

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan secara sederhana dapat diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan. Karena itulah pendidikan sering dinyatakan telah ada sepanjang peradaban umat manusia. Menurut Tegu Triwiyanto (dalam Triwiyanto, 2014 : 113) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya. Oleh karena itu, perubahan atau perkembangan pendidikan adalah hal yang memang seharusnya terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan.

Dalam perkembangannya berbagai macam terobosan serta inovasi dilakukan diberbagai sektor dimulai dari kurikulum, model, metode, dan media pembelajaran serta sampai kepada pemenuhan kebutuhan sarana dan pra sarana. Guru mengambil peran penting dalam proses peningkatan kualitas pendidikan, yaitu dengan membuat pembelajaran menjadi lebih berkualitas sehingga siswa dapat belajar dengan optimal di dalam kelas maupun diluar kelas.

Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan pada semua tingkat perlu terus-menerus dilakukan sebagai antisipasi kepentingan masa depan. Dalam keberlangsungannya pendidikan juga membutuhkan guru-guru yang berkualitas juga berbagai cara atau metode yang baik guna membuat tertariknya siswa untuk

belajar. Tak lepas dari itu teknologi juga ambil bagian dalam mempengaruhi proses belajar, beberapa teknologi juga berguna dalam pemakaiannya sebagai media penunjang dalam pembelajaran.

Menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) (1997) (dalam Azhar, 2013 : 3) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi. Dewasa ini, ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat siswa bisa belajar dimana, kapan, dan apa saja sesuai minat dan gaya belajar.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap pesan yang akan disampaikan oleh guru tidak bisa diserap dengan baik. Penggunaan media pada proses pembelajaran sangat di anjurkan guna menarik siswa untuk mau belajar, dalam perkembangannya banyak media yang dapat digunakan untuk diterapkan untuk pembelajaran contoh nya koran, radio, video, film, dan lainnya. penggunaan media berbasis video visual merupakan hal yang menarik untuk pembelajaran.

Menurut Azhar (2013 : 91) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dan sekaligus dalam suatu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal maupun non verbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain. Menurut Azhar (2013 : 50) video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama sama dengan suara alamiah

atau suara yang sesuai. Dengan menggunakan video siswa akan tertarik dengan apa yang disampaikan dalam materi melalui media video.

Dalam proses pemberian pembelajaran ekonomi kepada siswa guru harus pandai dalam memilih strategi metode dan media yang sesuai dengan materi yang diajarkan agar siswa menjadi tertarik dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran Audio Visual lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar dibandingkan dalam penggunaan media buku cetak atau LKS, Menurut Asyhar (2011 : 73) Media Pembelajaran (Video) dapat mengungkap objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif. Berdasarkan observasi yang didapatkan dari penyebaran angket ke 15 siswa kelas X IPS 3 mengenai pembelajaran dalam kelas didapati data yang mana pada kenyataannya penggunaan media seperti buku paket dan LKS kurang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sebagai mana yang di paparkan dalam tabel 1.1 :

Tabel 1.1 Data Observasi

Butir Angket	Keterangan	Pilihan Jawaban				Jumlah (%)
		Selalu (%)	Sering (%)	Kadang - kadang (%)	Tidak Pernah (%)	
1	Penggunaan media selain buku cetak dan LKS	13,3	20	40	26,6	100
2	Pemahaman akan materi yang disampaikan menggunakan media buku cetak dan LKS	53,3	40	6,6	0	100
3	Kefokusan saat guru	46,6	20	33,3	0	100

	menjelaskan materi menggunakan buku cetak dan LKS					
4	Ketertarikan akan penjelasan guru dengan media buku cetak dan LKS	33,3	20	46,6	0	100
5	Minat siswa akan penjelasan guru dengan media buku cetak dan LKS	26,6	26,6	46,6	0	100

(Sumber : Observasi di kelas X 3 SMA 10 Kota Jambi)

Berdasarkan tabel penyebaran angket observasi di SMA Negeri 10 Kota Jambi yang disebar pada 15 orang siswa, diketahui bahwa banyak siswa yang kurang berminat pada penjelasan yang monoton dikarenakan kurangnya media yang di pakai pada pembelajaran yang disampaikan guru, kurangnya minat siswa untuk memperhatikan pembelajaran. Salah satu penyebab terjadinya hal ini adalah tidak sesuainya media yang digunakan, penggunaan media yang kurang menarik membuat beberapa siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran. Selain itu terdapat juga media yang didukung menggunakan Infokus tetapi jarang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu power point, dalam observasi yang dilakukan saat observasi didapati kurangnya penggunaan media power point dalam pembelajaran yang menyebabkan kurangnya variasi dari media power point, dimana media power point hanya berfokus pada kriteria media visual. Pengembangan media ini juga mendapatkan dukungan dari lengkapnya fasilitas yang ada di sekolah, yaitu adanya listrik disetiap kelas, infokus, wifi, dan laptop sehingga penelitian dapat dilakukan.

Berdasarkan masalah tersebut untuk membuat media video tersebut digunakan aplikasi yaitu *software Sony Vegas Pro 11*, dalam pembuatan video materi disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dalam kelas tersebut. Kemudian alasan untuk memilih *Sony Vegas Pro 11* adalah kemudahan untuk mendapatkan software tersebut dan kemudahan dalam pengoperasiannya guna untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video.

Berdasarkan dari penjelasan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Sony Vegas Pro 11 untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Ekonomi Kelas X SMA N 10 Kota Jambi”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka perumusan masalah yang dapat di terapkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan video dalam pembelajaran ekonomi dengan menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 11* di SMA Negeri 10 Kota Jambi.
2. Bagaimana respon minat belajar siswa dalam penerapan video pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 11*.

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan dari pengembangan ini adalah:

1. Mengembangkan video pembelajaran ekonomi dengan menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 11* SMA Negeri 10 Kota Jambi.

2. Mengetahui respon minat belajar siswa dalam penerapan video pembelajaran ekonomi menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 11*.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media presentasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Sony Vegas Pro 11* dalam bentuk video pembelajaran dengan format mp4 yang dikemas kedalam compact disk (CD).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memiliki gambar dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.
3. Produk dapat memotivasi siswa untuk mengulangi kembali pelajaran. Produk menggunakan jaringan internet untuk medownloadnya dan instalasi. Hal ini disebabkan produk sudah mengalami perubahan format kedalam bentuk mp4 sehingga secara umum produk cocok untuk semua jenis laptop bahkan dapat digunakan pada *smartphone* ataupun Tablet. kekompatibelan produk inilah yang pada akhirnya dapat membuat produk menjadi tutor siswa untuk mengulang kembali kegiatan belajar mereka baik disekolah maupun dirumah.
4. Produk yang dihasilkan terstruktur dan terkontrol. Produk yang akan dihasilkan merupakan produk video pembelajaran yang terstruktur berdasarkan unsur-unsur yang ada dalam video pembelajaran yang meliputi judul, petunjuk belajar, kompetensi dasar atau materi pokok, informasi pendukung, dan latihan.

5. Materi video pembelajaran yang akan dikembangkan adalah materi Masalah Ekonomi dalam Sistem Ekonomi, Semester ganjil kelas X SMA.
6. Media ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli desain media.

1.5 Pentingnya Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan serta dapat digunakan sebagai referensi dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan tepat guna.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a. Mempermudah siswa dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media yang disajikan mampu mewadahi karakteristik siswa yang beragam.
- b. Memperoleh pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan sehingga menambah minat dan motivasi siswa untuk belajar.

2) Bagi Guru

- a. Mempermudah guru dalam menyajikan informasi terkait ilmu pengetahuan yang akan di berikan pada siswa.
- b. Membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik minat siswa untuk lebih aktif dan komunikatif dalam proses pembelajaran

3) Bagi Sekolah

- a. Media yang telah dikembangkan diharapkan mampu memberi manfaat positif dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- b. Menjadi masukan bagi pihak sekolah untuk lebih mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan.

4) Bagi Peneliti

- a. Merupakan salah satu usaha dalam menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai kontribusi nyata dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Menambah pengalaman serta keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang tepat guna dan berdayaguna.

