

BAB V

KESIMPULAN, KETERBATASAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data pada penelitian pengembangan produk media pembelajaran sederhana berbasis visual lembar catatan studi (*lemcas*) ekonomi dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat berdasarkan:

1. Produk media pembelajaran *lemcas* ekonomi telah dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran yang meliputi tahap
 - a. Observasi awal, tujuannya mencari permasalahan apa yang terjadi pada proses pembelajaran.
 - b. Setelah mendapatkan informasi dari hasil observasi awal, langkah selanjutnya tahap analisis kebutuhan (*need assessment*) yang terdiri dari kegiatan analisis kompetensi, analisis karakteristik dan analisis instruksional. Tujuannya sebagai tahap awal penelitian pengembangan dengan menggali fakta-fakta permasalahan (potensi dan masalah) terhadap proses pembelajaran ekonomi (pengumpulan data dan informasi berupa studi *literature*) secara mendalam;
 - c. Tahapan produksi draf awal berupa desain produk media yang terdiri dari 4 (empat) langkah, yakni: (1) melakukan analisis materi; (2) pengumpulan bahan yang mendukung atau berkaitan dengan materi (studi *literature* materi); (3) desain draf awal media *lemcas* berupa

konsep penyampaian dan pengorganisasian materi, uji pemahaman yang akan diberikan, gambar, artikel dan contoh-contoh yang dibutuhkan, serta *lay out*; dan (4) penuangan materi kedalam media *lemcas*;

- d. Tahap perencanaan yang terdiri dari perumusan tujuan pembelajaran, perumusan butir-butir materi dan perumusan instrument penilaian. Langkah-langkah penyusunan instrumen penelitian meliputi; (1) menyusun kisi-kisi instrumen; (2) menyusun rubrik deskripsi butir instrument; dan (3) penyusunan angket validasi;
- e. Uji coba validitas dan realibilitas instrument penilaian. Dalam hal ini penulis menggunakan penilaian berdasar pada *expert judgement*.;
- f. Tahapan evaluasi penilaian produk dengan alat pengukuran keberhasilan oleh tim ahli. Evaluasi dan saran dari validator dipakai sebagai dasar dalam melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan.;
- g. Uji coba produk dengan 3 (tiga) tahapan, uji coba perorangan dengan subjek uji coba guru bidang studi ekonomi, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan;
- h. Kegiatan revisi dilakukan setelah mendapatkan angket penilaian, hasil diskusi maupun wawancara dari para ahli. Dengan demikian dasar kegiatan ini adalah penilaian, saran, komentar dan masukan dari para ahli tersebut guna memperbaiki produk yang dihasilkan; dan
- i. Produk akhir.

2. Kelayakan media pembelajaran *lemcas* ekonomi ditinjau berdasarkan penilaian atau validasi dari:
 - a. Ahli materi menilai dari aspek aspek isi, aspek kebahasaan, variasi penyajian dan aspek keterlaksanaan. Diperoleh rerata skor sebesar 3,925 dengan kategori baik.
 - b. Ahli media menilai dari variasi penyajian, aspek keterlaksanaan, aspek kelengkapan media, desain media, tampilan menyeluruh, tata letak isi, tipografi dan ilustrasi. Diperoleh rerata skor sebesar 3,96 dengan kategori baik.
 - c. Guru bidang studi ekonomi menilai dari aspek isi, aspek kebahasaan, variasi penyajian, aspek keterlaksanaan, aspek kelengkapan media, desain media, tampilan menyeluruh, tata letak isi, tipografi dan ilustrasi. Diperoleh rerata skor sebesar 4,086 dengan kategori baik.
 - d. Peserta didik menilai dari aspek isi, aspek kebahasaan, variasi penyajian, aspek keterlaksanaan, desain media, tampilan menyeluruh, tata letak isi, tipografi dan ilustrasi. Diperoleh rerata skor sebesar 3,81 dengan kategori baik.

Dapat disimpulkan bahwa produk media *lemcas* ekonomi layak digunakan dalam pembelajaran ekonomi di SMA.

3. Deskripsi respon peserta didik selama pembelajaran menggunakan media *lemcas* ekonomi sangat positif. Peserta didik terbantu dengan adanya produk media pembelajaran *lemcas* ekonomi dalam hal memahami konsep

materi kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan dan pasar.

B. Keterbatasan Penelitian

1. Dalam pelaksanaan uji coba yang lebih luas dengan melibatkan kelompok kontrol (*pretest-posttest control group design*) belum dapat dilaksanakan. Penulis hanya menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. Dengan demikian, uji coba belum bisa memberikan informasi tentang efektifitas dan keefisienan produk media pembelajaran secara optimal.
2. Penelitian pengembangan idealnya, (1) bisa digeneralisasi dan bisa terjadi jika penelitian dilakukan secara luas dan diberbagai tempat (sekolah) yang heterogen. Dengan pertimbangan baik waktu maupun biaya, penulis menetapkan hanya 1 (satu) standar kompetensi dan menetapkan SMA Negeri 2, 6 dan 9 Yogyakarta sebagai tempat penelitian dengan total subjek uji coba yang telah ditentukan. Dengan harapan, semakin banyak subjek uji coba akan semakin mewakili populasi (SMA Negeri di Kodya Yogyakarta) dan produk akhir dinyatakan layak untuk digunakan; dan untuk materi yang dikembangkan sampai pada seluruh kajian ilmu ekonomi, tetapi dalam penelitian ini hanya memuat 1 (satu) standar kompetensi.
3. Dalam memperbanyak produk untuk uji coba lapangan belum melalui percetakan yang standar tetapi hanya menggunakan mesin cetak biasa (Printer Canon iP 2770) media kertas *concord* tebal dengan ukuran A4.

