

LAPORAN PENELITIAN

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR



OLEH :

No	Nama Dosen	Nama Mahasiswa
1	Edi Eswandi, SE., M.Pd	Andre Winarto
2	Jhon Preser, S.Th.I., M.Pd.I	Maryani
3	Indah Puspa Haji, M.Pd.	

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN PENDIDIKAN ISLAM
SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MAMBA'UL HIKAM PALI
PENUKAL ABAB LEMATANG ILIR (PALI)
2020**



**SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH MAMBA'UL HIKAM
PUSAT PENELITIAN & PENGDIAN KEPADA MASYARAKAT (P3M)**

Jalan Merdeka KM. 10, Kel. Handayani Mulya, Kec. Talang Ubi
Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Provinsi Sumsel

Website: <https://stitmhpali.ac.id/> email: p3mstitmh@gmail.com, Telp/Hp. 082177550281



Talang Ubi, 23 Mei 2020

PENGESAHAN PENELITIAN

Nomor: 08/02/PEN/STIT-MH/PALI/V/2020

dengan judul :

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :


Nama Ketua Peneliti/PkM : Edi Eswandi, SE., M.Pd.
NIDN/NIDK : 2117088006
Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
Skema Penelitian/PkM : Penelitian Madya
Nama-nama Anggota Peneliti/PkM : 1. Jhon Preser, S.Th.I., M.Pd.I.
2. Indah Puspahaji, M.Pd.
3. Andre Winarto
4. Maryani

Mengetahui,

Kepala P3M STIT Mamba'ul Hikam

Riski Angga Putra, S.Sos.I., M.A
NIDN. 2125059204

Ketua Peneliti,


Edi Eswandi, SE., M.Pd.
NIDN. 2117088006



Mengesahkan
Ketua STIT Mamba'ul Hikam,


Dr. M. Erlin Susri, S.Sos.I., M.Pd.I
NIDN. 2101037907

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
ABSTRAK.....	1
BAB I PENDAHULUAN.....	2
BAB II HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	21
<i>BAB III KESIMPULAN.....</i>	24
<i>DAFTAR PUSTAKA</i>	25
<i>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</i>	27

ABSTRACT

Penelitian ini merupakan penerapan media pembelajaran video yang bertujuan untuk mengetahui : 1) Kelayakan video sebagai media pembelajaran; 2) Peningkatkan minat belajar siswa; dan 3) Peningkatan prestasi belajar pada materi Badan Usaha Milik Negara. Penelitian ini tergolong kedalam penelitian kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah Terdapat kenaikan minat belajar dengan kenaikan hasil sebesar 12,25% dari sebelum implementasi media sebesar 13 orang atau 40,62% di kategori rendah dan 19 orang atau 59,37% di kategori tinggi kemudian mengalami peningkatan setelah menggunakan media video sebesar 23 orang atau 71,87% di kategori tinggi dan 9 orang atau 28,13% kategori sangat tinggi. Dan terjadi peningkatan prestasi belajar pada siklus I dan siklus II diketahui sejumlah 21% dengan total 81% atau 26 siswa telah mencapai KKM.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video, Minat, Prestasi Belajar

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang dengan cepat. Tuntutan masyarakat juga semakin kompleks dan persaingan yang ketat, untuk menghadapi hal tersebut perlu sumber daya manusia yang memiliki kualitas dan akhlak mulia. Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yaitu melalui jalur pendidikan.

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

Namun untuk saat ini dunia pendidikan di Indonesia sedang mengalami berbagai macam permasalahan. Salah satunya adalah rendahnya mutu atau

kualitas pendidikan seperti mutu guru yang masih rendah pada semua jenjang pendidikan dalam hal seperti media pembelajaran yang belum memadai. Kedudukan suatu media dalam proses pembelajaran sangat penting karena dengan menggunakan media sebagai perantara, akan membantu dalam menutupi kekurangan dan ketidakjelasan bahan ajar yang disampaikan oleh tenaga pengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan dan membuat media pembelajaran dengan sesuai perkembangan zaman untuk mencapai pengajaran yang diharapkan.

Keberlangsungan proses belajar dan pembelajaran yang baik akan tercapai dengan adanya dukungan dari seluruh komponen pendidikan terutama media pembelajaran. Di era teknologi modern dengan terciptanya media pembelajaran yang aneka ragam untuk upaya memperbaiki dan mengembangkan kualitas pendidikan. Tujuan media pembelajaran yaitu memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbal dan mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur (Cheppy Riyana, 2007: 6).