1.6 Batasan Pengembangan

Agar penelitian terpusat dan terarah, maka penulis membatasi pengembangan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang didesain adalah jenis audio visual berbentuk video pembelajaran
2. Media yang dihasilkan dinilai kelayakannya ahli media dan ahli materi dimana aspek penilaiannya meliputi mutu teknis, aspek media dan aspek kesesuaian materi.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi materi Masalah Ekonomi dan Sistem Ekonomi dalam mata pelajaran Ekonomi kelas X
4. Responden yang dijadikan sampel penelitian dalam persepsi siswa adalah siswa kelas X SMAN 10 Kota Jambi

1.7 Definisi istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini maka dipandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran adalah merupakan segala sesuatu berupa alat yang dapat menunjang atau membantu dalam proses pembelajaran. disajikan dengan adanya audio dan visual dalam satu media yang
2. Video Pembelajaran adalah media yang berisikan pembelajaran yang berguna untuk membantu pembelajaran.
3. *Sony Vegas Pro 11* merupakan salah satu software multimedia yang sering digunakan untuk membuat video. Sony Vegas Pro adalah sebuah software khusus untuk video dan audio editing yang di buat oleh *Sony Inc.*

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Kata media bersal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’. ‘perantara’ atau ‘pegantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, menurut GERALCH & ELY (dalam ARSYAD, 2013 : 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, ata kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh AECT (Association of Education and Communication and Technology) memberikan batasan tentang media sebagai salah satu bentuk saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Menurut GANE (dalam SADIMAN *et, al.*, 2014 : 6) mengungkapkan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Berdasarkan dari beberapa definisi di atas maka dapat di ambil kesimpulan bahwa media merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur atau pengirim berbagai macam bentuk informasi yang dalam bidang pendidikan maupun non pendidikan, yang berguna untuk membantu dalam proses penyampaian informasi kepada penerima informasi tersebut. Dalam kaitannya dengan pendidikan, media digunakan atau dimanfaatkan sebagai alat penyalur dari pembelajaran yang akna disampaikan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu baik guru maupun siswa.

2.1.2 Kegunaan Media

Media sebagaimana yang telah di jelaskan di atas memiliki kegunaan sebagai penyalur atau pengirim, dalam beberapa hal menurut Daryanto (2016 : 5) mengatakan secara umum media memiliki kegunaan, antara lain :

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tanaga, dan daya indra
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung atara murid dengan sumber belajar
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestiknya
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
6. proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru, (komunikator), bahan pelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Sedangkan menurut Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2016 : 6) kontribusi media pembelajaran adalah

1. penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. pembelajaran dapat lebih menarik
3. pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. waktu pelaksanaan pembelajaran dapat di perpendek
5. kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimanapun dilaksanakan

7. sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif

2.1.3 Karakteristik Media

Menurut Asyhar (2010 : 61) Karakteristik media sebagai berikut :

1. Media Grafis

Media grafis termasuk dalam media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima.

Banyak jenis media grafis, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

a) Gambar/foto

Di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana – mana.

b) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian – bagian tanpa pokok detail. Karena setiap orang yang normal dapat belajar dengan normal, setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide – idenya ke dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan

c) Diagram

Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat – sifat proses yang ada dalam diagram

d) Bagan/chart

Seperti halnya media grafis lainnya, bagan termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide – ide atau konsep – konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.

e) Grafik

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik – titik, garis atau gambar. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan satu sama lain.

f) Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol – simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara tepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian tertentu.

g) Poster

Poster berfungsi untuk mempengaruhi orang – orang membeli produk dari suatu perusahaan, untuk mengikuti hal yang ada dalam poster tersebut

h) Peta dan globe

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data – data lokasi

i) Papan flanel

Papan flanel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.

j) Papan buletin

Papan buletin berfungsi untuk menerangkan sesuatu, selain itu papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian tertentu yang terjadi.

2. Media Audio

a. Radio

Sebagai suatu media, radio mempunyai beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan media yang lain, yaitu :

1. Harganya lebih murah dan variasi programnya lebih banyak dari pada televisi
2. Sifatnya mudah dipindahkan (*mobile*)
3. Dapat mengembangkan daya imajinasi anak
4. Dapat merangsang partisipasi aktif pendengar
5. Radio dapat memusatkan perhatian siswa pada kata – kata yang digunakan
6. Siaran lewat suara terbukti amat tepat untuk mengerjakan musik dan bahasa
7. Radio dapat mengerjakan hal – hal tertentu yang tak dapat di kerjakan oleh guru
8. Radio dapat mengatasi batas ruang dan waktu, jangkauannya luas.

b Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau yang sering di kenal dengan *tape recorder* adalah salah satu media pendidikan yang tak dapat di abaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada 2 macam

rekaman dalam alat perekam pita magnetik yaitu *full track recording* dan *double track recording*.

c. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan cara menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang digunakan adalah alat perekam.

3. Media Proyeksi Diam

a. Film Bingkai

Film bingkai adalah suatu film berukuran 35mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton, atau plastik. Sebagai suatu program, film bingkai sangat bervariasi. Panjang film pendek bingkai, tergantung pada tujuan yang ingin di capai dan materi yang ingin disampaikan.

b. Film Rangkai

Berbeda dengan film bingkai, gambar pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan ukuran filmnya sama dengan film bingkai, yaitu 35 m.

c. Media Transparansi

Media transparansi atau yang sering disebut dengan *overhead transparency* (OHT) adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film *acetate* atau plastik berukuran 8,5" x 11". OHP merupakan alat yang dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memproyeksikan transparansi ke arah layar lewat atas atau samping kepala orang yang menggunakannya.

d. Proyektor Tak Tembus Pandang (*Opaque Projector*)

proyektor tak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan – bahan tak tembus pandang (*Opaque*). Benda – benda tersebut adalah benda datar, tiga dimensi seperti uang, model, serta warna dan aytaman dapat diproyeksikan.

e. Mikrofis

Mikrofis adalah lembaran film transparan terdiri dari lambang – lambang visual (grafis maupun verbal) yang di perkecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang. Secara umum mikrofis termasuk kelompok media bentuk kecil. Secara fisik gulungan micrform tersebut dibedakan atas 2 jenis, yaitu menggunakan fil 16 mm dan 35 mm, dalam bentuk kaset terbuka, dan yang berbentuk lembaran yaitu yang kita kenal dengan mikrofis.

f. Film

Film merupakan media yang amat besar kemampuannya dalam membantu proses belajar mengajar. Ada 3 ukuran film, yaitu 8, 16, dan 35 mm.

g. Film Gelang

Film gelang atau *film loop (loop film)* merupakan jenis media yang terdiri dari film berukuran 8 mm atau 16 mm yang ujungnya saling bersambung, sehingga film ini akan berputar terus berulang – ulang kalau tidak dimatikan.

h. Televisi (TV)

Televisi merupakan media yang menyampaikan pesan – pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai dengan unsur gerak

4. Media Audio Visual

Menurut Asyhar (2011 : 73) mengatakan media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual terbagi menjadi 2 macam, yakni :

- a) Audio visual murni yaitu baik itu unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset
- b) Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recoder.

Media video diklasifikasikan sebagai media audio visual, media video telah banyak digunakan digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan, dan pembelajaran. Media ini dapat mengungkap objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya. Perencanaan yang baik dalam menggunakan media video akan membuat proses komunikasi (pembelajaran) menjadi efektif.

Beberapa keunggulan media video dibandingkan dengan media film

- a. Media video dapat dengan cepat menayangkan kembali gambar dan suara yang telah di rekam kedalam pesawat TV monitor
- b. Pemaian media video lebih disukai dari pada media film karena pengoperasian media film lebih rumit. Media film membutuhkan ruangan gelap untuk penayangan sedangkan media video tidak memerlukan ruangan gelap.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Flemming (dalam Arsyad, 2013: 3) mengemukakan bahwa media sering juga disebut dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang ikut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar. Disamping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai peralatan yang canggih dapat disebut media. Secara implisit media pembelajaran merupakan alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, *tape recorder*, kamera, kaset, *video recorder*, film, televisi, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, dan komputer.

Menurut Asyhar (2011 : 8) media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses belajar dengan efisien dan efektif. Media pembelajaran tersebut menjadi sarana atau perantara dalam menyampaikan pelajaran.

Definisi tersebut didukung oleh Smaldino, dkk (2005 : 9) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan pelajaran antara siswa dan guru dalam proses pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran secara efektif dengan mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar guna memfasilitasi guru dan siswa dalam menjalin komunikasi dan belajar. Referensi lainnya adalah

menurut Hamalik (dalam Zainiyati, 2017 : 61) menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi agar pembelajaran lebih efektif;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran;
3. Seluk beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode dan media pembelajaran;
5. Manfaat media dalam pembelajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran;
7. Berbagai jenis dan teknis media pembelajaran;
8. Media pembelajaran dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pembelajaran.

Pengertian media pembelajaran seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan atau pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat didalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan, yaitu sesuatu atau orang yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan atau isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

2.2.1 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 15-16) 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, sedangkan fungsi media pembelajaran menurut Susilana dan Riana (2009 : 10):

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri yaitu sebagai sarana alat bantu pembelajaran yang lebih efektif
- 2) Media pembelajaran penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar.
- 3) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat.
- 4) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan bantuan media pembelajaran akan tahan lama sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

5) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya verbalisme Fungsi dan peranan.

Media menurut Sanjaya (2011:169-170) adalah Menangkap suatu objek atau peristiwa penting tertentu Peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan digunakan apabila diperlukan

6) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melaui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.

7) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran lebih meningkat. Referensi lainnya adalah menurut Kemp dan Dayton (dalam Zainiyati, 2017 : 68) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Memotivasi minat atau tindakan.
- b. Menyajikan informasi, dan
- c. Memberi intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau

memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Sedangkan kegunaan media menurut Sadiman, dkk (2012 : 17-18) menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu, dan daya indra, seperti:

1. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 2. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide disamping secara verbal.
 3. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide, atau stimulasi komputer.
 4. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat distimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.
 5. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time lapse* untuk film, video, slide, atau stimulasi komputer.
- c. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik

belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.

- d. Memberikan rangsangan yang sama dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2005 :21-22), meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan media pembelajaran, penerimaannya serta perintegrasiannya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.

2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan.
3. Pembelajaran menjadi lebih aktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan.
5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Referensi lainnya adalah menurut Sudjana dan Rifai (1992 : 2) dalam Arsyad (2013 : 28) mengemukakan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran 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 antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan

peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan kegunaan media pembelajaran adalah untuk memperjelas penyampaian pesan kepada peserta didik, meningkatkan keaktifan siswa, pembelajaran lebih efektif dan efisien, metode belajar menjadi lebih bervariasi dan pembelajaran menggunakan media dirasa lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media.

2.2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran

Sanjaya (2011: 172-173) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapan diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat dan tidak mengandung unsur suara.
3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Dilihat dari kemampuan jangkauannya , media dapat pula dibagi ke dalam:

1. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Melalui media ini siswa diharapkan dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus

2. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

1. Media yang diproyeksikan

Jenis media yang seperti ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti *film projector* untuk memproyeksikan film, *slide projector* untuk memproyeksikan *film slide*, dan OHP untuk memproyeksikan transparansi.

Tanpa alat pendukung ini, maka media tidak akan bisa berfungsi.

2. Media yang tidak diproyeksikan

Klasifikasi media pembelajaran menurut Susilana dan Riyana (2009: 14) dibagi menjadi tujuh kelompok, yaitu (1) kelompok satu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) kelompok dua: media proyeksi diam, (3) kelompok ke tiga: media audio, (4) media keempat: media audio visual diam, (5) kelompok lima: media film, (6) kelompok enam: media televisi, dan (7) kelompok tujuh: multimedia.

1) Kelompok satu: media grafis, bahan cetak, dan gambar diam.

a. Media grafis adalah media visual dengan menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar.

b. Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses *printing* atau pencetakan

- c. Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.
- 2) Kelompok dua: media proyeksi diam. Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan dan hasil proyeksinya tidak bergerak. Contohnya adalah OHP (*Overhead Projector*).
- 3) Kelompok ke tiga: media audio. Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Contohnya adalah radio dan perekam pita magnetik.
- Kelompok ke empat: media audio visual diam media yang penyampaiannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkan adalah gambar diam atau memiliki sedikit unsur gerak. Contohnya adalah *sound slide* dan film strip bersuara.
- 4) Kelompok ke lima: media film. Media film adalah serangkaian gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan seperti bergerak.
- 5) Kelompok ke enam: media televisi. Media televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak.
- 6) Kelompok ke tujuh: multimedia. Multimedia adalah suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket Menurut Arsyad (2013 : 13) menguraikan jenis media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Media visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Pengalaman belajar peserta didik tergantung pada kemampuan penglihatannya. Contoh media visual antara lain: media cetak, seperti buku, modul, LKS (LKPD, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya.

2. Media audio

Media audio yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan pendengaran semata. Pengalaman belajar yang didapat peserta didik adalah dengan mengandalkan indera pendengarannya. Dengan demikian materi pelajaran atau pesan berbentuk bunyi-bunyian/suara. Contoh media audio antara lain: *tape recorder*, radio, dan *CD player*.

3. Media audio-visual

Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Pesan dan informasi yang didapat disalurkan melalui media audio-visual dapat berupa pesan verbal dan non-verbal. Beberapa contoh media ini antara lain; film, video, program TV dan sebagainya.

4. Multimedia

Multimedia, adalah media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Multi media memungkinkan pelibatan indera pendengaran, penglihatan serta melibatkan media interaktif komputer. Multi media memberikan

pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan di lokasi maupun dengan cara terlibat seperti dalam sebuah permainan, simulasi, bermain peran, teater dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat mengenai klasifikasi media pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung. Media tersebut antara lain adalah media auditif, media visual, media audio, media audio visual, media yang dapat diproyeksikan dan tidak dapat diproyeksikan, dan yang terakhir adalah multimedia.

2.2.3 Prinsip – prinsip Penggunaan Media Dalam Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012 : 75) Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada komunikasi pembelajaran. Prinsip – prinsip tersebut sebagai berikut :

1. Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi belajar. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran harus di pandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dari sudut pandang kepentingan guru.
2. Media akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan belajar.
3. Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pembelajaran memiliki ke khasan dan kekompleksan. Media yang digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pembelajaran.

4. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Siswa yang memiliki kemampuan dengan yang kurang baik, akan sulit memahami pelajaran manakala digunakan media yang bersifat auditif. Demikian sebaliknya, siswa yang memiliki kemampuan penglihatan kurang, akan sulit menangkap bahan pembelajaran yang disampaikan melalui media visual.
5. Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisiensi. Media yang memerlukan peralatan yang mahal belum tentu efektif untuk mencapai tujuan tertentu. Demikian juga media yang sangat murah belum tentu tidak memiliki nilai. Setiap media yang dirancang guru perlu memperhatikan efektifitas penggunaannya.
6. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya. Sering media yang kompleks terutama media – media mutakhir seperti media komputer, LCD, dan media elektronik lainnya memerlukan kemampuan khusus untuk mengoperasikannya.

2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran menurut Midun (2009) dalam (Asyhar, 2011 : 41) adalah sebagai berikut :

1. Dengan media pembelajaran yang bervariasi dapat memperluas cakrawala sajian materi pembelajaran yang diberikan di kelas seperti, buku, foto – foto, dan narasumber. Dengan demikian, peserta didik akan memiliki banyak pilihan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik masing – masing.

2. Dengan menggunakan berbagai jenis media, peserta didik akan memperoleh pengalaman beragam selama proses pembelajaran. Pengalaman yang bervariasi ini akan sangat membantu bagi peserta didik dalam menghadapi berbagai tugas dan tanggungjawab yang berbagai macam, baik dalam pendidikan, di masyarakat dan di lingkungan kerja.
3. Media pembelajaran memberikan pengalaman pembelajaran yang konkret dan langsung pada peserta didik, seperti kegiatan karyawisata ke pabrik, pusat tenaga listrik, swalayan, bank, industri, pelabuhan, dan sebagainya. Dengan demikian peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung ketrkaitan antara teori dan praktik atau memahami aplikasi ilmunya dilapangan.
4. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit diadakan, dikunjungi atau di lihat peserta didik, baik karna ukurannya terlalu besar seperti sistem tata surya, terlalu kecil seperti virus, atau rentan waktunya terlalu panjang. Dengan media, keterbatasan – keterbatasan itu dapat diatasi.
5. Media – media pembelajaran dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya, kegunaan buku teks, majalah, dan orang sebagai sumber informasi.
6. Media pembelajaran dapat menambah kemenarikan tampilan materi sehingga meningkatkan motivasi dan minat serta mengambil perhatian peserta didik untuk fokus mengikuti materi yang disajikan, sehingga diharapkan efektivitas belajar akan meningkat pula.

7. Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berfikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya – karya yang inovatif
8. Penggunaan media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media dapat menjangkau peserta didik ditempat yang berbeda beda, dan di ruang lingkup yang tak terbatas pada suatu waktu tertentu.
9. Media pembelajaran dapat memecahkan masalah pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro ataupun makro.

2.3 Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

2.3.1 Pengertian Audio Visual

Menurut Asyhar (2011 : 73) Media Audio Visual merupakan media yang menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Media Audio Visual terbagi dalam dua macam yaitu :

- a. Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset
- b. Audio visual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsur suaranya berasal dari tape recorder.

2.3.2 Kelebihan dan Kelemahan Media Audio-Visual

Setiap jenis media yang digunakan selalu memiliki kekurangan dan kelemahannya masing-masing, begitu juga dengan media audio visual yang memiliki kelebihan dan kelemahannya didalam proses pembelajaran. Arsyad (2011: 49-50) mengungkapkan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam proses pembelajaran diantaranya :

a. Kelebihan media audio-visual :

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogen maupun perorangan.
- 7) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu dua menit.

b. Kelemahan media audio visual :

- 1) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.

- 2) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- 3) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Berdasarkan uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa terdapat lebih banyak kelebihan dari media audiovisual daripada kelemahannya. Kelebihan dan kelemahan media audio visual yang berupa film dan video tersebut bukan merupakan kendala didalam suatu proses pembelajaran.

