain* yang diperoleh dari pengukuran motivasi belajar siswa pada dua kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Pajangan sebagai subjek uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini melalui angket. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Pengembangan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs web melalui lima tahap yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluation*. Tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh rata-rata skor 3,6 termasuk dalam kategori Sangat Baik, 2) Ahli Media diperoleh rata-rata skor 3,941 termasuk dalam kategori Sangat Baik, 3) Guru Ekonomi diperoleh rata-rata skor 3,412 termasuk dalam kategori Sangat Baik. Penilaian kelayakan oleh siswa uji coba akhir memperoleh skor rata-rata di kelas XII IPS 1 sebesar 3,4444 dan skor rata-rata di kelas XII IPS 2 sebesar 3,38 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil akhir dari seluruh penilaian terhadap Media yang dikembangkan menurut tingkat kelayakan termasuk dalam kategori Sangat Layak digunakan sebagai media Pembelajaran Koperasi. Berdasarkan analisis Motivasi Belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media diperoleh peningkatan pada kelas XII IPS 1 sebesar 10,54% dan peningkatan pada kelas XII IPS 2 sebesar 11,13%. Secara keseluruhan hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa dalam kategori sedang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran Elektronik, Situs Web, Koperasi, Motivasi Belajar, Penelitian Pengembangan, ADDIE.

**THE DEVELOPMENT ON WEBSITE BASED OF ELECTRONIC  
LEARNING (E-LEARNING) MEDIA TO INCREASE THE MOTIVATION  
OF LEARNING IN COOPERATION TO THE STUDENTS OF CLASS XII  
SMA N 1 PAJANGAN IN THE SCHOOL YEAR 2017/2018**

By:  
AYU SARASWATI  
11403241040

**ABSTRACT**

*This research aims to: develop a Website Based Electronic Learning Media which contains material of Describe The Way of Developing Cooperatives and School Cooperatives; find out the media worthiness based on assessment from material expert, media expert, and the economic teacher; knowing students' opinion about the media development; this research is also to knowing the increase of students' learning motivation after used the media that developed.*

*This research model is classified in Research and Development (R&D) and adapted from ADDIE model. This media was validated by a lecturer of material expert, a professor of media expert, an economic teacher, and 48 students at the final trials. At the Evaluation step, this research's goal is measured by gain score that get from students' motivation towards on two class of student in SMA N 1 Pajangan. The collecting data technique in this research was questionnaire that was analyzed in qualitative and quantitative descriptive.*

*The development on website based of electronic learning passed through five steps that is: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The worthiness rate based on assessment: 1) Material expert obtained an average score 3,6 which was classified in the category of very good, 2) Media expert obtained an average score 3,941 which was classified in the category of very good, 3) Economic Teacher obtained an average score 3,412 which was classified in the category of very good. The worthiness rate that assessed by the students obtained an average score 3,4444 in class XII Social 1, and obtained an average score 3,38 in class XII Social 2 which both class rate was classified in the category of very good. The final result about the measurement of the media, classified in the worth level is excellent and worth to be used as a medium of Cooperative Learning. The analysis of the Students Learning Motivation before and after used the media, reported that it was obtained an increase motivation in the amount of 10,54% in Class XII Social 1, and also increase in the amount of 11,13% in Class XII Social 2. The gain score test report the result that the developed media can increase the Cooperatives Learning Motivation in the category of middle.*

**Keywords:** *Electronic Learning Media, Website, Cooperatives, Learning Motivation, Research and Developmenet, ADDIE.*

## KATA PENGANTAR

Terimakasih yang utama terpanjatkan kepada Allah atas rahmat dan izin-Nya, sehingga telah terselesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018”. Dalam penyusunan skripsi ini, tak lepas pula disadari telah banyak bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

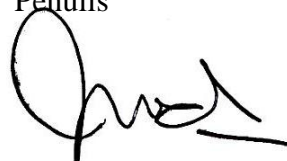
1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Rr. Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA., Ketua Program Studi Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi UNY dan sebagai Dosen Narasumber yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si., Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Dra. Sukanti, M.Pd., Ketua Penguji Skripsi yang telah memberikan saran dan arahan dalam penyusunan skripsi.
6. Isroah, M.Si., sebagai dosen Ahli Materi yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap materi dalam media yang dikembangkan.

7. Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., sebagai dosen Ahli Media yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media yang dikembangkan dalam penelitian ini.
8. Drs. Jamal Sarwana, Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Pajangan yang telah memberikan izin penelitian di sekolah
9. Anton Wibowo, S.Pd., guru Ekonomi SMA Negeri 1 Pajangan yang telah mendampingi penelitian di sekolah, membantu dalam pengumpulan data, sekaligus sebagai validator media yang dikembangkan pada penelitian ini.
10. Siswa-siswi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan yang telah membantu dan meluangkan waktu menjadi responden.
11. Dosen dan seluruh staf Program Studi Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.
12. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala hal baik mereka mendapatkan balasan yang lebih baik pula. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Namun setidaknya semoga proses dan hasil penelitian ini dapat bermanfaat.

Yogyakarta, 27 Nopember 2017

Penulis



Ayu Saraswati

NIM. 11403241040

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN UNTUK DIUJIKAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>BINGKISAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	7
C. Pembatasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
G. Manfaat Penelitian.....	10
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>12</b>
A. Kajian Teori.....	12
1. Motivasi Belajar.....	12
a. Pengertian Motivasi Belajar.....	12
b. Fungsi Motivasi Belajar.....	12
c. Macam-macam Motivasi Belajar.....	12
d. Indikator Motivasi Belajar .....	12
e. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar.....	12
f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar .....	12
2. Pembelajaran Koperasi .....	20
a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	20
b. Koperasi.....	22
c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Koperasi.....	47
3. Media Pembelajaran .....	46
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	47
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran .....	49
c. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	51
d. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	52
e. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran .....	52

4.	Model Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs <i>Web</i> .....	53
a.	Definisi Pembelajaran Elektronik ( <i>E-Learning</i> ) .....	53
b.	Pembelajaran Berbasis Situs <i>Web</i> .....	53
c.	Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Situs <i>Web</i> ....	53
d.	Software yang Digunakan dalam Membuat Situs <i>Web</i> .....	58
B.	Pengembangan Sistem Pembelajaran .....	59
C.	Penelitian yang Relevan .....	64
D.	Kerangka Berpikir .....	68
E.	Paradigma Penelitian .....	69
F.	Pertanyaan Penelitian .....	70
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>73</b>
A.	Jenis Penelitian .....	73
B.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	73
C.	Subjek dan Objek Penelitian .....	74
D.	Prosedur Penelitian .....	74
1.	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	74
2.	Tahap Desain ( <i>Design</i> ) .....	75
3.	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	77
4.	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	77
5.	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	78
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	79
1.	Jenis Data .....	79
2.	Instrumen Pengumpulan Data .....	79
F.	Uji Coba Instrumen .....	84
G.	Teknik Analisis Data .....	88
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>93</b>
A.	Deskripsi Penelitian .....	93
1.	Deskripsi Lokasi Penelitian .....	93
2.	Deskripsi Subjek Penelitian .....	93
3.	Deskripsi Waktu Penelitian .....	93
B.	Deskripsi Hasil Penelitian .....	94
1.	Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	95
2.	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	98
3.	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	101
4.	Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	110
5.	Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	113
C.	Pembahasan .....	116
D.	Keterbatasan Pengembangan .....	125
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>126</b>
A.	Kesimpulan .....	126
B.	Saran .....	129

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Perbedaan Koperasi dan Badan Usaha Lainnya.....	25
2. Alokasi Pembagian SHU.....	46
3. SK dan KD Semester Genap Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan .....	46
4. Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Materi .....	81
5. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media .....	81
6. Aspek Penilaian Media Oleh Praktisi Pembelajaran.....	82
7. Aspek Penilaian Media oleh Siswa .....	83
8. Aspek Penilaian Motivasi Belajar Siswa .....	83
9. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar.....	86
10. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar .....	86
11. Ketentuan Pemberian Skor.....	88
12. Rumus Konversi Skor Aktual Menjadi Skala Empat.....	89
13. Penilaian Kelayakan.....	90
14. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi.....	91
15. Kriteria Penilaian <i>Gain Score</i> .....	91
16. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs <i>Web</i> .....	93
17. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan .....	94
18. Hasil Analisis Kurikulum Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan .....	97
19. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi.....	102
20. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media.....	104
21. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Praktisi Pembelajaran.....	106
22. Perbandingan Hasil Validasi Media Pembelajaran Elektronik ( <i>E-Learning</i> ) Berbasis Situs <i>Web</i> .....	108
23. Rekapitulasi Hasil Penilaian media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web oleh Siswa XII IPS 1 .....	111
24. Rekapitulasi Hasil Penilaian media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web oleh Siswa XII IPS 2 .....	112
25. Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Siswa Kelas XII IPS 1 .....	114
26. Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Siswa Kelas XII IPS 2 .....	115
27. Hasil Rekapitulasi <i>Gain Score</i> .....	115

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lambang Koperasi .....	26
2. Struktur Organisasi Koperasi .....	37
3. Laporan Perhitungan Hasil Usaha.....	45
4. Paradigma Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs <i>Web</i> Pada Mata Pelajara Koperasi.....	69
5. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi.....	103
6. Diagram Batang Validasi Ahli Media.....	105
7. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran.....	107
8. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa .....	113

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
<b>TAHAP ANALYSIS</b> .....	<b>135</b>
1. Silabus .....	136
<b>TAHAP DESIGN</b> .....	<b>138</b>
2. Materi Koperasi Sekolah.....	139
3. Soal.....	153
4. Storyboard.....	158
<b>TAHAP DEVELOPMENT</b> .....	<b>166</b>
5. Produk Jadi.....	167
6. Lembar Validasi untuk Ahli Materi .....	176
7. Lembar Validasi untuk Ahli Media.....	179
8. Lembar Validasi untuk Praktisi Pembelajaran .....	182
9. Lembar Validasi untuk Siswa .....	185
10. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi .....	188
11. Hasil Uji Coba Angket Motivasi Belajar .....	190
12. Instrumen Angket Motivasi Belajar Sebelum Uji Coba .....	191
13. Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Uji Coba.....	193
<b>HASIL VALIDASI MEDIA</b> .....	<b>195</b>
14. Hasil Validasi Ahli Materi .....	196
15. Hasil Validasi Ahli Media.....	199
16. Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran .....	204
17. Revisi .....	207
18. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi .....	216
19. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi .....	219
20. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	222
21. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran .....	225
<b>TAHAP IMPLEMENTATION</b> .....	<b>227</b>
22. Absen Siswa .....	228
23. Daftar Hadir Siswa Uji Coba .....	230
24. Validasi Angket Siswa Kelas XII IPS 1.....	234

25. Validasi Angket Siswa Kelas XII IPS 2.....	237
26. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa Kelas XII IPS 1.....	240
27. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa Kelas XII IPS 2.....	242
<b>TAHAP EVALUATION .....</b>	<b>244</b>
28. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 1.....	245
29. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 2.....	250
<b>ADMINISTRASI SKRIPSI.....</b>	<b>255</b>
30. SK Pembimbing .....	256
31. Surat Rekomendasi Penelitian KESBANGPOL .....	258
32. Surat Rekomendasi Penelitian DISDIKPORA .....	259
33. Surat Telah Melakukan Penelitian .....	260
<b>DOKUMENTASI .....</b>	<b>261</b>
34. Dokumentasi Penelitian Kelas XII IPS 1 .....	262
35. Dokumentasi Penelitian Kelas XII IPS 2 .....	264

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

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

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

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

Dengan adanya perkembangan dalam pembelajaran seperti yang telah diuraikan, kini pendidikan tidak hanya dapat diperoleh di dalam kelas saja. Pada era desentralisasi dan globalisasi ini proses pembelajaran konvensional yang terjadi di dalam kelas, perlahan namun pasti akan mulai kehilangan bentuk. Di samping itu pada skala yang lebih besar, kegiatan belajar tradisional-konvensional membutuhkan biaya cukup besar dalam penyiapan infrastrukturnya (ruangan, laboratorium, perpustakaan, dan lain-lain). Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara menyenangkan. Menurut Udin Saefudin (2008: 182) pihak penyelenggara pendidikan mulai melirik penerapan konsep *distance learning* sebagai alternatif pembelajaran yang lebih efektif dan efisien, terutama sebagai pengaruh perkembangan yang pesat yang terjadi dalam bidang teknologi telekomunikasi dan teknologi informasi. Berbagai teknologi dan aplikasi tercipta dalam upaya mendukung kegiatan operasional kehidupan manusia maupun organisasi, termasuk kegiatan belajar dan mengajar.

*Web* adalah salah satu teknologi yang saat ini banyak dikembangkan di era global. Dahulu *web* digunakan sebagai penyampaian informasi dan promosi melalui perangkat PC (*Private Computer*). Lambat laun sekarang *web* menjadi suatu proses pendukung segala macam aspek kehidupan, termasuk sebagai media pembelajaran. Perangkat untuk mengakses situs *web* juga tidak terbatas pada PC saja melainkan juga dapat diakses melalui gawai (*gadget*) seperti

*smartphone*, PC, dan laptop. Semakin berkembangnya *web*, maka semakin banyak variasi media pembelajaran.

Dalam setiap proses pembelajaran, ada beberapa unsur yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Motivasi Belajar. Menurut Hamzah B. Uno (2014: 23) Motivasi Belajar adalah dorongan dari internal maupun eksternal yang berasal dari diri seseorang untuk melakukan perubahan tingkah laku dengan beberapa indikator maupun unsur yang mendukung. Motivasi Belajar siswa dikatakan tinggi apabila siswa memiliki sifat tekun dalam menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan, dan mempunyai minat terhadap kegiatan belajar mengajar.

Pada Sekolah Menengah Atas khususnya pada kelas penjuruan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), masih ditemui salah satu hambatan dalam proses pembelajaran Koperasi yaitu motivasi belajar siswa yang rendah. Hal ini ditandai dengan penyelesaian tugas dari guru yang ditunda-tunda. Selain itu, siswa lebih senang dengan tugas-tugas yang sederhana. Ciri-ciri motivasi belajar seperti ulet, tekun, mandiri, percaya diri, dan senang memecahkan soal-soal (Sardiman, 2012: 83), menurut guru baru sekitar 20% jumlah siswa. Siswa belum menunjukkan penghargaan dalam belajar Koperasi yang ditunjukkan dengan perilaku mereka yang masih mengobrol di luar materi pembelajaran. Siswa juga merasa senang ketika guru tidak hadir dalam kelas. Indikator motivasi belajar seperti adanya penghargaan dalam belajar, kegiatan yang menarik dalam belajar, dan lingkungan belajar yang kondusif (Hamzah B. Uno,

2016: 23), belum tampak dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut menunjukkan motivasi pembelajaran Koperasi siswa rendah.

Dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Pajangan, mata pelajaran Koperasi seringkali dianggap pelajaran yang kurang menarik dibandingkan mata pelajaran akuntansi badan usaha lainnya yang mengakibatkan motivasi belajar pada pembelajaran Koperasi di sekolah masih rendah. Hal tersebut disimpulkan peneliti berdasarkan observasi secara langsung terhadap siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Koperasi disampaikan oleh guru dengan metode ceramah tanpa pengembangan media pembelajaran. Menurut pengamatan kegiatan belajar mengajar pada dua kelas tersebut yang berjumlah sebanyak 48 murid, terhitung 12 siswa atau dengan persentase 25% dari keseluruhan siswa sibuk mengobrol dengan teman sebangku di luar topik pembelajaran, 8 siswa atau dengan persentase 16,67% siswa bermain gawainya masing-masing, 5 siswa atau dalam persentase 10,42% siswa tampak mengantuk, dan 23 siswa atau dalam persentase hanya 47,92% siswa memperhatikan guru.

Di Indonesia, gawai (*gadget*) menjadi satu perkembangan teknologi yang dapat digunakan untuk mengakses situs *web*. *Smartphone* paling banyak dimiliki masyarakat sebab manfaatnya yang lebih canggih dari telepon genggam biasa dengan harga yang ekonomis. Menurut survai peneliti dalam penggunaan teknologi siswa, dari 48 siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018, 44 siswa merupakan

pengguna gawai jenis *smartphone* (Android, Blackberry, dan iPhone), 3 siswa pengguna telepon genggam biasa, dan 1 siswa tidak memiliki perangkat komunikasi digital. Alasan terbanyak menggunakan *smartphone* adalah karena mengikuti *life style*, kemudian diikuti dengan fitur-fitur yang variatif, penuh warna visual yang menarik, interaktif, serta kemudahan dalam mengakses internet. Dipicu lagi dengan adanya fasilitas jaringan wilayah lokal nirkabel (WLAN/*Wi-Fi*) yang bebas digunakan siswa dan guru di SMA Negeri 1 Pajangan.

Berbagai pertimbangan melalui latar belakang dunia pendidikan yang semakin maju, para pengembang media pembelajaran memilih untuk menciptakan media yang mampu menarik perhatian siswa secara mandiri. Menurut Hamzah B. Uno (2016: 40) studi yang dilakukan di Amerika sangat mendukung dikembangkannya *e-learning*, yakni menyatakan bahwa *e-learning* sangat efektif, memungkinkan 30% pendidikan lebih baik, 40% waktu lebih singkat, dan 30% biaya lebih murah. Dengan memperhatikan hal tersebut di atas, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi melalui situs *web* yang dapat diakses menggunakan *smartphone* maupun komputer sebagai media pembelajaran elektronik (*e-learning*). Pembelajaran Elektronik menurut Munir (2008: 164) merupakan proses pembelajaran yang menggunakan bantuan perangkat elektronika. Apabila teknologi modern termasuk perangkat elektronik dioptimalkan untuk media belajar, maka kemunculan *web* di kalangan pelajar diharapkan bisa menjadi fasilitas belajar yang menarik bagi

siswa. Selain itu siswa dapat mempelajari materi tersebut setiap saat tanpa ada batasan waktu dan tempat.

Penulis memilih menggunakan situs *web* sebagai pengembangan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) dibandingkan dengan media yang lain, sebab *web* sebagai fasilitas belajar daring memiliki kelebihan dalam pembelajaran di kelas sebagai berikut:

- a. Memudahkan siswa dalam mengakses media pembelajaran melalui perangkat gawai
- b. Dapat menjadi pengganti media pembelajaran berbentuk buku cetak sehingga lebih mudah diakses kapan pun dan di manapun
- c. Tidak memiliki beban yang berat pada media pembelajaran, karena hanya butuh membawa gawai masing-masing siswa saja
- d. Konten dapat diubah atau diperbaharui melalui rumus koding
- e. Dapat ditambahkan fitur yang menarik untuk dilihat seperti desain ilustrasi dan foto
- f. Membutuhkan interaksi siswa, sehingga siswa lebih tertantang dan mandiri dalam mengakses materi

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

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Mata pelajaran Koperasi sering diabaikan dalam pelajaran di SMA Negeri 1 Pajangan, Koperasi dianggap sesuatu yang tidak menarik dan kalah populer dibandingkan mata pelajaran lain seperti Akuntansi dan Badan Usaha selain koperasi.
2. Media pembelajaran Koperasi kurang inovatif dan beragam
3. Kurangnya motivasi belajar Koperasi, dilihat dari siswa yang fokus pada pembelajaran dari total seluruh siswa hingga pelajaran Koperasi berakhir hanya berjumlah 23 siswa atau dalam persentase hanya 47,92% dari jumlah keseluruhan 48 siswa
4. Guru belum menggunakan alternatif media pembelajaran, seperti media pembelajaran berbasis situs web sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran koperasi

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam menggali dan mengatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi masalah pada implementasi pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* sebagai pengembangan media pembelajaran Koperasi kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini difokuskan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran hanya pada mata pelajaran Ekonomi Akuntansi

dengan Standar Kompetensi (SK) Memahami Pengelolaan Koperasi dan Kewirausahaan pada satu indikator pencapaian Kompetensi Dasar (KD) yaitu Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* pada kompetensi dasar “Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah untuk siswa kelas XII SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018”?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* sebagai variasi media pembelajaran Koperasi berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Koperasi?
3. Bagaimana pendapat siswa mengenai adanya pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*) pada kompetensi dasar “Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah pada siswa kelas XII SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018”?
4. Apakah pengembangan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* pada pembelajaran Koperasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018?
- 5.

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* pada kompetensi dasar Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018.
2. Mengetahui kelayakan pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* sebagai variasi media pembelajaran Koperasi berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
3. Mengetahui pendapat siswa terhadap pengembangan pembelajaran elektronik berbasis situs *web* pada pada kompetensi dasar Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah.
4. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah pengembangan media pembelajaran koperasi berbasis situs *web*.

### **F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang dihasilkan

Media pembelajaran dengan teknologi internet berupa situs *web* yang memuat materi pembelajaran koperasi pada kompetensi dasar Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah. Media ini dikemas secara menarik bagi siswa untuk menjadi media

pembelajaran yang dapat digunakan baik di sekolah maupun luar sekolah.

## 2. Materi yang disajikan

Materi yang disajikan pada media ini disesuaikan dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan oleh SMA Negeri 1 Pajangan di kelas XII IPS. Kurikulum yang digunakan adalah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan).

## 3. Jenis media pembelajaran

Jenis media pembelajaran pada penelitian ini berupa media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* yang dapat diakses pada gawai seperti komputer, laptop, dan *smartphone*. Media ini dapat meringkas materi agar lebih mudah untuk dipahami siswa. Media ini juga memuat soal yang dapat dikerjakan secara berkelompok maupun individu dengan memilih alternatif jawaban yang telah disediakan.

## G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis, antara lain:

### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini berupa sumbangan teori yang terkait dengan pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* untuk meningkatkan motivasi pembelajaran Koperasi pada kompetensi dasar Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

### b. Bagi siswa

Media yang dihasilkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pemahaman materi. Selain itu media sebagai sarana pembelajaran elektronik (*e-learning*) dapat menjadi salah satu variasi sumber belajar siswa untuk belajar secara mandiri bahkan di luar pembelajaran formal.

### c. Bagi guru

Guru dapat mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar melalui media yang tepat dan menarik sesuai tujuan belajar, sehingga guru terbantu dalam memusatkan perhatian siswa pada pembelajaran Koperasi.

### d. Bagi sekolah

Penggunaan media pembelajaran model pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* diharapkan dapat menunjang kegiatan belajar siswa sehingga dapat memenuhi tujuan kurikulum yang telah ditetapkan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Motivasi Belajar**

##### **a. Pengertian Motivasi Belajar**

Motivasi berasal dari kata “motif” yang dapat diartikan sebagai upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dari dalam bagi subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu untuk suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” tersebut, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang aktif mendorong seseorang melakukan sesuatu (Sardiman A.M, 2012: 75).

Menurut Kompri (2015: 3) motivasi adalah kekuatan atau energi seseorang yang dapat menimbulkan tingkat persistensi dan antusiasmenya dalam melaksanakan suatu kegiatan, baik yang bersumber dari dalam individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Menurut Oemar Hamalik (2011: 27) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan, belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar merupakan penggerak dari dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

Hamalik dalam Kompri, (2015: 231) mengemukakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual yaitu memiliki peranan yang khas dalam penumbuhan gairah, perasaan senang, dan semangat untuk belajar. Pendapat tersebut memperkuat bahwa motivasi dan belajar saling mempengaruhi. Dengan adanya motivasi yang kuat maka siswa akan melakukan kegiatan belajar. Dengan kata lain, motivasi dapat mendorong peserta didik untuk belajar. Motivasi belajar siswa dapat berasal dari guru, teman, orang tua, buku-buku, media pembelajaran, dan lingkungan dalam proses belajar.

Berdasarkan pendapat dari para ahli dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah dorongan atau daya penggerak dari dalam maupun dari luar peserta didik untuk melakukan sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Fungsi Motivasi Belajar**

Motivasi mempunyai fungsi pada diri seseorang. Dengan adanya motivasi maka seseorang dapat mengalami perubahan ke arah yang lebih baik. Sardiman A.M (2012: 85) menyebutkan tiga fungsi motivasi dalam belajar yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu motivasi sebagai motor penggerak dari setiap kegiatan yang dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dari kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yaitu motivasi menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan dan menyingkirkan perbuatan yang tidak bermanfaat.

Selanjutnya Hamzah B. Uno (2014: 9) menjelaskan bahwa fungsi motivasi dalam belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Mendorong manusia untuk melakukan aktivitas atas dasar pemenuhan kebutuhan
- 2) Menentukan sasaran tujuan yang hendak dicapai
- 3) Menentukan tindakan apa yang harus dilakukan

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, motivasi belajar memiliki fungsi untuk menggerakkan, mendorong, mengarahkan, dan menyeleksi aktivitas-aktivitas siswa untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran.

### **c. Macam-macam Motivasi Belajar**

Sardiman A.M (2012: 86-91) menyebutkan macam-macam motivasi belajar dilihat dari berbagai sudut pandang, yaitu:

- 1) Motivasi dilihat dari dasar pembentukannya

- a) Motif-motif Bawaan

Motif bawaan adalah motif yang ada sejak lahir, jadi motivasi ini ada dalam diri seseorang tanpa dipelajari. Contoh: dorongan untuk makan dan minum.

- b) Motif-motif yang dipelajari

Motif yang dipelajari adalah motif-motif yang muncul karena dipelajari. Sebagai contoh: dorongan untuk belajar dan dorongan untuk mengajar.

## 2) Jenis-jenis motivasi menurut Frandsen

- a) *Cognitive Motives*, menunjuk pada gejala intrinsik yang menyangkut kepuasan individual
- b) *Self-expression*, yaitu keinginan akan aktualisasi diri
- c) *Self-enhancement*, yaitu keinginan untuk meningkatkan kemajuan diri seseorang

## 3) Motivasi Jasmaniah dan Rohaniah

Beberapa ahli menggolongkan jenis motivasi menjadi dua jenis yaitu motivasi jasmaniah dan motivasi rohaniah. Motivasi jasmaniah misalnya refleks, insting otomatis, dan nafsu. Sedangkan motivasi rohaniah yaitu keamanan.

## 4) Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik

### a) Motivasi Intrinsik

Yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang tidak perlu dirangsang dari luar karena setiap individu sudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu.

### b) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif aktif dan berfungsinya karena adanya faktor yang berasal dari luar. Motivasi ini misalnya teman sejawat, lingkungan belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

#### **d. Indikator Motivasi Belajar**

Indikator motivasi belajar merupakan suatu alat untuk mengukur seberapa tinggi motivasi belajar pada siswa. menurut Sardiman A.M (2012: 83) motivasi yang ada pada diri setiap orang memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Tekun dalam menghadapi tugas, yaitu bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama dan tidak berhenti sebelum tugas tersebut terselesaikan
- 2) Ulet meghadapi kesulitan, yaitu tidak lekas putus asa serta tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam masalah misalnya politik, agama, keadilan, dan sebagainya
- 4) Lebih senang bekerja sendiri
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang telah diyakini
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal

Adapun indikator motivasi belajar yang diklarifikasikan oleh Hamzah B. Uno (2014: 23) adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil
- 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
- 3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan
- 4) Adanya penghargaan dalam belajar
- 5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
- 6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki banyak ciri-ciri seperti yang telah dijabarkan di atas maka orang tersebut memiliki motivasi yang tinggi. Dalam penelitian ini peneliti menetapkan indikator motivasi belajar berdasarkan pada pendapat dari Sardiman.

### e. Cara Menumbuhkan Motivasi Belajar

Ada beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah seperti yang diungkapkan oleh Sardiman (2012: 92-95) yaitu:

- 1) Memberi angka  
Angka yang dimaksud adalah simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar peserta didik. Angka merupakan alat motivasi yang cukup memberikan rangsangan kepada peserta didik untuk mempertahankan atau meningkatkan prestasi belajar di masa mendatang.
- 2) Hadiah  
Hadiah dapat membuat peserta didik termotivasi untuk memperoleh nilai yang tinggi. Hadiah tersebut dapat digunakan orangtua atau guru untuk memacu kegiatan belajar peserta didik.
- 3) Kompetisi  
Kompetisi adalah persaingan yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Kompetisi dapat digunakan sebagai alat untuk mendorong siswa untuk belajar.
- 4) *Ego-involvement*  
Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri merupakan salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
- 5) Memberi ulangan  
Ulangan dapat dijadikan sebagai alat motivasi. Siswa akan menjadi giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Siswa biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh hari untuk menghadapi ulangan. Oleh karena itu, memberikan ulangan merupakan salah satu strategi yang baik untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajar.
- 6) Mengetahui hasil  
Dengan mengetahui hasil belajarnya, maka siswa akan mengetahui kemampuan dirinya. Siswa akan termotivasi untuk belajar dengan harapan hasilnya akan terus meningkat.
- 7) Pujian  
Pujian adalah bentuk *reinforcement* positif sekaligus motivasi yang baik. Guru bisa memanfaatkan pujian untuk memuji keberhasilan siswa dalam mengerjakan pekerjaan sekolah. Dengan pujian yang tepat maka dapat menciptakan suasana yang menyenangkan serta meningkatkan gairah belajar.

## 8) Hukuman

Hukuman merupakan bentuk reinforcement negatif. Namun apabila hukuman dilakukan dengan bijak maka hukuman dapat menjadi alat motivasi yang baik dan efektif.

## 9) Hasrat untuk belajar

Adanya hasrat untuk belajar berarti adanya unsur kesengajaan dengan maksud belajar. Hasrat untuk belajar merupakan potensi yang ada dalam diri siswa. Motivasi ekstrinsik sangat diperlukan agar hasrat untuk belajar dapat mengoptimalkan perilaku belajar.

## 10) Minat

Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga dengan minat sebagai alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan lancar bila disertai dengan minat. Minat dapat dibangkitkan dengan cara membangkitkan adanya suatu kebutuhan, menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau, memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik, serta menggunakan berbagai macam bentuk mengajar.

## 11) Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting sebab dengan memahami keuntungan tujuan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar hingga tujuan tercapai.

#### f. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi Belajar yang dimiliki siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dimiyati dan Mudjiono (2013: 97) berpendapat bahwa ada enam unsur yang mempengaruhi Motivasi Belajar yaitu:

## 1) Cita-cita dan aspirasi siswa

Cita-cita siswa untuk menjadi seseorang akan memperkuat semangat dan akan mengarahkan perilaku belajar. Cita-cita dan aspirasi siswa akan memperkuat motivasi belajar intrinsik maupun ekstrinsik

## 2) Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan mencapainya. Kemampuan akan memperkuat motivasi siswa untuk melaksanakan tugas-tugas

## 3) Kondisi siswa

Kondisi siswa meliputi jasmani dan rohani yang berpengaruh terhadap motivasi belajar

## 4) Kondisi lingkungan siswa

Dengan adanya lingkungan yang aman, tertib, dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat

- 5) Unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran  
Siswa memiliki perasaan, kemauan, ingatan, dan pikiran yang mengalami perubahan berkat pengalaman hidup. Lingkungan siswa yang berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, dan pergaulan dengan teman sebaya, serta lingkungan budaya siswa seperti surat kabar, radio, televisi, dan film yang semakin menjangkau siswa. Semua lingkungan tersebut mendinamiskan motivasi belajar.
- 6) Upaya guru dalam membelajarkan siswa  
Upaya guru membelajarkan siswa adalah usaha guru dalam mempersiapkan diri untuk membelajarkan siswa mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian siswa, dan mengevaluasi hasil belajar siswa.

Apabila keenam unsur tersebut memiliki banyak pengaruh yang positif bagi siswa maka semakin besar pula Motivasi Belajar siswa.

Selain itu terdapat pendapat lain mengenai faktor yang mempengaruhi

Motivasi Belajar siswa menurut Eva Latipah (2012: 178) yaitu:

- 1) Minat  
Minat terjadi ketika siswa memiliki ketertarikan atau menganggap menarik atau menantang pada topik atau aktivitas tertentu
- 2) Ekspektasi dan Nilai  
Motivasi untuk melakukan sebuah tugas tertentu tergantung pada dua variabel yang bersifat subjektif. Variabel pertama, siswa harus memiliki harapan yang tinggi (ekspektasi) bahwa mereka akan sukses. Variabel kedua adalah nilai (*value*), yaitu keyakinan siswa bahwa ada manfaat langsung dan tidak langsung dalam pengerjaan sebuah tugas.
- 3) Tujuan  
Tujuan yang erat kaitannya dengan pembelajaran adalah tujuan prestasi. Dalam tujuan prestasi terdapat empat tujuan yaitu tujuan penguasaan, tujuan performa, tujuan pendekatan performa, dan tujuan penghindaran performa.
- 4) Atribusi  
Atribusi (*attribution*) adalah cara seseorang memandang penyebab (*cause*) dari suatu hasil. Individu yang lebih mengatribusikan kegagalan atau keberhasilannya dengan atribusi usaha dan strategi lebih memiliki motivasi diri dibandingkan dengan individu yang lebih mengatribusikan kegagalannya dengan kemampuan atau yang lainnya.

5) Ekspektasi atau atribusi guru

Ketika guru memiliki ekspektasi yang tinggi terhadap siswa, mereka akan menyajikan lebih banyak materi pelajaran dan topik-topik yang lebih sulit, menyediakan kesempatan kepada siswa untuk merespon, serta memberikan umpan balik positif dan spesifik. Guru juga mengkomunikasikan atribusi mereka bagi kesuksesan dan kegagalan siswa secara lebih halus, misalnya melalui emosi-emosi yang mereka sampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi Motivasi Belajar. Faktor-faktor tersebut adalah cita-cita dan aspirasi siswa, kemampuan siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran, upaya guru dalam membelajarkan siswa, minat, ekspektasi dan nilai, tujuan, atribusi, ekspektasi, dan atribusi guru.

## **2. Pembelajaran Koperasi**

### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar menurut pandangan Skinner adalah suatu perilaku (Dimiyati, 2013: 9). Di saat orang belajar, maka respon terhadap peristiwa-peristiwa di sekitar akan lebih baik. Sebaliknya, apabila ia tidak belajar maka responnya akan rendah. Untuk memperoleh respon yang baik dari siswa dalam proses belajar, maka guru sebaiknya menciptakan suasana belajar yang positif di dalam kelas.

Menurut Sugihartono dkk (2007: 74) belajar merupakan upaya dalam memperoleh pengetahuan dan pengalaman yang berupa perubahan tingkah laku dan kemampuan secara tetap yang disebabkan oleh adanya interaksi antar individu. Belajar berdampak pada

perkembangan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dapat dilihat pada perubahan pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan.

Pembelajaran menurut Nana Sudjana (2000) yang dikutip oleh Sugihartono (2007: 80) adalah usaha yang sengaja dilakukan oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Rusman (2012: 93) pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari dengan adanya interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pola pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas tentang pembelajaran, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik agar mengubah perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik dengan menggunakan pola pembelajaran.

## **b. Koperasi**

### **1) Pengertian Koperasi**

Koperasi berasal dari bahasa asing: *Co* yang artinya bersama dan *Operation* artinya usaha atau kerja. Secara sederhana koperasi diartikan sebagai usaha bersama berdasarkan asas kekeluargaan untuk meningkatkan kesejahteraan anggotanya.

Contoh: pada koperasi batik, di dalamnya terdapat sekumpulan orang yang mempunyai usaha bersama baik dalam produksi batik maupun penjualannya.

Menurut Undang-Undang tentang Perkoperasian No. 25 Tahun 1992 pasal 1 ayat 1:

Koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-seorang atau badan hukum Koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip Koperasi sekaligus sebagai gerakan ekonomi rakyat yang berdasar atas asas kekeluargaan.

Jadi, inti dari koperasi adalah badan usaha yang didirikan oleh orang-seorang dan atau badan hukum koperasi serta dikelola berdasarkan prinsip koperasi dan berdasarkan asas kekeluargaan.

Prinsip-prinsip koperasi memberikan warna lain dalam kegiatan usaha sekaligus menunjukkan koperasi berbeda dengan badan usaha lainnya. Prinsip tersebut meliputi:

#### **a) Keanggotaan bersifat sukarela dan terbuka**

Sifat kesukarelaan dalam keanggotaan koperasi mengandung makna bahwa menjadi anggota koperasi tidak boleh dipaksakan oleh siapapun. Sifat kesukarelaan juga mengandung makna bahwa

seorang anggota dapat mengundurkan diri dari koperasinya sesuai dengan syarat yang ditentukan dalam anggaran dasar koperasi.

b) Pengelolaan dilakukan secara demokratis

Prinsip demokrasi menunjukkan bahwa pengelolaan koperasi dilakukan atas kehendak dan keputusan para anggota. Para anggota itulah yang memegang dan melaksanakan kekuasaan tertinggi dalam koperasi

c) Pembagian Sisa Hasil Usaha (SHU) dilakukan secara adil

Pembagian SHU kepada anggota dilakukan tidak semata-mata berdasarkan modal yang diberikan anggota melainkan juga berdasarkan partisipasi anggota terhadap koperasi. Ketentuan yang demikian ini merupakan perwujudan nilai kekeluargaan dan keadilan.

d) Pemberian balas jasa terbatas terhadap modal

Modal dalam koperasi pada dasarnya dipergunakan untuk kemanfaatan anggotadan bukan untuk sekedar mencari keuntungan. Oleh karena itu balas jasa terhadap modal yang diberikan kepada anggota terbatas. Makna terbatas dalam hal ini berarti waja, tidak melebihi suku bunga yang berlaku di pasar.

e) Kemandirian

Kemandirian mengandung pengertian dapat bergerak sendiri tanpa bergantung pada pihak lain yang dilandaskan oleh kepercayaan kepada pertimbangan, keputusan, kemampuan, dan

melalui usaha sendiri. Dalam kemandirian terkandung pula penggunaan kebebasan yang bertanggungjawab, otonom, swadaya, dan kebebasan untuk mengelola sendiri. Perbandingan koperasi dengan bentuk badan usaha lain dapat dilihat pada tabel 1.