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

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

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

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

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

Azhar Arsyad (2011: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Dari pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik, sebab minat merupakan hal yang bukan didapat sejak lahir melainkan diperoleh kemudian karena adanya rasa ketertarikan pada suatu hal.

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

pembelajaran tersebut.

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

Perlunya solusi yang tepat untuk menumbuhkan minat dan prestasi belajar siswa dengan salah satunya Penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Solusi pembelajaran yang lebih bervariasi diharapkan dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa saat mengikuti proses pembelajaran. Pemilihan video sebagai basis dalam penelitian ini untuk memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual/video (tampak) dapat disajikan serentak. Media pembelajaran video mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas dengan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi bersifat informasi dan bersahabat dengan penikmatnya termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan secara representatif.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penerapan video pembelajaran materi BUMN siswa kelas X IPA 2 SMA?
2. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA ?
3. Bagaimana peningkatan prestasi belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN

untuk siswa kelas X IPA 2 SMA ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penerapan video pembelajaran materi BUMN siswa kelas X IPA 2 SMA?
2. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA ?
3. Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa terhadap media video pembelajaran sebagai pendukung pembelajaran Ekonomi pada materi BUMN untuk siswa kelas X IPA 2 SMA ?

D. Kerangka Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

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

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

Media bukan hanya berupa alat atau bahan saja, akan tetapi sesuatu alat penunjang yang mampu membantu siswa agar dapat memperoleh pengetahuan. Karakteristik dan kemampuan pada masing-masing media pembelajaran yang akan

digunakan, perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan minat, kondisi dan kebutuhan siswa.

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

Wina Sanjaya (2013: 163) berpendapat bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) yang merupakan alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti *overhead projector*, radio, dan televisi sedangkan perangkat lunak (*software*) berupa isi program yang mengandung pesan informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan cetak lainnya. Sedangkan Nunuk Suryani (2012: 137) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Brown dalam Dina Indriana (2011: 15) meyakini bahwa media yang digunakan dengan baik oleh guru dan siswa dapat memengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar.

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

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen lainnya. Tanpa adanya media, maka pembelajaran tidak akan pernah terjadi. Fungsi media adalah (Degeng, 2001:10): Menghindari terjadinya verbalisme, Membangkitkan minat dan motivasi belajar, Menarik perhatian siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran, Mengaktifkan mahasiswa dalam kegiatan belajar, Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Media yang dirancang dengan baik dalam batasnya tertentu dapat merangsang timbulnya semacam dialog internal dalam diri siswa. Dengan

perkataan lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media atau secara tidak langsung antara siswa dengan sumber pesan atau guru.

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

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

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

- 1) Sebagai suatu media yang mampu menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu seperti peristiwa atau obyek yang langka sehingga dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat dipergunakan kembali.
- 2) Mampu melakukan manipulasi suatu keadaan, peristiwa, atau objek tertentu sehingga dengan media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi nyata agar mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
- 3) Meningkatkan kemauan dan motivasi belajar siswa karena dengan menggunakan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik. Berdasarkan uraian mengenai manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah memberikan kemudahan terhadap proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan cara yang lebih praktis dan edukatif yang diharapkan mampu menarik perhatian siswa.

c. **Macam-macam Media Pembelajaran**

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

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

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

1) Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan

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

2) Media bahan cetak

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

3) Media gambar diam

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

4) Media proyeksi diam

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

5) Media Audio

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

6) Media Audio Visual Diam

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

7) Media Film (*Motion Pictures*)

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

Minat belajar siswa salah satunya dipengaruhi oleh beberapa media

pembelajaran yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang paling berpengaruh terhadap motivasi belajar fokus perhatian dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi akuntansi adalah dilihat dari kemampuan media pembelajaran dalam mentransfer materi-materi pembelajaran. Dengan begitu, media pembelajaran yang diupayakan akan memudahkan siswa dalam belajar, menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan daya pemahaman siswa.

d. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

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

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

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

- 1) Pemilihan media didasarkan pada tujuan dari pembelajaran dan aspek pembahasan yang akan disampaikan.
- 2) Pemilihan media harus menyesuaikan pada kondisi atautingkatan dari perkembangan peserta didik.
- 3) Pemilihan media harus disesuaikan pada kapasitas pengajar dalam aspek pengadaannya ataupun penggunaannya dan penyediaan sarana pendukungnya.
- 4) Pemilihan media harus berdasarkan kondisi baik waktu, tempat, dan situasi yang tepat.
- 5) Terdapat pemahaman mengenai karakteristik dari media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