2.4 Sejarah Sony Vegas

Menurut Febri Aditya dalam situsnya (<http://febriaditya65.blogspot.com/>) Sony Vegas Pro adalah paket software editing video untuk non-linear editing (NLE) awalnya diterbitkan oleh **Sonic Foundry**, sekarang dimiliki dan dijalankan oleh **Sony Creative Software**. Awalnya dikembangkan sebagai editor audio, akhirnya berkembang menjadi sebuah NLE untuk video dan audio dari versi 2.0 hingga sekarang. Sony Vegas Pro adalah sebuah software khusus untuk video dan audio editing. Program ini memberikan dimensi baru untuk produksi film rumahan, software yang memiliki banyak fitur ini membuat dapat membuat video berkualitas secara professional, mulai dari transisi, Title dan video effect yang khusus, fasilitas video effect yang mendukung green screen membuat semakin mudah penggunaanya.

Sony vegas memiliki kelebihan yang banyak, dapat mengedit video sekaligus audit dalam satu software, Dengan Sony Vegas Movie Studio dapat menggambar dengan tool yang bermanfaat seperti zoom, rotation dan kemampuan

untuk melihat foto dalam format widescreen yang memungkinkan film untuk bergerak meskipun berupa gambar, memungkinkan format film dalam kecepatan tinggi.

Disamping kemampuan untuk membuat soundtracks Anda sendiri untuk sebuah video, sony vegas juga memiliki lebih dari 40 template yang dapat anda gunakan disesuaikan dengan kebutuhan. Intinya adalah, dengan satu software saja, anda dapat mengedit video, memberi effec sekaligus dapat mengedit audio.

2.4.1 Kelebihan dan Kekurangan Sony Vegas Pro 11

Menurut Febri Aditya dalam situsnya (<http://febriaditya65.blogspot.com/>)

kelebihan dan kekurangan Sony Vegas adalah sebagai berikut :

a. Kelebihan

1. User friendly (cocok untuk pemula) Pengguna software ini tidak perlu pendekatan yang rumit untuk mengoperasikan software ini, kemudahan dalam penggunaan software ini menguntungkan para pemula dikarenakan pengoperasiannya sangat mudah.
2. Tidak Membutuhkan Speksifikasi Tinggi, yaitu :
 - a) Windows[®] 7, 8, or 8.1 operating system (64-bit)
 - b) 2 GHz processor (multicore or multiprocessor CPU recommended for HD or stereoscopic 3D; 8 cores recommended for 4K)
 - c) 1 GB drive space for program installation
 - d) SSD or high-speed multi-disk RAID for 4K media
 - e) 4 GB RAM (8 GB recommended; 16 GB recommended for 4K)
 - f) OHCI-compatible IEEE-1394DV card (for DV and HDV capture and print-to-tape)

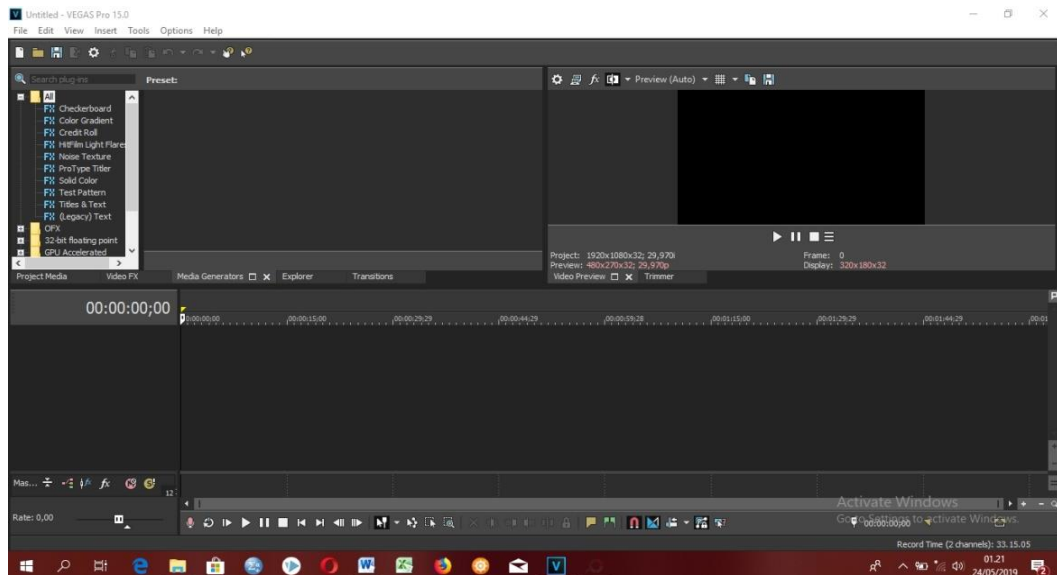
- g) USB 2.0 connection (for importing from AVCHD, XDCAM EX, NXCAM, or DVD camcorders)
- h) Windows-compatible sound card
- i) DVD-ROM drive (for installation from a DVD only)
- j) Supported CD-recordable drive (for CD burning only)

3. Memiliki Banyak Jenis Render Template Sony vegas memiliki banyak pilihan render template seperti internet 480p, internet 720p dll, sehingga video yang dihasilkan dapat disesuaikan menurut kebutuhan. render adalah mengekspor video hasil editan dari vegas pro menjadi video biasa dengan format yang disesuaikan(diinginkan).
4. Memiliki fitur drag and drop, fitur drag and drop sendiri dapat mempercepat proses kinerja dalam mengedit video, maksud dari fitur ini adalah pengguna dapat mngambil (drag) video/foto/music dari explorer windows lalu membawanya ke aplikasi sony vegas (drop).

b. Kekurangan

1. Tampilan review video kecil dalam proses editing, pengguna disugukan dengan tampilan monitor review yang kecil.
2. Memerlukan Aplikasi Apple Quick time 7 Aplikasi Apple Quick time ini berfungsi agar dapat memasukkan video dengan format tertentu ke vegas pro untuk diedit. (<http://plusminus-id.blogspot.com/2016/10/kelebihan-dan-kekurangan-vegas-pro.html?m=1>, diakses tanggal 1 agustus 2019)

2.4.2 Lingkungan Kerja Sony Vegas Pro 11



Gambar 1.1 Tampilan antar muka awal



Gambar 1.2 Bagian – bagian awal

- 1) Source : Merupakan tempat dari data-data yang akan di gunakan untuk mengisi timeline

- 2) Halaman Kerja : sedangkan laman kerja tempat hasil kerja yang telah diedit pada timeline tadi. (editnya di timeline hasilnya di laman kerja)
- 3) Timeline : Tempat tempat kerja sebuah video yang sedang diedit (proses editing)

2.5 Materi Masalah Dalam Sistem Ekonomi

2.5.1 Masalah Ekonomi

1. Masalah Pokok Ekonomi Aliran Klasik

Pokok masalah ekonomi aliran klasik ada tiga, yaitu: produksi, konsumsi dan distribusi.

1. Produksi, menyangkut masalah usaha atau kegiatan mencipta atau menambah kegunaan suatu benda.
2. Konsumsi, menyangkut kegiatan menghabiskan atau mengurangi kegunaan suatu benda.
3. Distribusi, menyangkut kegiatan menyalurkan barang dari produsen kepada konsumen.

2. Masalah Pokok Ekonomi Aliran Modern

Pada masa era ekonomi modern, Paul A. Samuelson, seorang ahli ekonomi dari Amerika Serikat mengemukakan tiga permasalahan pokok yang dihadapi dalam perekonomian, yaitu berkaitan dengan pertanyaan Apa (*What*), Bagaimana (*How*), dan Untuk siapa barang diproduksi (*for Whom*).

Tiga masalah pokok ekonomi modern:

1. What (Apa & Berapa)?

Pertanyaan apa dan berapa mewakili pertanyaan-pertanyaan yang dibutuhkan dalam memenuhi kebutuhan seperti komoditas apa yang harus diproduksi dan berapa banyak

komoditas tersebut diproduksi. Masalah pokoknya adalah jenis dan jumlah produk yang harus dihasilkan.

2. How (Bagaimana)?

Bagaimana komoditas tersebut diproduksi menjadi masalah berikutnya yang harus dipertimbangkan. Dalam hal ini, harus dipertimbangkan pelaku, faktor-faktor produksi, dan teknik apa yang digunakan.

3. For whom (Untuk siapa)?

Pertanyaan selanjutnya yang menjadi pertimbangan adalah untuk siapa suatu produk dihasilkan. Dalam hal ini, masalah pendistribusian menjadi aspek penting yang harus ditata sedemikian rupa agar produk yang dihasilkan benar-benar tersalurkan dengan tepat dan dapat memenuhi kebutuhan target. Permasalahan untuk siapa tidak hanya mengenai siapa yang akan menikmati produk yang dihasilkan tetapi juga mencakup siapa-siapa saja yang akan memperoleh manfaat dengan adanya produksi tersebut termasuk pelaku produksi.