No	Perbandingan	Badan Usaha				
		Perseorangan	Persekutuan	Perseroan Terbatas	Milik Negara	Koperasi
1	Pengguna Jasa	Pelanggan	Pelanggan	Pelanggan	Masyarakat	Anggota
2	Pemilik Usaha	Perseorangan	Sekutu usaha	Pemegang saham	Pemegang saham	Anggota
3	Hak Suara	Hak suara tidak diperlukan	Sekutu usaha	Pemegang saham biasa	Pemegang saham	Anggota
4	Voting	Voting tidak diperlukan	Tergantung pada besarnya modal penyertaan yang diberikan Sekutu Usaha	Menurut besarnya saham yang dimiliki. Voting dilakukan melalui RUPS	Berdasarkan jumlah saham yang dimiliki	Satu anggota satu suara pada Rapat Anggota dan tidak boleh diwakilkan
5	Penentu Kebijakan Perusahaan	Pemilik usaha	Sekutu usaha	Direksi	Direksi	Pengurus
6	Balas Jasa Modal	Balas jasa dimiliki pemilik usaha sepenuhnya	Balas jasa modal tidak terbatas	Pera pemegang saham sesuai dengan jumlah saham yang dimiliki	Tidak ada	Maksimum 8%
7	Penerima Hasil Usaha	Pemilik usaha	Sekutu usaha, tergantung pada jumlah dana yang disertakan dalam usaha	Pemegang saham sesuai dengan jumlah saham yang dimiliki	Pemegang saham	Anggota, sesuai partisipasi
8	Penanggung Jawab Kerugian	Pemilik usaha	Sekutu usaha	Pemegang saham	Pemegang saham	Anggota, sesuai simpanan pokok dan wajib

Tabel 1. Perbedaan Koperasi dan Badan Usaha Lainnya

## 2) Lambang koperasi



Gambar 1. Lambang Koperasi

Arti lambang koperasi, adalah sebagai berikut:

- a. Rantai = persahabatan
- b. Gigi roda = usaha karya yang terus menerus dari golongan koperasi
- c. Kapas dan padi = kemakmuran rakyat yang diusahakan dan yang akan dicapai golongan koperasi
- d. Timbangan = keadilan social sebagai salah satu dasar dari koperasi
- e. Bintang dan perisai = Pancasila yang merupakan landasan idiin dari koperasi
- f. Pohon beringin = sifat kemasyarakatan yang berkepribadian koperasi rakyat Indonesia
- g. Warna merah putih = sifat nasional dan golongan karya koperasi

### 3) Landasan Koperasi

Pendirian koperasi memerlukan landasan yang kokoh. Landasan dalam koperasi yaitu landasan idiil, landasan struktural, dan landasan mental.

#### a) Landasan idiil

Landasan idiil koperasi adalah Pancasila

(UU No.25 Tahun 1992 Bab II)

#### b) Landasan Struktural

Landasan struktural koperasi yaitu UUD 1945

(UU No.25 tahun 1992 Bab II)

#### c) Landasan mental

Landasan mental koperasi Indonesia adalah setia kawan dan kesadaran berpribadi. Landasan itu tercermin dari kehidupan bangsa yang berbudaya yaitu gotong royong.

### 4) Bentuk dan Jenis-jenis Koperasi

Koperasi terdiri dari dua bentuk, yaitu koperasi primer dan koperasi sekunder. Koperasi primer adalah koperasi yang beranggotakan orang-seorang yang dibentuk oleh sekurang-kurangnya 20 orang. Adapun koperasi sekunder adalah koperasi yang beranggotakan badan-badan hukum koperasi yang didirikan oleh sekurang-kurangnya 3 koperasi yang telah berbadan hukum.

Di Indonesia, koperasi memiliki berbagai macam bidang usaha. Bidang-bidang usaha itu adalah sebagai berikut.

- a) **Koperasi konsumsi.** Koperasi konsumsi bergerak di bidang pemenuhan barang-barang kebutuhan sehari-hari bagi anggotanya.
- b) **Koperasi produksi.** Koperasi produksi melakukan kegiatan di bidang pembuatan barang. Contoh koperasi produksi adalah koperasi kerajinan tangan, koperasi perkebunan, dan koperasi peternakan.
- c) **Koperasi simpan pinjam.** Koperasi simpan pinjam adalah koperasi yang bergerak di bidang simpan pinjam. Contohnya adalah koperasi simpan pinjam yang beranggotakan petani, koperasi yang beranggotakan nelayan, atau koperasi simpan pinjam yang beranggotakan karyawan.
- d) **Koperasi jasa.** Koperasi jasa bergerak di bidang pelayanan jasa. Contohnya adalah koperasi usaha jasa desain, dan koperasi usaha fotokopi.
- e) **Koperasi pemasaran.** Koperasi pemasaran beranggotakan orang-orang dengan profesi di bidang pemasaran barang-barang dagang. Contohnya adalah koperasi pemasaran kopi beranggotakan petani kopi.
- f) **Koperasi serba usaha.** Koperasi serba usaha memiliki usaha bermacam-macam baik di bidang konsumsi, produksi, simpan pinjam, maupun jasa.

## 5) Tujuan Koperasi

### a) Tujuan Koperasi ditinjau dari segi kepentingan anggota

Anggota koperasi mendirikan koperasi karena adanya suatu dorongan untuk menyatukan kepentingannya, yaitu menyatukan usaha agar dapat memperoleh manfaat yang lebih baik menurut jenis usaha koperasi. Sebagai contoh:

**(1) Koperasi produksi,** para anggotanya mempunyai kepentingan akan ketersediaan bahan baku untuk barang-barang yang akan diproduksi serta memudahkan pemasaran. Ada bimbingan dalam meningkatkan mutu produksi dan mudah memperoleh permodalan.

**(2) Koperasi konsumsi,** para anggotanya mempunyai kepentingan bersama untuk mempermudah memperoleh kebutuhan barang-barang konsumsi yang bermutu baik dan harganya lebih murah.

**(3) Koperasi simpan pinjam,** bagi anggota agar mendapatkan pinjaman dengan bunga rendah dan syarat yang mudah.

Dengan adanya koperasi maka akan tercipta peningkatan taraf hidup masyarakat. Melalui peningkatan penghasilan sebagai anggota koperasi, mereka dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

**b) Tujuan koperasi dari segi kepentingan masyarakat**

- (1) Koperasi membantu para anggotanya untuk meningkatkan penghasilan sehingga meningkat pula kemakmurannya

Contoh: Koperasi Unit Desa, koperasi tersebut membantu para petani melakukan pembelian bersama alat-alat pertanian yang dibutuhkan oleh petani yang menjadi anggota koperasi. Dengan pembelian dalam jumlah banyak memungkinkan harga pembelian lebih rendah. Petani dapat lebih menghemat uang mereka. Ini berarti, petani masih mempunyai uang lebih untuk memenuhi kebutuhan yang lain.

Selain itu, KUD juga dapat melakukan penjualan bersama atas hasil-hasil pertanian yang dihasilkan oleh anggota koperasi. Hal ini akan menguntungkan petani sebab KUD dapat mencari pembeli yang sanggup membeli dengan harga yang lebih tinggi dan tidak perlu menjual melalui tengkulak yang sering menekan harga. Melalui KUD maka diperoleh hasil penjualan yang lebih besar sehingga petani anggota koperasi menerima uang hasil penjualan lebih tinggi. Dengan cara inilah KUD dapat membantu meningkatkan pendapatan para anggotanya yang terdiri atas petani itu.

- (2) Menciptakan dan memperluas lapangan kerja

Dalam mencapai tujuannya, koperasi melakukan kegiatan sesuai dengan bidang usahanya. Misalnya, pertanian,

pertokoan, kerajinan dan industri kecil, dan jasa perbengkelan. Dibukanya lapangan usaha koperasi berarti memberi kesempatan kepada tenaga kerja dan menyerap sumber daya manusia.

- (3) Koperasi mempersatukan dan mengembangkan daya usaha dari orang-orang, baik perseorangan maupun warga masyarakat

Contohnya adalah koperasi yang didirikan oleh guru-guru di sekolah yang dapat mempersatukan para guru untuk memenuhi kebutuhan dengan melakukan pembelian barang-barang kebutuhan sehari-hari misalnya beras, pakaian, sabun, bahan makanan dan sebagainya.

- (4) Koperasi ikut meningkatkan taraf pendidikan rakyat

Pendidikan para anggota diberikan dalam bentuk latihan-latihan, keterampilan, dan pengetahuan tentang cara mendirikan koperasi, cara menghadiri rapat anggota, dan juga kegiatan lain yang dilakukan koperasi. Misalnya pemberantasan buta huruf. Kegiatan dan usaha pendidikan ini tentu saja menambah pengetahuan

**c) Tujuan koperasi dari segi kepentingan tata perekonomian nasional**

Koperasi sebagai badan usaha yang ikut membangun tatanan perekonomian nasional dalam rangka mewujudkan masyarakat adil dan makmur, dengan cara:

- (1) peningkatan produksi di berbagai bidang,
- (2) perluasan lapangan kerja,
- (3) pembagian pendapatan negara kepada seluruh masyarakat Indonesia.

**6) Keanggotaan koperasi**

Sifat keanggotaan koperasi adalah sukarela dan terbuka, yang artinya tanpa ada paksaan dari siapa pun. Mereka yang dapat menjadi anggota koperasi di Indonesia, adalah sebagai berikut.

- a) Dewasa dan mampu melakukan tindakan hukum

Dalam hal ini berarti, anak-anak yang di bawah umur tidak dapat diterima menjadi anggota koperasi dan tidak dapat mendirikan koperasi di kalangan mereka sendiri.

- b) Menyetujui landasan idiil, asas, dan sendi-sendi dasar koperasi

Seseorang yang hendak menjadi anggota koperasi, sebelumnya sudah mempelajari maksud dan tujuan koperasi yang bersangkutan.

- c) Sanggup dan bersedia memenuhi kewajiban dan hak sebagai anggota koperasi

Anggota koperasi harus mengetahui kewajibannya. Setelah kewajibannya dipenuhi barulah dapat menuntut haknya.

**Kewajiban sebagai anggota koperasi** adalah sebagai berikut.

- (1) Melunasi bagian masing-masing simpanan anggota terutama simpanan pokok. Jumlahnya ditetapkan dalam anggaran dasar.
- (2) Menaati semua landasan, asas, sendi-sendi dasar koperasi, undang-undang dasar yang ditetapkan oleh pemerintah RI. Demikian juga terhadap anggaran dasar serta peraturan yang ditetapkan oleh rapat anggota koperasi sendiri.
- (3) Menghadiri rapat anggota koperasi dan turut mengambil bagian dalam pembicaraan jika dirasa perlu. Kehadiran anggota sangat menentukan karena tidak adanya anggota maka rapat anggota tidak dapat dilaksanakan.

**Hak anggota koperasi** adalah sebagai berikut.

- (1) Berbicara dalam rapat anggota untuk mengemukakan usul atau pendapatnya.
- (2) Memilih dan dipilih sebagai anggota pengurus maupun anggota badan pemeriksa.
- (3) Meminta diadakan rapat anggota koperasi jika dirasakan olehnya untuk membicarakan sesuatu.
- (4) Mendapat pelajaran yang sama antara sesama anggota dalam koperasinya.

(5) Mengawasi jalannya organisasi dan usaha koperasi menurut ketentuan-ketentuan dalam anggaran dasar koperasi.

Kewajiban dan hak anggota dalam koperasi diatur dalam anggaran dasar koperasi beserta keputusan rapat anggota masing-masing koperasi yang bersangkutan menurut kepentingan bersama.

## **7) Modal Koperasi**

Cara mendapatkan modal bagi koperasi sudah ditentukan dalam Undang-Undang Koperasi No. 25 Tahun 1992 Pasal 41, bahwa modal koperasi terdiri atas modal sendiri dan modal pinjaman.

Modal sendiri berasal dari simpanan pokok, simpanan wajib, dana cadangan, dan hibah. Perhatikan penjelasan masing-masing berikut ini!

### **a) Simpanan Pokok**

Simpanan pokok adalah sejumlah uang yang wajib dibayarkan oleh anggota kepada koperasi pada saat masuk menjadi anggota. Simpanan pokok untuk setiap anggota besarnya sama. Simpanan pokok tidak dapat diambil kembali selama yang bersangkutan masih menjadi anggota.

### **b) Simpanan Wajib**

Simpanan wajib adalah simpanan yang wajib dibayar oleh anggota kepada koperasi dalam waktu dan kesempatan tertentu. Jumlah simpanan wajib tidak harus sama besarnya

bagi masing-masing anggota. Simpanan wajib hanya boleh diminta kembali dengan cara dan waktu yang telah ditentukan

**c) Dana Cadangan**

Dana cadangan adalah sejumlah uang yang diperoleh dari penyisihan sisa hasil usaha. Tujuan adanya dana cadangan adalah untuk memupuk modal sendiri dan untuk menutup kerugian koperasi bila diperlukan.

**d) Hibah**

Hibah berasal dari pemberian sukarela oleh perorangan, kolektif, atau lembaga.

Untuk mengembangkan usahanya, koperasi dapat menggunakan modal pinjaman dengan memperhatikan kelayakan dan kelangsungan usahanya. Modal pinjaman dapat berasal dari anggota, koperasi lain, bank, dan lembaga keuangan lainnya.

**a) Anggota**

Pinjaman yang diperoleh dari anggota, termasuk calon anggota yang memenuhi syarat.

**b) Koperasi Lainnya dan/atau Anggotanya**

Pinjaman dari koperasi lainnya dan/atau anggotanya didasari dengan perjanjian kerja sama antarkoperasi.

**c) Bank dan Lembaga Keuangan Lainnya**

Pinjaman dari bank dan lembaga keuangan lainnya dilakukan berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**d) Penerbitan Obligasi dan Surat Utang Lainnya**

Penerbitan obligasi dan surat utang lainnya yang dibuat oleh koperasi berdasarkan rapat anggota.

**e) Sumber Lain yang Sah**

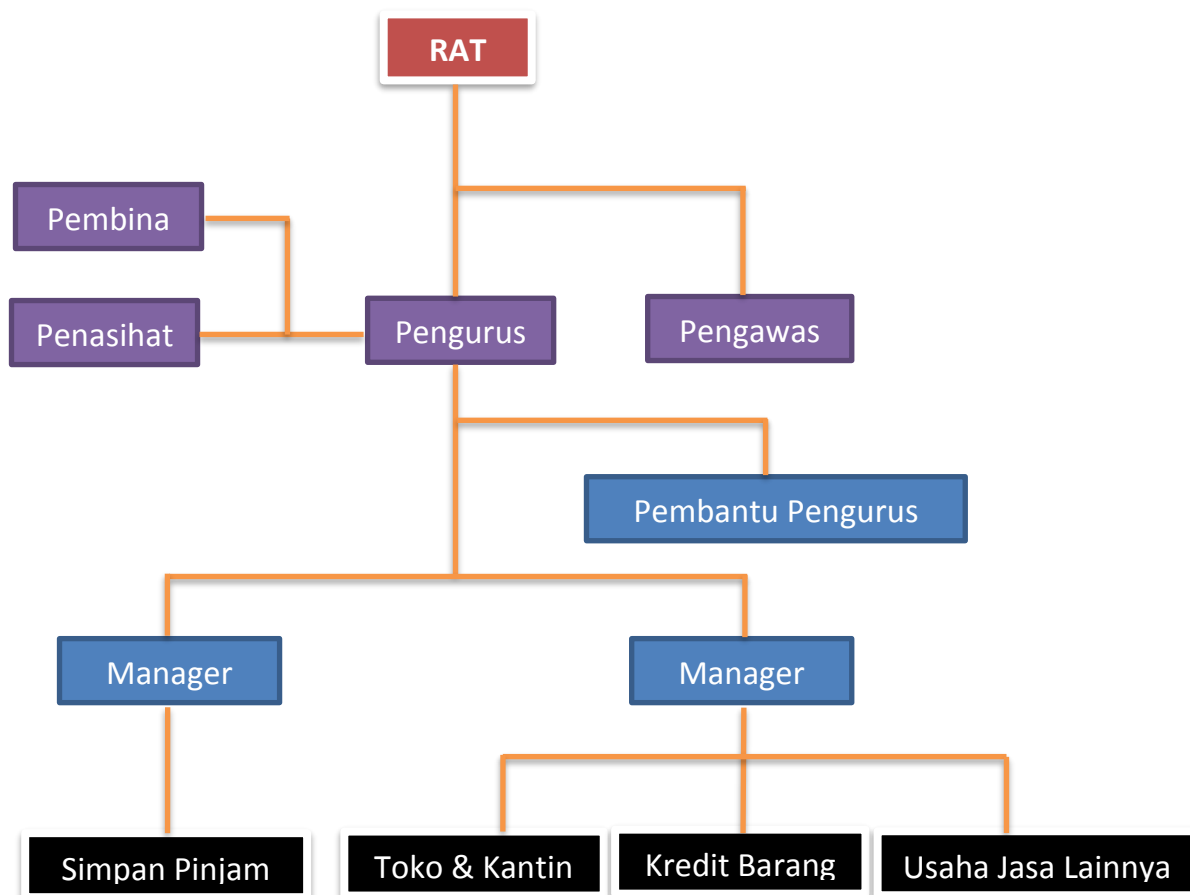
Sumber lain yang sah adalah pinjaman dari bukan anggota yang dilakukan tidak melalui penawaran secara umum.

**8) Perangkat Organisasi Koperasi**

Menurut UU No.25 tahun 1992 perangkat organisasi koperasi terdiri atas:

- a) Rapat Anggota
- b) Pengurus
- c) Badan Pengawas
- d) Manajer

Masing-masing perangkat organisasi koperasi tersebut mempunyai hak dan kewajiban. Apabila digambarkan dalam struktur organisasi akan tampak jelas, bagaimana hak dan kewajiban masing-masing. Contoh struktur organisasi koperasi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Struktur Organisasi Koperasi

#### a) Rapat Anggota

Rapat anggota merupakan kolektivitas para anggota yang merupakan pemilik organisasi koperasi. Ide dan kebijakan dasar dihasilkan dalam rapat anggota ini. Seluruh kebijakan dasar dibuat berdasarkan musyawarah anggota, dan selanjutnya dilaksanakan oleh pengurus, manajer, dan pengawas.

Kondisi inilah yang membuat rapat anggota menjadi wadah aspirasi anggota dan pemegang kekuasaan tertinggi dalam tata kehidupan koperasi. Semua kebijakan yang berlaku dalam koperasi pun harus melewati persetujuan rapat anggota terlebih

dahulu, termasuk pemilihan, pengesahan, dan pemberhentian personil pengurus dan pengawas.

Rapat anggota koperasi dilakukan minimal satu tahun sekali yang disebut sebagai Rapat Anggota Tahunan (RAT), tetapi dapat juga dilakukan sewaktu-waktu jika memang terdapat masalah yang kewenangannya ada pada rapat anggota.

Rapat Anggota memiliki **kewenangan** sebagai berikut ini:

- (1) Membentuk dan mengubah anggaran dasar dan anggaran rumah tangga,
- (2) Kebijakan umum di bidang organisasi, manajemen, dan usaha koperasi;
- (3) Pemilihan, pengangkatan serta pemberhentian pengurus dan pengawas;
- (4) Penetapan rencana kerja dan rencana anggaran pendapatan dan belanja (RAPB) koperasi serta pengesahan laporan keuangan;
- (5) Pengesahan pertanggungjawaban pelaksanaan fungsi pengurus;
- (6) Penggabungan, peleburan, pembagian, dan pembubaran koperasi;
- (7) Menentukan pembagian SHU;

Rapat anggota memiliki **hak-hak** sebagai berikut:

- (1) Meminta keterangan dan pertanggungjawaban pengurus dan pengawas terkait pengelolaan koperasi
- (2) Mengadakan rapat anggota paling sedikit sekali dalam setahun
- (3) Mengesahkan pertanggungjawaban pengurus yang diselenggarakan paling lambat 6 bulan setelah tahun buku berlalu

**b) Pengurus**

Aktivitas manajemen koperasi dilaksanakan oleh pengurus. Pengurus menunjuk atau mengangkat manajer untuk menjalankan tugasnya. Manajer bertanggung jawab kepada pengurus. Pengurus bertanggung jawab kepada rapat anggota atas pendelegasian garis besar usaha koperasi. Keberhasilan sebuah koperasi pada hakikatnya tergantung kepada kemampuan pengurusnya dalam mengelola koperasi.

Syarat dan masa jabatan pengurus:

- (1) Dipilih dari dan oleh anggota koperasi melalui Rapat Anggota
- (2) Pelaksanaan hasil keputusan Rapat Anggota.
- (3) Untuk pertama kali, susunan dan nama anggota pengurus dicantumkan dalam akta pendirian.
- (4) Masa jabatan pengurus paling lama 5 tahun.

- (5) Persyaratan untuk dapat dipilih dan diangkat menjadi anggota pengurus ditetapkan dalam anggaran dasar.

Tugas pengurus adalah:

- (1) Mengelola usaha koperasi.
- (2) Mengajukan rancangan kerja dan anggaran pendapatan belanja koperasi.
- (3) Menyelenggarakan Rapat Anggota.
- (4) Mengajukan laporan keuangan dan pertanggungjawaban pelaksanaan tugas
- (5) Menyelenggarakan pembukuan keuangan dan inventaris
- (6) Memelihara daftar buku anggota dan pengurus

Wewenang pengurus:

- (1) Mewakili koperasi di dalam atau di luar pengadilan
- (2) Memutuskan menerima atau menolak anggota baru serta pemberhentian anggota sesuai dengan anggaran dasar
- (3) Melakukan tindakan dan upaya bagi kepentingan dan kemanfaatan koperasi sesuai dengan tanggung jawabnya dan keputusan rapat anggota

#### **c) Badan Pengawas**

Dalam menjalankan tugasnya, pengurus dikontrol oleh badan pengawas. Badan pengawas dipilih dari dan oleh anggota koperasi dalam Rapat Anggota. Badan pengawas bertanggung

jawab pada Rapat Anggota apakah ia telah berhasil menjalankan tugasnya. Karena jika terdapat penyimpangan terhadap kinerja koperasi maka badan pengawas juga turut bertanggung jawab, artinya perlu tindakan korektif atas kinerja badan pengawas ini.

Tugas pengawas:

- (1) Melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijakan dan pengelolaan koperasi.
- (2) Membuat laporan tertulis tentang hasil pengawasan.
- (3) Memberikan bimbingan kepada pengurus dan karyawan ke arah keahlian dan keterampilan.
- (4) Menilai hasil kerja sama dan rencana yang telah ditetapkan.
- (5) Mencegah terjadinya penyelewengan.

Hal-hal yang perlu diperiksa oleh pengawas:

- (1) Uraian tentang keadaan keuangan.
- (2) Analisis tentang kekayaan dan cara-cara penggunaannya.
- (3) Masalah perkreditan dan penggunaannya.
- (4) Kegiatan usaha, pendapatan, biaya operasional, dan sebagainya.
- (5) Meneliti tentang pelaksanaan operasional apakah sudah sesuai dengan anggaran rumah tangga dan ketentuan-ketentuan lain. Dalam praktiknya, badan pengawas harus merahasiakan hasil pengawasannya terhadap pihak ketiga.

Koperasi memerlukan perangkat yang tepat dalam menjalankan aktivitas badan usahanya. Karena itu perlu prinsip kehati-hatian dalam memilih perangkat yang tepat meskipun pemilihan perangkat dilakukan melalui Rapat Anggota.

#### **9) Sisa Hasil Usaha**

Pada akhir tahun (akhir periode) setiap koperasi mengadakan Rapat Akhir Tahun (RAT). Salah satu agenda RAT adalah menyampaikan pertanggungjawaban pengurus yang salah satunya adalah laporan keuangan koperasi. Laporan keuangan ini pada dasarnya terdiri dari: (1) Laporan perhitungan Sisa Hasil Usaha (SHU); (2) Laporan perubahan posisi kekayaan bersih; dan (3) neraca. Meskipun demikian, pada materi ini hanya akan dibahas mengenai SHU.

Menurut Bab IX Pasal 45 UU No.25 tahun 1992 tentang perkoperasian, pengertian SHU adalah pendapatan koperasi yang diperoleh dalam satu tahun buku dikurangi dengan beban-beban, penyusutan, dan kewajiban lainnya termasuk pajak dalam satu tahun buku yang bersangkutan. Pendapatan koperasi adalah penerimaan koperasi atas kontribusi anggota koperasi. SHU akan positif jika kontribusi anggota kepada pendapatan koperasi melebihi biaya yang dikeluarkan koperasi. Kelebihan ini akan dikembalikan oleh koperasi kepada anggotanya. Sebaliknya, SHU akan negatif jika kontribusi anggota koperasi pada pendapatan

koperasi lebih kecil dari beban koperasi . kekurangan kontribusi anggota tersebut akan ditutup dengan dana cadangan. Dana cadangan diperoleh dari penyisihan SHU untuk memupuk modal sendiri dan untuk menutup kerugian koperasi bila diperlukan.

SHU harus dibagikan kepada para anggota sesuai dengan ketentuan sebagaimana tercantum dalam anggaran dasar koperasi berdasarkan Rapat Anggota Tahunan (RAT). SHU merupakan salah satu hal penting dalam pengelolaan koperasi. Karena dibagikan kepada anggota, perhitungan SHU haruslah jelas dan transparan, sehingga tidak ada pihak yang merasa dirugikan.

#### a) Pembagian SHU

Pembagian SHU kepada anggota koperasi mencakup dua bagian sebagai berikut

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

$$\text{Jasa Modal Anggota} = \frac{\text{Modal Anggota}}{\text{Modal Total}} \times \text{Jasa Modal Total}$$

**(2) Jasa Partisipasi Anggota.** Jasa partisipasi anggota adalah bagian SHU untuk diberikan kepada anggota menurut kontribusi anggota yang diberikan kepada koperasi. Jasa transaksi anggota koperasi dirumuskan sebagai berikut

$$\text{Jasa Partisipasi Anggota} = \frac{\text{Partisipasi Anggota}}{\text{Partisipasi Anggota Total}} \times \text{Jasa Partisipasi}$$

Setiap anggota koperasi dengan demikian akan menerima total SHU sebagai berikut.

$$\text{SHU Anggota} = \text{Jasa Modal Anggota} + \text{Jasa Partisipasi Anggota}$$

#### **b) Laporan Perhitungan Hasil Usaha**

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

$$\text{SHU Kotor} = \text{Penjualan Bersih} - \text{Harga Pokok Penjualan}$$

atau bisa juga dihitung sebagai berikut

$$\text{SHU Bersih} = \text{SHU Kotor} - \text{Beban Usaha} - \text{Beban Luar Usaha} + \text{Pendapatan Lain}$$

dan bila koperasi itu bergerak di bidang jasa maka perhitungan

SHU adalah sebagai berikut:

$$\text{SHU} = \text{Pendapatan Jasa} - \text{Seluruh Beban}$$

<b>Koperasi XXX</b>			
<b>Perhitungan Hasil Usaha</b>			
<b>Periode X – X</b>			
#Partisipasi Bruto:			
-Penjualan kepada anggota	XXX		
-Penjualan cicilan kepada anggota	XXX		
-Partisipasi jasa pinjaman	XXX		
Partisipasi Bruto Total		<u>XXX</u>	
#Beban Pokok		<u>(XXX)</u>	
#Partisipasi Neto		XXX	
#Partisipasi Neto yang Ditangguhkan		<u>(XXX)</u>	
Partisipasi Neto yang Direalisasi			XXX
#Penjualan		XXX	
#HPP		<u>(XXX)</u>	
#SHU Kotor Non anggota			<u>XXX</u>
SHU Kotor			<u>XXX</u>
#Beban Usaha			(XXX)
#Beban di Luar Usaha			(XXX)
#Pendapatan Lain-lain			<u>XXX</u>
SHU Bersih			<u><u>XXX</u></u>

Gambar 3. Laporan Perhitungan Hasil Usaha

Pendapatan SHU koperasi dapat berasal dari anggota dan bukan anggota. Menurut UU No.25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, SHU dari anggota dan bukan anggota harus dibagikan ke dalam kelompok sebagaimana tampak pada tabel 2.

Tabel 2. Alokasi Pembagian SHU

SHU dari Anggota	SHU dari Bukan Anggota
a. Anggota Koperasi	a. Cadangan Koperasi
b. Cadangan Koperasi	b. Dana Pengurus
c. Dana Pengurus	c. Dana Pegawai/ Karyawan
d. Dana Pegawai/ Karyawan	d. Dana Pendidikan Koperasi
e. Dana Pendidikan Koperasi	e. Dana Sosial
f. Dana Sosial	f. Dana Pembangunan Daerah Koperasi
g. Cadangan Koperasi	

### c. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Koperasi

Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran koperasi program keahlian akuntansi di SMA Negeri 1 Pajangan tampak pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. SK dan KD Mata Pelajaran Koperasi Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Memahami pengelolaan koperasi dan kewirausahaan	Mendeskripsikan cara pengembangan koperasi dan koperasi sekolah

Sumber: Data SMA Negeri 1 Pajangan

## 3. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011: 3) menyatakan bahwa manusia, materi, atau kejadian dapat diklasifikasikan sebagai media apabila mampu membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan Gagne (1970) dalam Arie Sadiman dkk (2014:

6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Dalam pernyataan ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media pembelajaran menurut Hujair AH.Sanaky (2013: 3) adalah sebuah alat yang berfungsikan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan dalam pembelajaran berupa komunikasi antar pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Komunikasi tersebut tidak akan berjalan dengan baik tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Media pembelajaran juga merupakan sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi untuk mencapai tujuan pengajaran.

Sementara itu Yudhi Munadi (2013: 6) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi yang penting dalam penyampaian suatu materi yang disampaikan guru kepada siswa untuk dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif.

## **b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi siswa.

Fungsi media pembelajaran khususnya media visual menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011: 16-17) yaitu :

- 1) Fungsi atensi  
Media dapat mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan secara visual atau menyertai teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi afektif  
Fungsi ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar dari teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif  
Fungsi ini mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris  
Fungsi ini memberikan konteks untuk memahami teks untuk membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks untuk mengingatkannya kembali.

Manfaat praktis media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2011: 26-27) adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antar siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sesuai kemampuan dan minat.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka,

serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan misalnya melalui *studytour*.

Salah satu manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah memperlancar proses interaksi antara guru dan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Tetapi di samping itu ada beberapa manfaat lain yang lebih khusus. Kemp dan Dayton dalam Martinis Yamin (2007: 200-203) mengidentifikasi tujuh manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi dapat diseragamkan  
Guru dan siswa mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda tentang suatu hal. Melalui media pembelajaran, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.
- b. Proses pembelajaran akan lebih menarik  
Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang siswa untuk bereaksi terhadap penjelasan guru, memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran, dan membantu siswa mengkonkretkan sesuatu yang abstrak.
- c. Proses belajar menjadi lebih interaktif  
Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif.
- d. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi  
Kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat dalam mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak untuk siswa.
- e. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan  
Di samping membuat proses belajar lebih efisien, media pembelajaran juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.
- f. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja  
Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja, tanpa tergantung pada keberadaan guru dan ruang kelas.
- g. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan  
Dengan media, belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Gagne & Briggs (1987) dalam Arsyad (2011: 4) mendeskripsikan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video, kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Berikut klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (1992) dalam Arsyad (2011: 82-101):

#### 1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia adalah media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan. Media ini bermanfaat apabila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dalam pemantauan pembelajaran siswa.

#### 2) Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan yang sering digunakan adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis cetakan adalah warna, huruf, dan grafik yang digunakan sebagai alat penuntun.

#### 3) Media berbasis visual

Media berbasis visual digunakan untuk memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Bentuk media visual berupa gambar, diagram, peta, dan grafik.

#### 4) Media berbasis audio visual

Media berbasis audio visual merupakan penggabungan media visual dengan penggunaan suara. Dalam proses produksinya, penting dilakukan penulisan naskah dan pembuatan *storyboard* yang memerlukan persiapan matang, rancangan, dan penelitian.

#### 5) Media berbasis komputer

Peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar adalah penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal dengan istilah CAI (*Computer Asisted Instruction*). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyalur utama materi pembelajaran.

#### **d. Karakteristik Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Andi Prastowo (2011: 330) mengemukakan bahwa media pembelajaran interaktif adalah suatu bahan ajar yang mengkombinasikan beberapa media pembelajaran berupa audio, video, teks, grafik, dan animasi. Bahan ajar ini bersifat interaktif untuk mengendalikan suatu perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi.

Karakteristik multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2010: 53) adalah:

- 1) Memiliki lebih dari satu media konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual
- 2) Bersifat interaktif, dalam hal memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
- 3) Bersifat mandiri, dalam hal memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain

#### **e. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto (2010: 114-117) teknik penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua, antara lain:

- 1) Penggunaan media berdasarkan tempat.

- a) Penggunaan di kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan proses belajar mengajar dalam situasi kelas.

Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran dan strategi belajar mengajar harus mendukung untuk mencapai tujuan tersebut. Hal yang paling penting dalam penggunaan

media di kelas adalah media tersebut harus disajikan di ruang kelas di mana guru dan siswa hadir bersama-sama dan berinteraksi secara langsung.

b) Penggunaan di luar kelas

Media yang digunakan di luar kelas tidak secara langsung dikendalikan oleh guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa.

2) Variasi Penggunaan Media

a) Media yang digunakan secara perorangan

Banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan atau istilahnya adalah *individual learning*. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk penggunaan yang jelas sehingga orang dapat menggunakan secara mandiri.

b) Media yang digunakan secara berkelompok.

Pembelajaran dapat berlangsung dengan jumlah siswa yang banyak atau bersifat kelompok. Media ini juga memerlukan buku petunjuk yang biasanya ditujukan kepada pimpinan kelompok tutor atau guru. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah kelompok dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari.

#### 4. Model Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web

##### a. Definisi Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*)

Menurut Yudhi Munadi (2013: 159) Pembelajaran elektronik atau biasa disebut dengan istilah *e-learning* (*electronic learning*) adalah sistem pembelajaran memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantu kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, Himpunan Masyarakat Amerika untuk Kegiatan Pelatihan dan Pengembangan (*The American Society for training and Development/ ASTD*) (2009) dalam Rusman (2012: 263) mengemukakan definisi *e-learning* sebagai berikut.

*E-learning is a broad set of applications and processes which include web-based learning, computer based learning, virtual and digital classrooms. Much of this is delivered via internet, intranets, audio and videotapes, satellite broadcast, interactive TV, and CD-ROM. The definition of e-learning varies depending on the organization and how it is used but basically it is involves electronic means communication, education, and training.*

Definisi tersebut menyatakan bahwa *e-learning* merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis *web*, pembelajaran berbasis komputer, kelas virtual dan kelas digital. Materi-materi dalam kegiatan pembelajaran elektronik tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, audio dan *videotape*, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD-ROM. Definisi ini menyatakan bahwa definisi *e-learning* dapat bervariasi tergantung dari penyelenggara kegiatan *e-learning* dan bagaimana cara penggunaan serta tujuan penggunaannya. Definisi tersebut juga menyatakan kesimpulan bahwa *e-*

*learning* pada dasarnya adalah pengaplikasian komunikasi, pendidikan, dan pelatihan secara elektronik.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan proses pembelajaran yang menghubungkan antara pembelajar dan sumber belajar dalam bentuk komunikasi virtual atau digital dengan memanfaatkan teknologi dalam perangkat elektronik.

#### **b. Pembelajaran Berbasis Situs *Web***

Menurut Rusman (2012: 283) pembelajaran berbasis *web* atau populer dengan sebutan *web-based training* (WBT) adalah aplikasi teknologi *web* dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis *web*.

Sementara itu Bannan-Ritland dalam Pujiriyanto (2013: 200) mengemukakan Pembelajaran Berbasis *Web* (*Web Based Instruction/ WBI*) adalah penyajian dan rancangan terintegrasi sumber-sumber belajar melalui W3 (WWW) untuk mengembangkan belajar siswa melalui informasi teks, hypermedia, multimedia, dan sumber-sumber secara kolaboratif untuk tujuan belajar dan mengajar. Ada beragam jenis *web* pembelajaran seperti *Web Based Training* (WBT) untuk pelatihan dan *Web Based Learning* (WBL) yang penekanannya pada aktivitas

belajar. Beragam teknologi untuk penyampaian bisa diintegrasikan seperti *streaming* video dan audio, animasi, komunikasi kolaboratif, dan bahkan memiliki fungsi untuk pengelolaan pembelajaran seperti memberikan nilai, mengelola interaksi, dan mengelola keaktifan siswa.