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

2. Media Pembelajaran Berbasis Video

a. Pengertian Media Video

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

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

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

Media Video Pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *Audio Visual* atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media *Audio Motion Visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan

bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat di layar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

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

b. Karakteristik Media Video

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

- 1) Kejelasan Pesan, dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat *retensi*.
- 2) Berdiri Sendiri, Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.
- 3) Akrab dengan Pemakai, Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
- 4) Representasi Inti, Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
- 5) Visualisasi, Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau, dan berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
- 6) Kualitas Resolusi Tinggi, Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap *speech* sistem komputer.
- 7) Dapat Digunakan secara Individual, Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam pembelajaran di sekolah, tetapi juga di

rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

c. Kelebihan dan Kelemahan Video sebagai Media Pembelajaran

Kelebihan yang terdapat pada video menjadikan video sangat sesuai digunakan untuk media pembelajaran. Kelebihan media pembelajaran berbasis video diantaranya adalah: Unsur Multimedia cukup berkesan, Manipulasi Perspektif Ruang dan Ukuran, dapat menjelaskan Hal-Hal yang Konkrit, Memudahkan Pembelajaran dan Pencapaian Tujuan Pembelajaran dan mMenjadikan Pengajar Lebih Santai dalam Pembelajaran

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

d. Indikator Keberhasilan Media Video sebagai Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya (2013: 173-174), agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa maka prinsip yang harus diperhatikan, antara lain: 1). Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga mampu membantu siswa dalam belajar. 2). Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran agar media tepat dalam penerapannya. 3). Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa agar mampu menjadi solusi dalam pembelajaran yang efektif. 4). Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi dalam menunjang proses penyampaian pesan. Dan 5). Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan dan ketrampilan yang dimiliki oleh guru dalam mengoperasikannya.

3. Minat

a. Pengertian Minat

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

Menurut HC. Whiterington (1972: 10), minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu situasi yang menyangkut paut dengan dirinya sendiri ditimbulkan untuk kebutuhan hidupnya. Sedangkan secara bahasadi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 79), minat berarti perasaan yang menyatakan bahwa satu aktivitas, pelajaran atau objek itu berharga bagi semua individu. Sedangkan menurut istilah, telah dikemukakan dari beberapa pengertian di atas dengan kesimpulan minat adalah perasaan yang muncul akibat adanya kecenderungan dan mengingat terhadap sesuatu secara terus menerus untuk memperoleh sesuatu dengan usahanya agar dapat tercapai.

Dari definisi di atas maka peneliti kemukakan bahwa minat mengandung unsur sebagai berikut: 1). memusatkan perhatian, perasaan dan pikiran dari subyek karena tertarik. 2). Perasaan senang terhadap obyek yang menjadi sasaran. 3). Kemauan diri untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan.

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

b. Jenis Minat

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

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

c. Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya tetapi ada faktor yang menimbulkan minat siswa terhadap yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan pendapat dari Sumardi Suryakarta (2009:15), faktor tersebut antara lain: Situasi Belajar, Pengetahuan, Pengalaman, Bahan dan media pembelajaran, Sikap Guru, cita-cita dan Keluarga. Cita-cita

d. Cara Membangkitkan Minat

Menurut Simanjuntak (1995:58) cara membangkitkan minat belajar siswa diperlukan beberapa syarat yaitu belajar harus menarik perhatian, penjelasan materi dari yang sukar ke mudah, dan penggunaan alat peraga serta media pembelajaran. Langkah untuk membangkitkan minat belajar (Hardjana, 1994: 88-89), yaitu: Merencanakan aktivitas belajar dan mengikuti rencana. Mengarahkan perhatian untuk pencapaian tujuan. Membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menarik. Memandang kegiatan belajar mengajar menjadi penting. Mengurangi hal-hal yang mengganggu perhatian belajar. dan mencapai kepuasan dalam kegiatan belajar

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

4. Prestasi Belajar

a. Pengertian Prestasi

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

b. Pengertian Belajar

Menurut Soejanto Sandjaja (2008: 2), merumuskan bahwa: Belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Menurut pendapat di atas, belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga

untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor". Menurut pendapat Walgito (2010: 184) memberikan arti belajar yaitu: *Learning is a process of progressive behavior adaptation*.