2.5.2 Sistem Ekonomi

Yang dimaksud sistem ekonomi adalah suatu cara untuk mengatur dan mengorganisasi segala aktivitas ekonomi dalam masyarakat baik yang dilakukan oleh pemerintah atau swasta berdasarkan prinsip tertentu dalam rangka mencapai kemakmuran atau kesejahteraan.

1. Sistem pemerintahan yang dianut suatu negara.
2. Kepemilikan negara terhadap faktor-faktor produksi.
3. Sumber daya yang ada dalam suatu negara, baik sumber daya manusia maupun sumber daya alam yang dimiliki.

2. Sistem Ekonomi Tradisional

Sistem ekonomi tradisional adalah suatu sistem ekonomi di mana organisasi kehidupan ekonomi dijalankan menurut kebiasaan, tradisi masyarakat secara turun-temurun dengan mengandalkan faktor produksi apa adanya.

Ciri-ciri sistem ekonomi tradisional:

- a. Belum adanya pembagian kerja yang jelas.
- b. Ketergantungan pada sektor pertanian/agraris.
- c. Ikatan tradisi bersifat kekeluargaan sehingga kurang dinamis.
- d. Teknologi produksi sederhana.

Kebaikan sistem ekonomi tradisional:

- a. Menimbulkan rasa kekeluargaan dan kegotongroyongan masing-masing individu dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.
- b. Pertukaran secara barter dilandasi rasa kejujuran daripada mencari keuntungan.

Keburukan sistem ekonomi tradisional:

- a. Pola pikir masyarakat secara umum yang masih statis.
- b. Hasil produksi terbatas sebab hanya menggantungkan faktor produksi alam dan tenaga kerja secara apa adanya.

3. Sistem Ekonomi Terpusat/Komando/Pemerintah

Sistem ekonomi terpusat adalah sistem ekonomi di mana pemerintah memegang peranan paling penting atau dominan dalam pengaturan kegiatan ekonomi. Dominasi dilakukan melalui pembatasan-pembatasan terhadap kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh anggota masyarakat. Negara yang menganut sistem ini antara lain : Rusia, RRC, dan negara-negara Eropa Timur (bekas negara Uni Soviet).

Ciri-ciri sistem ekonomi terpusat:

- a. Kegiatan perekonomian dari produksi, distribusi, dan konsumsi serta harga ditetapkan pemerintah dengan peraturan negara.
- b. Hak milik perorangan atau swasta tidak diakui, sehingga kebebasan individu dalam berusaha tidak ada.
- c. Alat-alat produksi dikuasai oleh negara.

Kebaikan sistem ekonomi terpusat:

- a. Pemerintah lebih mudah dalam mengadakan pengawasan dan pengendalian.
- b. Pemerintah bertanggung jawab sepenuhnya terhadap seluruh kegiatan ekonomi.
- c. Kemakmuran masyarakat merata.
- d. Perencanaan pembangunan lebih cepat direalisasikan.

Keburukan sistem ekonomi terpusat:

- a. Adanya pemasungan daya kreasi masyarakat sehingga hampir semua inisiatif, inovasi diprakarsai oleh pemerintah.
- b. Adanya pasar gelap yang diakibatkan adanya pembatasan yang terlalu ketat oleh pemerintah.
- c. Anggota masyarakat tidak dijamin untuk memilih dan menentukan jenis pekerjaan serta memilih barang konsumsi yang dikehendaki.
- d. Pemerintah bersifat paternalistis, artinya apa yang telah diatur/ditetapkan oleh pemerintah adalah benar dan harus dipatuhi.

4. Sistem Ekonomi Liberal/Bebas/Pasar

Sistem ekonomi liberal adalah suatu sistem ekonomi yang menghendaki kebebasan yang seluas-luasnya bagi setiap individu untuk melakukan tindakan ekonomi tanpa campur tangan dari pemerintah. Suatu kondisi di mana pemerintah benar-benar lepas tangan dalam pengambilan keputusan ekonomi dalam istilah

ekonomi disebut *laissez-faire*.

Negara-negara yang menganut sistem ekonomi liberal adalah Amerika Serikat, Inggris, Perancis, Belgia, Irlandia, Swiss, Kanada, dan Indonesia yang pernah menganut sistem ekonomi liberal pada tahun 1950-an.

Ciri-ciri sistem ekonomi liberal:

- a. Diakuinya kebebasan pihak swasta/masyarakat untuk melakukan tindakan ekonomi.
- b. Diakuinya kebebasan memiliki barang modal (barang kapital).
- c. Dalam melakukan tindakan ekonomi dilandasi semangat untuk mencari keuntungan sendiri.

Kebaikan sistem ekonomi liberal:

- a. Adanya persaingan sehingga mendorong kemajuan usaha.
- b. Campur tangan pemerintah dalam bidang ekonomi kecil sehingga mendorong kesempatan lebih luas bagi pihak swasta.
- c. Produksi didasarkan pada permintaan pasar atau kebutuhan masyarakat.
- d. Pengakuan hak milik oleh negara mendorong semangat usaha masyarakat.

Keburukan sistem ekonomi liberal:

- a. Adanya praktik persaingan tidak sehat, yaitu penindasan pihak yang lemah.
- b. Persaingan tidak sehat dapat menimbulkan monopoli yang merugikan masyarakat.
- c. Timbulnya praktik yang tidak jujur yang didasari mengejar keuntungan yang sebesar-besarnya, sehingga kepentingan umum dikesampingkan

5. Sistem Ekonomi Campuran

Sistem ekonomi campuran yaitu suatu sistem ekonomi di mana di satu sisi pemerintah memberikan kebebasan kepada masyarakat untuk berusaha dalam melakukan kegiatan ekonomi, tetapi disisi lain pemerintah ikut campur tangan dalam perekonomian yang bertujuan menghindari penguasaan secara penuh dari segolongan masyarakat terhadap sumber daya ekonomi.

Ciri-ciri sistem ekonomi campuran:

- a. Adanya pembatasan pihak swasta oleh negara pada bidang-bidang yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara.
- b. Mekanisme kegiatan ekonomi yang terjadi di pasar adalah campur tangan pemerintah dengan berbagai kebijakan ekonomi.
- c. Hak milik perorangan diakui tetapi penggunaannya tidak boleh merugikan kepentingan umum.

Kebaikan sistem ekonomi campuran:

- a. Sektor ekonomi yang dikuasai oleh pemerintah lebih bertujuan untuk kepentingan masyarakat.
- b. Hak individu/swasta diakui dengan jelas.
- c. Harga lebih mudah untuk dikendalikan.

Keburukan sistem ekonomi campuran:

- a. Peranan pemerintah lebih berat dibandingkan dengan swasta.
- b. Timbulnya KKN (korupsi, kolusi, dan nepotisme) dalam pemerintah karena banyak sektor-sektor produksi yang lebih menguntungkan pihak pemerintah sedangkan sedikit sekali pengawasannya

6. Sistem Ekonomi Pancasila

Sistem ekonomi yang dianut negara Indonesia adalah sistem ekonomi Pancasila. Sistem ekonomi Pancasila adalah salah satu tata ekonomi yang dijiwai oleh ideologi Pancasila, yang di dalamnya terkandung makna demokrasi ekonomi yaitu kegiatan ekonomi yang dilakukan berdasarkan usaha bersama berasaskan kekeluargaan dan kegotongroyongan dari, oleh, dan untuk rakyat di bawah pimpinan dan pengawasan pemerintah.

Berikut ini ciri-ciri pokok sistem ekonomi Pancasila sesuai Pasal 33 Setelah Amandemen 2002:

- a. Perekonomian disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas asas kekeluargaan.
- b. Cabang-cabang produksi yang penting bagi negara dan yang menguasai hajat hidup orang banyak dikuasai oleh negara.
- c. Bumi dan air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan dipergunakan untuk sebesar-besar kemakmuran rakyat.
- d. Perekonomian nasional diselenggarakan berdasar atas demokrasi ekonomi dengan prinsip kebersamaan, efisiensi berkeadilan, berkelanjutan, berwawasan lingkungan, kemandirian, serta dengan menjaga keseimbangan kemajuan dan kesatuan ekonomi nasional.
- c. Ketentuan lebih lanjut mengenai pelaksanaan pasal ini diatur dalam undang-undang.

Kebaikan sistem ekonomi Pancasila:

- a. Perekonomian Indonesia disusun sebagai usaha bersama berdasarkan atas azas kekeluargaan.
- b. Hak individu diakui dengan jelas.
- c. Cabang cabang produksi yang penting bagi negara dan menguasai hajat hidup orang dikuasai oleh negara
- d. Bumi, air dan kekayaan alam yang terkandung di dalamnya dikuasai oleh negara dan digunakan untuk sebesar-besar kemakmuran rakyat.
- e. Warga negara memiliki kebebasan dalam memilih pekerjaan yang

dikehendaki serta mempunyai hak akan pekerjaan dan penghidupan yang layak

Kelemahan sistem ekonomi Pancasila:

- a. Sistem “*Free Fight Liberalism*” yang menumbuhkan eksploitasi manusia dan bangsa lain.
- b. Sistem “*Etatisme*” , negara sangat dominan serta mematikan potensi dan daya kreasi unit- unit ekonomi diluar sektor negara.
- c. Pemusatan ekonomi pada suatu kelompok dalam bentuk monopoli yang merugikan masyarakat.