Berdasarkan pengertian dari para ahli maka dapat disimpulkan Pembelajaran Berbasis Situs Web adalah sebuah proses belajar dengan memanfaatkan jaringan internet untuk berkomunikasi dan menyampaikan informasi pembelajaran untuk mengembangkan media belajar siswa

#### **c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbasis Web**

Sebagaimana media pembelajaran pada umumnya, pembelajaran berbasis web memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran berbasis situs web menurut Rusman (2012: 271-274) sebagai berikut:

- 1) Kelebihan Pembelajaran Berbasis *Web*
  - a) Memungkinkan setiap orang di mana pun, kapan pun, untuk mempelajari apa pun
  - b) Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkah-langkah dirinya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran menjadi bersifat individual
  - c) Kemampuan untuk membuat tautan (*link*), sehingga pembelajar dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam maupun luar lingkungan belajar

- d) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi pembelajar yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar
  - e) Dapat mendorong pembelajar untuk lebih aktif dan mandiri di dalam belajar
  - f) Menyediakan sumber belajar tambahan yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran
  - g) Menyediakan mesin pencari yang dapat digunakan untuk mencari informasi yang mereka butuhkan
  - h) Isi dari materi pelajaran dapat diperbaharui dengan mudah.
- 2) Kekurangan Pembelajaran Berbasis *Web*
- a) Keberhasilan pembelajaran berbasis *web* bergantung pada kemandirian dan motivasi belajar
  - b) Akses untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *web* seringkali menjadi masalah bagi pembelajar
  - c) Pembelajar dapat cepat merasa bosan dan jenuh ketika mereka tidak dapat mengakses informasi, dikarenakan tidak terdapat peralatan yang memadai dan *bandwidth* yang cukup
  - d) Dibutuhkannya panduan bagi pembelajar untuk mencari informasi yang relevan, karena informasi yang terdapat di dalam *web* sangat beragam
  - e) Dengan menggunakan pembelajaran berbasis *web*, pembelajar terkadang merasa terisolasi, terutama jika terdapat keterbatasan dalam fasilitas komunikasi.

#### **d. Software yang Digunakan dalam Membuat Situs Web**

Terdapat tiga software yang digunakan untuk mengembangkan media web yaitu XAMPP, *sublime text*, dan *Windows 7*. Menurut Yogi Wicaksono (2008: 7) XAMPP merupakan sebuah alat yang menyediakan beberapa paket perangkat lunak (*software*) ke dalam satu buah paket XAMPP yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL di komputer lokal. XAMPP berperan sebagai *web server* pada komputer. XAMPP juga dapat disebut sebuah CPanel server virtual, yang dapat membantu perlakuan pra tayang sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan internet. Di dalam XAMPP terdapat database untuk menyimpan data yang diolah dan ditampilkan kembali dalam bentuk informasi.

Software yang selanjutnya adalah *sublime text* yaitu salah satu *text editor* yang biasa digunakan oleh para *programmer*, khususnya *web developer*. Kelebihan dari *sublimme text* ini adalah fungsionalitas yang banyak membantu dalam pengkodean. Dan yang terakhir adalah *Windows 7* yang digunakan dalam mengakses program di komputer.

## **B. Pengembangan Sistem Pembelajaran**

Pendidik memiliki tugas utama yaitu mengajar (Endang Mulyatiningsih, 2013: 194). Dalam mengajar, tiap pendidik memiliki cara-cara tersendiri dalam menyampaikan materi belajar kepada peserta didik agar dapat diterima dan dipahami sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Dalam pembelajaran di sekolah, guru dapat memodifikasi cara mengajar agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tidak merasa bosan dan mau memahami materi pelajaran. Untuk memperoleh cara pembelajaran baru tersebut diperlukan penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran.

Borg and Gall (1989) dalam Zainal Arifin (2011: 127), mengemukakan *“research and development is a powerful strategy for improving practice. It is a process used to develop and validate educational product.”* Produk pendidikan yang dimaksud dalam penelitian dan pengembangan ini mengandung 3 pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras seperti buku namun juga dalam perangkat lunak seperti kurikulum. Kedua, produk tersebut tersebut merupakan produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk tersebut harus bermanfaat bagi pelaksanaan pendidikan.

Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall (1983: 775) sebagai berikut.

*The major step in the R & D cycle used to develop minicourses are follows:*

1. *Research and information collecting – include review literature, classroom observations, and preparation of report of state of the art.*
2. *Planning – include defining skills, stating objectives determining course sequence, and small scale feasibility testing.*
3. *Develop preliminary form of product – include preparation of instructional materials, hand books, and evaluation devices.*
4. *Preliminary field testing – conducted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12 subjects. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed.*
5. *Main product revision – revision of product as suggested by the preliminary field test results.*
6. *Main field testing – conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subject. Quantitative data on subjects precourse and postcourse performance are collected. Results are evaluated with respect to course objectives and are compared with control group data, when appropriate.*
7. *Operational product revision – revision of product as suggested by main results.*
8. *Operational field testing – conducted in 10 to 30 schools involving 40 to 200 subject. Interview, observational and questionnaire data collected and analyzed.*
9. *Final product revision – revision of product as suggested by operational field test result.*
10. *Dissemination and implementation – report on product at professional meeting and in journals. Work with publisher who assumes commercial distribution. Monitor distribution to provide quality control.*

Langkah-langkah menurut Borg & Gall tersebut diterjemahkan dan diberikan penjelasan Zainal Arifin (2011: 129-123), antara lain:

#### 1. *Research and Information Collecting*

Pada langkah ini peneliti melakukan pendahuluan untuk mengkaji, menyelidiki, dan mengumpulkan informasi. Dalam hal ini peneliti harus mempertimbangkan beberapa hal, antara lain: a) produk tersebut harus merupakan produk yang penting dan bermanfaat, b) produk tersebut memungkinkan untuk dikembangkan, c) tersedianya SDM yang memiliki

kemampuan, ketrampilan dan pengalaman yang akan mengembangkan produk, dan d) adanya waktu untuk mengembangkan produk.

## 2. *Planning*

Aspek-aspek penting perencanaan meliputi, produk tentang apa, tujuan dan manfaat, siapa pengguna produknya, mengapa produk dianggap penting dan bagaimana mengembangkannya.

## 3. *Develop Preliminary Form of Product*

Pada langkah ini, peneliti mulai mengembangkan bentuk produk awal (*draft*) yang bersifat sementara.

## 4. *Preliminary Field Testing*

Disini peneliti melakukan uji coba secara terbatas yang melibatkan 2 atau 3 sekolah dengan subjek antara 10-15 orang dengan berulang-ulang untuk mendapatkan produk yang dapat digunakan dengan baik.

## 5. *Main Product Revision*

Melakukan revisi tahap pertama, yaitu perbaikan dan penyempurnaan terhadap produk utama, berdasarkan hasil uji coba terbatas termasuk hasil diskusi, observasi, wawancara dan angket.

## 6. *Main Field Testing*

Pada langkah ini adalah melakukan uji coba yang lebih luas. Perkiraan sekolah yang terlibat antara 5-10 sekolah serta subjek antara 30 sampai dengan 100 orang.

## 7. *Operational Product Revision*

Melakukan revisi tahap kedua, yaitu memperbaiki dan menyempurnakan produk berdasarkan masukan dan saran-saran hasil uji coba lapangan yang lebih luas.

#### 8. *Operational Field Testing*

Melakukan uji pelaksanaan lapangan dengan melibatkan antara 10-30 sekolah dan antara 40-200 subjek.

#### 9. *Final Product Revision*

Melakukan revisi terhadap produk akhir, berdasarkan saran, dan masukan dalam pelaksanaan uji coba lapangan.

#### 10. *Dissemination and Implementation*

Pada langkah terakhir peneliti mendesiminasikan kepada seluruh subjek melalui pertemuan dan jurnal ilmiah, bekerjasama dengan penerbit jika sosialisasi bersifat komersial.

Metode penelitian dan pengembangan sistem pembelajaran memiliki beberapa model. Dalam kajian ini model penelitian dan pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluations* yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Endang Mulyatiningsih, 2013: 195).

Dalam penelitian ini peneliti perlu memahami bahwa proses pengembangan memerlukan beberapa kali pengujian dan revisi sehingga walaupun prosedur pengembangan dipersingkat namun di dalamnya harus

mencakup pengujian dan revisi sehingga produk yang dikembangkan memenuhi kriteria produk yang baik dan teruji secara empiris.

Berikut adalah uraian pada model tahapan ADDIE menurut Endang Mulyatiningsih (2013: 200-201):

1. *Analysis*

Pada tahap ini, kegiatan utamanya adalah menganalisis perlunya pengembangan model pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model pembelajaran.

2. *Design*

Dalam perancangan model pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan merancang kegiatan belajar mengajar. Kegiatan tersebut merupakan proses sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran, dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan model ini masih bersifat konseptual.

3. *Development*

*Development* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap diimplementasikan.

#### 4. *Implementation*

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dan kondisi yang sebenarnya yaitu di kelas.

#### 5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan pada setiap akhir tatap muka (mingguan) sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan pembelajaran berakhir secara keseluruhan (semester). Hasil evaluasi digunakan untuk memberi umpan balik kepada pihak pengguna model pembelajaran. Revisi dilakukan sesuai hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh model yang sudah dipakai.

Peneliti memilih Model Penelitian dan Pengembangan ADDIE karena memiliki kelebihan yaitu sederhana, mudah dipelajari, dan menggunakan struktur yang sistematis. Seperti yang telah dijelaskan bahwa model ADDIE ini terdiri dari lima komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus dilaksanakan berurutan karena kelima tahap ini telah dirancang secara sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana, terstruktur, dan sistematis membuat model penelitian dan pengembangan ini mudah dipelajari oleh peneliti.

Di samping kelebihanannya, model penelitian dan pengembangan ADDIE memiliki kekurangan yaitu memerlukan waktu yang lama pada tahap analisis. Dalam tahap analisis, peneliti harus menganalisis komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis inilah yang kemudian akan mempengaruhi lamanya proses menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen tersebut merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap desain pembelajaran.

### C. Penelitian yang Relevan

1. Nina Nurmala Sari Sukardi (2015), dengan penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Internet dan Situs *Web* Menggunakan Aplikasi *Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment* (MOODLE) pada Pembelajaran Administrasi Pajak untuk Kelas XI Akuntansi 3 SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil dari penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan adalah 100%, ahli media 71%, dan praktisi Pembelajaran Administrasi Pajak 97%. Pada pengaplikasiannya di pembelajaran siswa memperoleh skor 96% sehingga media tersebut dikategorikan “Sangat Layak” digunakan sebagai media pembelajaran mandiri siswa. Penelitian Nina dengan penelitian ini adalah terkait bentuk media yang berupa pembelajaran digital berbasis situs *web*. Perbedaan penelitian terkait dengan materi yang disajikan. Dalam penelitian Nina materi yang digunakan adalah Administrasi Pajak, sedangkan materi

yang digunakan dalam penelitian ini adalah Koperasi.

2. Shabrina Irmayanti (2016) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis *Web Blog* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. Hasil penelitian disebutkan bahwa tingkat kelayakan diperoleh rata-rata skor 2,97 untuk ahli media yang termasuk kategori Baik, 3,68 untuk ahli materi yang termasuk kategori Sangat Baik, dan 3,7 untuk praktisi lapangan yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Oleh karena itu, Media pembelajaran Akuntansi yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan analisis Motivasi Belajar Siswa sebelum dan sesudah Media Pembelajaran Akuntansi berbasis *Web Blog*, diperoleh peningkatan sebesar 7,14% dari 71,78% menjadi 78,92%. Kesimpulan dari pengembangan Media Pembelajaran tersebut adalah dapat meningkatkan Motivasi Belajar Akuntansi. Persamaan penelitian yang dilakukan Shabrina dengan penelitian ini adalah sama-sama berbentuk penelitian pengembangan. Selain itu, prosedur pengembangan sama-sama menggunakan ADDIE serta pengaruhnya pada peningkatan Motivasi Belajar. Perbedaan penelitian terletak pada materi dalam media yang dikembangkan. Dalam penelitian Shabrina materi yang digunakan adalah Akuntansi, sedangkan materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah Koperasi.

3. Fathikah Fauziah Hanum (2014) dalam skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web* untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMA Negeri 1 Banguntapan” yang menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa Kelas XI di SMA N 1 Banguntapan dengan terjadinya peningkatan rerata hasil belajar mencapai 20,47%, dengan demikian maka media pembelajaran berbasis *web* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn. Persamaan dengan penelitian Fathikah yaitu sama-sama mengembangkan *web* sebagai media pembelajaran. Perbedaannya yaitu penelitian oleh Fathikah bertujuan untuk meningkatkan kemandirian dan prestasi belajar melalui *web*, sedangkan penelitian ini dilakukan bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui situs *web*. Namun penelitian oleh Fathikah tetap memiliki relevansi yang sama untuk dijadikan acuan dalam penelitian ini.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang terjalin antara siswa dengan lingkungannya. Adanya proses interaksi ini maka akan terbentuk watak dan peningkatan mutu kehidupan siswa. Proses pembelajaran merupakan proses yang sangat penting karena berhubungan langsung dengan pendidikan sumber daya manusia yang kelak akan membuat bangsa dan negara menjadi cerdas dan bermoral karena mempunyai insan-insan yang berpendidikan. Proses pembelajaran akan efektif bila faktor-faktor pendukung yang terlibat juga terlaksana secara efektif salah satunya dengan memacu semangat belajar siswa menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.

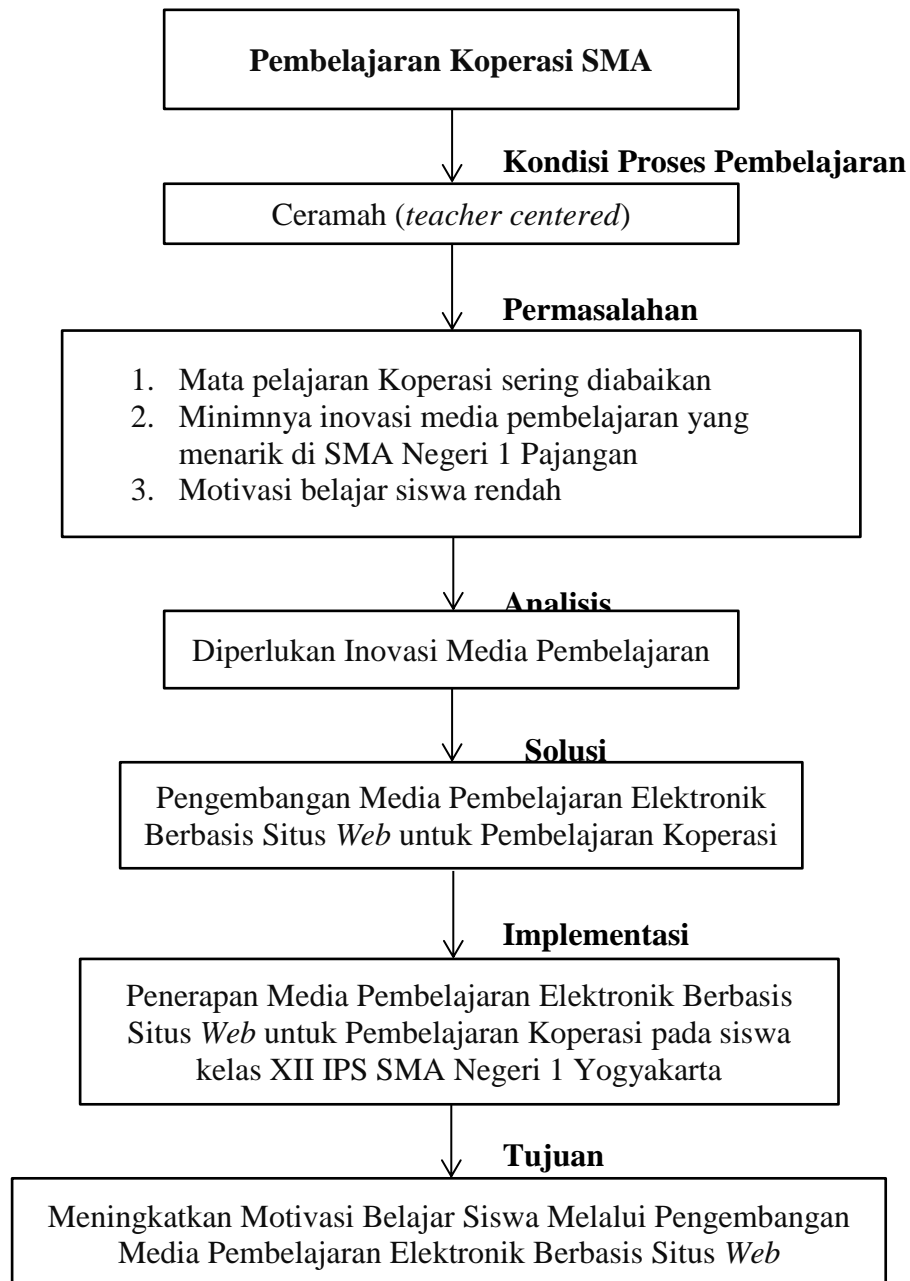
Penggunaan media yang tepat akan membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu hal yang perlu dicermati adalah keterkaitan media pembelajaran dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju. Hal ini sangat penting untuk dilakukan agar dapat mengadaptasi diri dengan perubahan zaman yang semakin maju serta menyesuaikan diri dengan terhadap teknologi modern. Pada era globalisasi seperti sekarang, belajar dapat dilaksanakan kapan pun dan di mana pun dengan memanfaatkan teknologi. Teknologi dapat membantu siswa dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah dan memahami pelajaran secara mandiri, salah satunya adalah dengan pembelajaran elektronik (*e-learning*) dan memanfaatkan jaringan internet (*wi-fi*) untuk mengakses media pembelajaran. Dengan begitu siswa akan lebih

dimudahkan dalam mengakses dunia pendidikan.

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran elektronik yang berbasis situs *web*. Media ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat digunakan kapan saja dan di mana saja. Media ini dikemas secara menarik dengan harapan dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Koperasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa mengenai pembelajaran pada mata pelajaran Koperasi.

## E. Paradigma Penelitian

Paradigma dalam penelitian ini dapat diilustrasikan seperti pada gambar berikut.



Gambar 4. Paradigma Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* Pada Mata Pelajara Koperasi

## F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis yang telah dijelaskan di atas, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tahapan dan cara mengembangkan pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web*?
2. Bagaimana pembuatan pembelajaran berbasis situs *web* pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan cara pengembangan koperasi dan koperasi sekolah?
3. Bagaimana kelayakan materi yang akan dikembangkan dalam media berbasis situs web menurut penilaian ahli materi?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs web sebagai variasi media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media?
5. Bagaimana kelayakan materi dan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs web sebagai variasi media pembelajaran berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran Koperasi?
6. Bagaimana cara mengimplementasikan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs web sebagai variasi media pembelajaran Koperasi?
7. Bagaimana pendapat siswa mengenai adanya pengembangan pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web*?

8. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* pada mata pelajaran Koperasi di Kelas XII SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018?
9. Apakah pengembangan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* pada pembelajaran Koperasi berpengaruh terhadap motivasi siswa?
10. Berapa besar pengaruh peningkatan/penurunan motivasi siswa setelah uji coba menggunakan pengembangan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* pada pembelajaran Koperasi?

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

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

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

### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Peneliti mengambil tempat penelitian di SMA Negeri 1 Pajangan yang beralamatkan di Kedung, Guwosari, Pajangan, Bantul. Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap meliputi tahap persiapan pada bulan September

2017 dan tahap pelaksanaan serta pelaporan pada bulan Oktober-November 2017.

### **C. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah satu dosen Ahli Materi yaitu Ibu Isroah M.Si., satu dosen Ahli Media yaitu Bapak Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., satu Praktisi Pembelajaran Koperasi (guru) yaitu Bapak Anton Wibowo, S.Pd., dan 48 siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018. Objek pada penelitian ini adalah pengembangan media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web dan Motivasi Belajar siswa.

### **D. Prosedur Penelitian**

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

#### **1. Tahap Analisis (*Analysis*)**

##### **a. Analisis kurikulum**

Kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 1 Pajangan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penyesuaian isi materi dalam media pembelajaran koperasi berbasis situs web disesuaikan dengan konteks pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk lebih aktif (*student center*) dan mencari referensi ilmu pengetahuan di luar pembelajaran di kelas.

b. Analisis kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan siswa meliputi kebutuhan dan karakteristik siswa yang akan menjadi sasaran pengguna media pembelajaran elektronik berbasis situs web. Setelah dilakukan observasi, maka diketahui siswa membutuhkan media yang dapat dimanfaatkan melalui fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah. Media pembelajaran elektronik berbasis situs web kemudian disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

c. Analisis mata pelajaran

Mata pelajaran Koperasi pada kompetensi Mendeskripsikan cara pengembangan koperasi dan koperasi sekolah terdiri dari empat jam pelajaran. Analisis terhadap Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang akan dimuat dalam media ini disesuaikan dengan mata pelajaran di sekolah.

d. Perumusan tujuan

Tujuan peneliti mengembangkan media ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan siswa dan meningkatkan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar.

**2. Tahap Desain (*Design*)**

Berdasarkan hasil analisis, selanjutnya dilakukan tahap desain atau perancangan media pembelajaran yang meliputi empat tahap berikut:

a. Penyusunan teks materi, soal, dan kunci jawaban

Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi yang akan digunakan. Seluruh materi, soal, dan jawaban yang akan dimuat dalam media pembelajaran dikumpulkan dan diketik menggunakan Microsoft Word yang dikumpulkan dari berbagai sumber referensi. Materi yang dibuat kemudian akan di *posting* ke dalam halaman situs *web* melalui halaman *admin panel*. Soal dan jawaban dibuat sesuai dengan subtopik yang ada pada setiap materi, begitu juga dengan contoh soal yang akan diberikan di dalam media ini.

b. Perancangan desain media pembelajaran dalam *story board*

Pada tahap ini peneliti mulai merancang desain produk dalam *storyboard* pada setiap bagian dalam media pembelajaran agar gambaran mengenai media yang akan dikembangkan terlihat jelas.

c. Pembuatan dan pengumpulan gambar latar, ilustrasi, dan tombol-tombol untuk mendukung penggunaan media pembelajaran

Gambar latar, ilustrasi, dan tombol-tombol dibuat dalam format gambar *.png (portable network graphics)* dengan menggunakan CorelDraw Graphics Suite X8 dan Adobe Photoshop CS6.

d. Pembuatan instrumen penilaian media pembelajaran

Instrumen penilaian dari penelitian ini berupa angket daftar isian (*check list*) untuk ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran Koperasi. Sedangkan untuk siswa diberikan angket mengenai motivasi belajar sebelum dan sesudah dikembangkannya Media

Pembelajaran Koperasi berbasis situs *Web* serta angket respon siswa terhadap media.

### **3. Tahap Pengembangan (*Development*)**

Tahap ini merupakan proses menghasilkan produk yaitu media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs *web* pada pembelajaran koperasi.

#### a. Pembuatan media pembelajaran

Pembuatan media pembelajaran menggunakan HTML dan PHP. Seluruh komponen yang telah dipersiapkan pada tahap desain dirangkai menjadi produk yang utuh sesuai dengan rancangan desain sebelumnya.

#### b. Validasi dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran

Proses validasi dilakukan ahli materi dan ahli media oleh Dosen Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta sedangkan praktisi pembelajaran akuntansi oleh Guru Koperasi di SMA Negeri 1 Pajangan. Hasilnya berupa saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar melakukan analisis dan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan serta menjadi dasar untuk uji coba produk pada siswa

### **4. Tahap Implementasi (*Implementation*)**

Pada tahap ini diimplementasikan rancangan dan metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata yaitu di kelas. Selama implementasi, rancangan model/metode yang telah dikembangkan

diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi disampaikan sesuai dengan materi yang terdapat dalam media yang dikembangkan. Tahap implementasi ini berguna sebagai tahap penyempurnaan produk akhir dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media. Tahap implementasi ini langsung diujicobakan pada kelas uji coba lapangan (*field tryout*). Siswa akan diberi angket respon/pendapat mengenai media yang dikembangkan. Bila diperlukan maka akan dilakukan revisi pada tahap selanjutnya berdasarkan masukan dan saran. Namun dalam revisi ini tetap mempertimbangkan masukan dan saran dari validator sebelumnya agar tidak bertentangan dengan saran perbaikan oleh validator.

#### **5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap terakhir peneliti akan mengukur ketercapaian tujuan dari pengembangan produk Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yaitu meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa. Peneliti mengukur perubahan motivasi awal dan motivasi akhir yang terdapat dalam diri siswa berdasarkan angket motivasi. Setelah melalui tahap uji coba lapangan, peneliti mengukur peningkatan motivasi siswa dengan cara membagikan angket motivasi belajar sebelum dan setelah pembelajaran dilaksanakan. Kedua jenis hasil angket tersebut kemudian dianalisis dalam perbandingan motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran elektronik untuk mengetahui peningkatan Motivasi Belajar setelah menggunakan media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Jenis Data**

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

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

### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

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

Skala pengukuran pada angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* adalah skala yang dipakai untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai suatu fenomena sosial (Sugiyono, 2015: 134). Skala *Likert* dalam mengukur kelayakan media pembelajaran ini memiliki alternatif jawaban yang terdiri dari pernyataan positif (+) atau pernyataan negatif (-).

Berikut ini merupakan tabel penskoran dan kisi-kisi dari angket yang digunakan dalam penelitian:

Instrumen angket disusun dengan beberapa indikator penilaian untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan peserta didik. Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner/angket, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

a. Angket Kelayakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web

1) Angket untuk Ahli Materi

Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas produk menurut ahli materi ditinjau dari aspek pembelajaran. Aspek penilaian materi dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Aspek Penilaian Materi Oleh Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Relevansi materi	Kesesuaian materi dengan SK & KD	1, 2
		Kebenaran konsep materi	3
2	Pengorganisasian materi	Kejelasan dan keruntutan materi	4, 5
		Aktualitas materi	6, 7, 8
3	Evaluasi latihan soal	Kesesuaian evaluasi dengan materi	9
		Kebenaran soal dan jawaban	10, 11
		Variasi kesulitan soal	12, 13
4	Bahasa	Ketepatan penggunaan istilah	14
		Kemudahan penggunaan bahasa	15

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran ( Jurnal Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

## 2) Angket untuk Ahli Media

Angket ini digunakan untuk memperoleh data mengenai kualitas produk ditinjau dari rekayasa media dan komunikasi visual. Aspek penilaian media dari ahli media dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Aspek Penilaian Media oleh Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Komunikasi Visual	Keefektifan media	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
		Kreativitas	10, 11
		Efektivitas navigasi	12
2	Rekayasa perangkat lunak	Implementasi media	13, 14
		Kemudahan penggunaan ( <i>maintainability</i> )	15
3	Kebermanfaatan	Keefisienan penggunaan	16
		Pemanfaatan kembali ( <i>reusability</i> )	17

Sumber: Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

### 3) Angket untuk Praktisi Pembelajaran (Guru Koperasi)

Angket yang diberikan pada Guru Koperasi di SMK sebagai praktisi pembelajaran yaitu angket penilaian terhadap media. Aspek penilaian media oleh praktisi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Aspek Penilaian Media Oleh Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Desain Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan SK & KD	1
		Aktualitas materi	2, 3
		Penggunaan bahasa	4
		Kejelasan penyampaian materi	5
		Kesesuaian evaluasi dengan materi	6
2	Rekayasa perangkat lunak	Kemudahan penggunaan ( <i>maintainability</i> )	7
		Implementasi media	8
3	Komunikasi Visual	Keefektifan media	9, 10, 11, 12, 13
		Kreatifitas	14, 15
4	Kebermanfaatan	Keefisienan penggunaan	16
		Pemanfaatan kembali ( <i>reusability</i> )	17

Sumber: (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

### 4) Angket untuk Siswa

Angket yang diberikan kepada siswa adalah penilaian terhadap media. Aspek penilaian media oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 7. Aspek Penilaian Media oleh Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Desain Pembelajaran	Kemudahan materi	1
		Kesederhanaan materi	2, 3
		Pemberian motivasi	4
		Kejelasan penyampaian materi	5
		Kesesuaian evaluasi dengan materi	6
2	Rekayasa perangkat lunak	Kemudahan penggunaan ( <i>maintainability</i> )	7
		Implementasi media	8, 9
3	Komunikasi Visual	Keefektifan media	10, 11, 12, 13
		Kreatifitas	14, 15

Sumber: (Romi Satria Wahono, 2006) dengan modifikasi

b. Angket Pengukuran Motivasi Belajar Siswa

Angket pengukuran motivasi belajar siswa digunakan untuk mengukur peningkatan motivasi pembelajaran Koperasi siswa dari sebelum dan sesudah implementasi pembelajaran Koperasi menggunakan pengembangan media yang dibuat.

Tabel 8. Aspek Penilaian Motivasi Belajar Siswa

No.	Aspek	Nomor Butir
1	Tekun mengerjakan tugas	1, 2*, 3
2	Ulet menghadapi kesulitan	4, 5*, 6
3	Memiliki minat terhadap pelajaran	7, 8, 9*, 10*
4	Lebih senang belajar mandiri	11, 12, 13*
5	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	14, 15
6	Dapat mempertahankan pendapat	16, 17, 18
7	Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini	19*, 20
8	Senang mencari dan memecahkan soal-soal	21, 22, 23

Sumber: (Sardiman A. M, 2012: 83) dengan modifikasi

Keterangan: \*) pernyataan negatif

## F. Uji Coba Instrumen

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

### 1. Uji validitas

Validitas menurut Suharsimi Arikunto (2009: 144-145) adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat keabsahan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur sesuatu dan mengungkapkan data secara tepat. Sementara itu menurut Hamid Darmadi (2014: 117) validitas instrumen adalah kemampuan instrumen untuk mengukur dan menggambarkan keadaan suatu aspek sesuai dengan maksudnya untuk apa instrumen tersebut dibuat. Dengan demikian data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian.

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

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

Keterangan:

$r$  = Koefisien korelasi

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

$\sum X$  = Jumlah nilai variabel X

$\sum Y$  = Jumlah nilai variabel Y

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

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

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

$N$  = Jumlah responden

(Suharsimi Arikunto, 2009: 72)

Dalam uji validitas setiap item pernyataan membandingkan  $r$  hitung dengan  $r$  tabel

- a. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel (*degree of freedom*) maka instrumen dianggap valid
- b. Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel (*degree of freedom*) maka instrumen dianggap tidak valid (*drop*), sehingga instrumen tidak dapat digunakan dalam penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2009: 72) kriteria atau syarat suatu item tersebut dinyatakan valid adalah bila korelasi tiap faktor tersebut bernilai positif dan besarnya 0,3 ke atas. Di samping itu 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 48 siswa yang terbagi dalam dua kelas yaitu kelas XII IPS 1 dan kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir dalam instrumen valid atau tidak. Adapun hasil perhitungan angket uji coba sebelum pembelajaran untuk setiap variabelnya dihitung menggunakan suatu *software* pengolah data yaitu SPSS versi 23 dengan kesimpulan sebagai berikut (hasil pengolahan data dapat dilihat di Lampiran 11).

Tabel 9. Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No. Butir	r hitung	r tabel (Sugiyono, 2015: 455)	Interpretasi
1	0,636	0,334	VALID
2	0,259	0,334	TIDAK VALID
3	0,655	0,334	VALID
4	0,487	0,334	VALID
5	0,146	0,334	TIDAK VALID
6	0,636	0,334	VALID
7	0,531	0,334	VALID
8	0,422	0,334	VALID
9	0,212	0,334	TIDAK VALID
10	0,514	0,334	VALID
11	0,131	0,334	TIDAK VALID
12	0,570	0,334	VALID
13	0,236	0,334	TIDAK VALID
14	0,487	0,334	VALID
15	0,056	0,334	TIDAK VALID
16	0,746	0,334	VALID
17	0,545	0,334	VALID
18	0,597	0,334	VALID
19	0,310	0,334	TIDAK VALID
20	0,567	0,334	VALID
21	0,584	0,334	VALID
22	0,533	0,334	VALID
23	0,564	0,334	VALID

Berdasarkan tabel tersebut, dari 23 pernyataan terdapat 16 butir pernyataan yang dinyatakan valid. Hasil perhitungan berdasarkan pengujian menggunakan suatu *software* pengolah data.

Tabel 10. Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No.	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah	Persentase
1	Valid	1, 3, 4, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 16, 17, 18, 20, 21, 22, 23	16	70%
2	Tidak Valid	2, 5, 9, 11, 13, 15, 19	7	30%
TOTAL			23	100%

Sumber: Data primer yang diolah

## 2. Uji reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata Inggris “*reliability*” yang sama maknanya dengan kata konsistensi (*consistency or stability*). Hamid Darmadi (2014: 116) menyebutkan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang apabila digunakan terhadap subjek yang sama, akan menunjukkan hasil yang sama, walaupun dilaksanakan dalam kondisi dan waktu yang berbeda. Jadi suatu instrumen dikatakan reliabel apabila instrumen tersebut digunakan untuk subjek yang sama, dalam waktu dan kondisi yang berbeda, tetap menunjukkan hasil yang sama.

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

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, uji reliabilitas angket menunjukan skor 0,703 yang berarti lebih tinggi nilainya dari r tabel yang bernilai 0,334. Dari hasil perhitungan didapat indeks reliabilitas memiliki kriteria lebih dari 0,6. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi, sehingga instrumen yang dipakai dalam penelitian ini dapat diandalkan dan responden cukup konsisten dalam menjawab pernyataan-pernyataan pada instrumen. Uji validitas dan reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan suatu *software* pengolah data.

## G. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dapat diketahui melalui lembar penilaian yang diberikan kepada para ahli dan angket motivasi belajar yang diberikan untuk siswa. Terdapat kategori empat responden yang dilibatkan dalam penelitian ini yaitu ahli materi, ahli media, guru koperasi di sekolah, dan siswa. Selanjutnya hasil penelitian dianalisis sebagai berikut:

### 1. Analisis Data Kualitatif

Data ini diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran Akuntansi dan siswa berupa koreksi dan masukan. Koreksi dan masukan tersebut digunakan sebagai acuan revisi produk.

### 2. Analisis Data Kuantitatif

a. Penilaian kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan angket respon siswa

Data penilaian kualitas produk diperoleh dari hasil isian angket oleh ahli media, ahli materi, praktisi pembelajaran, dan angket respon siswa. Data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1) Menentukan pemberian skor pada angket penilaian kuantitatif

Tabel 11. Ketentuan Pemberian Skor

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

Sumber: Sugiyono (2015: 135) dengan modifikasi

Modifikasi dilakukan dengan menghilangkan kategori “cukup”, sehingga skala yang digunakan menjadi skala 4. Hal ini dilakukan agar didapat data empiris dan untuk menghindari jawaban aman pada kategori “cukup”.

2) Menghitung rata-rata skor setiap indikator dengan rumus

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

Keterangan:

$\bar{X}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor

$n$  = Jumlah subjek uji coba

(Djemari Mardapi, 2008: 123)

3) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek

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

Tabel 12. Rumus Konversi Skor Aktual Menjadi Skala Empat

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

(Sumber: Djemari Mardapi, 2008: 123)

Keterangan:

Harga  $X$  dan  $SB_x$  diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

Skor Maksimal Ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor tertinggi

Skor Minimum Ideal = Jumlah butir soal x jumlah skor terendah

$X$  = Skor rerata ideal

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

$SB_x$  = Simpangan baku ideal

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

$x$  = Skor aktual (skor yang dicapai)

Setelah klasifikasi hasil skor seperti yang telah dijelaskan, kemudian kriteria kelayakan produk secara keseluruhan ditentukan dengan mengkonversikan hasil rata-rata skor akhir penilaian dengan kategori kelayakan yang terdiri dari empat tingkat kategori kelayakan.

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

Tabel 13. Penilaian Kelayakan

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

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013: 244) dengan modifikasi

Untuk mengetahui kualitas dari produk media yang dikembangkan layak atau tidak, maka peneliti menggunakan kriteria minimal penilaian yang termasuk kategori “Layak”. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, maka media yang dikembangkan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

#### b. Mengukur Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Untuk mengetahui peran Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis *Situs Web* dalam meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi siswa, data selanjutnya dianalisis dengan mengikuti langkah sebagai berikut:

## 1) Konversi skor angket motivasi

Data kuantitatif skor angket motivasi siswa dianalisis secara deskriptif dengan acuan tabel konversi nilai sebagai berikut:

Tabel 14. Kriteria Penilaian Skala Likert Angket Motivasi

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

Sumber: Sugiyono (2015: 135) dengan modifikasi

## 2) Menjumlahkan skor untuk masing-masing aspek motivasi

Peningkatan Motivasi Belajar Siswa akan dianalisis dengan menggunakan *gain score*. Teknik analisis *gain score* adalah menghitung nilai *gain* (*g*) dengan rumus:

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

(Hake, 2012: 1)

Hasil perhitungan dengan menggunakan rumus di atas kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kriteria nilai *gain* yang ditunjukkan pada tabel 15.

Tabel 15. Kriteria Penilaian *Gain Score*

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

Sumber: Hake (2012: 1)

Dalam penelitian ini, nilai *gain* merupakan nilai yang menjadi acuan dalam pengambilan kesimpulan mengenai perubahan

motivasi siswa. Nilai *gain* merupakan interpretasi dari besarnya pengaruh akan adanya implementasi pengembangan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) pada pembelajaran Koperasi. Peningkatan motivasi siswa dikatakan tinggi apabila nilai *gain* lebih dari 0,7. Apabila hasil nilai *gain* kurang dari nilai tersebut maka peningkatan motivasi siswa dikatakan sedang yang diinterpretasikan apabila nilai *gain* kurang dari sama dengan 0,7 atau lebih dari sama dengan 0,3. Pada tingkat terakhir merupakan kriteria rendah dalam peningkatan motivasi siswa apabila nilai *gain* kurang dari 0,3.