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

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

c. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam pengertiaanya prestasi belajar memiliki banyak pengertian. Prestasi belajar merupakan puncak hasil belajar yang dapat mencerminkan hasil keberhasilan belajar siswa terhadap tujuan belajar yang telah ditetapkan (Olivia, 2011:23). Senada dengan pengertian sebelumnya prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya (Djamarah, 2008:14).

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

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

d. Cara Mengukur Prestasi Belajar

Dalam pembelajaran sangat diperlukan perencanaan dalam mengukur hasil belajar siswa atau prestasi belajar. Menurut Dimiyati (1989:256) “dalam merencanakan pengajaran perlu dimasukkan cara mengukur hasil belajar atau prestasi belajar, agar guru dapat mengetahui hasil belajar atau prestasi belajar siswanya. Perencanaan pengukuran prestasi belajar dalam merencanakan pembelajaran sangat penting untuk dapat mengetahui prestasi siswa dan sebagai acuan berhasil tidaknya pembelajaran yang dilakukan

Menurut teori dari Suharsimi Arikunto (1996: 35) bahwa prestasi belajar siswa dapat diukur dengan hasil evaluasi yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan ulangan harian, kuis, tugas, dan ulangan akhirdengan beberapa teknik, yaitu: Teknik Tes, Tes Diagnosis, Tes Formatif, Tes Sumatif, Teknik Non Tes, Kuisisioner, Wawancara, Pengamatan dan Dokumentasi.

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

E. Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mana Subjek yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPA masing-masing kelas terdiri 32 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video materi Badan Usaha Milik Negara sebagai media pembelajaran mata pelajaran Ekonomi siswa SMA kelas X.

BAB II PEMBAHASAN

A. Penelitian Penerapann Media Pembelajaran Video Ekonomi

Aspek materi sendiri dinilai dari akurat *up to date*, kemudahan, kerasionalan, essensial, kemaknaan, keberhasilan, keseimbangan dan kepraktisan dengan total pertanyaan 24 butir. Aspek penilaian media dilihat dari 3 aspek yaitu rekayasa media, komunikasi visual dan desain pembelajaran. Adapun hasil penerapan dari analisis video dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penilaian Media Pembelajaran Video

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

Sumber: Data pengembangan penelitian yang diolah

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

B. Media Pembelajaran Video Ekonomi dalam Meningkatkan MinatBelajar Siswa

Setelah dikatakan layak, media pembelajaran video ekonomi selanjutnya diujicobakan untuk mengetahui efektivitas dalam peningkatan minat belajar siswa. Untuk data awal yang didapat sebelum penggunaan media pembelajaran ekonomi berbasis video kemudian untuk data akhirnya didapat setelah menggunakan media pembelajaran ekonomi berbasis video. Adapun hasil penelitian pningkatan minat belajar dari analisis dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 2. Data Hasil Penelitian Minat Belajar

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

Sumber: Data pengembangan penelitian yang diolah

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

1. Media pembelajaran ekonomi berbasis video merupakan media pembelajaran baru bagi siswa, sehingga media ini dapat menarik perhatian siswa.
2. Tampilan dalam media pembelajaran video ini memiliki warna dan *backsound* yang menarik bagi siswa.
3. Penyampaian materi dalam media ini didukung dengan interaksi guru dengan siswa sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi,
4. Suasana belajar saat menggunakan media ini tidak membosankan.

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

C. Media Pembelajaran Video Ekonomi dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

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

peningkatan dalam prestasi belajar sejumlah 26 orang atau 81% lulus KKM yang ditetapkan. Dengan demikian pada siklus 2 ini kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikatakan telah berhasil meningkatkan prestasi belajar ekonomi dimana minimal 75% siswa di dalam kelas tuntas KKM. Berikut ini merupakan data hasil evaluasi penelitian pengembangan media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam penerapan tindakan siklus II dibandingkan dengan hasil data pra penelitian adalah