C. Saran Pemanfaatan, Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran
 - a. Para guru mata pelajaran ekonomi diharapkan menggunakan produk media ini sebagai contoh variasi produk media pembelajaran.
 - b. Selain untuk pembelajaran klasikal diharapkan juga digunakan dalam proses belajar mandiri bagi peserta didik.
 - c. Sosialisasi produk media pembelajaran ini juga diperlukan. Harapannya dapat membantu peran guru dalam proses pembelajaran dan dapat diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan yang nantinya dapat dikembangkan lebih baik, lebih kreatif dan lebih inovatif.
2. Diseminasi pemanfaatan secara luas, produk media pembelajaran ini ada beberapa yang harus direvisi untuk mendapatkan produk media yang ideal sesuai dengan prinsip penyampaian pesan dan dapat disosialisasikan kepada guru-guru melalui sekolah dan siswa SMA untuk dapat dipakai sebagai salah satu alternatif sumber belajar.
3. Pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan pada tema-tema pembelajaran ekonomi lainnya maupun pada pembelajaran ilmu lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani Gandasari. 2009. Pengembangan Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar Dengan Pendekatan Teori Multiple Intelligences (MI). *Tesis*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- Ali Muhson. 2010. *Diktat Mata Kuliah Aplikasi Komputer*. UNY
- Arief S. Sadiman, dkk. 2003. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Ari Sudarman. 2004. *Teori Ekonomi Mikro*. Jakarta: BPFE
- Azhar Arsyad. 2002. *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- _____. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar
- Bambang Setiyo Heri Purwoko, dkk. 2008. Pengembangan Media Simulasi Visual Graphic Mesin CNC Untuk Meningkatkan Kompetensi Pemrograman CNC Mahasiswa Teknik Mesin. *Penelitian Hibah Bersaing*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY
- Basuki Wibawa dan Farida Mukti. 1992. *Media Pengajaran*. Jakarta: Ditjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan Depdikbud
- Benny Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Borg, R. Walter & Gall, D. M. 1983. *Educational Research; An Intruduction (4th ed)*. New York: Longman
- Conny R. Semiawan. 2008. *Catatan Kecil Tentang Penelitian dan Pengembangan Ilmu Pengetahuan*. Jakarta: Kencana
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T., & Ely, D. P. *International Encyclopedia of Educational Technology*, New York: Elsevier Science, Inc. www.pustekkom.go.id/teknodik/t11/1-1.htm-28k diakses pada tanggal 18 February 2011
- Dewi S. Prawiladilaga. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup
- Dwi Siswoyo, dkk. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press Group

- Enik Normasari. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- Farida Harahap, dkk. 2009. Pengembangan Komik Edukasi Sebagai Media Bimbingan Pribadi Sosial Untuk Meningkatkan Efiksasi Diri Siswa SMA Terhadap Perilaku Seksual Beresiko. *Penelitian Dibiayai Oleh DIPA UNY*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
- <http://lubisgrafura.wordpress.com/2007/01/10/media-pembelajaran/> Di akses pada tanggal 18 February 2011
- <http://www.slideshare.net/suediahmad/penetapan-kkm/> Di akses pada tanggal 9 Mei 2011
- http://www.pendidikan-diy.go.id/file/alamat_sekolah/sma_yogyakarta.xls/ Di akses pada tanggal 24 Mei 2011
- Kadek Suartama. 2011. Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran. *Tesis*. Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY
- Kartika Eliyandari. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Model Untuk Siswa SMP Dengan Materi Relief Dasar Laut. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi UNY
- Kemp, J. E & Dayton, D. K. 1985. *Planing and Producing Instructional Media*. New York: Harper and Row Publisher, Inc.
- Mukminan. 2004. *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2007. *Teknologi Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Oemar Hamalik. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- _____. 2009. *Perencanaan Pengajaran berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Paryati Sudarman. 2004. *Belajar Efisien di Perguruan Tinggi*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media

- Puskur. 2006. *Mata Pelajaran Ekonomi Untuk SMA/MA*. <http://www.puskur.net/inc/si/SKKD/SMA/Ekonomi.pdf>. Di akses pada tanggal 18 February 2011
- Saifuddin Azwar. 2007. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sardiman. A. M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Grafindo
- Silberman, Mell. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*. Jakarta: YAPPENDIS
- Suyoto. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sains SD. *Tesis*. Tidak Diterbitkan. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY
- Syaiful Sagala. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sri Anitah W. 2004. Model-Model Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan Dan Pembelajaran Dalam Seminar Lokakarya Nasional Metodologi Penelitian Pengembangan. *Modul*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Program Pascasarjana UNY
- Sri Sumardiningsih. 1998. Teori Ekonomi Mikro. *Modul*. Yogyakarta: FIS IKIP
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2007. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- The Liang Gie. 1995. *Cara Belajar yang Efisien Jilid II*. Yogyakarta: Liberty
- Titik Krisnawati. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Untuk Mata Pelajaran Biologi Di SMA. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Pasca Sarjana.
- Ulfa Nurchasanah. 2008. Pemanfaatan Flash Card Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Sumber Bimo Boyolali 200/2008. *Skripsi*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY

- Wayan Santyasa, I. 2007. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Makalah*. Bali: Universitas Pendidikan Ganesha
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- _____. 2008. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predana Media Group
- Yunita Shintania. 2010. Pengembangan Modul Pembelajaran Sains Terpadu Dengan Tema “Hujan Asam” Untuk Siswa Kelas Vii MTs Negeri Pakem Sleman Yogyakarta. *Tesis*. Tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Pasca Sarjana.
- Zamroni. 2000. *Paradigma Pendidikan Masa Depan*. Yogyakarta: Bigraf Publishing