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Penelitian

#### 1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Pajangan yang beralamat di Kedung, Guwosari, Pajangan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta

#### 2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah satu orang Ahli Materi, satu orang Ahli Media, satu orang Praktisi Pembelajaran Koperasi, dan siswa di SMA Negeri 1 Pajangan yang terdiri dari kelas XII IPS 1 yang berjumlah 24 siswa dan siswa kelas XII IPS 2 yang berjumlah 24 siswa

Tabel 16. Daftar Subjek Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web*

No	Keterangan	Nama
1	Ahli Materi	Isroah, M.Si.
2	Ahli Media	Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.
3	Guru Ekonomi	Anton Wibowo, S.Pd.
4	Siswa	a. Kelas XII IPS 1 sebagai kelas uji coba lapangan b. Kelas XII IPS 2 sebagai kelas uji coba lapangan dan uji validitas instrument angket motivasi belajar

#### 3. Deskripsi Waktu Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* dilaksanakan selama dua bulan yaitu dari bulan September sampai dengan Oktober 2017. Prosedur penelitian pengembangan terdiri atas beberapa tahapan yang dijelaskan dalam tabel 17.

Tabel 17. Jadwal Pelaksanaan Penelitian Pengembangan

No	Prosedur Pengembangan	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1	<i>Analysis</i>	a. Analisis kurikulum b. Analisis kebutuhan c. Analisis mata pelajaran d. Perumusan tujuan	September 2017
2	<i>Design</i>	a. Penyusunan materi b. <i>Storyboard</i> c. Pembuatan RPP	September – Oktober 2017
3	<i>Development</i>	a. <i>Finishing</i> situs web b. Instrumen penilaian (angket produk dan angket motivasi) c. Validasi para ahli d. Revisi I	Oktober 2017
4	<i>Implementation</i>	a. Uji coba lapangan b. Angket respon siswa	Oktober 2017
5	<i>Evaluation</i>	Pengukuran peningkatan motivasi	Oktober 2017

## B. Deskripsi Hasil Penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* mengikuti model pengembangan ADDIE dengan tahapan analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut.

## 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian ini berawal dari observasi ke sekolah yaitu SMA Negeri 1 Pajangan di kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2. Jumlah siswa yang hadir ada 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Berdasarkan hasil observasi pada saat pembelajaran berlangsung siswa memiliki motivasi belajar yang tidak stabil. Pada saat jam pertama, siswa terlihat memperhatikan dan masih fokus untuk mengikuti pembelajaran, namun memasuki jam kedua, motivasi belajar siswa mulai menurun. Hal tersebut dinilai ketika siswa tidak memperhatikan pembelajaran guru, ngobrol dengan teman sebangku, dan beberapa fokus pada gawainya masing-masing.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan siswa, sebagian besar siswa jenuh ketika melakukan aktivitas belajar karena guru menggunakan metode mengajar konvensional yaitu ceramah. Para guru belum optimal dalam menginovasikan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar dan berdampak pada kurangnya pemahaman pada materi yang diajarkan. Berdasarkan hasil observasi tersebut guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan, melibatkan siswa secara langsung yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Rangkuman tahap analisis yang telah dilakukan yaitu:

a. Analisis Kurikulum

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

b. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

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

c. Analisis Mata Pelajaran

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui Kompetensi Dasar yang dapat dimuat dalam media yang akan dikembangkan. Pada mata pelajaran Koperasi, siswa kelas XII IPS memiliki Standar Kompetensi yaitu Memahami Pengelolaan Koperasi dan Kewirausahaan dan terdapat tiga Kompetensi Dasar (KD). Kompetensi Dasar tersebut kemudian diseleksi untuk dipakai dalam pengembangan media dan kemudian dirinci dalam beberapa indikator. Lampiran silabus dan indikator dapat dilihat pada Lampiran 1.

d. Merumuskan tujuan

Pengembangan media yang dibuat peneliti diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan

yaitu tersedianya referensi materi Koperasi yang menarik, variatif, dan mudah dipahami siswa. Selain itu motivasi belajar siswa juga dapat meningkat.

Sumber belajar pendukung yang dikembangkan berupa media pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis situs web dengan tema “Mendeskripsikan cara pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah”. Berdasarkan analisis terhadap kurikulum yang digunakan memberikan informasi bahwa materi yang dapat dikembangkan sesuai dengan silabus pada Lampiran 1 adalah:

Tabel 18. Hasil Analisis Kurikulum Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Materi Pembelajaran</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
Memahami pengelolaan koperasi dan kewirausahaan	Mendeskripsikan cara pengembangan koperasi dan koperasi sekolah	a. Pengertian serta landasan, asas, tujuan, fungsi, peran, dan prinsip koperasi b. Organisasi dan pengelolaan koperasi c. Kehidupan dan usaha pengembangan koperasi d. Koperasi sekolah	a. Menjelaskan koperasi sebagai badan usaha yang paling cocok di Indonesia. b. Menjelaskan proses pendirian dan operasionalisasi koperasi sekolah. c. Menganalisis perbedaan koperasi dengan badan usaha yang lain.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

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

### a. Penyusunan desain media (*storyboard*)

Storyboard menggambarkan secara keseluruhan rancangan aplikasi yang akan dibuat. Melalui *storyboard*, dapat dilihat hubungan setiap bagian dalam media pembelajaran. *Storyboard* menjadi panduan pembuatan media sehingga memudahkan proses penciptaan aplikasi. *Storyboard* ditampilkan pada Lampiran 4. Secara umum, menu-menu yang akan ditampilkan di dalam Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web adalah sebagai berikut:

- 1) Halaman awal (menu *home*)
- 2) Menu Materi
- 3) Manu Latihan Menghitung SHU
- 4) Menu Kuis
- 5) Menu Bantuan
- 6) Menu Tentang

### b. Penyusunan teks materi

Pada tahap ini disusun materi mengenai Koperasi. Materi Koperasi dipilih sebab materi ini sering diabaikan dalam pembelajaran dibandingkan akuntansi badan usaha lainnya. Selain itu kurangnya

variasi penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Koperasi juga membuat koperasi dianggap materi yang kurang menarik.

c. Penyusunan soal dan jawaban

Soal dan jawaban yang dibuat berhubungan dengan materi mengenai koperasi meliputi Koperasi, Koperasi Sekolah, dan menghitung Sisa Hasil Usaha (SHU). Penyusunan materi, soal, dan jawaban dibuat dari buku referensi yang berhubungan dengan pembelajaran koperasi.

d. Pembuatan logo, background, gambar, tombol, dan font.

Gambar-gambar visual yang disajikan dalam media pembelajaran dirancang sendiri oleh peneliti. Logo, background, gambar, dan tombol dibuat menggunakan software CorelDraw Graphic Suite X6. Materi visual dibuat sedemikian menarik dengan pemilihan warna yang cerah supaya mendukung penampilan media yang menyenangkan untuk dinikmati siswa. Materi visual dibuat dalam format *portable network graphics* (.png) agar dapat dikombinasikan dengan gambar latar supaya dapat menambah estetik visual media.

e. Perangkat

Pembuatan objek media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* minimum yang diperlukan adalah komputer atau laptop dengan spesifikasi minimal:

- 1) Menggunakan *Operating System Windows 98* sampai dengan yang terbaru
- 2) Menggunakan minimal Prosesor Intel Pentium III 600 MHz sampai yang terbaru
- 3) Menggunakan *RAM* minimal 512*megabyte*
- 4) Terpasang koneksi internet jika mau ditampilkan secara daring (dalam jaringan / *online*)
- 5) Tersedia aplikasi yang dapat dibagikan melalui *bluetooth* jika ingin ditampilkan secara luring (luar jaringan / *offline*) melalui gawai
- 6) Terinstal *browser* seperti: Mozila Firefox, Internet Explorer, Google Chrome

Kemudian untuk perangkat lunak itu sendiri terdiri dari software berupa:

- 1) XAMPP
- 2) Sublime Text
- 3) Windows 7

f. Pembuatan instrumen penilaian kelayakan media

Instrumen yang digunakan berupa angket daftar isian (*check list*) yang diberikan untuk ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan angket pengukuran peningkatan motivasi siswa serta respon siswa terhadap media. Instrumen yang digunakan terdiri dari angket untuk penilaian kelayakan dengan skala 4 dan lembar komentar/saran.

### 3. Tahap Pengembangan (*Development*)

#### a. Pembuatan media

Langkah pertama yang dilakukan untuk pembuatan media ini adalah dengan menginstall aplikasi XAMPP sebagai *software* yang akan dijadikan *server*. Kemudian menginstall aplikasi *Sublime Text* yang digunakan sebagai aplikasi text editor untuk menulis koding. *Sublime text* merupakan salah satu *text editor* yang biasa digunakan oleh para *programmer*, khususnya Web Developer. Kemudian membuat database *localhost* pada XAMPP. Selanjutnya yaitu merancang desain *web* pada *sublime text editor*. Memasukan fungsi PHP dan *upload* data ke *server hosting*. Untuk memasukkan materi ke dalam halaman situs *web* menggunakan *admin panel*, yang selanjutnya dapat ditampilkan dalam halaman situs web.

#### b. Validasi

##### 1) Validasi Ahli Materi

Ahli Materi dalam penelitian ini adalah Ibu Isroah M.Si., yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi. Validasi dilakukan terkait dengan empat aspek yaitu aspek relevansi materi, pengorganisiran materi, evaluasi latihan soal, dan bahasa. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda *check* (✓) pada angket dengan empat skala. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Materi selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 14. Selain penilaian kelayakan dari segi materi, Ahli Materi juga memberikan komentar

dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media pada Pembelajaran Koperasi ini. Berikut adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh Ahli Materi.

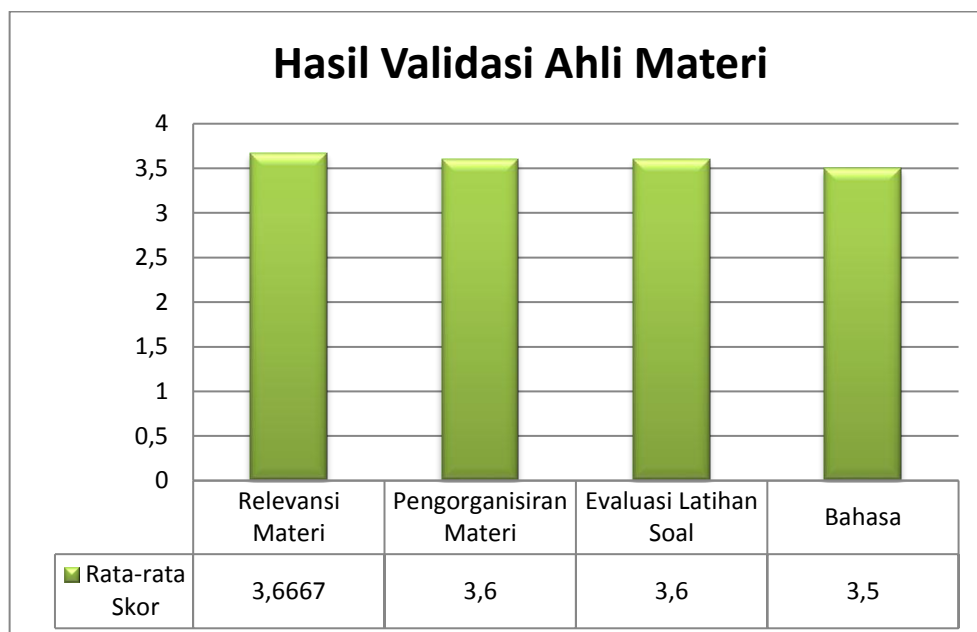
Tabel 19. Rekapitulasi Hasil Validasi Materi oleh Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Relevansi materi	11	3,67	Sangat Baik
2	Pengorganisasian materi	18	3,6	Sangat Baik
3	Evaluasi latihan soal	18	3,6	Sangat Baik
4	Bahasa	7	3,5	Sangat Baik
<b>Total</b>		54	3,6	
Kategori keseluruhan kelayakan materi		<b>SANGAT BAIK</b>		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 12 mengenai rumus konversi skor aktual menjadi nilai skala empat, diketahui bahwa rata-rata skor (x) untuk keempat aspek 3,6 yang terletak pada rentang  $x \geq 3,25$  yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”.

Hasil validasi oleh Ahli Materi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan nilai aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi latihan soal, dan bahasa termasuk kategori **Sangat Layak** untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari Ahli Materi. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

## 2) Validasi Ahli Media

Ahli Media adalah Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., yaitu salah satu dosen dari Prodi Pendidikan Akuntansi. Validasi dilakukan terkait dengan tiga aspek yaitu aspek komunikasi visual, aspek rekayasa perangkat lunak, dan aspek kebermanfaatan. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda *check* (✓) pada angket dengan empat skala. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Ahli Media selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 15. Selain penilaian kelayakan dari segi komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan, Ahli Media juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi ini. Berikut adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh Ahli Media.

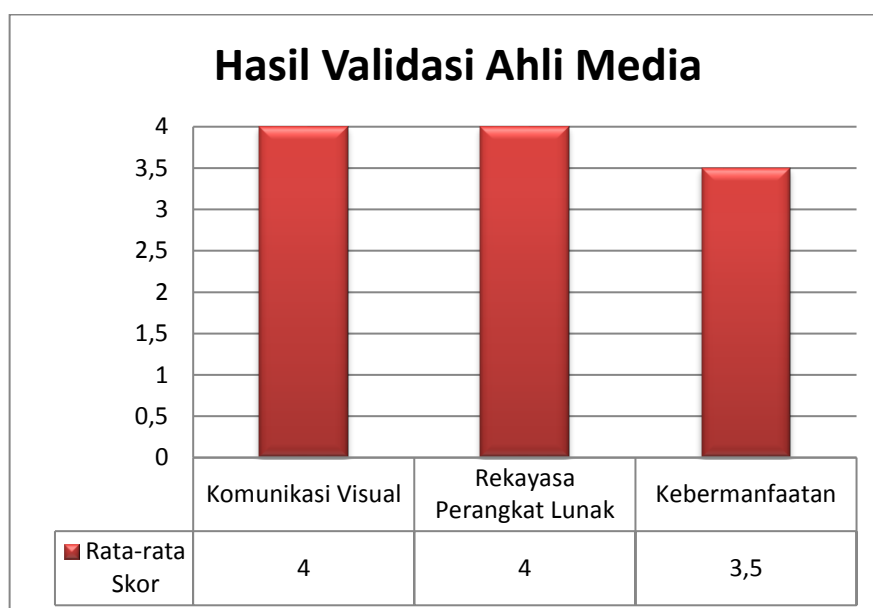
Tabel 20. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Komunikasi Visual	44	4	Sangat Baik
2	Rekayasa Perangkat Lunak	16	4	Sangat Baik
3	Kebermanfaatan	7	3,5	Sangat Baik
Total		67	3,9411	
Kategori keseluruhan kelayakan materi		<b>SANGAT BAIK</b>		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 12 mengenai rumus konversi skor aktual menjadi nilai skala empat, diketahui bahwa rata-rata skor ( $x$ ) untuk ketiga aspek adalah 3,9411 yang terletak pada rentang  $x \geq 3,25$  yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”.

Hasil validasi oleh Ahli Media menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan nilai komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan termasuk kategori **Sangat Layak** untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari Ahli Media. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Validasi Ahli Media

### 3) Validasi Praktisi Pembelajaran Ekonomi (Guru)

Validator dari praktisi pembelajaran adalah salah satu guru Ekonomi-Akuntansi SMA Negeri 1 Pajangan yang mengajar mata pelajaran Koperasi yaitu Bapak Anton Wibowo, S.Pd. Validasi yang dilakukan yaitu meliputi aspek desain pembelajaran, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek komunikasi visual, dan aspek kebermanfaatan. Validasi dilakukan dengan cara membubuhkan tanda *check* (✓) pada angket dengan empat skala. Rekapitulasi Hasil Validasi oleh Praktisi Pembelajaran selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 16. Selain penilaian kelayakan dari segi desain pembelajaran, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, dan kebermanfaatan, Praktisi Pembelajaran juga memberikan komentar dan saran perbaikan untuk memperbaiki Media Pembelajaran

Elektronik Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi ini.

Berikut adalah rekapitulasi penilaian yang diberikan oleh guru.

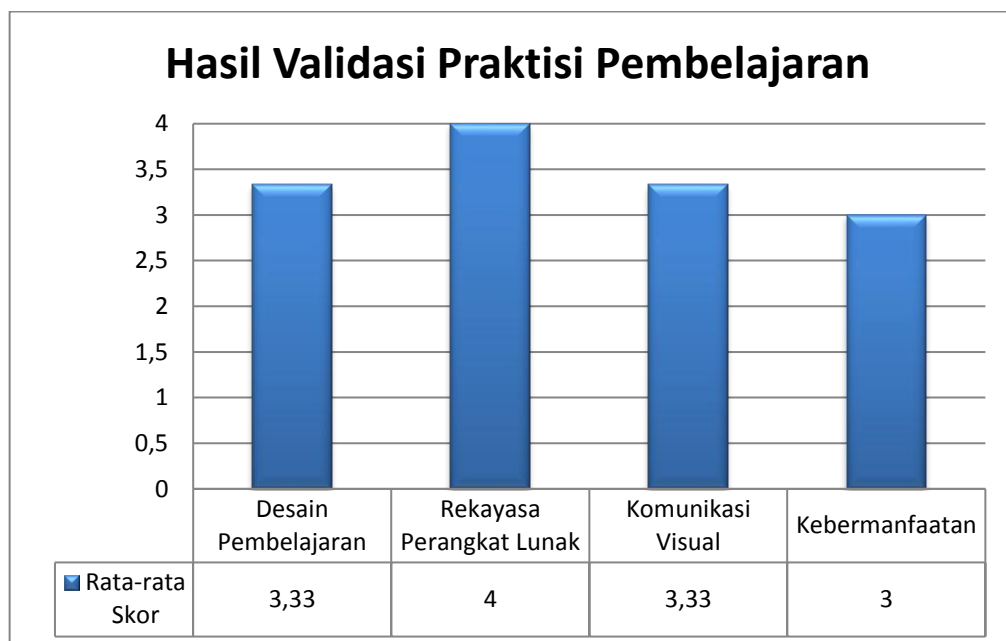
Tabel 21. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Praktisi Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-rata Nilai	Kategori
1	Desain Pembelajaran	20	3,33	Sangat Baik
2	Rekayasa Perangkat Lunak	12	4	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	20	3,33	Sangat Baik
4	Kebermanfaatan	6	3	Baik
Total		58	3,412	
Kategori keseluruhan kelayakan materi		<b>SANGAT BAIK</b>		

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Berdasarkan tabel 12 mengenai rumus konversi skor aktual menjadi nilai skala empat, diketahui bahwa rata-rata skor ( $x$ ) untuk keempat aspek adalah 3,412 yang terletak pada rentang  $x \geq 3,25$  yang menyatakan bahwa produk yang dikembangkan termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”.

Hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan nilai komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan termasuk kategori **Sangat Layak** untuk diujicobakan dan sesuai dengan komentar dan saran dari Praktisi Pembelajaran. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing validator terhadap Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi, diperoleh penilaian keseluruhan media pada tabel 22 berikut ini:

Tabel 22. Perbandingan Hasil Validasi Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web*

No	Aspek Kelayakan	Validator			Total	Rata-rata	Kategori
		Ahli Materi	Ahli Media	Guru			
1	Relevansi materi	3,667			3,667	3,667	Sangat Baik
2	Pengorganisasian materi	3,6			3,6	3,6	Sangat Baik
3	Evaluasi latihan soal	3,6			3,6	3,6	Sangat Baik
4	Bahasa	3,5			3,5	3,5	Sangat Baik
5	Desain pembelajaran			3,33	3,33	3,33	Sangat Baik
6	Rekayasa perangkat lunak		4	4	8	4	Sangat Baik
7	Komunikasi visual		4	3,33	7,33	3,665	Sangat Baik
8	Kebermanfaatan		3,5	3	6,5	3,25	Sangat Baik
<b>Rata-Rata Seluruh Aspek Penilaian Para Ahli</b>						<b>3,576</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang diolah

### c. Revisi Produk

#### 1) Ahli Materi

Berdasarkan penilaian Ahli Materi oleh Ibu Isroah, M. Si., di dalam lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai berikut

- a) Pembagian SHU salah konsep
- b) Perbaikan pada bagian alokasi SHU kepada anggota

Oleh karena itu berdasarkan komentar dan saran yang diberikan Ahli Materi, maka telah dilakukan perbaikan pada bagian materi yang masih kurang tepat. Perbaikan tersebut dilakukan demi

terciptanya media pembelajaran yang baik dan tepat sasaran, yaitu untuk pembelajaran koperasi siswa.

## 2) Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media yaitu Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D., beliau menuliskan komentar dan saran sebagai perbaikan yang dirinci sebagai berikut:

### Kesalahan

#### a) Link address

Ganti dengan alamat yang lebih cocok dengan isi

#### b) Tombol + Tag

Tidak berfungsi dengan tepat

#### c) Kombinasi huruf dan warna

Masih dapat diperbaiki dengan benahi huruf kiri

#### d) Konten

(1) Isi pada setiap menu belum tuntas

(2) Latihan soal kurang banyak

(3) Materi tentang landasan hukum ditambah

### Komentar/saran:

(1) Alamat link tidak menarik

(2) Tombol tidak bekerja sesuai tag yang ada

(3) ampilan terkesan miskin artistik dan perlu kombinasi dengan gambar jalan

(4) Komposisi warna dan huruf masih terlalu sederhana, lebih khusus huruf sebelah kiri

### 3) Praktisi Pembelajaran

Berdasarkan penilaian praktisi pembelajaran yaitu Bapak Anton Wibowo, S.Pd., di lembar angket validasi, beliau menuliskan komentar dan saran sebagai perbaikan yaitu memberikan apersepsi ketika sebelum memberikan pembelajaran Koperasi menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web*.

## 4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilaksanakan pada tanggal 7 Oktober 2017. Tahap implementasi ini merupakan uji lapangan di kelas yang dijadikan bahan penelitian. Uji coba lapangan dilakukan pada 24 siswa kelas XII IPS 1 dan 24 siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan. Sebelum media pembelajaran diujicobakan, peneliti terlebih dahulu memberikan pengantar mengenai media yang dikembangkan. Peneliti kemudian memberi instruksi kepada siswa untuk mengeluarkan gawai masing-masing sebagai perangkat untuk mengakses media pembelajaran. Setelah itu pembelajaran dilakukan dengan bantuan Pembelajaran Elektronik berbasis Situs *Web* dengan cara mengakses alamat <http://edukoperasi.org> melalui fasilitas jaringan lokal internet yang disediakan sekolah.

Setelah siswa membuka situs tersebut, pembelajaran dilaksanakan selama 2 jam pelajaran pada masing-masing kelas. Setelah kegiatan belajar-mengajar selesai, siswa diminta untuk mengisi angket yang diberikan untuk

memberikan penilaian dan pendapat terhadap Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi. Penilaian digunakan untuk menentukan kelayakan pengembangan media terkait dengan aspek materi, bahasa, dan tampilan dengan pengisian angket berskala 1-4. Hasil penilaian atau validasi dari siswa dapat dilihat di Lampiran 24 pada kelas XII IPS 1 dan Lampiran 25 pada kelas XII IPS 2. Berikut rekapitulasi hasil rata-rata dari respon siswa XII IPS 1:

Tabel 23. Rekapitulasi Hasil Penilaian media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs *Web* oleh Siswa XII IPS 1

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

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Hasil penilaian siswa kelas XII IPS 1 terhadap Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan desain pembelajaran, rekayasa perangkat, dan segi komunikasi visual yaitu **Sangat Layak** untuk digunakan. Berdasarkan tabel 12 mengenai konversi skor aktual menjadi skala empat, diketahui bahwa rata-rata skor ( $x$ ) yaitu 3,4444 yang terletak pada rentang  $x \geq 3,25$  yaitu **Sangat Baik**. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada

Pembelajaran Koperasi termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Rekapitulasi penilaian oleh siswa ujicoba lapangan selengkapnya terdapat pada Lampiran 26.

Sementara itu rekapitulasi hasil respon rata-rata media pembelajaran elektronik berbasis situs web pada Kelas XII IPS 2 SMA Negeri Pajangan dapat dilihat pada tabel 24.

Tabel 24. Rekapitulasi Hasil Penilaian media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web oleh Siswa XII IPS 2

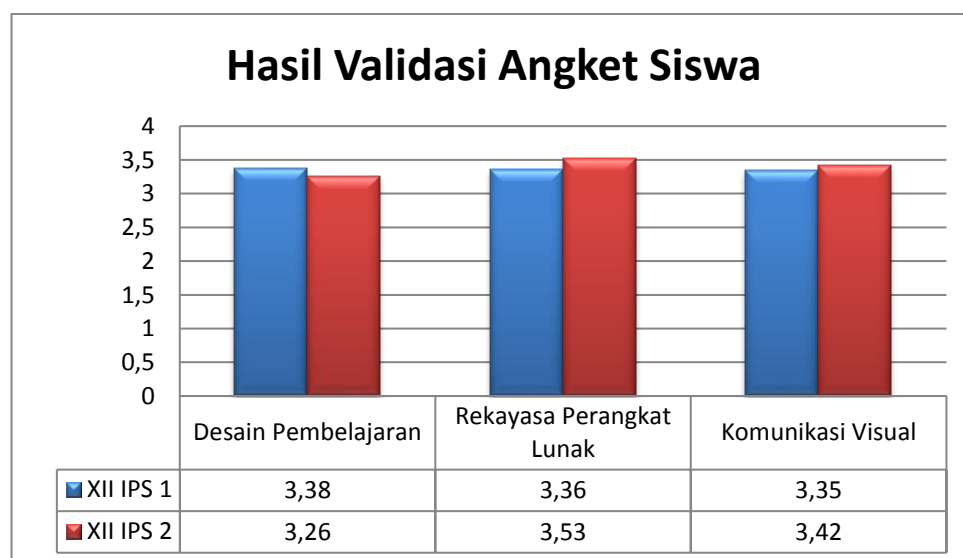
No	Aspek Penilaian	Jumlah Nilai	Rata-Rata Nilai	Kategori
1	Desain Pembelajaran	470	3,26	Sangat Baik
2	Rekayasa Perangkat	254	3,53	Sangat Baik
3	Komunikasi Visual	493	3,42	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>1217</b>	<b>3,38</b>	
Kategori keseluruhan kelayakan media		<b>Sangat Baik</b>		

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Hasil penilaian siswa XII IPS 2 terhadap Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi yang dikembangkan berdasarkan aspek kelayakan desain pembelajaran, rekayasa perangkat, dan segi komunikasi visual adalah **Sangat Layak** untuk digunakan. Berdasarkan tabel 12 mengenai konversi skor aktual menjadi skala empat, diketahui bahwa rata-rata skor ( $x$ ) yaitu 3,38 yang terletak pada rentang  $x \geq 3,25$  yaitu **Sangat Baik**. Kesimpulannya, Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi

termasuk dalam kategori “**Sangat Baik**”. Rekapitulasi penilaian oleh siswa ujicoba lapangan selengkapnya terdapat pada Lampiran 27.

Rekapitulasi hasil validasi kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 apabila disajikan dalam diagram batang adalah sebagai berikut.



Gambar 8. Diagram Batang Hasil Validasi Siswa

## 5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap Evaluasi dilakukan menggunakan responden uji coba lapangan. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dilihat dari hasil pengukuran motivasi awal dan akhir menggunakan skala Likert. Angket terdiri dari 16 butir pernyataan dengan rincian 15 butir pernyataan positif dan 1 butir pernyataan negatif.

Peneliti mengetahui ketercapaian tujuan pengembangan produk dengan cara mengukur apa yang telah mampu dicapai oleh siswa uji coba lapangan. Setelah Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* diketahui kelayakannya, peneliti mengukur peningkatan motivasi siswa. Pengisian

angket motivasi awal dilaksanakan sebelum pembelajaran. Kemudian angket motivasi akhir dilaksanakan setelah selesai pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan.

Dua hasil angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media pada tiap-tiap kelas dibandingkan sehingga dapat diketahui skor peningkatan motivasi belajar siswa kelas XII IPS 1 dan peningkatan motivasi belajar siswa di kelas XII IPS 2. Berdasarkan pengukuran motivasi belajar awal dan motivasi belajar akhir, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* dapat meningkatkan motivasi pembelajaran Koperasi dengan peningkatan 10,54% di kelas XII IPS 1 dan 11,13% di kelas XII IPS 2. Rekapitulasi skor motivasi siswa dapat dilihat pada Lampiran 28 dan Lampiran 29. Secara ringkas rekapitulasi tersebut disajikan pada tabel berikut.

Tabel 25. Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Siswa Kelas XII IPS 1

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-Rata	Peningkatan
1	Motivasi Sebelum Penerapan Media	1085	70,64%	10,54%
2	Motivasi Setelah Penerapan Media	1247	81,18%	

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Skor Motivasi Belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis situs web pada siswa kelas XII IPS 1 dapat diketahui melalui perhitungan dengan menggunakan *gain score* sebagai berikut:

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

$$g = \frac{81,18 - 70,64}{100 - 70,64}$$

$$g = \frac{10,54}{29,36}$$

$$g = 0,3589$$

Tabel 26. Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Siswa Kelas XII IPS 2

No	Pernyataan	Jumlah	Rata-Rata	Peningkatan
1	Motivasi Sebelum Penerapan Media	1038	67,58%	11,13%
2	Motivasi Setelah Penerapan Media	1209	78,71%	

Sumber: Data Penelitian Pengembangan yang Diolah

Skor Motivasi Belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis situs web pada kelas XII IPS 2 dapat diketahui melalui perhitungan dengan menggunakan *gain score* sebagai berikut:

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

$$g = \frac{78,71 - 67,58}{100 - 67,58}$$

$$g = \frac{11,13}{32,42}$$

$$g = 0,3433$$

Tabel 27. Hasil Rekapitulasi *Gain Score*

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

Sumber: Data Penelitian yang Diolah

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

### C. Pembahasan

#### 1. Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada Kompetensi Mendeskripsikan cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah

Prosedur penelitian dan pengembangan ini diadaptasi dari rangkuman aktivitas model ADDIE Dick and Carey (1996) seperti yang dijelaskan oleh Endang Mulyatiningsih (2013: 185-186). Model ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, dan 5) *Evaluations*.

Pengembangan Media Pembelajaran Koperasi berbasis Situs Web dimulai dari analisis terhadap kebutuhan siswa. Observasi dilaksanakan pada bulan September 2017. Jumlah siswa yang hadir berjumlah 24 siswa di kelas XII IPS 1 dan 24 siswa di kelas XII IPS 2. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa guru menyampaikan materi dengan metode ceramah. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran. Mereka berpendapat bahwa pembelajaran akan lebih menarik apabila menggunakan media

pembelajaran yang variatif dengan cara memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah.

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa dan potensi yang ada, peneliti melakukan diskusi dengan guru terkait mata pelajaran dan kompetensi yang akan diambil sebagai bahan materi pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web*. Sesuai dengan yang guru ajarkan, maka peneliti menyesuaikan dengan mata pelajaran Koperasi dengan Kompetensi Mendeskripsikan Cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah.

Peneliti merancang format media yang dibuat mulai dari menu Materi, Latihan Menghitung SHU, Kuis, Bantuan, dan Tentang yang dirancang terlebih dahulu dengan *Storyboard*. Untuk menyusun materi, peneliti menggunakan Microsoft Word. Kemudian untuk pembuatan media, peneliti menggunakan XAMPP dan Sublime Text.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam pengembangan media adalah angket penilaian kelayakan untuk para ahli, angket penilaian kelayakan dari siswa dan angket motivasi. Peneliti tidak melakukan uji coba kevalidan kelayakan karena telah mengadopsi dari lembar penilaian yang sesuai dengan indikator yang disampaikan oleh Endang Mulyatiningsih (2013: 170) untuk validasi praktisi pembelajaran, Romi Satrio Wahono untuk validasi ahli materi, dan Robb Philips dalam jurnal Estu Miyarso untuk validasi ahli media. Selain itu juga peneliti melakukan pengujian validitas konstruk (*judgement expert*) kepada para ahli untuk dimintai

pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun. Aspek yang dinilai meliputi keseluruhan aspek desain pembelajaran, komunikasi visual, rekayasa perangkat lunak, dan kebermanfaatan media.

Angket motivasi yang digunakan oleh peneliti mengadopsi dari delapan indikator pengukuran motivasi oleh Hamzah B.Uno (2014: 23). Sebelum angket motivasi digunakan, peneliti melakukan uji coba angket tersebut di kelas XII IPS 2 yang memiliki kesamaan karakteristik dengan kelas XII IPS 1 di SMA Negeri 1 Pajangan.

Untuk mengetahui kelayakan media, tahap selanjutnya yang dilakukan adalah validasi oleh Ahli. Para validator yaitu Ahli Materi dari dosen Pendidikan Akuntansi, satu Ahli media dari dosen Pendidikan Akuntansi, dan satu Guru Ekonomi-Akuntansi yang mengampu mata pelajaran Koperasi untuk memberikan saran perbaikan media. Peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran elektronik berbasis situs *web* untuk diperoleh media yang layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba lapangan.

Media Elektronik Berbasis Situs *Web* diimplementasikan langsung pada subjek uji coba lapangan. Jumlah subjek penelitian adalah 48 siswa yang terdiri dari 24 siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan. Pada tahap uji coba lapangan ini, siswa tampak antusias saat pembelajaran koperasi berlangsung. Hal ini dapat diketahui dari ketertarikan siswa saat mulai mengakses situs *web* di dalam kelas. Siswa merasa tertantang untuk mengerjakan soal kuis yang berada di halaman situs *web*, karena

sebelumnya belum pernah menjawab soal koperasi yang dikemas dalam kuis interaktif seperti dalam situs *web* yang dapat diakses melalui gawai.

Tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran elektronik berbasis situs *web* adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengukur peningkatan motivasi belajar siswa dengan mengumpulkan angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil angket motivasi dengan menginterpretasikan setiap indikatornya dikaitkan dengan hasil penilaian angket kelayakan media terhadap siswa uji coba lapangan.

## **2. Kelayakan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web sebagai Variasi Media Pembelajaran Koperasi Berdasarkan Penilaian dari Para Ahli**

Kelayakan media pembelajaran diketahui melalui tahap validasi oleh Ahli. Validator yang dipilih oleh peneliti terdiri dari satu dosen Ahli Materi, satu dosen Ahli Media, dan satu guru Koperasi SMA sebagai praktisi pembelajaran di sekolah. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket kelayakan media dengan skala 4. Hasil validasi kelayakan media pembelajaran elektronik berbasis situs web secara keseluruhan Ahli memperoleh rata-rata 3,325 dengan kategori **Sangat Layak** (menurut tabel 13). Penjelasan selengkapnya adalah sebagai berikut.

a. Ahli Materi

Ahli Materi adalah dosen Pendidikan Akuntansi yaitu Ibu Isroah, M.Si., Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dari segi materinya. Berdasarkan hasil validasi yang dapat di lihat pada Lampiran 14, media dinilai dari aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, evaluasi latihan soal, dan bahasa. Peneliti melakukan revisi sesuai pemberian saran (Lampiran 17).

1) Kelayakan Relevansi Materi Koperasi Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* ditinjau dari empat aspek yaitu aspek Relevansi Materi, aspek Pengorganisasian Materi, aspek Evaluasi Latihan Soal, dan aspek Bahasa. Nilai tertinggi yaitu pada aspek Relevansi Materi yang mendapat rata-rata skor 3,6667. Nilai terendah yaitu pada aspek Bahasa yang memperoleh rata-rata skor 3,5. Namun demikian seluruh aspek termasuk dalam kategori **Sangat Baik** untuk kelayakan Media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web.

2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Materi. Perbaikan tersebut yaitu memperbaiki rumus pada perhitungan SHU.

Berdasarkan dengan penilaian oleh Ahli Materi maka Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi dengan kompetensi Mendeskripsikan Cara Pengembangan

Koperasi dan Koperasi Sekolah ini **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMA.

b. Ahli Media

Ahli Media adalah dosen Pendidikan Akuntansi yaitu Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D. Kelayakan Media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web ditinjau dari tiga aspek yaitu aspek Komunikasi Visual, aspek Rekayasa Perangkat Lunak, dan aspek Kebermanfaatan. Peneliti melakukan revisi sesuai pemberian saran (Lampiran 17).

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* memiliki beberapa penilaian oleh Ahli Media. Nilai tertinggi yaitu pada aspek Komunikasi Visual dan pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak yang memperoleh rata-rata skor sama yaitu 4 di setiap aspek. Pada aspek Kebermanfaatan, perolehan nilai mendapat rata-rata skor 3,5. Seluruh aspek termasuk dalam kategori **Sangat Baik** untuk kelayakan Media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web.
- 2) Peneliti juga melakukan revisi berkaitan dengan saran perbaikan yang diberikan oleh Ahli Media. Perbaikan tersebut yaitu:
  - a) mengganti alamat situs *web* menjadi lebih cocok pada materi yang akan diajarkan yaitu <http://edukoperasi.org>.
  - b) Memperbaiki fungsi tombol
  - c) Menambah gambar dan warna pada media situs *web*

Berdasarkan dengan penilaian oleh Ahli Media dan perbaikan yang dilakukan maka Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web*

pada Pembelajaran Koperasi dengan kompetensi Mendeskripsikan Cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah ini **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMA.

c. Praktisi Pembelajaran

Praktisi Pembelajaran yang dipilih sebagai validator media adalah guru pengampu mata pelajaran Ekonomi – Akuntansi di SMA Negeri 1 Pajangan yaitu Bapak Anton, S.Pd. Hasil validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Koperasi Berbasis Situs Web ditinjau dari empat aspek yaitu aspek Desain Pembelajaran, aspek Rekayasa Perangkat Lunak, aspek Komunikasi Visual, dan aspek Kebermanfaatan.

Kelayakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* memiliki beberapa penilaian oleh Praktisi Pembelajaran. Nilai tertinggi yaitu pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak yang mendapat rata-rata skor maksimal yaitu 4. Nilai terendah yaitu pada aspek Kebermanfaatan yang memperoleh rata-rata skor 3. Menurut konversi skor yang dilakukan, seluruh aspek dari penilaian oleh Praktisi Pembelajaran termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan dengan penilaian oleh Praktisi Pembelajaran maka Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi dengan kompetensi Mendeskripsikan Cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah ini **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMA.

### 3. Pendapat Siswa mengenai Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs Web pada Kompetensi Mendeskripsikan Cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah

Subjek uji coba lapangan pada penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 1 dan XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan tahun ajaran 2017/2018. Respon siswa terhadap lembar penilaian kelayakan media berfungsi untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web berdasarkan tiga aspek yaitu aspek Desain Pembelajaran, aspek Rekayasa Perangkat Lunak, dan aspek Komunikasi Visual. Hasil penilaian siswa dapat dilihat pada Lampiran 24 dan Lampiran 25.

Berdasarkan penilaian siswa uji coba lapangan di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Pajangan, penilaian siswa pada aspek Desain Pembelajaran memperoleh penilaian tertinggi yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,38 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik. Untuk aspek Rekayasa Perangkat Lunak mendapatkan rata-rata skor 3,36 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik dan aspek Komunikasi Visual memiliki rata-rata skor yaitu 3,35 yang termasuk dalam kategori Sangat Baik.

Sementara itu berdasarkan penilaian siswa uji coba lapangan di kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan, penilaian siswa pada aspek Rekayasa Perangkat Lunak memperoleh penilaian tertinggi yaitu mendapatkan rata-rata skor sebesar 3,53 yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Untuk aspek Komunikasi Visual mendapatkan rata-rata skor 3,42 yang termasuk

dalam kategori **Sangat Baik** dan aspek Desain Pembelajaran memiliki rata-rata skor yaitu 3,26 yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

Berdasarkan penilaian siswa XII IPS 1 dan XII IPS 2 dapat diketahui secara keseluruhan bahwa Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web pada Pembelajaran Koperasi memperoleh rata-rata skor 3,4444 dan 3,38 yang keduanya masuk dalam rentang kategori **Sangat Baik**. Dengan demikian Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web dengan materi kompetensi Mendeskripsikan Cara Pengelolaan Koperasi dan Koperasi Sekolah dalam penelitian ini **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran siswa SMA.

#### **4. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web Pada Pembelajaran Koperasi**

Respon siswa dapat dilihat dari hasil penilaian kelayakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web dan pengukuran motivasi siswa. Respon siswa dilihat dari Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa setelah implementasi Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web lebih tinggi pada setiap indikator pengukurannya. Hal ini dapat dilihat pada Lampiran 28 dan Lampiran 29 mengenai rekapitulasi hasil angket motivasi belajar sebelum dan sesudah penggunaan Media Pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil pada perhitungan dengan *gain score* didapatkan

kesimpulan bahwa pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web akan meningkatkan Motivasi Belajar Koperasi.

Hasil penelitian pengembangan ini sesuai dengan teori yang dijelaskan oleh Hujair AH. Sanaky (2013: 42) yang mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran salah satunya yaitu dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013: 24) juga mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

#### **D. Keterbatasan Pengembangan**

Beberapa keterbatasan dalam pengembangan pada Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web sebagai media pembelajaran Koperasi adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bergantung pada koneksi jaringan internet lokal (*wifi*) di sekolah sehingga apabila koneksi *wifi* buruk maka proses pembelajaran juga terhambat
2. Minimnya pengawasan dan pengelolaan kelas membuat penggunaan gawai di kelas memungkinkan siswa untuk membuka situs lain
3. Tidak dapat menambahkan audio dalam media *web* yang dikembangkan sebab pengoperasionalan situs *web* di kelas menggunakan gawai (*smartphone*) dan tidak dapat menambahkan audio yang dapat *autoplay*.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* melalui lima tahap dan menunjukkan hasil sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan pada analisis yang dilakukan, maka produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dalam kompetensi dasar Mendeskripsikan Cara Pengembangan Koperasi dan Koperasi Sekolah adalah Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web*.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini menghasilkan konsep rancangan desain Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web*. Pada tahap desain juga dihasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), *Storyboard* media, dan kisi-kisi instrumen angket penilaian media pembelajaran elektronik berbasis situs *web*.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dihasilkan produk media pembelajaran elektronik yang dimuat pada situs <http://EduKoperasi.org> yang sudah jadi dan sudah melewati tahap penilaian dari para ahli yaitu Ahli Materi, Ahli Media,

dan Praktisi Pembelajaran Koperasi. Pada tahap pengembangan juga dilakukan revisi materi Koperasi dan revisi pada media yang dikembangkan sesuai dengan saran para Ahli sehingga media siap diimplementasikan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini dilakukan implementasi produk Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi dengan materi Mengetahui Pengelolaan Koperasi dan Koperasi Sekolah. Implementasi dilakukan pada dua kelas yaitu kelas XII IPS 1 dan kelas XII IPS 2 di SMA Negeri 1 Pajangan dengan melaksanakan pembelajaran Koperasi menggunakan media yang dikembangkan. Setelah pembelajaran dilakukan kemudian siswa menilai dan memberi pendapat terhadap kelayakan media yang diimplementasikan.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi yaitu mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk dilihat dari peningkatan Motivasi Belajar siswa. Hasil pengukuran Motivasi Belajar dihitung menggunakan *gain score*. *Gain score* diperoleh dengan rumus perhitungan nilai *gain* yang mengambil data nilai dari angket motivasi siswa sebelum menggunakan

media pembelajaran elektronik (*e-learning*) dan setelah menggunakan media pembelajaran elektronik (*e-learning*) yang dikembangkan.

2. Tingkat kelayakan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi berdasarkan penilaian dari Ahli Materi mendapat skor rata-rata 3,6 dengan kategori **Sangat Baik**; penilaian dari Ahli Media mendapat skor rata-rata 3,941 dengan kategori **Sangat Baik**; dan penilaian dari Praktisi Pembelajaran Koperasi mendapat skor rata-rata 3,412 dengan kategori **Sangat Baik**. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran di SMA dilihat dari penilaian para ahli.
3. Penilaian siswa terhadap Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi materi Mengetahui Pengelolaan Koperasi dan Koperasi Sekolah pada kelas XII IPS 1 diperoleh skor rata-rata 3,444 yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik** dan pada kelas XII IPS 2 diperoleh skor rata-rata 3,38 yang termasuk dalam kategori **Sangat Baik**. Dengan demikian Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* pada Pembelajaran Koperasi secara keseluruhan **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas XII SMA dilihat dari penilaian para siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Pajangan.

4. Peningkatan Motivasi Belajar siswa dapat dilihat dari hasil analisis angket Motivasi Belajar yang mengalami peningkatan sebesar 10,54% di kelas XII IPS 1 dan peningkatan sebesar 11,13% di kelas XII IPS 2. Di kelas XII IPS 1, Motivasi Belajar awal diperoleh skor 70,64% sedangkan Motivasi Belajar Akhir diperoleh skor sebesar 81,18%. Sementara itu di kelas XII IPS 2, Motivasi Belajar awal diperoleh skor 67,58% sedangkan Motivasi Belajar Akhir diperoleh skor sebesar 78,71%. Hasil perhitungan dengan menggunakan *gain score* menunjukkan bahwa media pembelajaran EduKoperasi.org dapat meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XII IPS 1 sebesar 0,3589 dan meningkatkan Motivasi Belajar siswa kelas XII IPS 2 sebesar 0,3433. Secara keseluruhan peningkatan motivasi belajar tersebut termasuk dalam kategori **sedang** karena nilai *gain* berada pada rentang di  $0,3 \leq g \leq 0,7$ .

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan dan keterbatasan seperti yang telah dijelaskan, Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* sebagai media pembelajaran Koperasi masih memiliki kelemahan. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu memperbaiki jaringan internet (*wi-fi*) atau menggunakan modem untuk area lokal kegiatan pembelajaran agar siswa dapat lancar dalam mengakses media pembelajaran berbasis situs *web*.

2. Media pembelajaran berbasis situs *web* sebaiknya dapat diakses oleh siswa tidak hanya saat jam pelajaran Ekonomi saja, namun dapat diakses kapanpun dan di manapun.
3. Perlu menambahkan banyak ilustrasi dan menambahkan audio di dalam media pembelajaran berbasis situs *web* agar materi yang disampaikan kepada siswa lebih menarik.
4. Perlu menambahkan jumlah soal yang lebih banyak pada media pembelajaran agar siswa lebih tertantang dalam mengerjakan latihan soal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adji, Wahyu. (2007). *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XII*. Jakarta: Erlangga.
- Alam S. (2011). *Economics 3 B: For Senior High School Grade XII Semester 2*. Jakarta: Esis.
- Andi Darussalam. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Interaktif (BLOG) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi Pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk)". *Jurnal UNY*. Diakses pada tanggal 15 September 2017 pukul 2.23 wib, dari <http://eprints.uny.ac.id/10273/1/JURNAL.pdf>.
- Andi Prastowo. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Arief Sadiman dkk. (2014). "*Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*". Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Java Media.
- Deni Darmawan. (2016). "*Mobile Learning: Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*". Jakarta: Rajawali Pers.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Cet.Ke.9. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Endang Mulyatiningsih. (2013). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Eva Latipah. (2012). *Pengantar Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pedagogia.

- Fathikah Fauziah Hanum. (2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di SMA Negeri 1 Banguntapan". *Skripsi*. FE UNY.
- Hake, Richard. (2012). *Analyzing Change/Gain Scores*. USA: Indiana University.
- Hamid Darmadi. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan dan Sosial – Teori Konsep Dasar dan Implementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamzah B Uno. (2014). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2016). "Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif". Jakarta: Bumi Aksara.
- Hujair Ah. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipantara.
- Kompri. (2015). *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mardiyatmo. (2011). *Ekonomi 3 SMA Kelas XII*. Jakarta: Yudhistira
- Martinis Yamin. (2007). *Kiat Pembelajaran Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. (2008). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nina Nurmala Sari Sukardi. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Internet dan Situs Web Menggunakan Aplikasi Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (MOODLE) pada Pembelajaran Administrasi Pajak untuk Kelas XI Akuntansi 3 SMKN 2 Purworejo Tahun Ajaran 2014/2015". *Skripsi*. FE UNY.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Pujiriyanto. (2013). "Teknologi untuk Pengembangan Media & Pembelajaran". Yogyakarta: UNY Press.
- Romi Satria Wahono. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran. Diakses pada tanggal 13 Juli 2017 pukul 18.13 WIB, dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran>.

- Rudianto. (2010). *Akuntansi Koperasi, Konsep dan Teknik Penyusunan Laporan Keuangan*. Jakarta: Erlangga.
- Rusman dkk. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. (2012)a. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung. Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2012)b. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Raja Grafindo Persada.
- Shabrina Irmayanti. (2016). “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. *Skripsi*. FE UNY.
- Slamet Lestari. (2012). *Modul Analisis Data Manajemen Pendidikan dengan SPSS 20*. Yogyakarta: FIP UNY.
- Nana Sudjana. (2013). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Olgesindo.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Udin Saefudin Sa’ud. (2008). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2013 Tentang *Sistem Pendidikan Nasional*.
- Undang-Undang No. 25 Tahun 1992 Tentang *Perkoperasian*.
- Yogi Wicaksono (2008). *Membangun Bisnis Online dengan Mambo+ CD*. Jakarta : PT Elex Media Komutindo.
- Yudhi Munadi. (2013). *Media Pembelajaran - Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: GP Press.

# LAMPIRAN

**TAHAP ANALYSIS**  
**Lampiran 1 Silabus**

## Lampiran 1. Silabus

### SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMA N 1 Pajangan  
 Mata Pelajaran : Ekonomi  
 Kelas/Program : XII  
 Semester : 2  
 Standar Kompetensi : 4. Memahami pengelolaan koperasi dan kewirausahaan  
 Alokasi Waktu : 14 x 45 menit

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa	Kewirausahaan/ Ekonomi Kreatif	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
4.1 Mendeskripsikan cara pengembangan koperasi dan koperasi sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras</li> <li>③ Jujur</li> <li>③ saling menghargai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras.</li> <li>③ Jujur.</li> <li>③ saling menghargai orang lain</li> <li>③ inovatif,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian serta landasan, asas, tujuan, fungsi, peran, dan prinsip koperasi</li> <li>• Organisasi dan pengelolaan koperasi</li> <li>• Kehidupan dan usaha pengembangan koperasi</li> <li>• Koperasi sekolah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji referensi tentang koperasi.</li> <li>• Mengkaji referensi tentang proses dan operasionalisasi koperasi sekolah.</li> <li>• Mengkaji referensi dan mendiskusikan perbedaan koperasi dengan badan usaha yang lain.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan koperasi sebagai badan usaha yang paling cocok di Indonesia.</li> <li>• Menjelaskan proses pendirian dan operasionalisasi koperasi sekolah.</li> <li>• Menganalisis perbedaan koperasi dengan badan usaha yang lain.</li> </ul>	<p>Jenis tagihan: kuis dan pertanyaan lisan melalui UPM, ulangan, laporan kerja praktik, tugas individu dan kelompok (diskusi).</p> <p>Bentuk tagihan: pilihan ganda, uraian obyektif, uraian bebas, skala sikap.</p>	4 x 45 menit	Buku Ekonomi dan sumber lain yang relevan
4.2 Menghitung pembagian sisa hasil usaha	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras</li> <li>③ Jujur</li> <li>③ saling menghargai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras.</li> <li>③ Jujur.</li> <li>③ saling menghargai orang lain</li> <li>③ inovatif,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengertian sisa hasil usaha</li> <li>• Informasi dasar penghitungan sisa hasil usaha</li> <li>• Rumus pembagian sisa hasil usaha</li> <li>• Prinsip-prinsip pembagian sisa hasil usaha</li> <li>• Pembagian sisa hasil usaha per anggota</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari informasi tentang pengertian, penghitungan, dan pembagian sisa hasil usaha.</li> <li>• Menghitung pembagian sisa hasil usaha.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menghitung pembagian sisa hasil usaha.</li> </ul>		6 x 45 menit	

4.3 Mendeskripsikan peran dan jiwa kewirausahaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras</li> <li>③ Jujur</li> <li>③ saling menghargai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>③ Kerja keras.</li> <li>③ Jujur.</li> <li>③ saling menghargai orang lain</li> <li>③ inovatif,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wirausaha dan wirausahawan</li> <li>• Bidang usaha kegiatan wirausaha</li> <li>• Penelitian kegiatan wirausaha</li> <li>• Perencanaan bisnis wirausaha</li> <li>• Ciri-ciri wirausahawan sukses</li> <li>• Syarat menjadi wirausahawan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengkaji referensi tentang pengertian wirausaha.</li> <li>• Menganalisis peranan wirausaha dalam perekonomian nasional.</li> <li>• Mendiskusikan bidang usaha kegiatan wirausaha.</li> <li>• Mengkaji referensi dan menganalisis keberhasilan dan kegagalan wirausahawan.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan pengertian wirausaha dan peranannya terhadap perekonomian nasional.</li> <li>• Mengidentifikasi sektor-sektor yang dapat dimasuki oleh seorang wirausahawan.</li> <li>• Meneliti penyebab keberhasilan dan kegagalan wirausahawan di lingkungan sekitar.</li> <li>• Memanfaatkan sumber daya ekonomi di lingkungan sekitar.</li> <li>• Menerapkan sikap dan jiwa wirausaha dalam diri.</li> </ul>	4 x 45 menit	
--	---	---	--	---	--	--------------	--

Mengetahui / Menyetujui :  
Kepala Sekolah,

**Drs. WIYONO, M.Pd.**  
NIP. 19570217 198703 1 003

Pajangan, Januari 2017  
Guru Mata Pelajaran,

**ANTON WIBOWO, S.Pd**  
NIP 19780608 200604 1 011

**TAHAP *DESIGN***

Lampiran 2 Materi Koperasi  
Sekolah

Lampiran 3 Soal

Lampiran 4 *Storyboard*

<b>Lampiran 2. Materi Koperasi Sekolah</b>
--

## **Koperasi Sekolah**

### **A. Dasar Pendirian Koperasi Sekolah**

Pada dasarnya pendirian koperasi sekolah adalah untuk menumbuh kembangkan budaya koperasi pada siswa yang kelak akan menjadi penerus pembangunan bangsa dan negara. Koperasi sekolah menjadi sarana bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan koperasidan ekonomi di dalam kehidupan sehari-hari. Koperasi sekolah juga menjadi sarana untuk belajar berorganisasi, menumbuhkan toleransi, dan mengembangkan rasa kekeluargaan.

Koperasi sekolah dibentuk berdasarkan surat beberapa departemen yaitu Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yang dituangkan dalam surat keputusan pada tanggal 18 Juli 1972 No. 275/KPTS/Mentranskop/72. Dalam surat keputusan tersebut ditegaskan bahwa koperasi dapat didirikan di sekolah-sekolah, baik sekolah negeri maupun sekolah swasta, dan lembaga pendidikan lainnya.

Surat keputusan tersebut diikuti oleh terbitnya Surat Edaran Direktur Jenderal Koperasi pada tanggal 31 Mei 1974 No. 717/DK/A/VI/1974 yang memuat ketentuan-ketentuan koperasi sekolah, yaitu koperasi sekolah dibentuk oleh siswa-siswa, baik Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Tingkat pertama (sekarang SMP), Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (sekarang SMA),

maupun lembaga pendidikan lainnya seperti pondok pesantren, dan sekolah-sekolah kejuruan.

Surat edaran tersebut dipertegas lagi oleh Surat Keputusan Bersama (SKB) antara Menteri Perindustrian dan Perdagangan, Menteri Transmigrasi dan Koperasi, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, serta Menteri Dalam Negeri No. 331/M/SK/10/1984 (oleh Menperindag), No. 0477/M/1984 (oleh Mendikbud), dan No. 72/1984 (oleh Mendagri).

Pada pasal 1 SKB tersebut dijelaskan bahwa koperasi sekolah adalah koperasi yang beranggotakan murid-murid Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Tingkat pertama (sekarang SMP), Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (sekarang SMA), maupun lembaga pendidikan lainnya, baik negeri maupun swasta. Koperasi sekolah juga tunduk pada Undang-Undang Perkoperasian No. 25 tahun 1992.

## **B. Tujuan dan Ciri Khas Koperasi Sekolah**

Tujuan dan ciri khas koperasi sekolah pada dasarnya tetap mengacu pada Undang-Undang Perkoperasian No.25 Tahun 1992. Tetapi koperasi sekolah ditujukan untuk lingkungan sekolah

### **1. Tujuan koperasi sekolah**

Tujuan koperasi sekolah adalah sebagai berikut

- (a) Mendidik dan memelihara kesadaran hidup bergotong-royong dan rasa setia kawan di antara siswa
- (b) Memupuk rasa cinta terhadap sekolah

- (c) Mengembangkan mutu pengetahuan serta keterampilan berusaha dalam bentuk koperasi
- (d) Menanamkan rasa tanggung jawab serta disiplin dalam hidup bergotong royong di masyarakat
- (e) Memelihara hubungan baik dan saling pengertian di antara sesama siswa sebagai anggota koperasi
- (f) Sebagai sarana untuk belajar dan berkarya, serta sarana untuk mendapatkan perlengkapan sekolah

## 2. Ciri koperasi sekolah

Koperasi sekolah mempunyai ciri khas sebagai berikut

- a. Berbeda dengan koperasi lain, karena pendirian koperasi ini ada kaitannya dengan belajar mengajar, maka tidak disyaratkan menjadi hukum, melainkan koperasi sekolah diakui dan didirikan oleh pemerintah melalui surat keputusan dan beberapa menteri
- b. Masa keanggotaan siswa berakhir jika siswa sudah lulus atau keluar dari sekolah
- c. Penyelenggaraan koperasi sekolah disesuaikan dengan jam pelajaran sehingga tidak mengganggu proses belajar
- d. Koperasi sekolah merupakan sarana mendidik siswa mengembangkan dirinya sebagai makhluk intelektual dan makhluk sosial
- e. Jika memungkinkan, anggota dan pengurus koperasi sekolah adalah siswa itu sendiri

Pendirian koperasi sekolah membutuhkan perencanaan dan penelaahan yang serius serta melewati beberapa tahap hingga mendapat pengesahan dari pejabat yang berwenang. Koperasi sekolah harus mendapat pengakuan dari beberapa instansi seperti Direktorat Koperasi setempat dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

### **C. Simulasi Pendirian Koperasi Sekolah**

Ada beberapa tahap yang harus dilalui dalam mendirikan koperasi sekolah.

#### **1. Tahap 1**

Setelah pihak sekolah yang terdiri dari guru, siswa, dan pejabat koperasi setempat sepakat untuk mendirikan koperasi; siswa, guru, dan kepala sekolah membentuk panitia pembentukan koperasi sekolah. Dengan terbentuknya panitia yang terdiri dari beberapa siswa dan guru, panitia tersebut mempersiapkan beberapa rencana dasar, yaitu sebagai berikut.

- a. Anggaran dasar (AD) dan Anggaran Rumah Tangga (ART).
- b. Rancangan dan program kerja.
- c. Undangan untuk rapat pembentukan.
- d. Berbagai fasilitas dalam penyelenggaraan rapat pembentukan.

Sebelum panitia mengadakan rapat, rencana di atas perlu dimatangkan terlebih dahulu, sehingga memudahkan dan memperlancar rapat.

## **2. Tahap II**

Setelah rencana disiapkan, mengundang beberapa pihak untuk mengadakan rapat. Adapun peserta rapat yang diundang yaitu sebagai berikut.

- a. Beberapa orang siswa yang bertindak sebagai wakil calon anggota koperasi
- b. Kepala sekolah dan guru-guru.
- c. Perwakilan orang tua siswa.
- d. Pejabat dari Direktorat koperasi setempat.
- e. Pejabat dari kantor Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Di dalam rapat, dibicarakan hal-hal sebagai berikut.

- a. Penjelasan dan uraian Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga yang telah disiapkan oleh panitia sebelumnya.
- b. Pembuatan Akta Pendirian Koperasi Sekolah.
- c. Susunan pengurus dan pengawas.
- d. Penentuan bidang usaha dan permodalan.

## **3. Tahap III**

Setelah rapat berhasil menyusun dan menentukan Anggaran Dasar/Anggaran Rumah Tangga, menetapkan pengurus, pengawas, bidang usaha dan permodalan, maka pembentukan koperasi sekolah memasuki tahap akhir. Tahap akhir adalah pengajuan surat permohonan pengakuan atau badan hukum pendirian koperasi sekolah

oleh pengurus. Surat tersebut ditujukan kepada dinas koperasi tingkat kabupaten/kota dengan melampirkan:

- a. Anggaran dasar/Anggaran Rumah Tangga.
- b. berita acara rapat pembentukan koperasi sekolah, dan
- c. neraca awal yang berisikan jumlah modal/kekayaan pada awal pendirian koperasi sekolah.

Setelah berkas surat permohonan tersebut disampaikan kepada dinas koperasi, paling lambat dalam dua bulan pihak dinas koperasi akan mengirimkan surat yang berisikan tanda terima berkas/dokumen tersebut. Tidak lama kemudian, pihak dinas koperasi akan mengutus salah seorang atau beberapa orang petugasnya untuk meninjau keberadaan koperasi sekolah tersebut. Jika layak atau memenuhi syarat, maka 2-3 bulan berikutnya dinas koperasi akan memberikan pengesahan atau pengakuan koperasi sekolah yang bersangkutan dengan beberapa tembusan ke departemen terkait, seperti Direktorat Jenderal Bina Lembaga Koperasi di Jakarta, Kepala Kantor Departemen Koperasi Provinsi, dan Kepala Kantor Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan setempat.

Dengan demikian, koperasi sekolah yang bersangkutan telah resmi didirikan dan berbadan hukum, di mana akta pendirian dan Anggaran dasar/Anggaran Rumah Tangga telah disahkan dan dicatat pada buku daftar khusus. Pengesahan tersebut dilengkapi dengan nomor, tanggal, dan tanda

pengakuan dari dinas koperasi kabupaten/kodya atas nama Kepala Dinas Koperasi Provinsi.

Perlu kita ketahui, dinas koperasi di tiap daerah terkadang berada di bawah atau bersama dinas lain.

#### **D. Jenis Barang dan Jasa yang Diusahakan oleh Koperasi Sekolah**

Jenis barang dan jasa apa saja yang diusahakan oleh koperasi sekolah? Pada Umumnya, koperasi sekolah mengusahakan barang dan jasa yang berhubungan dengan kegiatan siswa di sekolah, antara lain sebagai berikut.

##### **1. Barang-barang kebutuhan yang menunjang proses belajar-mengajar**

Perlu kita ketahui, pengadaan barang-barang kebutuhan siswa harus berhubungan dengan jenis sekolah. Misalnya, siswa Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah membutuhkan alat tulis dan perlengkapan penunjang belajar seperti penghapus, gunting, jangka, dan penggaris. Sedangkan siswa sekolah Menengah Kejuruan membutuhkan alat-alat penunjang praktik kerja.

##### **2. Makanan dan Minuman ringan**

Jika dikelola oleh koperasi, harga makanan dan minuman yang berada di kantin sekolahmu bisa lebih murah dibanding harga di toko luar sekolah atau yang tidak dikelola oleh usaha koperasi. Koperasi sekolah juga dapat mengelola atau bergerak dalam bidang pengadaan makanan dan minuman ringan. Bahkan, jika dikelola dengan baik

bukan tidak mungkin toko makanan ringan ini bisa berkembang menjadi toko swalayan yang modern dan profesional.

### **3. Jasa Simpan-Pinjam**

Koperasi sekolah juga dapat melayani usaha jasa simpan-pinjam. Dengan usaha ini, siswa dididik untuk lebih hemat dan disiplin, sisa uang yang diberikan oleh orang tua dapat dikumpulkan di koperasi dan sewaktu-waktu dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan lainnya. Jika siswa harus melakukan pinjaman pada koperasi, mereka dididik untuk melunasi pinjaman tepat waktu, di samping tentu saja belajar menghemat pengeluaran sehari-hari. Untuk jenis usaha ini, di Indonesia masih jarang adanya jenis koperasi simpan-pinjam di sekolah.

## **E. Pengelolaan Koperasi Sekolah**

Sebelum membahas pengelolaan koperasi sekolah, terlebih dahulu kita harus mengetahui perangkat organisasi koperasi sekolah.

### **1. Perangkat organisasi koperasi sekolah**

Perangkat organisasi koperasi sekolah sama dengan koperasi pada umumnya, yaitu sebagai berikut.

- a. Rapat anggota**, merupakan pemegang kekuasaan tertinggi dalam koperasi sekolah. Rapat anggota dapat meminta berbagai keterangan dan pertanggungjawaban pengurus dan pengawas tentang pengelolaan koperasi sekolah. Pelaksanaan rapat anggota koperasi sekolah diadakan minimal sekali dalam setahun. Dalam rapat anggota dibicarakan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Penetapan anggaran dasar.
- 2) Penentuan kebijaksanaan umum di bidang organisasi, manajemen, dan usaha koperasi sekolah.
- 3) Penentuan pemilihan, pengangkatan, dan pemberhentian, baik pengurus maupun pengawas.
- 4) Penetapan rencana kerja, rencana anggaran pendapatan dan belanja koperasi sekolah, serta pengesahan laporan keuangan.
- 5) Penetapan pembagian sisa hasil usaha (SHU) koperasi sekolah.
- 6) Penetapan penggabungan, peleburan, bahkan pembubaran koperasi sekolah.

**b. Pengurus Koperasi sekolah**, dipilih dan diangkat di dalam rapat anggota. Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan di dalam memilih dan mengangkat pengurus koperasi sekolah, yaitu sebagai berikut.

*Pertama*, pengurus koperasi sekolah haruslah mereka yang berpikir dewasa. Jika orang seperti itu belum ditemukan, guru untuk sementara dapat menjadi pengurus dengan kebijaksanaan kepala sekolah sampai ada siswa yang memenuhi kriteria sebagai pengurus.

*Kedua*, jika pengurus koperasi berasal dari siswa sendiri, pertimbangan berikutnya adalah bahwa tujuan utama siswa ke sekolah adalah untuk belajar. Koperasi hanya sebagai penunjang belajar. Dengan mengingat keadaan itu, siswa yang berperan sebagai pengurus koperasi harus memperhitungkan posisinya sebagai pelajar

sehingga kegiatannya di koperasi sekolah tidak mengganggu jam belajar.

*Ketiga*, kelas XII yang akan segera menamatkan pendidikannya ada baiknya tidak dilibatkan lagi dalam kepengurusan koperasi, sehingga tidak mengganggu proses belajar mereka.

Pengurus merupakan pemegang kekuasaan dalam rapat anggota, dan tugas-tugasnya sebagai pengurus koperasi sekolah meliputi hal-hal sebagai berikut.

- 1) Mengelola koperasi sekolah dan usaha yang dijalankan oleh koperasi sekolah.
- 2) Mengajukan rancangan rencana kerja dan rancangan rencana anggaran pendapatan dan belanja koperasi sekolah.
- 3) Menyelenggarakan rapat anggota koperasi sekolah.
- 4) Mengajukan laporan keuangan dan pertanggungjawaban pelaksanaan tugas, yang biasanya dibimbing dan diawasi oleh guru.
- 5) Memelihara daftar buku anggota dan pengurus.

Wewenang pengurus koperasi sekolah meliputi hal-hal sebagai berikut.

- 1) Mewakili koperasi di dalam dan di luar koperasi sekolah.
- 2) Membuat keputusan dalam penerimaan dan penolakan anggota baru atau penghentian anggota lama sesuai dengan ketentuan yang tertera di dalam anggaran dasar.
- 3) Melakukan tindakan atau upaya demi kepentingan dan manfaat bagi koperasi sekolah sesuai dengan tanggung jawabnya sebagai pengurus seperti yang diputuskan di dalam rapat anggota.

**c. Pengawas Koperasi sekolah,** dipilih dan diangkat di dalam rapat anggota, Biasanya yang menjadi pengawas koperasi sekolah adalah guru. Mengapa demikian? Tugas pengawas koperasi sekolah tidak semata-mata mengawasi saja. Di samping melakukan pengawasan, pengawas juga memberikan arahan-arahan yang sifatnya mendidik, baik pendidikan ekonomi dan koperasi, maupun mendidik untuk kepentingan pembentukan mental dan karakter siswa tersebut. Bertolak dari pernyataan di atas, pengawas yang adalah seorang guru bertanggung jawab kepada rapat anggota dan kepada kepala sekolah yang menunjuknya sebagai pengawas koperasi sekolah. Dengan demikian, tugas pengawas koperasi sekolah sedikit berbeda dengan tugas pengawas koperasi secara umum.

Untuk lebih jelasnya, perhatikanlah kriteria-kriteria untuk menjadi pengawas koperasi sekolah sebagai berikut.

- 1) Dipilih dari dan oleh anggota.
- 2) Beberapa orang guru dapat bergabung menjadi pengawas sesuai dengan ketentuan yang ada di dalam anggaran dasar yang ditetapkan oleh rapat anggota.
- 3) Masa jabatan pengawas minimal 1 tahun, dan sebaiknya diganti untuk memberi kesempatan kepada anggota lainnya untuk belajar dan berkarya di dalam jabatan tersebut.
- 4) Jumlah pengawas diusahakan lebih dari satu orang, dengan tujuan untuk memupuk kerja sama yang baik di dalam tim. Di samping itu juga karena hasil pengamatan yang dilakukan oleh tim biasanya lebih aktual dan lebih akurat.
- 5) Untuk menjamin lancarnya pengawasan, sebelum menerima jabatannya, pengawas harus mengucapkan janji dan sumpah pengawas koperasi sekolah.

Tugas pengawas koperasi sekolah yaitu melakukan pengawasan terhadap pelaksanaan kebijaksanaan dan pengelolaan koperasi sekolah, serta melaporkan hasil pengawasannya pada rapat anggota secara tertulis. Adapun wewenang pengawas koperasi sekolah adalah meneliti, mengecek berbagai catatan yang ada di dalam koperasi sekolah, dan berhak mendapatkan berbagai keterangan yang diperlukan untuk melengkapi laporan pengawasannya, untuk diajukan ke forum rapat anggota.

## 2. Pengelolaan Koperasi Sekolah

Di dalam pelaksanaan dan pengelolaan koperasi sekolah, kepala sekolah dan guru-guru harus terlibat. Ada beberapa alasan untuk hal tersebut, yaitu sebagai berikut.

*Pertama*, koperasi berada dan berdiri di lingkungan sekolah, sehingga maju-mundurnya koperasi tersebut banyak dipengaruhi oleh arahan kepala sekolah dan para guru.

*Kedua*, tugas utama siswa adalah belajar dan waktunya lebih banyak dicurahkan untuk mengikuti kegiatan belajar-mengajar, sehingga tidak dapat dengan sepenuhnya mengemban tugas di dalam pengelolaan koperasi.

*Ketiga*, siswa masih belum berpengalaman dan masih dalam tahap belajar sehingga perlu campur tangan pihak sekolah untuk membimbing, mengarahkan, dan mendidik bagaimana hidup berkoperasi atau berusaha dalam bentuk koperasi.

Mengingat alasan tersebut, kepala sekolah dan guru harus terlibat secara langsung di dalam rapat anggota, pengurus, dan pengawas.