2.6 Hasil Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhibuddin Fadhli Dosen Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yang menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Pemrosesan media pembelajaran berbasis video menggunakan software *Sony Vegas Pro*, diperoleh produk akhir berupa video pembelajaran.. Hasil *post test* menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ($71,3 > 62,5$). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

2. Penelitian ini dilakukan oleh dengan judul Penggunaan *Sony Vegas Pro 13* untuk Pembuatan Video Iklan Sebagai Tambahan Media Promosi di PT Al Kamil Global Malang. Hasil penelitian pada siklus 1 yaitu kuesioner kepada ahli

komputer belum dikatakan baik dengan perbaikan pada item 3 dan 5 yang kemudian dilanjut pada siklus 2. Pada siklus 2 dikatakan bahwa Video iklan baik dan telah siap lanjut ke siklus selanjutnya. Pada siklus 3 Video iklan yang telah siap dipublikasikan. Setelah Video iklan dipublikasikan peneliti menyebarkan kuesioner pada 5 responden dengan skala pengukuran EPIC Rate. Hasil pengukuran Video iklan dikatakan efektif dengan nilai efektivitas pengukuran EPIC Rate pada rentan nilai 4,125, dan mampu menambah jumlah jamaah dari 35 (bulan April) ke 41 orang jamaah (Juni).

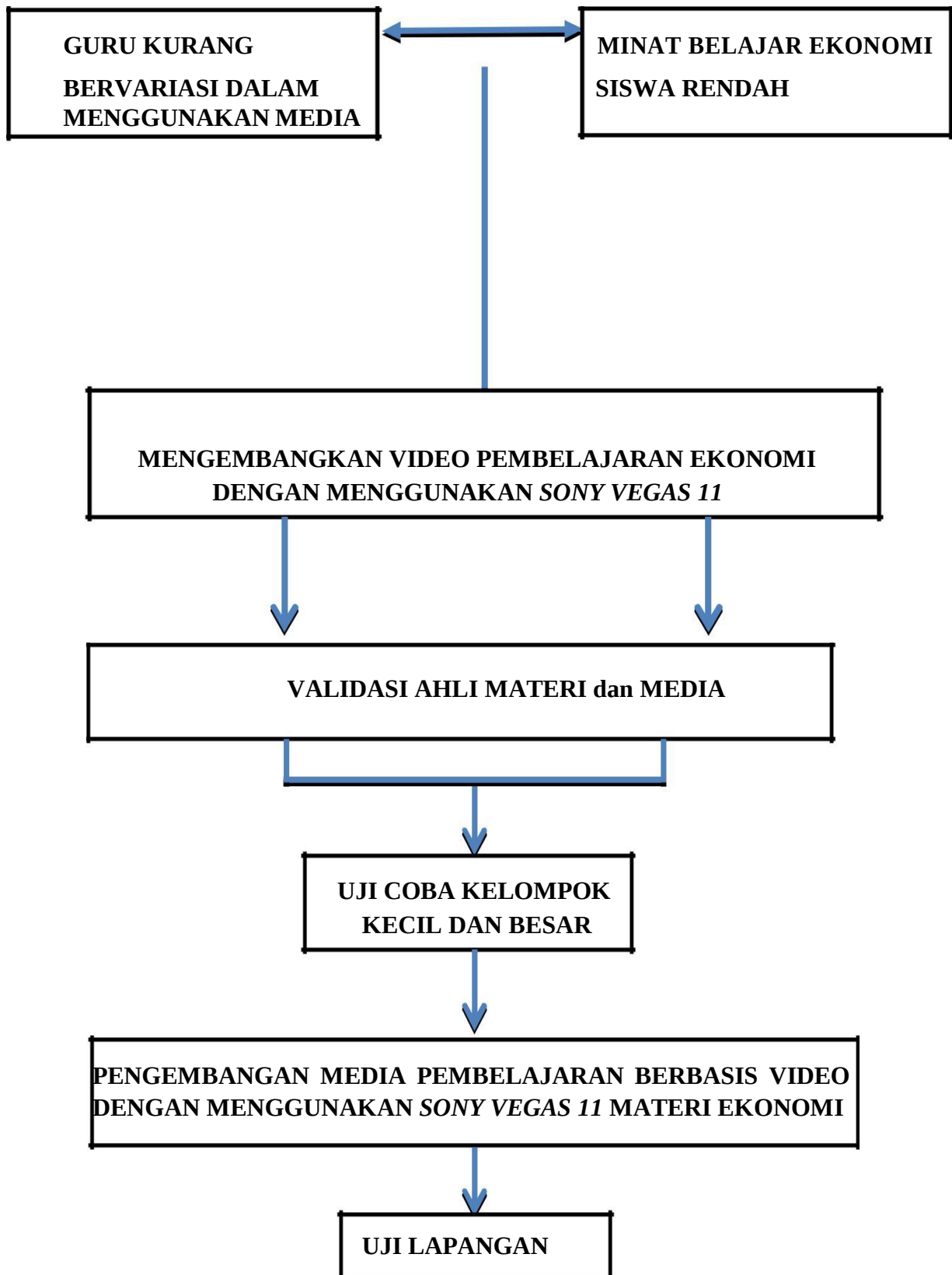
2.7 Kerangka Berfikir

Kegiatan serta proses belajar mengajar siswa di sekolah tentunya membutuhkan suatu model pembelajaran yang baik agar dalam pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar. Banyak jenis pendekatan, model, serta metode yang dapat digunakan agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Pola pembelajaran yang *Teacher Centered Approaches (Berpusat pada Guru)* saat ini dianggap sudah tidak efektif sehingga digantikan dengan pola *Student Centered Approaches (Berpusat pada Siswa)*. Pola ini dianggap lebih efektif karena mengedepankan keaktifan serta besarnya peran siswa dalam proses pembelajaran dimana guru diposisikan sebagai seorang fasilitator. Pada saat ini paradigma pendidikan modern bukanlah tugas guru hanya mentransfer ilmu yang dimilikinya saja, namun guru harus dapat mengembangkan 3 ranah perkembangan peserta didik itu sendiri, baik dari domain afektif, kognitif, serta psikomotoriknya. Selain model pembelajaran yang baik, guru juga membutuhkan media yang dapat memudahkan penyampaian informasi kepada peserta didiknya. Media

pembelajaran saat ini tidak hanya terbatas pada peralatan tradisional saja seperti papan tulis, buku, serta alat pratikum, namun telah berkembang menjadi alat yang lebih konvensional dan modern meliputi Infokus/OHP, Komputer, Film dll. yang lebih mudah untuk digunakan dan dapat menghasilkan output yang maksimal.

Komputer saat ini merupakan salah alat yang banyak digunakan baik para pendidik maupun praktisi pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan fleksibel. Dengan penggunaan komputer, materi pelajaran yang ingin disampaikan tidak hanya terbatas dalam bentuk tulisan saja, tapi dapat juga disisipi oleh gambar, audio, serta film yang diharapkan mampu mempermudah siswa dalam mencerna serta memproses informasi yang diterima. Namun, saat ini banyak ditemui guru yang secara kemampuan kognitifnya menguasai materi, namun rendah kemampuan dasarnya untuk menggunakan media dalam proses pembelajaran. Perlu adanya alat bantu yaitu sebuah video pembelajaran sehingga mudah untuk digunakan serta memiliki efisiensi yang tinggi untuk memudahkan kehadiran materi-materi pembelajaran dalam beberapa bentuk diatas.