Tabel 2. Hasil Analisis Perbandingan Nilai Prestasi Belajar

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

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

BAB III KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Penerapan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil penilaian penerapan media pembelajaran berbasis video oleh ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian oleh ahli materi yang terdiri dari delapan aspek yaitu akurat *up to date*, kemudahan, kerasionalan, essensial kemaknaan, keberhasilan, keseimbangan dan kepraktisan. memperoleh skor rerata sebesar 3,45 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak. Hasil penilaian oleh ahli media, melihat aspek rekayasa media memperoleh skor rerata sebesar 3,3 yang termasuk kategori sangat layak, aspek komunikasi visual memperoleh skor rerata sebesar 3,27 yang termasuk kategori sangat layak, dan aspek desain pembelajaran memperoleh skor rerata sebesar 3,26 yang termasuk kategori sangat layak. Total keseluruhan uji kelayakan media pembelajaran dari ahli media mendapatkan total skor rerata 3,27 yang termasuk kategori sangat layak.
2. Media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam implementasi dalam pembelajaran kelas memberikan dampak peningkatan terhadap minat belajar siswa sejumlah 12,75% dari sebelum pembelajaran ekonomi menggunakan media video sejumlah 64,36% menjadi 76,61% setelah menggunakan media video sebagai media pembelajaran ekonomi.
3. Media pembelajaran ekonomi berbasis video dalam implementasi dalam pembelajaran kelas memberikan dampak peningkatan terhadap prestasi belajar siswa dari *post test* siklus I yang hanya mencapai sejumlah 20 orang atau 62% yang mencapai KKM menjadi 26 siswa atau 81% mencapai kriteria KKM pada *post test* siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

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

- H.C. Whiterington. (1972). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Aksara Baru.
- Hardjana. (1994). *Kiat Sukses di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Kunandar. (2012). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Margono. (2004). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta. Masrun dan Martaniah, S.M. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Ngalim Purwanto. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nunuk Suryani (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Olivia. (2011). *Good Memory Building: Panduan Meningkatkan Kekuatan Bank Memori dan Konsetrasi Anak Suoaya Anak Bisa jadi Bintang Kelas*. Jakarta: PT Elex Media.
- Poerwodarminto. (1979). *Prestasi Belajar*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sardiman. (2002). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Jakarta: Raja Grasindo.
- Simanjuntak. (1995) *Didaktik dan Metodik*. Bandung: Tarsito.
- Singer. (1991). *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soejanto Sandjaja. (2008). *Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Minat Membaca anak Ditinjau dari Pendidikan Stress Lingkungan*, Jurnal, h 2-3. Yogyakarta.
- Sudaryono. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sukardi. (2005). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suhana. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung. PT. Refika Aditama.
- Suwarsih Madya. (2011). *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan*. Bandung:Alfabeta.
- Tim LPPMP UNY. (2016). *Panduan PPL Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta: UNY.
- Wahono. (2006) *Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Wa Igito. (2010). *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widoyoko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wina Sanjaya. (2013). *Penelitian Media Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Zainal Arifin. (1990). *Evaluasi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.


LAMPIRAN-LAMPIRAN

A. DOKUMENTASI



B. CV

DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
Nama	: Edi Eswandi, M. Pd.
Tempat dan Tanggal Lahir	: Betung, 17 Agustus 1980
Status	: Menikah
Alamat	: Dusun II Betung Barat
Hp	: 0812 7155 5545
E-Mail	: edieswandi34@gmail.com



PENDIDIKAN

1. SDN 3 Abab
2. SMP PGRI Betung
3. SMK Serasan Muara Enim
4. STIE Ahmad Dahlan Jakarta
5. Pasca Sarjana UNSRI

PENGALAMAN ORGANISASI

1. Staff Syiar Rohani Islam Ahmad Dahlan (2004 / 2005)
2. Ketua Divisi Kemahasiswaan Badan Perwakilan Mahasiswa (2005 / 2005)
3. Sekretaris Jendral Badan Perwakilan Mahasiswa (2006 / 2007)
4. Ketua Divisi Umum Badan Perwakilan Mahasiswa (2007 / 2008)
5. Ketua Umum KSR STIE Ahmad Dahlan Jakarta (2007 / 2008)

PEKERJAAN

1. Cost Guard Taman Impian Jaya Ancol (2000—2003)
2. Manajer Accounting and Finance PT. Syminda Tirta Kimia (2008 / 2009)
3. Guru Mape! di SMP PGRI Betung (2009 / 2012)
4. Guru Mape! di SMA Negeri 1 Abab (2009 / 2020)
5. Ketua Koperasi Guru SMA N.1 Abab (2018 / 2020)
6. Dosen di STIT Muara Enim (2012/2013)
7. Staff DukCapil Penukal Abab Lematang Ilir (2013 / Sekarang)
8. Dosen Tetap STIT MH PALI (2019 / Sekarang)
9. Ketua Umum Predator FC (2019 / Sekarang)