### Daftar Pustaka

Alam S. (2011). *Economics 3 B: For Senior High School Grade XII Semester 2.*

Jakarta: Esis

Adji, Wahyu. (2007). *Ekonomi untuk SMA/MA Kelas XII.* Jakarta: Penerbit

Erlangga

Mardiyatmo. (2011). *Ekonomi 3 SMA Kelas XII.* Jakarta: Yudhistira

<b>Lampiran 3. Soal</b>
-------------------------

**Soal Koperasi**

1. Berikut ini merupakan sumber-sumber permodalan dalam koperasi kecuali ...
  - a. Simpanan pokok
  - b. Simpanan wajib
  - c. Pinjaman dari pihak lain
  - d. Hasil penjualan saham**
  - e. Penyisihan hasil usaha
  
2. Kekuasaan tertinggi pada koperasi terletak pada ...
  - a. Pengurus
  - b. Badan pemeriksa
  - c. Kepala kantor koperasi
  - d. Menteri koperasi
  - e. Rapat anggota**
  
3. Setiap orang yang ingin keluar atau masuk menjadi anggota koperasi tidak dapat dipaksa atau dihalang-halangi. Hal tersebut sesuai dengan sifat keanggotaan ...
  - a. Demokratis
  - b. Swadaya
  - c. Terbuka
  - d. Mandiri
  - e. Sukarela**
  
4. Koperasi Indonesia adalah organisasi ekonomi rakyat yang berwatak social beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi yang melandaskan kegiatannya berdasarkan pada asas ...
  - a. Kekeluargaan dan kegotongroyongan**
  - b. Keterbukaan dan kerelaan
  - c. Manfaat dan keterbukaan
  - d. Keterlaksanaan dan keterbukaan
  - e. Keadilan dan kebenaran

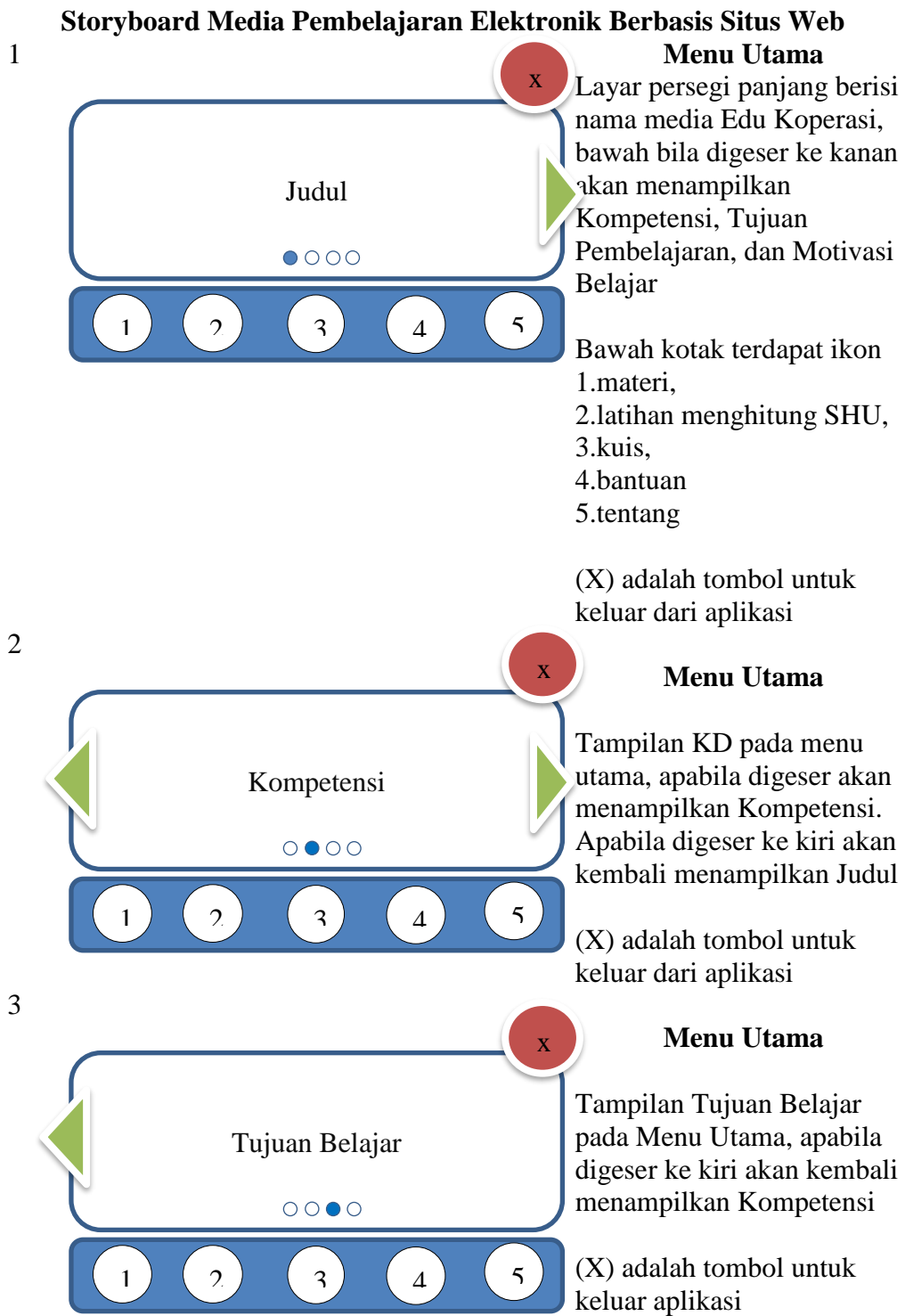
5. Hak suaradalam rapat anggota koperasi adalah ...
  - a. Pengurus mempunyai hak veto
  - b. Semua anggota mempunyai hak suara**
  - c. Anggota tidak memiliki hak suara
  - d. Pengurus mempunyai hak suara istimewa
  - e. Jumlah hak suara tergantung modal yang disetor
  
6. Yang *bukan* merupakan tujuan dibentuknya koperasi sekolah adalah ...
  - a. Mendidik dan menanamkan kesadaran hidup gotong royong
  - b. Memupuk dan mendorong tumbuhnya kesadaran serta semangat berkoperasi bagi siswa
  - c. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan berkoperasi yang berguna bagi siswa
  - d. Menunjang program pembangunan pemerintah di sector perkoperasian
  - e. Mencari modal untuk kesejahteraan guru di Indonesia**
  
7. Alat perlengkapan organisasi terdiri atas ...
  - a. Penasihat, pengurus, dan pegawai
  - b. Rapat anggota, penasihat, dan pengurus
  - c. Rapat anggota, pengurus, dan pengawas**
  - d. Penasihat, pengurus, dan badan pemeriksa
  - e. Rapat anggota, pengurus, dan badan pemeriksa
  
8. Nilai keadilan koperasi tercermin dalam ...
  - a. Sifat keanggotaan
  - b. Bunga modal
  - c. Pemilihan pengurus
  - d. Pembagian SHU
  - e. Pengambilan keputusan**
  
9. Dana cadangan koperasi berasal dari ...
  - a. SHU**
  - b. Donasi
  - c. Hibah
  - d. Pemerintah
  - e. Simpanan anggota

10. Modal koperasi yang merupakan bantuan dari pihak lain secara sukarela disebut ...
- Pinjaman
  - Simpanan pokok
  - Dana simpanan
  - Simpanan sukarela
  - Hibah**
11. KUD Tani Maju mengalami kerugian dalam kegiatan usahanya dalam satu tahun buku. Dana yang digunakan untuk menutup kerugian KUD tersebut berasal dari ...
- Simpanan pokok
  - Simpanan wajib
  - Hibah
  - Pemerintah
  - Dana cadangan**
12. Tujuan koperasi sekolah adalah ...
- Membantu meringankan beban orang tua siswa
  - Memenuhi kebutuhan siswa di sekolah
  - Meningkatkan kesejahteraan siswa
  - Mengembangkan jiwa kewirausahaan siswa
  - Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berkoperasi**
13. Lambang kapas dan padi pada lambang Koperasi bermakna ...
- Persahabatan
  - Usaha karya
  - Kemakmuran rakyat**
  - Keadilan sosial
  - Sifat kemasyarakatan
14. Jenis-jenis usaha koperasi antarlain:
- 1) Pertokoan
  - 2) Fotocopy
  - 3) Kantin
  - 4) Tambak
  - 5) Hiburan
- Jenis usaha yang cocok dikembangkan koperasi sekolah adalah ...

- a. **1), 2), dan 3)**
  - b. 1), 4), dan 5)
  - c. 2), 3), dan 4)
  - d. 2), 3), dan 5)
  - e. 3), 4), dan 5)
15. Simpanan koperasi sekolah yang dibayarkan tiap periode waktu tertentu sesuai jumlah yang telah ditetapkan disebut ...
- a. Simpanan pokok
  - b. **Simpanan wajib**
  - c. Simpanan sukarela
  - d. Dana cadangan
  - e. Donasi
16. Bagian SHU yang diterima anggota karena telah membeli barang di koperasi termasuk ...
- a. Dana cadangan
  - b. Jasa simpanan
  - c. **Jasa pembelian**
  - d. Jasa penjualan
  - e. Jasa modal
17. Dalam koperasi, pembagian SHU yang bukan untuk anggota digunakan untuk ...
- a. **Dana cadangan**
  - b. Jasa modal
  - c. Jasa simpanan
  - d. Jasa penjualan
  - e. Jasa pembelian
18. Koperasi Simpan Pinjam Sejahtera mempunyai data keuangan sebagai berikut
- |                   |                 |
|-------------------|-----------------|
| Simpanan Pokok    | Rp10.000.000,00 |
| Simpanan Wajib    | Rp50.000.000,00 |
| Simpanan Sukarela | Rp12.500.000,00 |
| Dana Pendidikan   | Rp 5.000.000,00 |
| Hibah             | Rp15.000.000,00 |
- Modal Koperasi tersebut adalah ...



## Lampiran 4. Storyboard



4

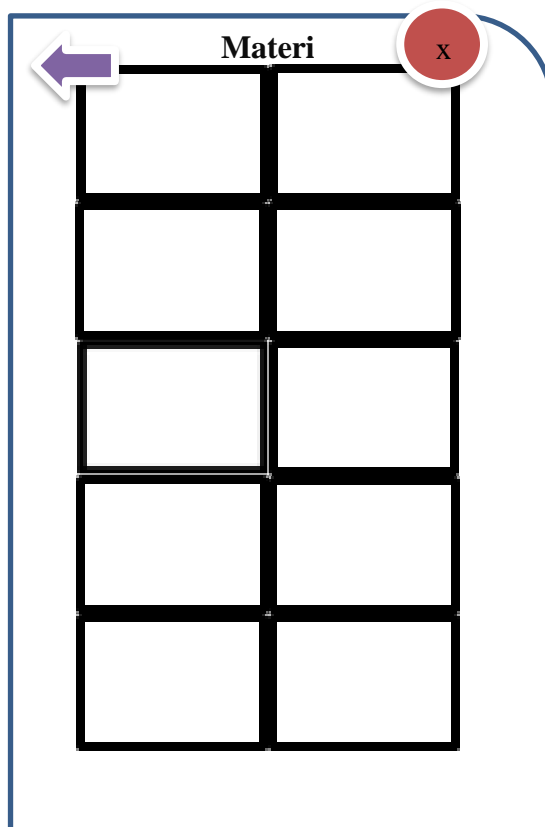


**Menu Utama**

Tampilan Motivasi Belajar pada Menu Utama, apabila digeser ke kiri akan kembali menampilkan Tujuan Belajar

(X) adalah tombol untuk keluar aplikasi

5



**Slide Materi**

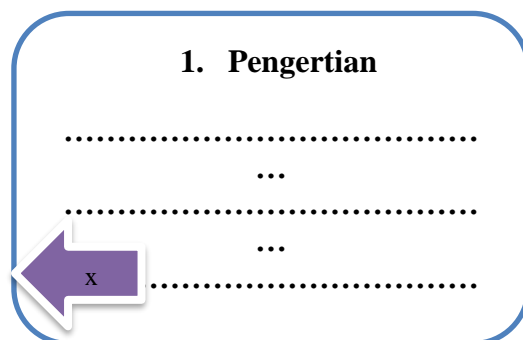
Klik icon Materi akan menampilkan halaman sebagai berikut. Berisi 9 icon tentang:

1. Pengertian
2. Lambang
3. Landasan
4. Tujuan
5. Bentuk dan Jenis
6. Modal
7. Struktur
8. Perkembangan
9. SHU
10. Koperasi Sekolah

Screen dapat di scroll naik turun

(X) adalah tombol untuk kembali ke Menu Utama

6



**Slide pengertian**

Berisi tentang materi pengertian koperasi yang telah disediakan

(x) Tombol kembali ke menu utama

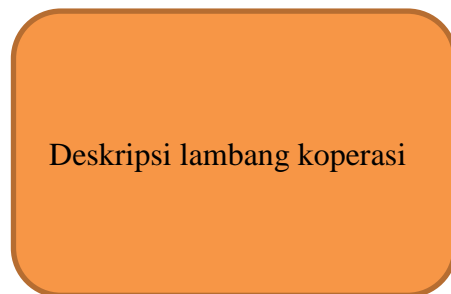
7



**Slide lambang koperasi**

berisi lambang koperasi full kolom.  
Dibawahnya terdapat papan “keterangan” yang apabila disentuh muncul keterangan-keterangan lambang

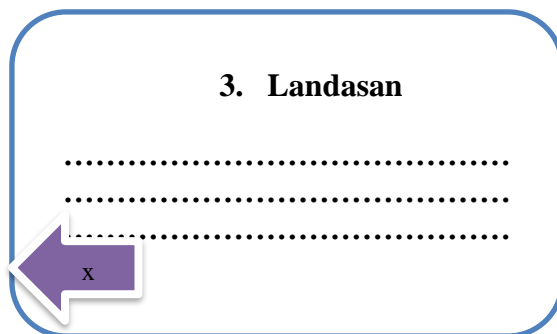
8



**Slide lambang koperasi**

Setelah di sentuh tombol “keterangan”, terpampang Lambang koperasi beserta keterangannya

9



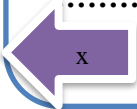
**Slide landasan**

Berisi tentang materi landasan koperasi  
(x) Tombol kembali ke menu utama

10

**4. Tujuan**

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



**Slide Tujuan**

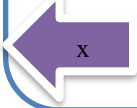
Berisi tentang materi Tujuan Koperasi

(x) Tombol kembali ke menu utama

11

**5. Keanggotaan**

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



**Slide Keanggotaan**

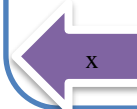
Berisi tentang materi tentang Keanggotaan Koperasi

(x) Tombol kembali ke menu utama

12

**6. Modal**

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



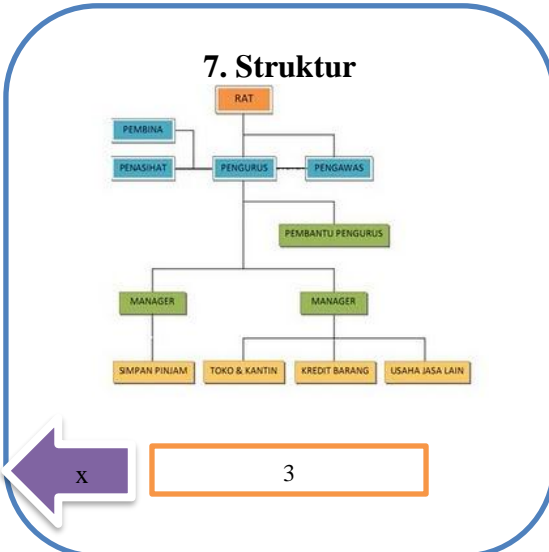
**Slide Modal**

Berisi tentang materi Modal Koperasi

(x) Tombol kembali ke menu utama

13

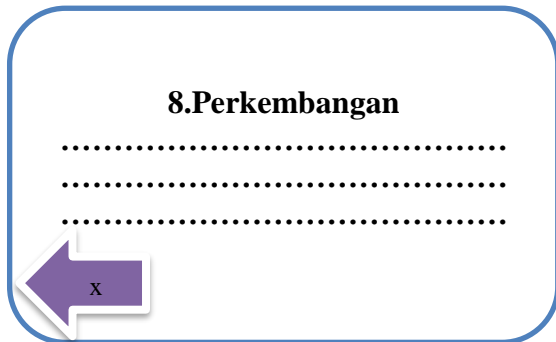
**7. Struktur**



**Slide Struktur**

Berisi bagan-bagan struktur Koperasi

14

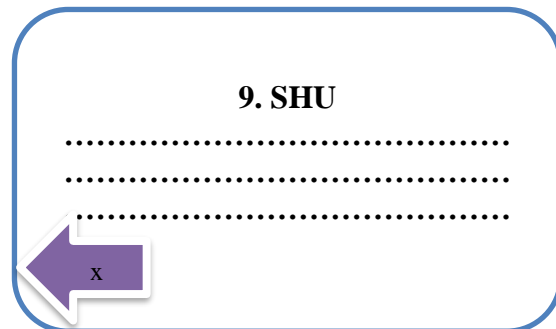


**Slide Perkembangan**

Berisi tentang materi tentang Perkembangan Koperasi

(x) Tombol kembali ke menu utama

15

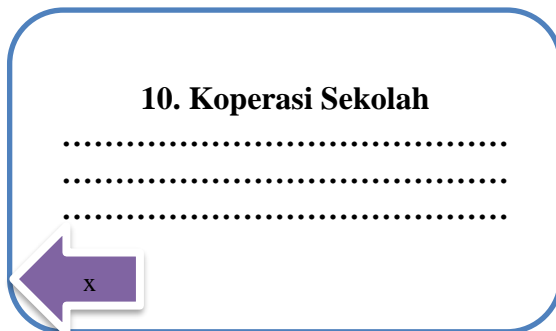


**Slide SHU**

Berisi tentang materi tentang pengertian SHU dan cara menghitung SHU

(x) Tombol kembali ke menu utama

16

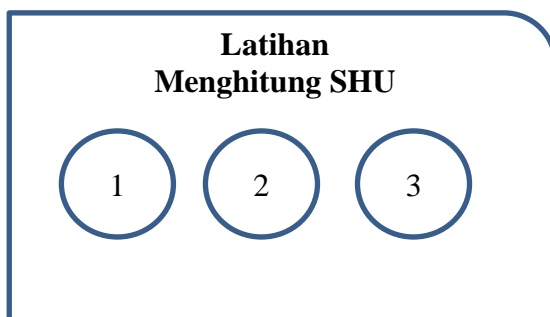


**Slide Koperasi Sekolah**

Berisi materi mengenai Koperasi Sekolah

(x) Tombol kembali ke menu utama

17

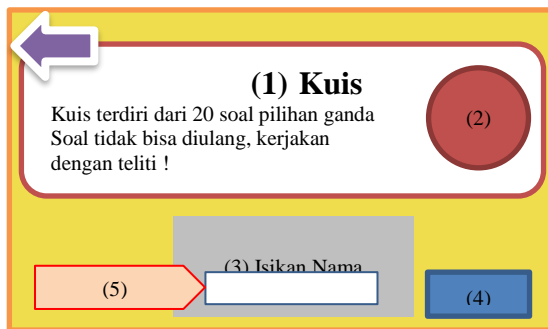


**Halaman latihan**

Berisi tiga ikon tentang latihan menghitung:

- 1. SHU
- 2. Alokasi SHU

18

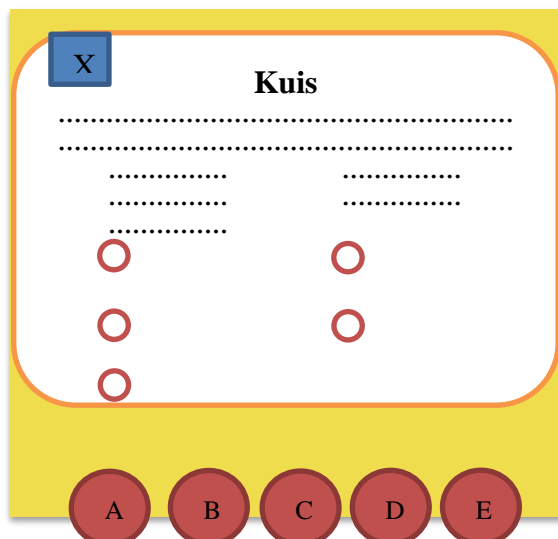


### Halaman Pengantar Kuis

1. Berisi penjelasan mengenai kuis
2. logo pensil
3. Di bawah deskripsi, terdapat kolom untuk mengisi identitas pebelajar yang akan mengikuti kuis
4. Logo "MULAI", logo yang akan memulai jalannya kuis jika diklik.
5. Apabila menyentuh "Mulai" sebelum ditulis nama maka muncul keterangan « isikan namamu »

(x) Tombol "back" mengarahkan ke menu utama

19



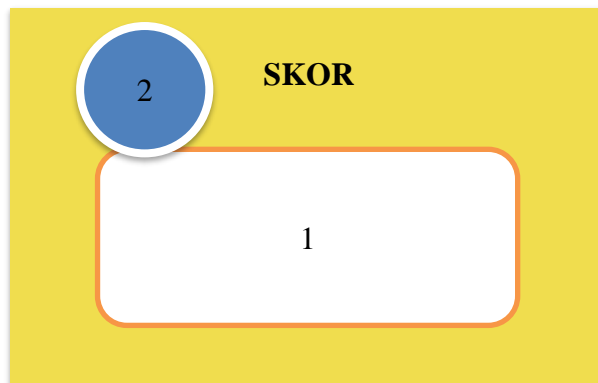
### Halaman Kuis

Soal pilihan ganda dan lima opsi jawaban terletak dalam satu kolom yang sama. Untuk menjawabnya, pengguna media menekan salah satu dari lima tombol lingkaran merah di bawah sesuai pilihan jawaban yang paling tepat.

Soal tidak dapat dilanjutkan sebelum pengguna menekan jawaban di tiap soal

(X) adalah tombol kembali ke menu utama

20

**Halaman Skor Kuis**

1. Jumlah skor kuis dan komentar terhadap nilai yang diperoleh  
ustrasi

21

**Halaman Bantuan**

Memuat cara-cara mengakses Situs Edu Koperasi

22

**Halaman Tentang**

Memiliki dua informasi.

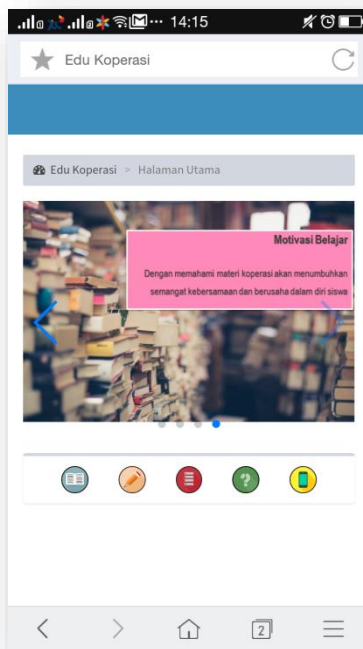
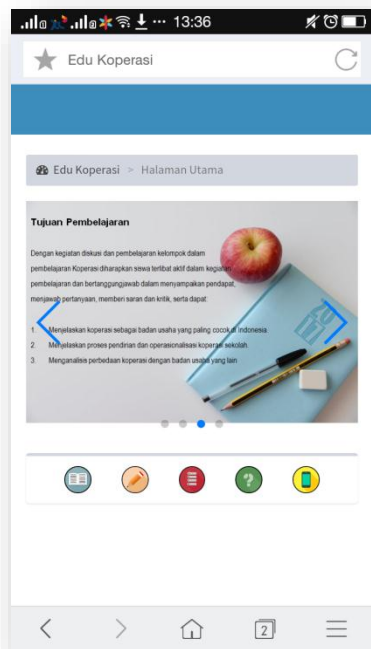
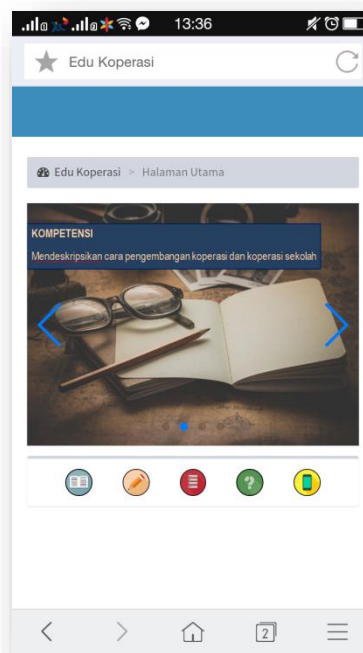
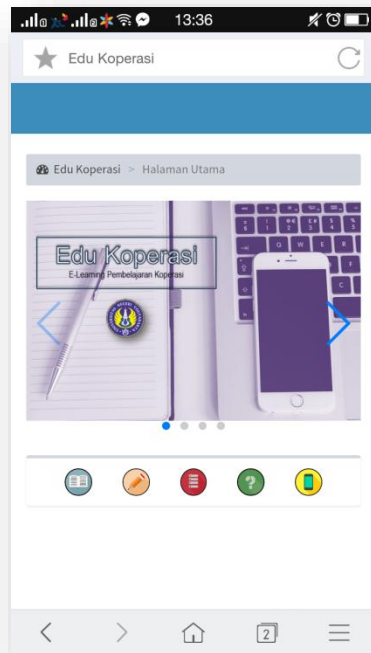
1. Tentang pencipta
2. Daftar Pustaka dan Kredit Gambar

**TAHAP DEVELOPMENT**

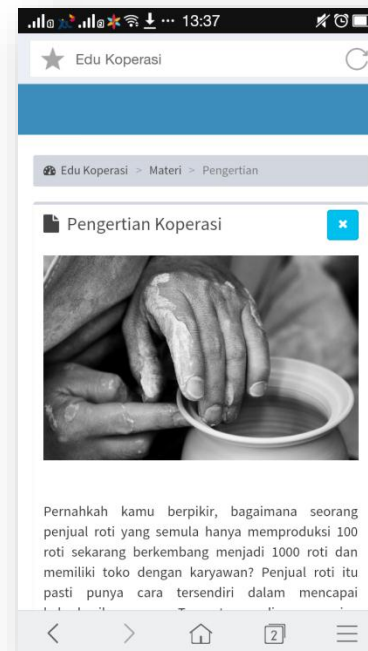
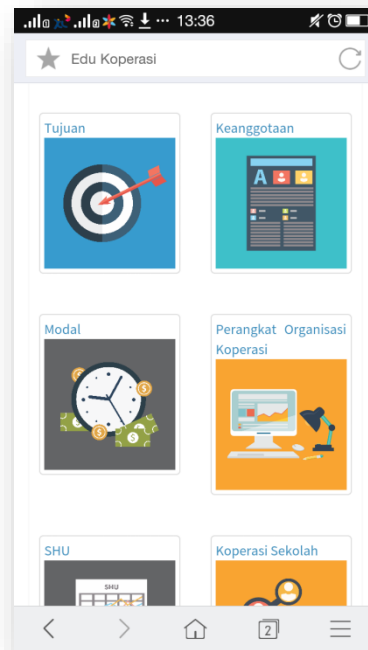
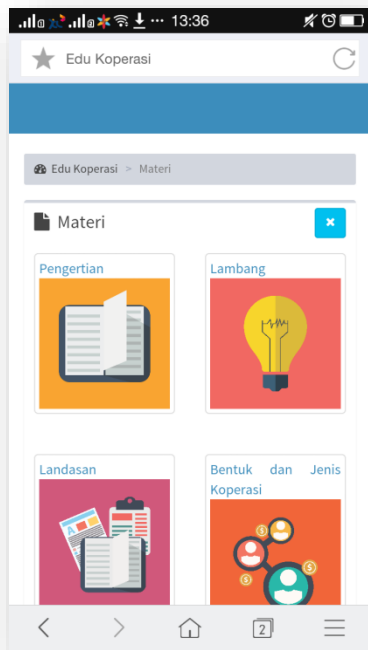
- Lampiran 5 Produk Jadi
- Lampiran 6 Lembar Validasi untuk Ahli Materi
- Lampiran 7 Lembar Validasi untuk Ahli Media
- Lampiran 8 Lembar Validasi untuk Praktisi Pembelajaran
- Lampiran 9 Lembar Validasi untuk Siswa
- Lampiran 10 Instrumen Uji Coba Angket Motivasi
- Lampiran 11 Hasil Uji Coba Angket Motivasi
- Lampiran 12 Angket Motivasi Siswa Sebelum Pembelajaran Media *E-Learning*
- Lampiran 13 Angket Motivasi Siswa Setelah Pembelajaran Media *E-Learning*

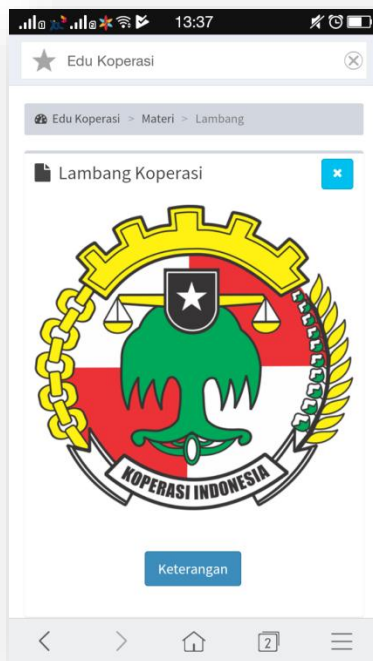
## Lampiran 5. Produk Jadi

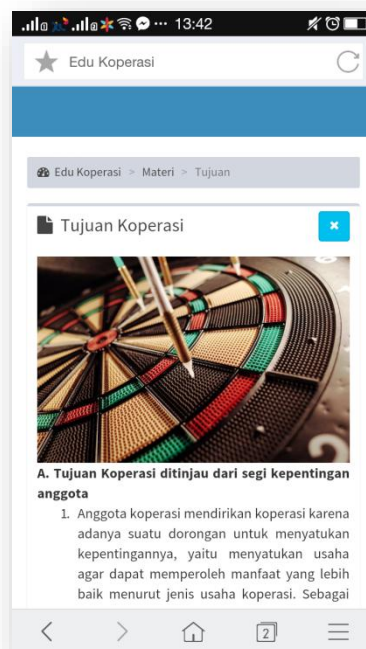
### A. Halaman Utama



## B. Halaman Materi







Message from Bara Widarga @ Penduduk Hakiki

★ Edu Koperasi



**B. Tujuan koperasi dari segi kepentingan masyarakat**


1. Koperasi membantu para anggotanya untuk meningkatkan penghasilan sehingga meningkat pula kemakmurannya  
 Contoh: Koperasi Unit Desa, koperasi tersebut membantu para petani melakukan pembelian bersama alat-alat pertanian yang dibutuhkan oleh petani yang menjadi anggota koperasi. Dengan pembelian dalam jumlah banyak memungkinkan harga pembelian lebih rendah. Jadi, dengan membeli melalui koperasi dapat membeli peralatan dengan harga yang lebih murah daripada petani membeli

13:42

★ Edu Koperasi

Edu Koperasi > Materi > Keanggotaan


**Keanggotaan Koperasi**



Suatu perkumpulan harus mempunyai anggota perkumpulan, koperasi juga mempunyai anggota. Sifat keanggotaan koperasi bebas, sukarela, dan terbuka, yang artinya tanpa ada paksaan dari siapa pun. Mereka yang dapat menjadi anggota koperasi di

13:43

★ Edu Koperasi



**Kewajiban sebagai anggota koperasi adalah sebagai berikut:**

- a. Melunasi bagian masing-masing simpanan anggota terutama simpanan pokok. Jumlahnya ditetapkan dalam anggaran dasar.
- b. Menaati semua landasan, asas, sendi-sendi dasar koperasi, undang-undang dasar yang ditetapkan oleh pemerintah RI. Demikian juga terhadap anggaran dasar serta peraturan yang ditetapkan oleh rapat anggota koperasi sendiri.
- c. Menghadiri rapat anggota koperasi dan

13:44

★ Edu Koperasi

Edu Koperasi > Materi > Perangkat

**Perangkat Organisasi Koperasi**



Menurut UU No.25 tahun 1992 perangkat organisasi koperasi terdiri atas

1. Rapat Anggota
2. Pengurus

Edu Koperasi

2. **Pengurus**

Aktivitas manajemen koperasi dilaksanakan oleh pengurus. Pengurus menunjuk atau mengangkat manajer untuk menjalankan tugasnya. Manajer bertanggung jawab kepada pengurus. Pengurus bertanggung jawab kepada rapat anggota atas pendelegasian garis besar usaha koperasi. Keberhasilan sebuah koperasi pada hakikatnya tergantung kepada kemampuan pengurusnya dalam mengelola koperasi. Mengapa? Karena kegiatan koperasi di tangan pengurus. Kapankah masa jabatan pengurus berakhir?

Edu Koperasi

Edu Koperasi > Materi > Modal

**Modal Koperasi**

Cara mendapatkan modal bagi koperasi sudah ditentukan dalam Undang-Undang Koperasi No. 25 Tahun 1992 Pasal 41, bahwa modal koperasi terdiri atas **Modal Sendiri** dan **Modal Pinjaman**.

**Modal Sendiri** berasal dari:

Edu Koperasi

Untuk mengembangkan usahanya, koperasi dapat menggunakan modal pinjaman dengan memperhatikan kelayakan dan kelangsungan usahanya.

**Modal Pinjaman** berasal dari:

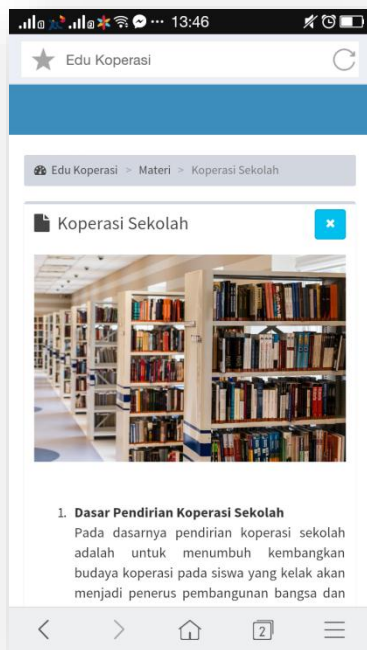
- Anggota**  
Pinjaman yang diperoleh dari anggota, termasuk calon anggota yang memenuhi syarat.
- Koperasi Lainnya dan/atau Anggotanya**  
Pinjaman dari koperasi lainnya dan/atau anggotanya didasari dengan...

Edu Koperasi

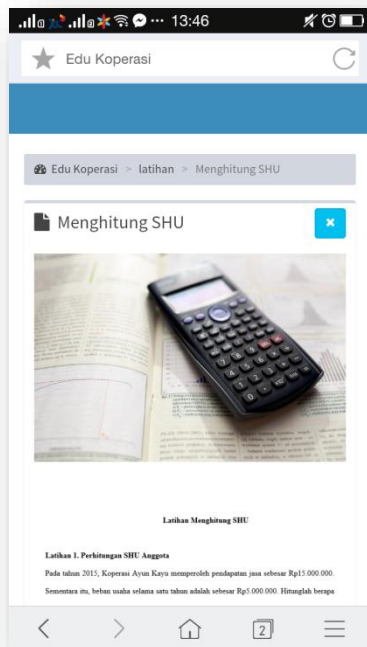
Edu Koperasi > Materi > SHU

**Sisa Hasil Usaha**

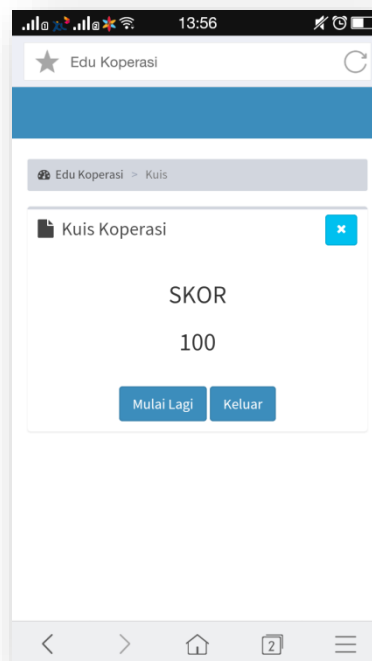
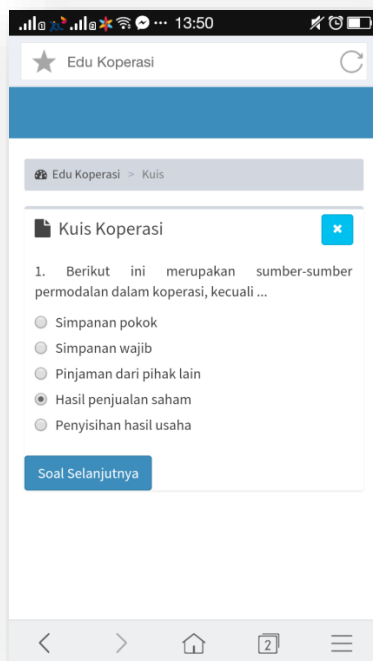
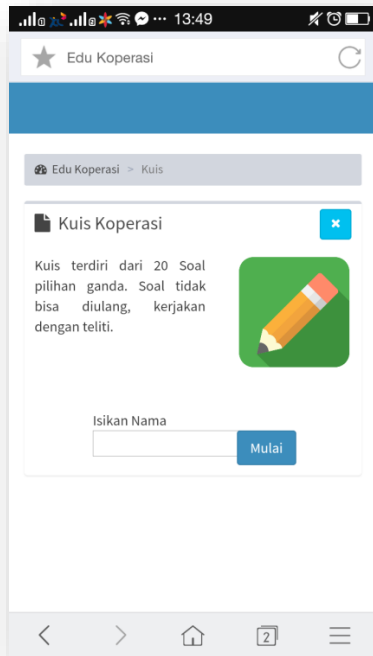
Pada akhir tahun (akhir periode) setiap koperasi mengadakan Rapat Akhir Tahun (RAT). Salah satu agenda RAT adalah menyampaikan pertanggungjawaban pengurus yang salah satunya adalah laporan keuangan koperasi. Laporan...



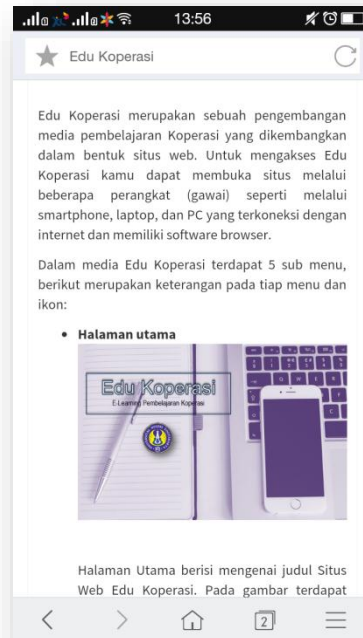
### C. Halaman Latihan Menghitung SHU



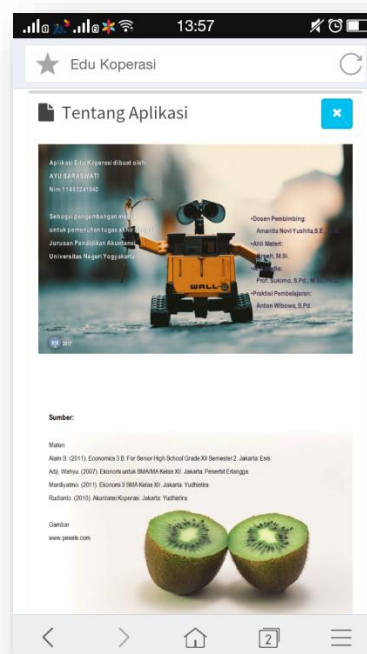
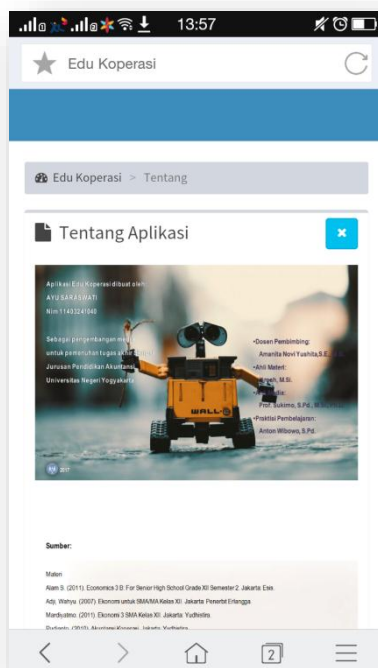
## D. Halaman Kuis



## E. Halaman Bantuan



## F. Halaman Tentang



**Lampiran 6. Lembar Validasi untuk Ahli Materi**

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN  
ANGKET VALIDASI AHLI MATERI**

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik ( <i>E-Learning</i> ) Berbasis Situs <i>Web</i> untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018
Sasaran Program	: Siswa SMA Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	: Ekonomi Akuntansi
Peneliti	: Ayu Saraswati
Ahli Materi	: Isroah, M. Si.