Video pembelajaran haruslah mampu menyajikan satu paket produk materi belajar yang didalamnya terkandung teks, gambar, suara, maupun film sehingga dapat dengan mudah menarik perhatian siswa dalam membuat materi tersebut mudah dimengerti. Salah satu software yang dapat digunakan untuk mengedit video adalah *Sony Vegas Pro 11*



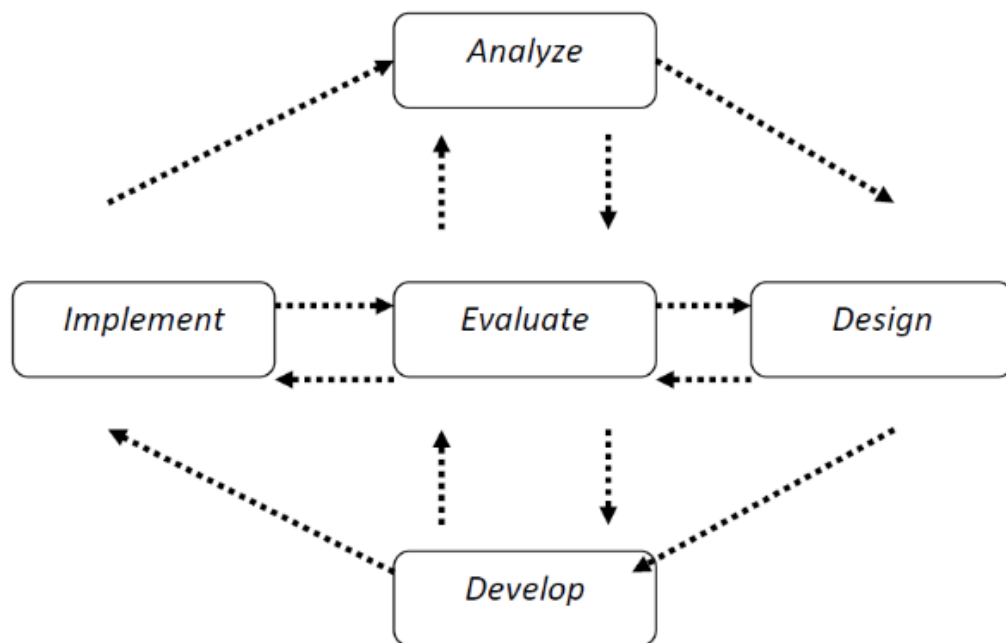
Bagan 2.7 Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau biasa dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk. Produk yang akan dikembangkan biasa disesuaikan dengan tujuan penelitian peneliti. Dalam penelitian ini produk yang dibuat adalah berupa media pembelajaran yang akan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah. Menurut Sukmadinata (2015:164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Sementara itu Sugiyono (2015 : 407) berpendapat bahwa metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan *ADDIE* sebagai model pengembangannya. Model *ADDIE* dipilih karena sederhana dan mudah dipahami serta langkah-langkahnya sesuai dengan yang diinginkan oleh peneliti. Model *ADDIE* terdiri atas *Analysis* (identifikasi Masalah dan Kebutuhan), *Design* (desain produk), *Development* (pengembangan produk), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi atau umpan balik). Langkah-langkah model pengembangan *ADDIE* disajikan pada gambar berikut:



Sumber Tegeh (2014:42)

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE

3.2 Prosedur Pengembangan

Adapun prosedur pengembangan sebagai berikut, analisis yaitu kegiatan untuk menentukan masalah dan tindakan yang akan diambil serta menentukan kompetensi yang akan dicapai. Desain yaitu kegiatan untuk menentukan kompetensi khusus dan metode serta model yang akan digunakan dalam mendesain media video pembelajaran. Pengembangan, yaitu langkah-langkah memproduksi video yang telah didesain. Implementasi yaitu kegiatan melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan media video pembelajaran yang telah diproduksi. Terakhir yaitu evaluasi dimana melakukan penilaian tentang proses pembelajaran serta hasil belajar yang didapatkan dari pelaksanaan belajar mengajar menggunakan media yang telah dikembangkan.

Kelima tahapan dalam model pengembangan *ADDIE* tersebut dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan video pembelajaran ekonomi dengan

menggunakan *Sony Vegas Pro 11*. Model *ADDIE* dianggap praktis dan mudah digunakan serta sesuai dengan kebutuhan pengembangan media.

3.2.1 Analisis

1. Analisis Kebutuhan

Menurut Sugiyono (2011: 407) untuk menghasilkan produk tertentu digunakan analisis kebutuhan yang bertujuan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas. Menurut Setyosari (2013:284), melakukan analisis kebutuhan bertujuan untuk menentukan tujuan program atau produk yang akan dikembangkan atau dihasilkan. Kegiatan analisis kebutuhan ini peneliti atau pengembang mengidentifikasi berbagai yang terkait dengan kondisi riil di lapangan, di kelas, di sekolah atau latar lainnya. Pengembang mencatat segala keadaan, misalnya bahan, material, produk yang dipakai belum memadai atau memenuhi kebutuhan untuk belajar. Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa meliputi tingkat perkembangan kognitif dan latar belakang pengetahuan siswa dalam mengoperasikan komputer, pengetahuan awal siswa tentang pembelajaran ekonomi.

2. Analisis Materi

Materi yang akan dituangkan pada peneliti dan pengembangan media ini adalah materi ekonomi kelas X. Berdasarkan hasil observasi bahwasannya materi ini rumit untuk dipahami oleh siswa, terlebih dari itu materi ini pun sangat banyak poin-poin yang harus dipahami. Untuk itu, peneliti mengembangkan media video pembelajaran dengan *Aplikasi Sony Vegas Pro 11* supaya siswa mudah memahami materi tersebut.

3. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum terdiri dari analisis standar kompetensi (SK), kompetensi dasar (KD), materi, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Analisis kompetensi dilakukan dengan menganalisis silabus pembelajaran Ekonomi kelas X SMA. Analisis kompetensi yang dituju dalam penelitian ini adalah pembelajaran ekonomi dengan materi Masalah Ekonomi Dalam Sistem Ekonomi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran yang akan diajarkan.

3.2.2 Desain

Adapun tahap desain produk media pembelajaran ekonomi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan seperti materi, konten, teks, gambar, video, audio dan komponen pendukung lainnya untuk proses pengembangan produk untuk membuat media yang menarik.
- b. Melakukan instalasi aplikasi *Sony Vegas Pro 11* di komputer.
- c. Melakukan editing dan desain video pada aplikasi *Sony Vegas Pro 11* dan
- d. Memburning video ke CD-ROM atau media penyimpanan lainnya.

3.2.3 Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan *Software* yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *Sony Vegas Pro 11*, produk yang akan dihasilkan berupa video

pembelajaran ekonomi yang berisikan materi ekonomi dan latihan. Setelah produk jadi, maka produk tersebut divalidasi oleh tim ahli, yaitu ahli media dan ahli materi guna mendapatkan saran dan perbaikan terhadap produk. Kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukan dari tim ahli sampai produk dinyatakan baik dan layak untuk diujicobakan.

3.2.4 Implementasi

Tahap Implementasi merupakan suatu tindak lanjut dari tahap pengembangan, artinya produk yang telah dikembangkan bisa digunakan untuk pembelajaran karena telah diuji baik dari segi materi maupun segi medianya. Pada tahap implementasi ini peneliti melakukan penerapan produk dengan cara mengujicobakan media yang dibuat tersebut di sekolah yang akan diteliti, tujuannya adalah untuk melihat keefektifan media yang dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan ini nantinya akan digunakan kepada siswa yang jadi sasaran dalam pengembangan produk ini.

3.2.5 Evaluasi

Pada tahap Evaluasi peneliti akan menghitung dan melihat ketercapaian tujuan pengembangan produk yang dikembangkan dan mencari informasi apa saja yang dapat membuat peserta mencapai hasil dengan baik. Evaluasi ini diperlukan untuk perbaikan produk pengembangan media pembelajaran. Tim ahli yang meliputi ahli media dan ahli materi akan mengevaluasi desain produk media pembelajaran yang telah dikembangkan, kemudian diperoleh saran dan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

3.3 Subjek Uji Coba

Subjek Ujicoba (*responden*) yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 10 Kota Jambi. Banyaknya siswa dalam penelitian ini yaitu 6 siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 24 siswa untuk kelompok besar. Jumlah keseluruhan subjek uji coba adalah 30 siswa. Kepada siswa sebagai responden diberikan media pembelajaran yang telah dibuat, kemudian responden/siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang media pembelajaran tersebut. Menurut Arikunto (2010 : 254) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden.

3.4 Jenis Data

Dalam penelitian pengembangan ini, jenis data yang diambil yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari tim validasi yaitu tim ahli materi dan tim ahli media berupa isian angket berupa saran dalam perbaikan media pembelajaran ekonomi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari siswa mengenai penilaian terhadap video pembelajaran ekonomi dengan menggunakan *Sony Vegas Pro 11*.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Mempersiapkan pengembangan video pembelajaran.
 - b. Menentukan tim ahli sebagai validator.
 - c. Menentukan siswa sebagai subjek uji coba.
 - d. Menyiapkan surat izin penelitian.

2. Tahap pelaksanaan

- a. Peneliti menunjukkan video pembelajaran yang telah dibuat kepada tim ahli (*validator*) untuk menilai kelayakan media tersebut.
- b. Memberikan angket penilaian terhadap video pembelajaran yang dibuat kepada tim ahli (*validator*).
- c. Setelah video pembelajaran dinyatakan layak digunakan, video pembelajaran diuji cobakan kepada siswa sebagai responden. Dilakukan dengan pemberian angket kepada responden dengan tujuan menggali informasi lebih dalam mengenai media pembelajaran yang telah dibuat.

3. Tahap akhir

- a. Menganalisis hasil angket penilaian *validator*.
- b. Menganalisis data hasil angket dari responden.