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan materi dalam Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian Ahli Materi**

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
A. Relevansi materi	1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK)				
	2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)				
	3	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan				
B. Pengorganisiran materi	4	Kejelasan penyampaian materi				
	5	Keruntutan penyampaian materi				
	6	Kebermanfaatan materi				
	7	Kelengkapan materi				
	8	Aktualitas materi				
C. Evaluasi / Latihan Soal	9	Kesesuaian evaluasi dengan materi				
	10	Kebenaran konsep soal				
	11	Kebenaran kunci jawaban				
	12	Variasi soal				
	13	Tingkat kesulitan soal				
D. Bahasa	14	Ketepatan penggunaan istilah				
	15	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa				

**B. Kebenaran Materi**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/ Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Ahli Materi

Isroah, M. Si.  
NIP. 19660704 199203 2 003

**Lampiran 6. Lembar Validasi untuk Ahli Media**

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN  
ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik  
(*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan  
Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS  
SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi Akuntansi

Peneliti : Ayu Saraswati

Ahli Media : Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Ahli Media

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
A. Komunikasi Visual	1	Icon/tombol/logo membantu pengguna (user) dalam menggunakan program				
	2	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman media berbasis situs <i>web</i>				
	3	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya				
	4	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman				
	5	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan				
	6	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan <i>web</i>				
	7	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna (user)				
	8	Pengguna (user) dapat berinteraksi dengan aplikasi				
	9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan				
	10	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik				
	11	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik				
B. Aspek rekayasa perangkat lunak	12	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>software</i>				
	13	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>				
	14	Pengoperasian aplikasi ini sederhana				
	15	Reliabilitas media (tidak hang/crash, atau berhenti saat dioperasikan)				
C. Kebermanfaatan	16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan				
	17	Dapat digunakan kembali				

**B. Kebenaran Media**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/ Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Ahli Media

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.  
NIP. 19690414 199403 1 002

**Lampiran 8. Lembar Validasi untuk Praktisi Pembelajaran**
**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN  
ANGKET VALIDASI PRAKTISI PEMBELAJARAN**

- Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik  
(*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan  
Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS  
SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018
- Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS
- Mata Pelajaran : Ekonomi
- Peneliti : Ayu Saraswati
- Praktisi Pembelajaran : Anton Wibowo, S. Pd.

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku Praktisi Pembelajaran (Guru) Koperasi terhadap kelayakan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Praktisi Pembelajaran

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
A. Desain Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)				
	2	Aktualitas materi				
	3	Kelengkapan materi				
	4	Penggunaan bahasa				
	5	Kejelasan dan keruntutan dalam penyampaian materi				
	6	Kesesuaian evaluasi dengan materi				
<b>Aspek Media</b>						
B. Rekayasa perangkat lunak	7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana				
	8	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>				
	9	Reliabilitas media (tidak <i>hang/crash</i> , atau berhenti saat dioperasikan)				
C. Komunikasi Visual	10	<i>Icon</i> /tombol/logo membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program				
	11	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan				
	12	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan <i>web</i>				
	13	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna ( <i>user</i> )				
	14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan				
	15	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik				
D. Kebermanfaatan	16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan				
	17	Dapat digunakan kembali				

**B. Kebenaran Materi dan Media**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar/ Saran**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Praktisi Pembelajaran

Anton Wibowo, S. Pd.

**Lampiran 9. Lembar Validasi untuk Siswa**
**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**
**UJI COBA SISWA**

Nama Siswa : .....

Kelas : .....

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Ayu Saraswati

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara terhadap kelayakan media pembelajaran dalam Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

### A. Penilaian Media dan Materi

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
A. Desain Pembelajaran	1	Kemudahan materi untuk dipahami				
	2	Kejelasan pembahasan soal				
	3	Penggunaan bahasa sederhana				
	4	Pemberian motivasi belajar				
	5	Kemudahan soal untuk dipahami				
	6	Kesesuaian soal dengan materi				
<b>Aspek Media</b>						
E. Rekayasa perangkat lunak	7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana				
	8	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>				
	9	Reliabilitas media (tidak <i>hang/crash</i> , atau berhenti saat dioperasikan)				
F. Komunikasi Visual	10	<i>Icon</i> /tombol/logo membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program				
	11	Kejelasan tulisan				
	12	Tampilan gambar				
	13	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna ( <i>user</i> )				
	14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan				
	15	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik				

**B. Komentor/ Saran**

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

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Nama Siswa

.....

<b>Lampiran 10. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi</b>
--

**INSTRUMEN UJI COBA ANGKET  
MOTIVASI BELAJAR**

**Petunjuk**

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Perhatikan pernyataan dengan seksama
3. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan kolom alternatif jawaban sesuai dengan pilihan anda
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
  - 4 (SS) : Sangat Setuju
  - 3 (S) : Setuju
  - 2 (TS) : Tidak Setuju
  - 1 (STS) : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Koperasi dan dijaga kerahasiaannya

**Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal Koperasi jika belum selesai				
2.	Saya menunda-nunda mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru				
3.	Saya mengerjakan soal Koperasi dengan bersungguh-sungguh				
4.	Saya bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum saya pahami				
5	Dalam mengerjakan soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab				
6.	Saya berusaha menjawab soal yang sulit				
7.	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya				
8.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru di luar jam pelajaran				

9.	Saya belajar jika hanya ada pekerjaan rumah dan ulangan				
10.	Saya lebih mudah mengingat materi Koperasi jika pembelajarannya menggunakan media buku dan papan tulis				
11.	Saya tidak berdiskusi dengan teman saat guru memberikan tugas				
12.	Saya senang mengerjakan tugas secara mandiri				
13.	Saya senang belajar Koperasi dengan di bentuk kelompok				
14.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Koperasi dengan ceramah saja				
15.	Saya merasa bosan jika dalam setiap pertemuan mengerjakan tugas dari guru				
16.	Saat pembelajaran berlangsung, saya turut mengungkapkan pendapat				
17.	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar				
18.	Saya mempertahankan pendapat dan jawaban saya				
19.	Saya malu menyampaikan pendapat jika terdapat jawaban yang tidak sesuai dengan pemikiran saya				
20.	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya meski berbeda dengan jawaban teman				
21.	Saya yakin dengan sering berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi				
22.	Saya berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal				
23.	Saya merasa tertantang untuk terus belajar agar dapat menjawab soal				

**Lampiran 11. Hasil Uji Coba Angket Motivasi**

	Butir 1	Butir 2	Butir 3	Butir 4	Butir 5	Butir 6	Butir 7	Butir 8	Butir 9	Butir 10	Butir 11	Butir 12	Butir 13	Butir 14	Butir 15	Butir 16	Butir 17	Butir 18	Butir 19	Butir 20	Butir 21	Butir 22	Butir 23	Skor Total
Pearson Correlati on	.475**	.146	.534**	.613**	.297	.357*	.639**	.404*	.065	.434**	.236	.440**	-.212	.381	.141	.502	.425*	.429*	.131	.542**	.550**	.564**	.422*	1
Sig. (2- tailed)	.004	.401	.001	.000	.083	.035	.000	.016	.711	.009	.171	.008	.222	.024	.419	.002	.011	.010	.455	.001	.001	.000	.012	
N	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35

\*\* . Correlation is Significant at the 0,01 level(2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**Reliability Statistic**

Cronbach's Alpha	N of Items
.781	16

**Lampiran 12. Angket Motivasi Siswa Sebelum Pembelajaran Menggunakan Media *E-Learning***

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA  
SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**Petunjuk**

7. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
8. Perhatikan pernyataan dengan seksama
9. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan kolom alternatif jawaban sesuai dengan pilihan anda
10. Adapun keterangan jawaban yaitu:
  - 4 (SS) : Sangat Setuju
  - 3 (S) : Setuju
  - 2 (TS) : Tidak Setuju
  - 1 (STS) : Sangat Tidak Setuju
11. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
12. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Koperasi dan dijaga kerahasiaannya

**Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal Koperasi jika belum selesai				
2.	Saya mengerjakan soal Koperasi dengan bersungguh-sungguh				
3.	Saya bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum saya pahami				
4.	Saya berusaha menjawab soal yang sulit				

5.	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya				
6.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru di luar jam pelajaran				
7.	Saya lebih mudah mengingat materi Koperasi jika pembelajarannya menggunakan media buku dan papan tulis				
8.	Saya senang mengerjakan tugas secara mandiri				
9.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Koperasi dengan ceramah saja				
10.	Saat pembelajaran berlangsung, saya turut mengungkapkan pendapat				
11.	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar				
12.	Saya mempertahankan pendapat dan jawaban saya				
13.	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya meski berbeda dengan jawaban teman				
14.	Saya yakin dengan sering berlatih menjawab soal membuat saya lebih memahami materi				
15.	Saya berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal				
16.	Saya merasa tertantang untuk terus belajar agar dapat menjawab soal				

**Lampiran 13. Angket Motivasi Siswa Setelah Pembelajaran Menggunakan Media *E-Learning***

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA  
SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN**

**Petunjuk**

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Perhatikan pernyataan dengan seksama
3. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan kolom alternatif jawaban sesuai dengan pilihan anda
4. Adapun keterangan jawaban yaitu:
  - SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju
5. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan
6. Jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai dalam mata pelajaran Koperasi dan dijaga kerahasiaannya

**Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

No	Aspek Komunikasi Visual	Nilai			
		SS	S	TS	ST S
1.	Saya tidak berhenti mengerjakan soal-soal Koperasi pada media <i>e-learning</i> berbasis situs <i>web</i> jika belum selesai				
2.	Saya mengerjakan soal Koperasi dengan bersungguh-sungguh				
3.	Saya bertanya kepada guru apabila terdapat materi yang belum saya pahami				

4.	Saya berusaha menjawab soal yang sulit pada media <i>e-learning</i> berbasis situs <i>web</i> untuk pembelajaran Koperasi				
5.	Saya senang mendapatkan tugas-tugas dari guru untuk menambah pengetahuan saya				
6.	Saya mempelajari kembali materi yang sudah diberikan guru di luar jam pelajaran				
7.	Saya lebih mudah mengingat materi Koperasi jika pembelajarannya menggunakan media <i>e-learning</i> berbasis situs <i>web</i>				
8.	Saya senang mengerjakan tugas Koperasi yang disajikan media <i>e-learning</i> berbasis situs <i>web</i> secara mandiri				
9.	Saya merasa bosan jika guru menjelaskan materi Koperasi dengan ceramah saja				
10.	Saat pembelajaran berlangsung, saya turut mengungkapkan pendapat				
11.	Saya yakin bahwa pendapat yang saya sampaikan benar				
12.	Saya mempertahankan pendapat dan jawaban saya				
13.	Saya memilih untuk membuktikan jawaban saya meski berbeda dengan jawaban teman				
14.	Saya yakin dengan sering berlatih menjawab soal Koperasi yang disajikan media <i>e-learning</i> berbasis situs <i>web</i> membuat saya lebih memahami materi				
15.	Saya berusaha mencari jawaban sendiri dulu dalam menjawab soal yang disajikan media <i>e-learning</i> berbasis situs <i>web</i> dalam pembelajaran Koperasi				
16.	Saya merasa tertantang untuk terus belajar agar dapat menjawab soal Koperasi yang disajikan media <i>e-learning</i> berbasis situs <i>web</i>				

**HASIL VALIDASI MEDIA**

Lampiran 14 Validasi Ahli Materi

Lampiran 15 Validasi Ahli Media

Lampiran 16 Validasi Praktisi

Pembelajaran

Lampiran 17 Revisi

Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil

Validasi Ahli Materi

Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil

Validasi Ahli Media

Lampiran 20 Rekapitulasi Hasil

Validasi Praktisi

Pembelajaran

## Lampiran 14. Hasil Validasi Ahli Materi

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi Akuntansi

Peneliti : Ayu Saraswati

Ahli Materi : Isroah, M. Si.

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku Ahli Materi terhadap kelayakan materi dalam Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Ibu memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala :

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**A. Penilaian Ahli Materi**

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
A. Relevansi materi	1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK)		✓		
	2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	✓			
	3	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	✓			
B. Pengorganisasian materi	4	Kejelasan penyampaian materi	✓			
	5	Keruntutan penyampaian materi	✓			
	6	Kebermanfaatan materi	✓			
	7	Kelengkapan materi		✓		
	8	Aktualitas materi		✓		
C. Evaluasi / Latihan Soal	9	Kesesuaian evaluasi dengan materi	✓			
	10	Kebenaran konsep soal	✓			
	11	Kebenaran kunci jawaban	✓			
	12	Variasi soal		✓		
	13	Tingkat kesulitan soal		✓		
D. Bahasa	14	Ketepatan penggunaan istilah		✓		
	15	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	✓			

**B. Kebenaran Materi**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	Pembagian STU sudah konsep.	Remus nya di betulkan

**C. Komentar/ Saran**

Perbaikan pada bagian alokasi STU  
kepada Anggota

.....

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, \_\_\_\_\_

Ahli Materi

Isroah, M. Si.

NIP. 19660704 199203 2 003

<b>Lampiran 15. Hasil Validasi Ahli Media</b>
---

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**

**ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik  
(*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan  
Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS  
SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi Akuntansi

Peneliti : Ayu Saraswati

Ahli Media : Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist*(✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang

1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Ahli Media

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
A. Komunikasi Visual	1	Icon/tombol/logo membantu pengguna (user) dalam menggunakan program		✓		
	2	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman media berbasis situs <i>web</i>		✓		
	3	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya		✓		
	4	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman		✓		
	5	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan		✓		
	6	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan <i>web</i>		✓		
	7	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna (user)		✓		
	8	Pengguna (user) dapat berinteraksi dengan aplikasi			✓	
	9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓		
	10	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik			✓	
	11	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik			✓	tekan ? ke...
B. Aspek rekayasa perangkat lunak	12	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>software</i>			✓	
	13	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>			✓	
	14	Pengoperasian aplikasi ini sederhana			✓	
	15	Reliabilitas media (tidak hang/crash, atau berhenti saat dioperasikan)		✓		
C. Kebermanfaatan	16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan			✓	
	17	Dapat digunakan kembali		✓		

## B. Kebenaran Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	link address	ganti dgn alamat yg lebih cocok dg th.
2.	tombol + tag	A: lak ke f: j: dg tepat.
3.	Kombinasi huruf & warna	masih dapat di perbaiki dg beranti huruf kiri
4.	Konten	- ud: pd strip nomor bulan p: atas.

- lebih baik soal hring banyak,  
- melen: t: g: b: d: s: k: u: m: k: i: +.

## C. Komentar/Saran

1. Alamat link tidak menarik
2. Tombol tidak bekerja sesuai tag yg ada.
3. Tampilan terkesan miskin artistik & perlu kombinasi dg gambar jalan
4. Kombinasi warna dan huruf masih terkesan sederhana. Lebih kreatif huruf kebalak kiri

## D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta,

Ahli Media

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.  
NIP. 19690414 199403 1 002

<b>Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi</b>
---

**A. Penilaian Ahli Media**

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
A. Komunikasi Visual	1	Icon/tombol/logo membantu, pengguna (user) dalam menggunakan program	✓			
	2	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman media berbasis situs web	✓			
	3	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	✓			
	4	Tata letak atau desain layout halaman	✓			
	5	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan	✓			
	6	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan web	✓			
	7	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs web memudahkan pengguna (user)	✓			
	8	Pengguna (user) dapat berinteraksi dengan aplikasi	✓			
	9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓			
	10	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	✓			
	11	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	✓			
B. Aspek rekayasa perangkat lunak	12	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai software	✓			
	13	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai hardware	✓			
	14	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	✓			
	15	Reliabilitas media (tidak hang/crash, atau berhenti saat dioperasikan)	✓			
C. Kebermanfaatan	16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan	✓	✓		
	17	Dapat digunakan kembali	✓			

**B. Kebenaran Media**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	—	—

**C. Komentar/ Saran**

1. Berilah batasan waktu kuis & tuliskan
2. Skor perlu diberikan rekap nomor soal  
salah & benar dimana, dituliskan materi  
topik. Agar bisa mengulang kembali bagian  
yg belum dikuasai
3. materi & kuis dapat diperkaya. misal materi  
menghitung SHW di variast. soal ada yg subjective  
test dan drak diminta kirim jawaban ke email guru.

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

1. Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 21 - 11 - 2017

Ahli Media

Prof. Sukirno, M.Si., Ph.D.  
NIP. 19690414 199403 1 002

## Lampiran 16. Hasil Praktisi Pembelajaran

### LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET VALIDASI PRAKTIKI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik  
(*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan  
Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS  
SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Ayu Saraswati

Praktisi Pembelajaran : Anton Wibowo, S. Pd.

#### Petunjuk Pengisian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku Praktisi Pembelajaran (Guru) Koperasi terhadap kelayakan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

#### Keterangan Skala :

4 = Sangat Baik  
3 = Baik  
2 = Kurang  
1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Bapak dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Praktisi Pembelajaran

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
A. Desain Pembelajaran	1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	✓			
	2	Aktualitas materi		✓		
	3	Kelengkapan materi	✓			
	4	Penggunaan bahasa		✓		
	5	Kejelasan dan keruntutan dalam penyampaian materi		✓		
	6	Kesesuaian evaluasi dengan materi		✓		
<b>Aspek Media</b>						
B. Rekayasa perangkat lunak	7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	✓			
	8	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>	✓			
	9	Reliabilitas media (tidak <i>hang/crash</i> , atau berhenti saat dioperasikan)	✓			
C. Komunikasi Visual	10	<i>Icon</i> /tombol/logo membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	✓			
	11	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan		✓		
	12	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan <i>web</i>		✓		
	13	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna ( <i>user</i> )	✓			
	14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓		
D. Kebermanfaatan	15	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik		✓		
	16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan		✓		
	17	Dapat digunakan kembali		✓		

### E. Kebenaran Materi dan Media

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Sebelum memulai tidak disampaikan terlebih dahulu apersepsi	- Harus disampaikan dahulu apersepsi.
2.	Ada siswa yang menggunakan HP tidak untuk materi	- Harus lebih efektif dalam pengawasan anak.

### F. Komentar/ Saran

- mediana baik dan dapat dipergunakan karena semua siswa membawa HP yang dapat akses internet.
- Anak akan lebih tertarik.

### G. Kesimpulan

Lingkari pada nomor dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diujicobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Yogyakarta, 7 Oktober 2017

Praktisi Pembelajaran



Anton Wibowo, S. Pd.

## Lampiran 17. Revisi

### A. Revisi Materi

#### 1) Revisi rumus pembagian SHU Jasa Modal / Simpanan

##### a) Sebelum Revisi

**a. Pembagian SHU**

Pembagian SHU kepada anggota koperasi mencakup dua bagian sebagai berikut

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

$$\text{SHU Jasa Modal} = \frac{\text{Bagian SHU untuk Modal}}{\text{Total Simpanan}} \times \text{Simpanan Anggota}$$

$\frac{SP + SW}{\sum (SP + SW)} \times \text{ju } \frac{4}{80}$

##### b) Revisi sesuai saran Ahli Materi yang mengutip rumus dari Rudianto (2010: 198).

$$\text{Jasa Modal Anggota} = \frac{\text{Modal Anggota}}{\text{Modal Total}} \times \text{Jasa Modal Total}$$

## 2) Revisi rumus pembagian SHU Jasa Transaksi

## a) Sebelum Revisi

meminjam pada koperasi maka semakin besar pula anggota itu  
mendapat jasa anggota.

*Partisipasi*

$$\text{SHU Jasa Anggota} = \frac{\text{Jasa Anggota (Peminjaman)}}{\text{Total Pemberian Pinjaman}} \times \text{Pinjaman Anggota}$$

*1000000 / 100000000 x SHU M... 20000000 / 200000000*

c) **Koperasi Produksi.** Jasa anggota ditentukan oleh jumlah penjualan hasil produksi anggota pada koperasi.

$$\text{SHU Jasa Anggota} = \frac{\text{Jasa Anggota (Produksi)}}{\text{Total Produksi Anggota yang dibeli}} \times \text{Produksi Anggota}$$

## b) Revisi sesuai saran Ahli Materi

**Jasa Partisipasi Anggota.** Jasa partisipasi anggota adalah bagian SHU untuk diberikan kepada anggota menurut kontribusi anggota yang diberikan kepada koperasi. Jasa transaksi anggota koperasi dirumuskan sebagai berikut

$$\text{Jasa Partisipasi Anggota} = \frac{\text{Partisipasi Anggota}}{\text{Partisipasi Anggota Total}} \times \text{Jasa Partisipasi}$$

## 3) Revisi rumus pembagian SHU Anggota Total

## a) Sebelum revisi

Setiap anggota koperasi dengan demikian akan menerima total SHU sebagai berikut.
$\text{SHU Total} = \text{SHU Jasa Modal} + \text{SHU Jasa Anggota}$ <p style="text-align: right;"><i>Partisipasi</i></p>

## b) Revisi sesuai saran Ahli Materi

Setiap anggota koperasi dengan demikian akan menerima total SHU sebagai berikut.

$$\text{SHU Anggota Total} = \text{Jasa Modal Anggota} + \text{Jasa Partisipasi Anggota}$$

## 4) Neraca Laporan Keuangan Hasil Usaha

## a) Sebelum revisi

<b>Laporan Perhitungan SHU</b>		
<i>Non</i>		
Pendapatan Usaha:		
Penjualan	XXX	
Retur Penjualan	(XXX)	
Potongan Penjualan	(XXX)	
Penjualan Bersih		XXX
<i>HPP</i>		
Persediaan Awal	XXX	
Pembelian	XXX	
Biaya Angkut Pembelian	XXX	
Potongan Pembelian	(XXX)	
Persediaan Akhir	(XXX)	
Harga Pokok Penjualan		(XXX)
SHU Kotor		XXX
Beban Usaha		(XXX)
Beban di Luar Usaha		(XXX)
Pendapatan Lain-lain		XXX

*Partisipasi Bmt*  
*Beban Pokok*

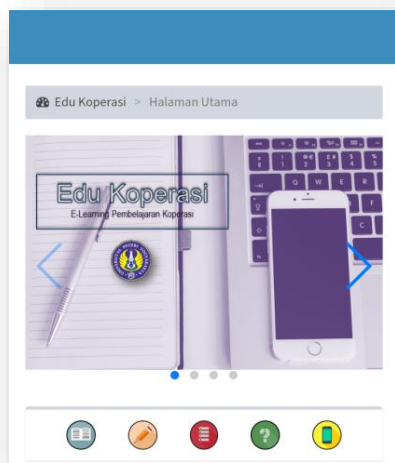
b) Setelah revisi sesuai saran Ahli Materi

<b>Koperasi XXX</b>			
<b>Perhitungan Hasil Usaha</b>			
<b>Periode X – X</b>			
#Partisipasi Bruto:			
-Penjualan kepada anggota	XXX		
-Penjualan cicilan kepada anggota	XXX		
-Partisipasi jasa pinjaman	<u>XXX</u>		
Partisipasi Bruto Total		XXX	
#Beban Pokok		<u>(XXX)</u>	
#Partisipasi Neto		XXX	
#Partisipasi Neto yang Ditangguhkan		<u>(XXX)</u>	
Partisipasi Neto yang Direalisasi			XXX
#Penjualan		XXX	
#HPP		<u>(XXX)</u>	
#SHU Kotor Non anggota			<u>XXX</u>
SHU Kotor			XXX
#Beban Usaha			(XXX)
#Beban di Luar Usaha			(XXX)
#Pendapatan Lain-lain			<u>XXX</u>
SHU Bersih			<u><u>XXX</u></u>

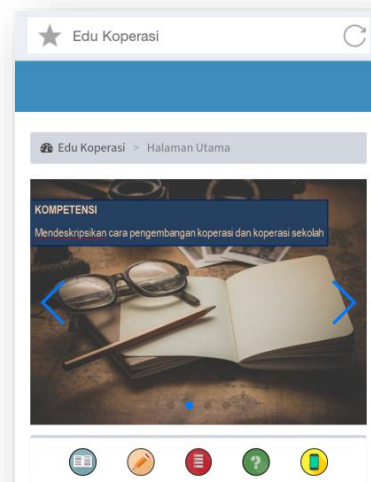
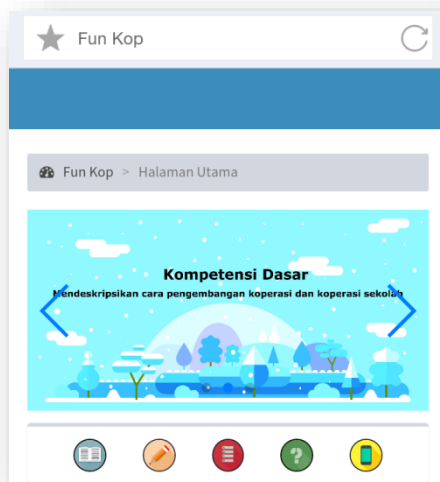
## B. Revisi Media

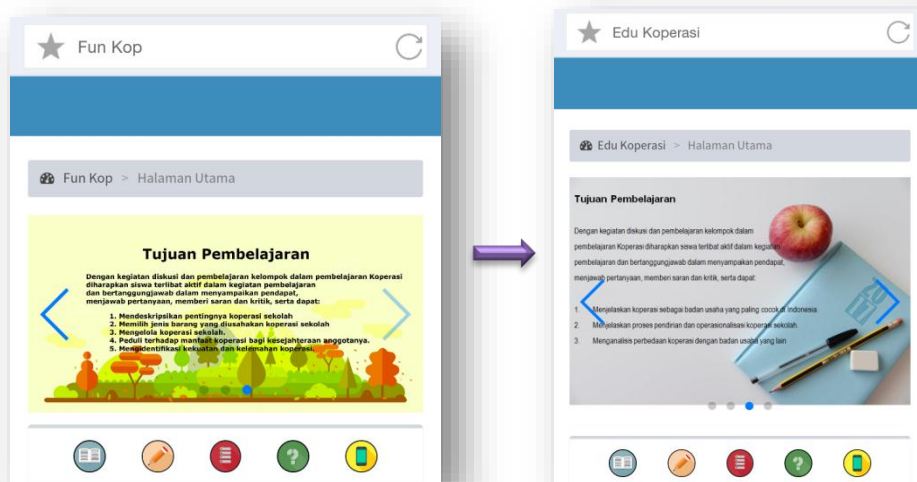
### 1. Menu utama

- a. Mengganti Link <https://jasawebmasters.com/apps> menjadi halaman **<https://edukoperasi.org>**
- b. Merubah judul media **Fun Kop** menjadi **Edu Koperasi**
- c. Sebelumnya tidak ada halaman judul

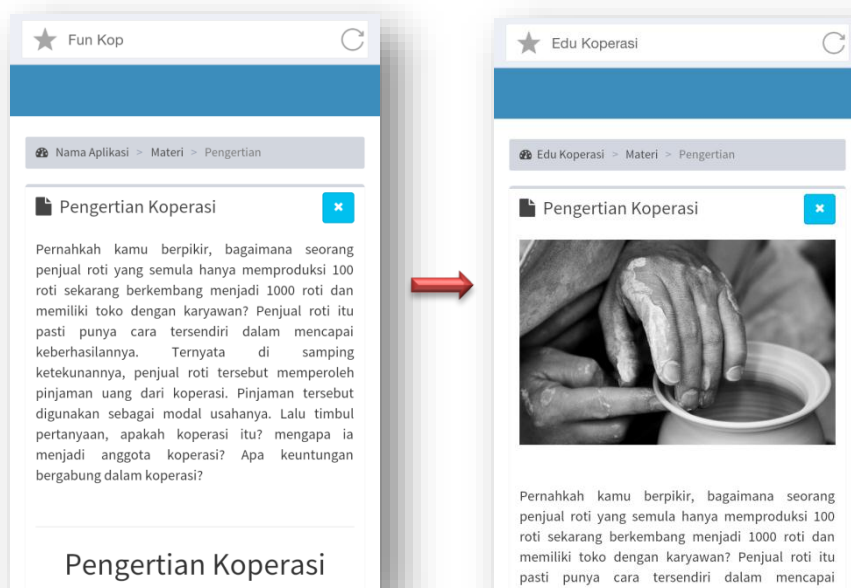


### d. Halaman utama





e. Menambah ilustrasi pada halaman **Materi**



★ Fun Kop

Nama Aplikasi > Materi > Landasan

### Landasan Koperasi

Seorang arsitek dalam mendirikan bangunan pasti membuat perencanaan awal dengan membuat pondasi. Pondasi ini menjadi landasan berdirinya sebuah bangunan agar tidak mudah goyah, miring, rusak, atau roboh. Demikian juga dengan koperasi. Pendirian koperasi juga memerlukan landasan yang kokoh. Landasan dalam koperasi yaitu landasan idilli, landasan struktural, dan landasan mental.

- **Landasan idilli**  
Landasan idilli koperasi adalah Pancasila (Undang-Undang Koperasi No.25 Tahun 1992 Bab II)
- **Landasan Struktural**



★ Edu Koperasi

Edu Koperasi > Materi > Landasan

### Landasan Koperasi



Seorang arsitek dalam mendirikan bangunan pasti membuat perencanaan awal dengan membuat pondasi. Pondasi ini menjadi landasan berdirinya sebuah bangunan agar tidak mudah goyah, miring, rusak, atau roboh. Demikian juga dengan koperasi. Pendirian koperasi juga memerlukan landasan yang kokoh. Landasan dalam koperasi yaitu landasan idilli, landasan struktural, dan landasan mental.

★ Fun Kop

Nama Aplikasi > Materi > Tujuan

### Tujuan Koperasi

**A. Tujuan Koperasi ditinjau dari segi kepentingan anggota**


1. Anggota koperasi mendirikan koperasi karena adanya suatu dorongan untuk menyatukan kepentingannya, yaitu menyatukan usaha agar dapat memperoleh manfaat yang lebih baik menurut jenis usaha koperasi. Sebagai contoh:
  - a. Koperasi produksi, para anggotanya mempunyai kepentingan akan ketersediaan bahan baku untuk barang-barang yang akan diproduksi serta memudahkan pemasaran. Ada bimbingan dalam meningkatkan mutu produksi dan mudah memperoleh permodalan.
  - b. Koperasi konsumsi, para anggotanya mempunyai kepentingan bersama



★ Edu Koperasi

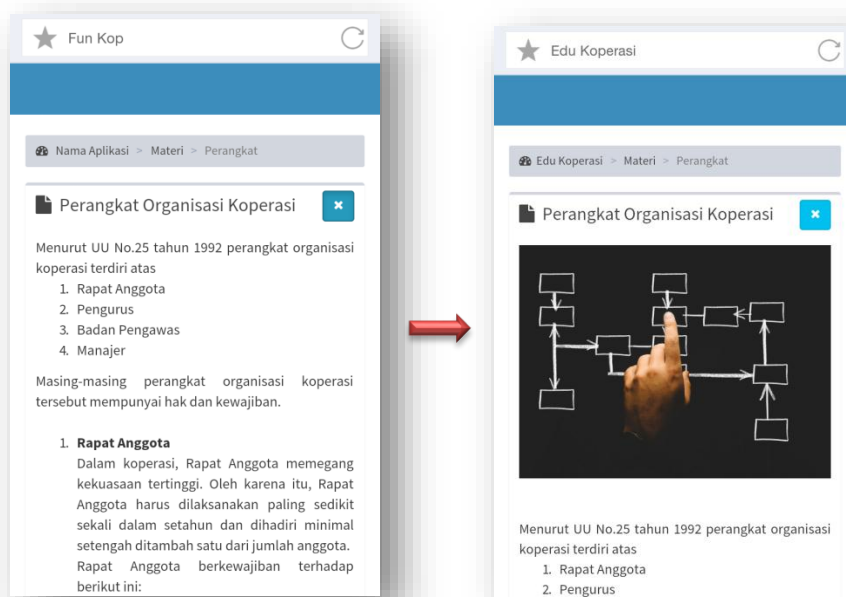
Edu Koperasi > Materi > Tujuan

### Tujuan Koperasi



**A. Tujuan Koperasi ditinjau dari segi kepentingan anggota**

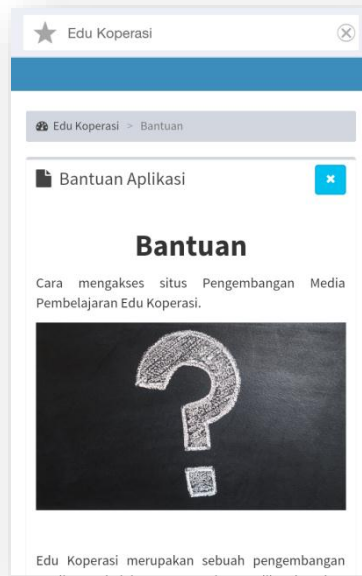
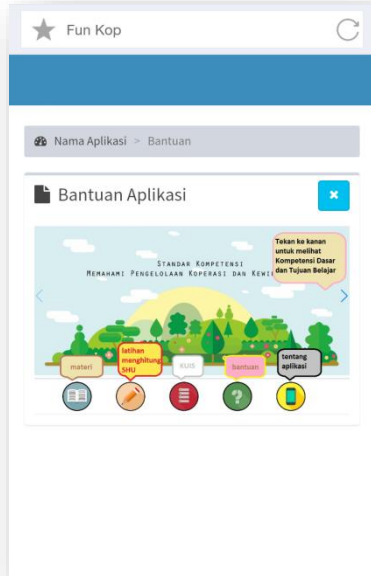
1. Anggota koperasi mendirikan koperasi karena adanya suatu dorongan untuk menyatukan kepentingannya, yaitu menyatukan usaha agar dapat memperoleh manfaat yang lebih baik menurut jenis usaha koperasi. Sebagai



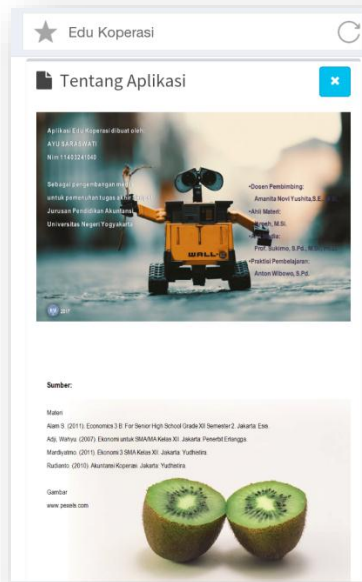
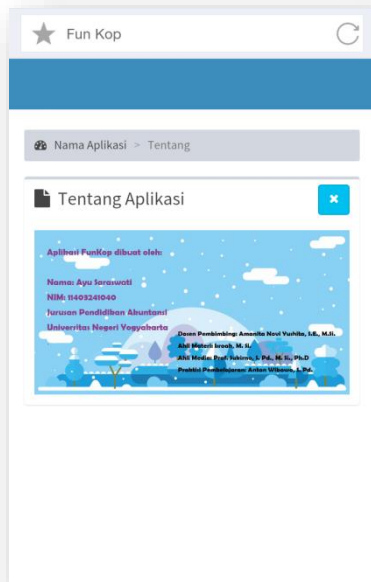
f. Menambah soal dan ilustrasi pada halaman **Menghitung SHU**



g. Menambah deskripsi pada halaman **Bantuan**



h. Halaman **Tentang**



<b>Lampiran 18. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi</b>
---

A. Rekapitulasi Penilaian Aspek Relevansi Materi

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK)	3	Baik
2	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar (KD)	4	Sangat Baik
3	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	4	Sangat Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>3,6667</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 3,6667. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek relevansi materi oleh Ahli Materi termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

B. Rekapitulasi Penilaian Aspek Pengorganisasian Materi

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
4	Kejelasan penyampaian materi	4	Sangat Baik
5	Keruntutan penyampaian materi	4	Sangat Baik
6	Kebermanfaatan materi	4	Sangat Baik
7	Kelengkapan materi	3	Baik
8	Aktualitas materi	3	Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>3,6</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 3,6. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek pengorganisasian materi oleh Ahli Materi termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

## C. Rekapitulasi Penilaian Aspek Evaluasi Latihan Soal

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
9	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4	Sangat Baik
10	Kebenaran konsep soal	4	Sangat Baik
11	Kebenaran kunci jawaban	4	Sangat Baik
12	Variasi soal	3	Baik
13	Tingkat kesulitan soal	3	Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>3,6</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 3,6. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek evaluasi latihan soal oleh Ahli Materi termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

## D. Rekapitulasi Penilaian Aspek Bahasa

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
14	Ketepatan penggunaan istilah	3	Baik
15	Kemudahan memahami alur materi melalui penggunaan bahasa	4	Sangat Baik
Jumlah Rata-rata Skor		3,5	Sangat Baik

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 3,5. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek bahasa oleh Ahli Materi termasuk dalam kategori Sangat Baik.

## E. Saran Perbaikan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	a. Pembagian SHU Salah Konsep	Rumusnya dibetulkan

## F. Komentar dan Saran

Perbaikan pada bagian alokasi SHU kepada anggota

<b>Lampiran 19. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Sebelum Revisi</b>
---

## A. Rekapitulasi Penilaian Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
1	Icon/tombol/logo membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	3	Baik
2	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman media berbasis situs <i>web</i>	3	Baik
3	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	3	Baik
4	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	3	Baik
5	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan	3	Baik
6	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan <i>web</i>	3	Baik
7	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna (user)	3	Baik
8	Pengguna (user) dapat berinteraksi dengan aplikasi	2	Kurang Baik
9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	3	Baik
10	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	2	Kurang Baik
11	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	2	Kurang Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>2,7272</b>	<b>Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 2,7272. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek komunikasi visual oleh Ahli Media termasuk dalam kategori **Baik**.

### B. Rekapitulasi Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
12	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>software</i>	2	Kurang Baik
13	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>	2	Kurang Baik
14	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	2	Kurang Baik
15	Reliabilitas media (tidak hang/crash, atau berhenti saat dioperasikan)	3	Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>2,25</b>	<b>Kurang Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 2,25. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak oleh Ahli Media termasuk dalam kategori **Kurang Baik**.

### C. Rekapitulasi Penilaian Aspek Kebermanfaatan

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan	2	Kurang Baik
17	Dapat digunakan kembali	3	Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>2,5</b>	<b>Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 2,5. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek kebermanfaatan dari Ahli Media termasuk dalam kategori **Baik**.

## D. Saran Perbaikan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	a. Link address	a. Ganti dengan yang lebih cocok dengan isi
2	b. Tombol + Tag	b. Tidak berfungsi dengan tepat
3	c. Kombinasi huruf dan warna	c. Masih dapat diperbaiki dengan benahi huruf kiri
4	d. Konten	d. Isi pada setiap menu belum tuntas, Latihan soal kurang banyak, Materi tentang landasan hukum ditambah

## E. Komentar dan Saran

1. Alamat link tidak menarik
2. Tombol tidak bekerja sesuai tag yang ada
3. Tampilan terkesan miskin artistik dan perlu kombinasi dengan gambar jalan
4. Komposisi warna dan huruf masih terlalu sederhana, lebih khusus huruf sebelah kiri

<b>Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi</b>
---

## A. Rekapitulasi Penilaian Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
1	Icon/tombol/logo membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	4	Sangat Baik
2	Konsistensi bentuk dan tata letak halaman media berbasis situs <i>web</i>	4	Sangat Baik
3	Penyajian tampilan awal memudahkan penentuan kegiatan selanjutnya	4	Sangat Baik
4	Tata letak atau desain <i>layout</i> halaman	4	Sangat Baik
5	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan	4	Sangat Baik
6	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan <i>web</i>	4	Sangat Baik
7	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna (user)	4	Sangat Baik
8	Pengguna (user) dapat berinteraksi dengan aplikasi	4	Sangat Baik
9	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	4	Sangat Baik
10	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4	Sangat Baik
11	Navigasi yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	4	Sangat Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>4</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 4. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek komunikasi visual oleh Ahli Media termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

### B. Rekapitulasi Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
12	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>software</i>	4	Sangat Baik
13	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>	4	Sangat Baik
14	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	4	Sangat Baik
15	Reliabilitas media (tidak hang/crash, atau berhenti saat dioperasikan)	4	Sangat Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>4</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 4. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak oleh Ahli Media termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

### C. Rekapitulasi Penilaian Aspek Kebermanfaatan

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
16	Keefektifan dan keefisienan dalam penggunaan	3	Baik
17	Dapat digunakan kembali	4	Sangat Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>3,5</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 3,5. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek kebermanfaatan dari Ahli Media termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

#### D. Saran Perbaikan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
	-	-

#### E. Komentar dan Saran

2. Berilah batasan waktu kuis
3. Skor perlu diberikan rekap nomor soal salah dan benar di mana ditabulasi mengikuti topik agar siswa bisa mengulang kembali bagian yang belum dikuasai
4. Materi dan kuis dapat diperkaya, misal materi Menghitung SHU divariasi, soal ada yang subjective test dan anak diminta kirim jawaban ke email guru. Ini agar anak benar-benar melek teknologi.

<b>Lampiran 21. Rekapitulasi Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran</b>
---

A. Rekapitulasi Penilaian Aspek Desain Pembelajaran

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	Sangat Baik
2	Aktualitas materi	3	Baik
3	Kelengkapan materi	4	Sangat Baik
4	Penggunaan bahasa	3	Baik
5	Kejelasan dan keruntutan dalam penyampaian materi	3	Baik
6	Kesesuaian evaluasi dengan materi	3	Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>3,3333</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 2,7272. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek desain pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

B. Rekapitulasi Penilaian Aspek Rekayasa Perangkat Lunak

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	4	Sangat Baik
8	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai hardware	4	Baik
9	Reliabilitas media (tidak hang/crash, atau berhenti saat dioperasikan)	4	Sangat Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>4</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 2,25. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek rekayasa perangkat lunak oleh Praktisi Pembelajaran termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

### C. Rekapitulasi Penilaian Aspek Komunikasi Visual

No	Indikator	Skor Penilaian	Kategori
1	Icon/tombol/logo membantu pengguna (user) dalam menggunakan program	4	Sangat Baik
2	Kesesuaian penggunaan warna teks dan huruf yang digunakan	3	Baik
3	Kesesuaian proporsi gambar yang disajikan dengan tampilan web	3	Baik
4	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs web memudahkan pengguna (user)	4	Sangat Baik
5	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	3	Baik
6	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	3	Baik
<b>Jumlah Rata-rata Skor</b>		<b>3,3333</b>	<b>Sangat Baik</b>

Jumlah rata-rata skor diperoleh sebesar 3,3333. Berdasarkan konversi nilai di atas, maka penilaian media pembelajaran koperasi berbasis situs *web* dari kelayakan aspek komunikasi visual dari Praktisi Pembelajaran termasuk dalam kategori **Sangat Baik**.

### D. Saran Perbaikan

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	a. Sebelum memulai tidak disampaikan terlebih dahulu apersepsi	a. Harus disampaikan dahulu apersepsi
2	b. Ada siswa yang menggunakan HP tidak untuk materi	b. Harus lebih efektif dalam pengawasan anak

### E. Komentar dan Saran

1. Mediana baik dan dapat digunakan karena semua siswa membawa HP yang dapat mengakses internet
2. Anak akan lebih tertarik

**TAHAP IMPLEMENTATION**

- Lampiran 22 Absensi Siswa
- Lampiran 23 Daftar Hadir Siswa  
Ujicoba
- Lampiran 24 Validasi Angket Siswa  
Kelas XII IPS 1
- Lampiran 25 Validasi Angket Siswa  
Kelas XII IPS 2
- Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil  
Validasi Siswa Kelas  
XII IPS 1
- Lampiran 27 Rekapitulasi Hasil  
Validasi Siswa Kelas  
XII IPS 2

### Lampiran 22. Absensi Siswa

#### PRESENSI SISWA SMA NEGERI 1 PAJANGAN

KELAS/PROGRAM : XII IPS.1  
 TAHUN PELAJARAN : 2017/2018  
 SEMESTER/HARI TANGGAL : Gasal / .....

No	NIS	Nama	L/P	0	1	2	3	4	5	6	7	8	Ket
1	9991157089 / 2845	ADJIE AULIA KANANTO	L										
2	9992277596 / 2910	AGATHA DWIKI SAVELLA	L										
3	0000772144 / 2846	ALFITRA RIFKI SEBASTIAN	L										
4	9991396334 / 2880	ANEND FERIOVI	P										
5	9981195547 / 2848	APRI NUR SALIM	L										
6	9991159108 / 2849	ATIKA RAHMA NUR RAMADHANI	P										
7	9991170510 / 2882	AYU DWI MUKTIARINI	P										
8	9991339241 / 2850	BAGAS WAHYU JATI	L										
9	0000770810 / 2885	DIMA MARYANTO	L										
10	9992291587 / 2889	ERLINA TRI WIDIYASTUTI	P										
11	0001573347 / 2890	FERDIONSyah HERPRATANA	L										
12	0003201534 / 2857	HANINDYA AMELIA PUTRI	P										
13	9992278524 / 2891	HASNA AISYAH IMAN UTAMA	P										
14	0000759782 / 2858	HASNA NUSAIBAH NUR SALIM	P										
15	9996646039 / 2861	KARINA RACHMAWATI TARUNA	P										
16	9991175682 / 2862	LIZA SEPTI FIANA	P										
17	0000772163 / 2897	MUHAMAD AL RIDHO	L										
18	9994120772 / 2864	MUHAMMAD HANAFI MADZHABAN	L										
19	0004527519 / 2869	ROZIN RABBANI	L										
20	0009694875 / 2870	SALWA HANIDYAS RADITANAMA	P										
21	0000771539 / 2871	SEILA SILVIA CANDRASARI	P										
22	0000758731 / 2872	SYU'AIB HIDAYAT	L										
23	0000756778 / 2906	ULFATUN NIKMAH	P										
24	0000771723 / 2908	WICAKSONO AMAR MA'RUF	L										

L : 12  
 P : 12  
 JML 24

PAJANGAN, .....  
 WALI KELAS

**ARIF CAHYANTA, S.Pd.**  
 NIP 19711216 201406 1 002

## PRESENSI SISWA SMA NEGERI 1 PAJANGAN

KELAS/PROGRAM : XII IPS.2  
 TAHUN PELAJARAN : 2017/2018  
 SEMESTER/HARI TANGGAL : Gasal / .....

No	NIS	Nama	L/P	0	1	2	3	4	5	6	7	8	Ket
1	0000759534 / 2912	ANGGI PRASETYA	L										
2	9991171886 / 2913	BERNADETA INDAH LISTYORINI	P										
3	0000759860 / 2914	BRIGITA MAHARANI PARAMA PUTRI	P										
4	9992275831 / 2915	DINDA ANNISA	P										
5	0001571918 / 2916	EDO IQBAL PRASETYO	L										
6	9992278512 / 2954	FAHRIZA RAMADHAN	L										
7	0001416838 / 2920	FAUZIAH WIDIASTY	P										
8	9991172373 / 2921	FRANSISKA YUBELIA LEONI	P										
9	9991176567 / 2922	HANIF HIDAYAT	L										
10	9991176572 / 2923	ICHSANUDIN AHMAD	L										
11	0001572073 / 2924	IKA FEBRIYANI	P										
12	9991159533 / 2957	INTAN ISWIDURI	P										
13	9991172263 / 2925	IRFAN SEPTIAN NUGROHO	L										
14	0000772157 / 2958	IRMA ARVINI	P										
15	0000989910 / 2959	JASUMA NUR ILYAS	L										
16	9991171024 / 2960	KHASANAH NUR FAUZI	P										
17	9992292378 / 2928	MARLINDA	P										
18	0001574220 / 2963	MELLIANDA NUGRAHA	L										
19	0000756770 / 2965	MUHAMMAD ALWI HUSAIN	L										
20	0000759789 / 2930	MUHAMMAD RIZA NUR ARFANI	L										
21	9996052680 / 3140	RENA MEMOSIANA	P										
22	9997913159 / 2936	REZA PRADANA SAPUTRA	L										
23	9991174992 / 2971	RIFQI SAHASIKA DAFFA RAMADHAN	L										
24	0000772412 / 2939	SHIFA HUMAIRA UMAR	P										

L : 12  
 P : 12  
 JML Rp. 24

PAJANGAN, .....  
 WALI KELAS

SUKIRMAN, S.Pd.  
 NIP 19630814 198403 1 010

### Lampiran 23. Daftar Hadir Siswa Ujicoba

#### DAFTAR HADIR







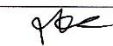
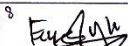

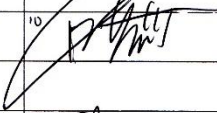





#### UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN


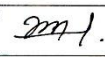







Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk  
Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS  
SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Tanggal : 7 Oktober 2017

Waktu : 08.30 - 10.00 WIB

Kelas : XII IPS 1

No	Nama	Tanda Tangan
1	Hanindya A-P	
2	Atika Rahma H-R	
3	Erlina Tri Widayastuti	
4	Ulfatun Nikmah	
5	Ayu Dwi Muktiarini	
6	Sybaib Hidayat	
7	Agatha Dwiki Sareda	
8	Ferdiansyah Herpratono	
9	Adje Aulra Kananto	
10	Morin Prabbani	
11	Alfira Rizki S	
12	Ami Nur S	
13	Bagas Wahyu Jati	
14	Dimas Manganto	
15	Wicaksono Anan M	

16	M. Hanafi Madzhaban		<sup>16</sup> 
17	SELLA SILVIA CANDRASARI	<sup>17</sup> 	
18	Karina Rachmawati Taruna		<sup>18</sup> 
19	LIZA SEPTI FIDRA	<sup>19</sup> 	
20	HASNA NUSAIBAH NUR S		<sup>20</sup> 
21	Salwa Handiyas Raditanama	<sup>21</sup> 	
22	HASNA AUYAH IMAN U		<sup>22</sup> 
23	Anand Ferioui	<sup>23</sup> 	
24	Mhammad Al. RIDHO		<sup>24</sup> 

Mengetahui,

Guru Ekonomi



Anton Wibowo, S. Pd,

Peneliti



Ayu Saraswati

**DAFTAR HADIR**

**UJI COBA MEDIA PEMBELAJARAN**


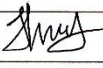
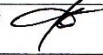






Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk  
Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS  
SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Tanggal : 7 Oktober 2017

Waktu : 10.15 - 11.45

Kelas : XII IPS 2

No	Nama	Tanda Tangan	
1	Eso Abal Prasetyo	<sup>1</sup> Es	
2	Rifqi Sahasika Daffa R.		<sup>2</sup> Du
3	Khasanah Nur Fouzi	<sup>3</sup> Khas	
4	Shifa Humaira Umar		<sup>4</sup> Shifa
5	Bernadeta Indah L	<sup>5</sup> Bernadeta	
6	Brigita Maharani Parama Putri		<sup>6</sup> Brigita
7	Anggi Prasetya	<sup>7</sup> Anggi	
8	Fahriza Ramadhan		<sup>8</sup> Fahriza
9	Muh Alwi Husain	<sup>9</sup> Alwi	
10	Muh Nur Uzza		<sup>10</sup> Muh Nur Uzza
11	Fransiska Yubelia leoni	<sup>11</sup> Fransiska	
12	Fauziah Widiasty		<sup>12</sup> Fauziah
13	Marlinda	<sup>13</sup> Marlinda	
14	Ika febrinyani		<sup>14</sup> Ika febrinyani
15	Dinda Annisa	<sup>15</sup> Dinda Annisa	

16	Rena Memosianu		16	
17	Mellianda Nugraha	17		
18	Ihsanudin Ahmad		18	
19	Muhammad Riza N.A.F	19		
20	REZA Pradana S		20	
21	Intan Iswiduri	21		
22	Irma Arvini		22	
23	Harif Hidayat	23		
24	Irfan Septian Nugraha		24	

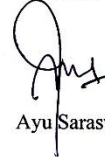
Mengetahui,

Guru Ekonomi



Anton Wibowo, S. Pd,

Peneliti



Ayu Saraswati

<b>Lampiran 24. Hasil Validasi Siswa Kelas XII IPS 1</b>
--

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**

**UJI COBA SISWA**

Nama Siswa : Hanindya A.P

Kelas : XII IPS 1

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS

Mata Pelajaran : Ekonomi

Peneliti : Ayu Saraswati

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara terhadap kelayakan media pembelajaran dalam Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik  
 3 = Baik  
 2 = Kurang  
 1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Media dan Materi

Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
A. Desain Pembelajaran	1	Kemudahan materi untuk dipahami		✓		
	2	Kejelasan pembahasan soal	✓			
	3	Penggunaan bahasa sederhana		✓		
	4	Pemberian motivasi belajar	✓			
	5	Kemudahan soal untuk dipahami		✓		
	6	Kesesuaian soal dengan materi		✓		
<b>Aspek Media</b>						
A. Rekayasa perangkat lunak	7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	✓			
	8	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>		✓		
	9	Reliabilitas media (tidak <i>hang/crash</i> , atau berhenti saat dioperasikan)	✓			
B. Komunikasi Visual	10	<i>Icon</i> /tombol/logo membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program	✓			
	11	Kejelasan tulisan	✓			
	12	Tampilan gambar	✓			
	13	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna ( <i>user</i> )	✓			
	14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓			
	15	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	✓			

**B. Komentar/Saran**

Media pembelajaran melalui E-learning dalam situs web

ini membuat saya lebih bersemangat dan tertarik dalam belajar.

Saya harapkan peneliti dapat mampu mengembangkan materi-  
materi yang lebih banyak dan animasi yang semenarik mungkin  
dalam membuat media pembelajaran E-Learning. Semangat  
dan sukses untuk peneliti!

Yogyakarta, 7 Oktober 2017

Nama Siswa



Hanindya A.P.

<b>Lampiran 25. Hasil Validasi Siswa Kelas XII IPS 2</b>
--

**LEMBAR INSTRUMEN PENELITIAN**

**UJI COBA SISWA**

Nama Siswa : Fahriza Ramadhan  
 Kelas : XII IPS 2  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018  
 Sasaran Program : Siswa SMA Kelas XII IPS  
 Mata Pelajaran : Ekonomi  
 Peneliti : Ayu Saraswati

**Petunjuk Pengisian :**

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara terhadap kelayakan media pembelajaran dalam Media Pembelajaran Elektronik (*E-Learning*) Berbasis Situs *Web* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberi respon pada setiap pertanyaan dalam angket ini dengan memberi tanda *checklist* (✓) pada kolom angka.

**Keterangan Skala :**

4 = Sangat Baik  
 3 = Baik  
 2 = Kurang  
 1 = Sangat Kurang

Komentar atau saran Saudara dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

## A. Penilaian Media dan Materi


Aspek	No	Butir Penilaian	Nilai			
			4	3	2	1
<b>Aspek Materi</b>						
A. Desain Pembelajaran	1	Kemudahan materi untuk dipahami		✓		
	2	Kejelasan pembahasan soal		✓		
	3	Penggunaan bahasa sederhana		✓		
	4	Pemberian motivasi belajar	✓			
	5	Kemudahan soal untuk dipahami		✓		
	6	Kesesuaian soal dengan materi	✓			
<b>Aspek Media</b>						
A. Rekayasa perangkat lunak	7	Pengoperasian aplikasi ini sederhana	✓			
	8	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai <i>hardware</i>	✓			
	9	Reliabilitas media (tidak <i>hang/crash</i> , atau berhenti saat dioperasikan)		✓		
B. Komunikasi Visual	10	<i>Icon</i> /tombol/logo membantu pengguna ( <i>user</i> ) dalam menggunakan program		✓		
	11	Kejelasan tulisan		✓		
	12	Tampilan gambar	✓			
	13	Penyajian materi menggunakan media berbasis situs <i>web</i> memudahkan pengguna ( <i>user</i> )		✓		
	14	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓		
	15	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	✓			

**B. Komentar/Saran**

Saya sangat terbantu dengan adanya pembelajaran ini karena  
saya dapat mudah mengerti apa dan bagaimana hukumnya  
Saran:  
Saran saya dalam pembelajaran ini hendaknya bisa  
Membantu org yg membutuhkan ilmu.

Yogyakarta, 7 Oktober 2017

Nama Siswa

  
Fahriza Ramadhan

<b>Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa Kelas XII IPS 1</b>
---

No	Nama Siswa ( XII IPS 1)	Skor Nomor															Jumlah
		Desain Pembelajaran						Rekayasa Perangkat Lunak			Komunikasi Visual						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Adjie A.K	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	2	2	48
2	Agatha Dwiki Savena	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	59
3	Anend Ferioni	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	54
4	Apri Nur Salim	3	3	4	2	3	3	2	4	1	3	4	4	4	4	4	48
5	Atika Rahma Nur Ramadhani	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	48
6	Ayu Dwi M	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
7	Bagas Wahyu Jati	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	53
8	Dima Maryanto	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	44
9	Erlina Tri W	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	57
10	Ferdiansyah	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	54
11	Hanafi Madzhaban	3	3	4	3	3	3	2	2	1	2	4	3	3	3	3	42
12	Hanindya A. P	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	55
13	Hasna Aisyah Iman Utama	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	58
14	Hasna Nusaibah Nur S	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	55

15	Karina Rachmawati Taruna	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
16	Liza Septi Fiana	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	54
17	Main Rabbani	4	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	51
18	Muhamad Al Ridho	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
19	Rifki Sebastian	3	3	4	2	3	3	2	4	1	2	4	4	4	4	4	47
20	Salwa Hanidyas Raditanama	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	48
21	Seila Silvia Candrasari	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	47
22	Syu'aib H	3	2	3	2	3	4	4	3	2	4	4	3	2	2	3	44
23	Ulfatun Nikmah	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	53
24	Wicaksono Aman M	3	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	3	2	3	3	41
Jumlah per Aspek		487						242			511						1240
Rata-Rata		3,38						3,36			3,55						
Kategori		Sangat Baik						Sangat Baik			Sangat Baik						
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>3,4444</b>															
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>															

**Lampiran 27. Rekapitulasi Hasil Validasi Siswa Kelas XII IPS 2**

No	Nama Siswa ( XII IPS 2)	Skor Nomor															Jumlah
		Desain Pembelajaran						Rekayasa Perangkat Lunak			Komunikasi Visual						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Anggi Prasetya	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	<b>51</b>
2	Bernadeta Indah L	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	<b>43</b>
3	Brigita Maharani Parama Putri	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	<b>58</b>
4	Dinda Annisa	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	<b>50</b>
5	Edo Iqbal Prasetyo	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	<b>54</b>
6	Fahriza Ramadhan	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	<b>51</b>
7	Fauziah Widiasty	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	3	4	<b>48</b>
8	Fransiska Yubella Leoni	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	<b>58</b>
9	Hanif Hidayat	3	3	4	2	3	3	4	3	2	2	4	4	3	4	4	<b>48</b>
10	Ichsanudin Ahmad	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	<b>53</b>
11	Ika Febriyani	3	4	3	2	3	3	4	4	4	2	4	2	4	4	3	<b>49</b>

12	Intan Iswiduri	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	<b>46</b>
13	Irfan Septian N	3	3	2	2	3	3	4	3	3	2	4	2	3	2	3	<b>42</b>	
14	Irma Arvini	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	<b>48</b>	
15	Jasuma Nur Ilyas	4	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	<b>52</b>	
16	Khasanah Nur Fauzi	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	<b>58</b>	
17	Marlinda	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	<b>56</b>	
18	Mellianda Nugraha	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	<b>52</b>	
19	Muh Alwi Husain	3	3	4	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	<b>50</b>	
20	Muhammad Riza Nur A.F	3	2	3	2	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	1	<b>44</b>	
21	Rena Memosiana	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	<b>58</b>	
22	Reza Pradana Saputra	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	<b>46</b>	
23	Rifqi Sahasika Daffa R.	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	<b>52</b>	
24	Shifa Humaira Umar	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	<b>50</b>	
Jumlah per Aspek		470						254			493						1217	
Rata-Rata		3,26						3,53			3,42							
Kategori		Sangat Baik						Sangat Baik			Sangat Baik							
<b>Rata-Rata Keseluruhan</b>		<b>3,38</b>																
<b>Kategori</b>		<b>Sangat Baik</b>																

**TAHAP EVALUATION**

Lampiran 28 Hasil Angket Motivasi  
Belajar Siswa Kelas XII  
IPS 1

Lampiran 29 Hasil Angket Motivasi  
Belajar Siswa Kelas XII  
IPS 2

<b>Lampiran 28. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 1</b>
---

REKAPITULASI HASIL ANGKET MOTIVASI SEBELUM UJI COBA  
Data Hasil Angket Motivasi Belajar Koperasi  
Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

No Siswa	Pernyataan																Total	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	3	4	2	3	2	2	3	4	4	2	3	4	3	3	2	2	46	71,88%
2	4	4	3	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	4	2	3	50	78,13%
3	2	3	2	3	1	2	3	2	4	3	3	4	3	3	4	1	43	67,19%
4	2	3	3	3	4	2	2	4	4	1	3	3	3	3	4	3	47	73,44%
5	1	4	2	3	2	3	1	3	4	3	4	3	4	3	2	1	43	67,19%
6	3	3	2	2	3	3	3	2	4	1	3	4	3	3	2	3	44	68,75%
7	3	4	3	3	1	2	2	3	4	3	4	4	4	2	2	1	45	70,31%
8	3	2	2	2	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	2	2	42	65,63%
9	2	4	2	2	3	2	1	3	4	1	4	4	4	4	4	3	47	73,44%
10	3	4	3	4	1	3	2	4	4	2	3	3	4	3	4	1	48	75,00%
11	1	3	3	4	2	2	2	2	4	4	4	3	3	3	3	2	45	70,31%
12	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	2	47	73,44%
13	3	2	2	4	1	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	1	48	75,00%
14	4	2	3	3	3	2	2	2	3	1	3	3	4	3	4	2	44	68,75%
15	3	3	4	3	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	2	1	43	67,19%
16	2	2	4	4	1	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	51	79,69%
17	1	3	3	4	2	3	1	3	4	1	3	3	4	3	2	1	41	64,06%

18	2	2	3	3	1	2	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	46	71,88%
19	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	38	59,38%
20	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	51	79,69%
21	2	2	2	3	3	3	2	4	3	1	3	3	4	3	2	3	43	67,19%
22	1	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	3	44	68,75%
23	3	2	3	3	4	4	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	47	73,44%
24	1	3	3	2	2	2	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	42	65,63%
<b>Jumlah</b>																	<b>1085</b>	

Skor Motivasi Belajar Koperasi Siswa Kelas XII IPS 1 Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1085}{16 \times 4 \times 24} \\
 &= 70,64\%
 \end{aligned}$$

## REKAPITULASI HASIL ANGKET MOTIVASI SETELAH UJI COBA

Data Hasil Angket Motivasi Belajar Koperasi

Siswa Kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Tanggal 7 Oktober 2017

No Siswa	Pernyataan																Total	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	4	4	2	4	2	2	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	54	84,38%
2	4	4	3	3	2	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	54	84,38%
3	3	3	2	4	1	2	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	52	81,25%
4	3	3	3	3	4	2	4	4	4	1	3	3	3	4	4	4	52	81,25%
5	3	4	2	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	54	84,38%
6	4	3	2	3	3	3	3	4	4	1	3	4	3	4	4	4	52	81,25%
7	4	4	3	4	1	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	56	87,50%
8	4	2	2	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	3	51	79,69%
9	3	4	2	3	3	2	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	53	82,81%
10	4	4	3	4	1	3	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	52	81,25%
11	3	3	3	4	2	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	53	82,81%
12	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	4	4	54	84,38%
13	4	2	2	4	1	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	54	84,38%
14	4	2	3	4	3	2	4	4	3	1	3	3	4	3	4	3	50	78,13%
15	3	3	4	3	3	2	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	50	78,13%
16	4	2	4	4	1	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	54	84,38%

17	4	3	3	4	2	3	3	4	4	1	3	3	4	3	4	3	51	79,69%
18	4	2	3	3	1	2	2	3	4	3	3	4	4	4	4	3	49	76,56%
19	4	2	2	4	3	2	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	47	73,44%
20	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	54	84,38%
21	2	2	2	3	3	3	4	4	3	1	3	3	4	4	4	4	49	76,56%
22	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	48	75,00%
23	3	2	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	52	81,25%
24	4	3	3	4	2	2	4	3	3	2	4	3	3	4	4	4	52	81,25%
<b>Jumlah</b>																	<b>1247</b>	

Skor Motivasi Belajar Koperasi Siswa Kelas XII IPS 1 Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1274}{16 \times 4 \times 24} \\
 &= 81,18\%
 \end{aligned}$$

**Perhitungan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 1**

Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

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

$$g = \frac{81,18 - 70,64}{100 - 70,64}$$

$$g = \frac{10,54}{29,36}$$

$$g = 0,3589$$

<b>Lampiran 29. Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 2</b>
---

REKAPITULASI HASIL ANGKET MOTIVASI SEBELUM UJI COBA  
Data Hasil Angket Motivasi Belajar Koperasi  
Siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

No Siswa	Pernyataan																Total	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	2	2	2	3	2	2	3	4	4	2	3	4	3	3	2	2	43	67,19%
2	1	4	3	4	2	3	3	4	4	1	3	4	3	4	2	3	48	75,00%
3	2	3	2	3	3	2	2	2	4	3	4	3	4	4	2	1	44	68,75%
4	3	3	3	3	1	2	1	4	4	4	3	3	3	3	4	3	47	73,44%
5	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	42	65,63%
6	3	3	2	4	3	3	2	2	4	1	4	2	3	3	2	1	42	65,63%
7	3	2	2	3	3	2	4	3	4	3	4	2	4	4	2	2	47	73,44%
8	1	2	2	4	1	3	3	2	2	1	3	2	4	4	2	1	37	57,81%
9	3	2	2	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	50	78,13%
10	3	2	4	3	3	3	1	2	4	1	3	3	4	4	2	1	43	67,19%
11	1	3	3	4	2	2	2	2	3	4	4	2	3	4	2	2	43	67,19%
12	2	2	2	3	3	3	1	3	4	1	4	2	4	4	2	1	41	64,06%
13	2	2	2	2	2	1	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	42	65,63%
14	2	3	3	4	1	1	1	3	4	3	3	3	3	4	2	2	42	65,63%
15	1	2	3	3	3	3	3	2	4	1	3	3	3	3	2	1	40	62,50%
16	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	3	2	3	51	79,69%

17	3	2	3	2	1	1	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	44	68,75%
18	4	2	3	3	3	1	2	3	3	1	3	4	4	3	2	1	42	65,63%
19	1	2	2	2	3	3	1	2	4	2	3	3	3	3	3	2	39	60,94%
20	4	4	3	4	1	1	3	3	4	1	3	3	4	4	2	1	45	70,31%
21	1	2	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	2	3	41	64,06%
22	4	2	2	3	3	1	3	2	4	2	3	2	3	2	3	3	42	65,63%
23	3	4	3	3	1	2	3	2	4	1	3	2	3	4	2	1	41	64,06%
24	2	2	3	2	2	1	3	4	3	1	4	3	3	4	2	3	42	65,63%
<b>Jumlah</b>																	<b>1038</b>	

Skor Motivasi Belajar Koperasi Siswa Kelas XII IPS 2 Sebelum Menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1038}{16 \times 4 \times 24} \\
 &= 67,58\%
 \end{aligned}$$

## REKAPITULASI HASIL ANGKET MOTIVASI SETELAH UJI COBA

Data Hasil Angket Motivasi Belajar Koperasi

Siswa Kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Pajangan Tahun Ajaran 2017/2018

Tanggal 7 Oktober 2017

No Siswa	Pernyataan																Total	Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	3	2	2	3	2	2	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	50	78,13%
2	4	4	3	4	2	3	4	4	4	1	3	4	3	4	4	4	55	85,94%
3	3	3	2	4	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	54	84,38%
4	4	3	3	3	1	2	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	53	82,81%
5	4	2	2	3	2	2	2	4	2	3	4	3	3	3	3	4	46	71,88%
6	3	3	2	4	3	3	4	4	4	1	4	2	3	4	4	4	52	81,25%
7	4	2	2	3	3	2	4	3	4	3	4	2	4	4	4	4	52	81,25%
8	4	2	2	4	1	3	3	4	2	1	3	2	4	4	4	4	47	73,44%
9	3	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	55	85,94%
10	3	2	4	4	3	3	4	4	4	1	3	3	4	4	3	4	53	82,81%
11	4	3	3	4	2	2	4	4	3	4	4	2	3	4	3	4	53	82,81%
12	3	2	2	3	3	3	4	4	4	1	4	2	4	4	3	3	49	76,56%
13	4	2	2	3	2	1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	48	75,00%
14	4	3	3	4	1	1	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	49	76,56%
15	4	2	3	3	3	3	3	4	4	1	3	3	3	3	4	3	49	76,56%
16	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	54	84,38%

17	3	2	3	4	1	1	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	49	76,56%
18	4	2	3	3	3	1	3	4	3	1	3	4	4	3	4	3	48	75,00%
19	4	2	2	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	50	78,13%
20	4	4	3	4	1	1	3	3	4	1	3	3	4	4	4	4	50	78,13%
21	3	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	52	81,25%
22	4	2	2	3	3	1	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	45	70,31%
23	3	4	3	3	1	2	4	4	4	1	3	2	3	4	4	4	49	76,56%
24	3	2	3	3	2	1	4	4	3	1	4	3	3	4	3	4	47	73,44%
<b>Jumlah</b>																	<b>1209</b>	

Skor Motivasi Belajar Koperasi Siswa Kelas XII IPS 1 Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Elektronik Berbasis Situs Web

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Skor Hasil Motivasi Siswa}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\
 &= \frac{1209}{16 \times 4 \times 24} \\
 &= \mathbf{78,71\%}
 \end{aligned}$$

**Perhitungan Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas XII IPS 2**

Pengukuran peningkatan Motivasi Belajar dilakukan dengan menggunakan *gain score*.

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

$$g = \frac{78,71 - 67,58\%}{100 - 67,58\%}$$

$$g = \frac{11,13}{32,42}$$

$$g = 0,3433$$

### **ADMINISTRASI PENELITIAN**

- Lampiran 30. SK Pembimbing
- Lampiran 31. Surat Rekomendasi  
Penelitian Kesbangpol
- Lampiran 32. Surat Rekomendasi  
Penelitian Dikpora
- Lampiran 33. Surat Telah Melakukan  
Penelitian

## Lampiran 30. SK Pembimbing

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
NOMOR : 1140 TAHUN 2017**

**TENTANG  
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR/SKRIPSI MAHASISWA  
FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**DEKAN FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

- Membaca : Surat dari Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi nomor 38/UN34.18/P.AKT/2015 tanggal 05 Februari 2015
- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan tugas akhir/skripsi mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;  
b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir/Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mengingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);  
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);  
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;  
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;  
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;  
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;  
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;  
8. Keputusan Rektor Nomor 766/UN.34/KP/2015 tahun 2015 tentang Pengangkatan Dekan Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

**MEMUTUSKAN**

Menetapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR/SKRIPSI FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.**

PERTAMA : Mengangkat Saudara :

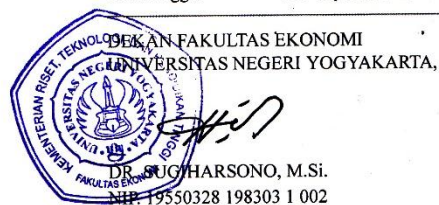
Nama	: Amanita Novi Yushita, S.E., M.Si.
NIP	: 197708102006042002
Pangkat/Golongan	: Penata Muda, III/a
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir/Skripsi :

Nama	: Ayu Saraswati
NIM	: 11403241040
Prodi Studi	: Pendidikan Akuntansi - S1
Judul Skripsi/TA	: Pengembangan Mobile Learning Berbasis Website pada Pembelajaran Koperasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

- KEDUA : Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan bertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.
- KETIGA : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017.
- KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 19 September 2017.

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 19 September 2017



Tembusan Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Ekonomi;
  2. Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi;
  3. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Ekonomi;
  4. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Ekonomi;
  5. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Ekonomi;
  6. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

## Lampiran 31. Surat Rekomendasi Penelitian KESBANGPOL



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, 3 Oktober 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/8416/Kesbangpol/2017  
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan  
 Olahraga DIY  
 di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
 Nomor : 1979/UN34.18/LT/2017  
 Tanggal : 2 Oktober 2017  
 Perihal : Izin 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 ELEKTRONIK (E-LEARNING) BERBASIS SITUS WEB UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN KOPERASI SISWA"** kepada:

Nama : AYU SARASWATI  
 NIM : 11403241040  
 No.HP/Identitas : 085865520077/3375025301940006  
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi  
 Fakultas : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
 Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Pajangan  
 Waktu Penelitian : 3 Oktober 2017 s.d 25 Desember 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 dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
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 yang 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.

## Lampiran 32. Surat Rekomendasi Penelitian DISDIKPORA



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA**  
 Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322  
 web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 4 Oktober 2017

Nomor : 070/14108  
 Lamp : -  
 Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.  
 Kepala SMA Negeri 1 Pajangan

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/8416/Kesbangpol/2017 tanggal 3 Oktober 2017 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Ayu Saraswati  
 NIM : 11403241040  
 Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi/ Pendidikan Akuntansi  
 Fakultas : Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta  
 Judul : PEGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK  
 (E-LEARNING) BERBASIS SITUS WEB UNTUK  
 MENINGKATKAN MOTIVASI PEMBELAJARAN  
 KOPERASI SISWA  
 Lokasi : SMA Negeri 1 Pajangan  
 Waktu : 3 Oktober 2017 s.d 25 Desember 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 menyampa

a.n Kepala  
 Kepala Bidang Perencanaan dan Star asi



- Tembusan Yth :
1. Kepala Dinas Dikpora DIY
  2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

**Lampiran 33. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian**



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAAHRAGA  
**SMA NEGERI 1 PAJANGAN**  
Kedung, Guwosari, Pajangan, Bantul, Yogyakarta 55751 Telp. (0274) 6461049  
Web : [www.sman1pajangan-bantul.sch.id](http://www.sman1pajangan-bantul.sch.id) E-mail : [sman1pajangan@yahoo.co.id](mailto:sman1pajangan@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**

No : 421.3/466/PAJ.A.01

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Drs. ENDAH HARDJANTO, M.Pd.**  
NIP. : **19631115 199003 1 007**  
Pangkat/Gol : **Pembina / IVa**  
Jabatan : **Plt. Kepala Sekolah**  
Unit Kerja : **SMA N 1 Pajangan**

Menerangkan bahwa

Nama : **AYU SARASWATI**  
NIM : **11403241040**  
Prodi/Jurusan : **Pendidikan Akuntansi/Pendidikan Akuntansi**  
Fakultas : **Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta**

telah selesai melaksanakan kegiatan Penelitian di SMA N 1 Pajangan pada tanggal 3 s.d. 7 Oktober 2017 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Berbasis Situs Web untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Koperasi Siswa"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebaga

Bantul, 10 Oktober 2017  
Plt. Kepala Sekolah,  
  
**Drs. ENDAH HARDJANTO, M.Pd.**  
NIP. 19631115 199003 1 007

**DOKUMENTASI**

- Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian  
Kelas XII IPS 1
- Lampiran 35. Dokumentasi Penelitian  
Kelas XII IPS 2

**Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian Uji Coba Kelas XII IPS 1**



**Lampiran 34. Dokumentasi Penelitian Kelas XII IPS 2**

Foto Observasi