3.5 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang digunakan sebagai pengumpul data dalam suatu penelitian. Dalam suatu penelitian, kita dapat menggunakan instrumen yang sudah tersedia dan dapat pula menggunakan instrumen yang dibuat sendiri. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah angket. Angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2012:199). Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Angket Validasi Ahli Materi

Angket ini diberikan kepada ahli materi. Angket ini bertujuan untuk menilai materi yang dimuat dalam media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan ujicoba. Data penilaian ahli materi akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi media pembelajaran sehingga diperoleh media yang layak digunakan untuk pembelajaran ekonomi.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Sony Vegas Pro 11 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 10 Kota Jambi	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Materi yang disajikan sesuai dengan silabus dan kurikulum K13
		2. Materi yang disajikan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
	Keakuratan Materi	3. Runtutan Materi yang disajikan sudah baik
		4. Keakuratan penyajian materi yang digunakan
		5. Cakupan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik
	Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	6. Kesesuaian materi dengan perkembangan zaman
		7. Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk mencari informasi
	Komunikatif	8. Materi yang disajikan menarik peserta didik dalam belajara
		9. Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik
		10. Cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik

(Sumber: Penulis memodifikasi dari Referensi, Yuliana, 2016:61)

2. Angket Validasi Ahli Media

Angket ini diberikan kepada ahli media. Angket ini bertujuan untuk menilai video yang dikembangkan sebelum dilakukan ujicoba. Data penilaian ahli media akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi video pembelajaran sehingga diperoleh media yang layak digunakan untuk pembelajaran ekonomi.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

Variabel	Indikator	Deskriptor
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Sony Vegas Pro 11 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 10 Kota Jambi	Jelas dan Rapi	1. Media yang digunakan rapi dalam susunan serta penataannya
	Menarik dan Interaktif	2. Peyajian Media sangat interaktif
		3. Media dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran.
	Cocok dan Tepat sasaran	4. Kesesuaian media dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik
	Relevan dengan topik yang di ajarkan	5. Media yang digunakan relevan dengan topik yang di ajarkan
	Sesuai dengan tujuan pembeajaran	6. Keseuaian media terhadap tujuan yang di harapkan
	Praktis, luwes, dan tidak terikat ruang dan waktu	7. Media praktis dan luwes saat digunakan dalam pembelajaran.
		8. Media dapat digunakan secara berulang ulang
	Berkualitas baik	9. Media memiliki kualitas baik
	Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	10. Mudah dibawa dan digunakan

(Sumber:Asyar,2012)

3. Angket Respon Siswa

Angket ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini diisi siswa pada akhir kegiatan uji coba.

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Variabel	Indikator	Kriteria	Item
(1)	(2)	(3)	(4)
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Menggunakan Sony Vegas Pro 11 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA N 10 Kota Jambi	Tampilan	Kombinasi animasi/gambar dan warna didalam media pembelajaran ini sudah sesuai	1
		Ukuran teks dan jenis huruf didalam media pembelajaran dapat terbaca dengan baik	2
	Video	Media pembelajaran video ini mempermudah dalam memahami konsep pelajaran ekonomi materi kerja sama internasional	3
		Media pembelajaran video ini memiliki daya tarik	4
	Isi Materi	Isi materi di dalam media pembelajaran mudah dimengerti	5
		Animasi/gambar dalam media pembelajaran sesuai dengan kejelasan topik materi kerja sama ekonomi internasional	6
	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini sederhana	7
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini mudah dimengerti	8
	Kebermanfaatan	Media pembelajaran video ini memotivasi siswa untuk belajar ekonomi	9
		Media pembelajaran video ini dapat digunakan untuk belajar secara mandiri	10

Sumber : Penulis memodifikasi dari referensi, Kurniadi (2018:83)

3.6 Teknik Analisis Data

Data yang didapat pada penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif merupakan data yang berupa pernyataan ataupun kata - kata masukan dari tim ahli, sedangkan data kuantitatif merupakan data yang berupa angka-angka yang diperoleh melalui skor angket yang telah diisi oleh tim ahli dan siswa. Data yang didapat dari angket yang telah disebarakan kemudian dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan *Skala Likert*.

Menurut Sugiyono (2015: 134) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, seperti: sangat setuju, setuju, ragu ragu, tidak setuju, sangat tidak setuju. Instrumen dalam skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ataupun pilihan ganda.

3.6.1 Analisis Deskriptif Kualitatif

1. Angket validasi ahli materi

Data hasil penilaian terhadap kelayakan produk pengembangan media dianalisis secara deskriptif. Penentuan kelayakan produk, dinilai dari tim validasi. Materi pada media di revisi sehingga sampai dikatakan layak di uji coba.

2. Angket validasi ahli media

Data yang diperoleh dari hasil validasi media kemudian dianalisis. Data yang diperoleh berupa tanggapan, saran atau masukan yang diperoleh dari ahli media digunakan untuk perbaikan produk.

3.6.2 Analisis Deskriptif Kuantitatif

Data yang diperoleh dari penilaian validasi dan uji coba menggunakan angket dengan skala Likert yang telah selesai ditabulasi, selanjutnya dianalisis dengan menghitung persentase skor dari setiap jawaban item pertanyaan yang diberikan oleh responden menggunakan rumus Tegeh (2014:82) sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan :

SMI = Skor Maksimal Ideal

$\sum x$ = Jumlah Skor

Dengan interpretasi skor untuk angket tim ahli sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor Untuk Angket Ahli Materi dan Media

No	Persentase (%)	Kriteria
1.	0-25	Sangat tidak baik
2.	26-50	Tidak baik
3.	51-75	Baik
4.	76-100	Sangat baik

Sedangkan interpretasi skor untuk angket siswa adalah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Skor Untuk Angket Respon Siswa

No	Persentase (%)	Kriteria
1.	0-20	Sangat tidak baik
2.	21-40	Tidak baik
3.	41-60	Cukup Baik
4	61-80	Baik
5.	81-100	Sangat baik

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Pengembangan

Dalam media pembelajaran ini terdapat beberapa tahapan Prosedur yang digunakan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh *Lee dan Owens* (2004:93) bahwa, model ini terdiri atas lima fase atau tahapan utama, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

4.1.1 Tahap Analisis (*Analyze*)

Beberapa tahapan analisis yang dilakukan, yaitu: Analisis Kebutuhan Siswa, Analisis Sumberdaya, Analisis Kurikulum, yang akan dijabarkan sebagai berikut:

a) Analisis Kebutuhan Siswa

Berdasarkan data hasil observasi peneliti menyimpulkan bahwa masih kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas dimana ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan guru dan kurang nya minat siswa dalam proses belajar mengajar, terlalu sering menggunakan lks tanpa ada nya menggunakan media pembelajaran yang bervariasi membuat siswa tidak fokus dan mengerjakan hal yang tidak penting saat proses belajar mengajar seperti berbicara dengan teman sebangku. Supaya proses pembelajaran tidak monoton sebaiknya ketika proses belajar mengajar

menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif seperti *Video Pembelajaran*.

Tabel 4.1 Data Angket

Butir Angket	Keterangan	Pilihan Jawaban				Jumlah (%)
		Selalu (%)	Sering (%)	Kadang-Kadang (%)	Tidak pernah (%)	
1	Ketertarikan akan penjelasan guru dengan menggunakan media buku cetak dan LKS	13,3	20	40	26,6	100
2	Pemahaman akan materi yang Disampaikan menggunakan media buku cetak dan LKS	53,3	40	6,6	0	100
3	Minat siswa akan penjelasan guru dengan menggunakan media buku dan LKS	46,6	20	33,3	0	100
4	Penggunaan media buku cetak dan LKS	33,3	20	46,6	0	100
5	Kefokusan saat guru menjelaskan LKS	26,6	26,6	46,6	0	100

Berdasarkan angket kebutuhan yang disebar ke 15 siswa dikelas X IPS 3, semua siswa (100%) mengatakan bahwa apabila belajar dengan menggunakan media pembelajaran, maka pembelajaran akan menarik (tidak membosankan). Hal ini dikarenakan siswa menginginkan variasi dalam media (tidak monoton) sehingga mereka merasa media pembelajaran perlu digunakan ketika proses belajar mengajar dikelas.

Tabel 4.2 Hasil Angket Kebutuhan

No	Pertanyaan	Responden Menjawab	
		Ya	Tidak
1	Apakah penggunaan media pembelajaran menarik	100%	0%
2	Perluakah menggunakan media pembelajaran	100%	0%
3	Setujukah jika diadakan pembelajaran menggunakan media	100%	0%

Hal tersebut menunjukkan bahwa ada kecenderungan siswa lebih tertarik dan ingin menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Maka dari itu *Video Pembelajaran* cocok dikembangkan di sekolah ini.

b) Analisis Sumber Daya

Di SMA Negeri 10 Kota Jambi untuk sumber daya sudah sangat terpenuhi karena terdapat sarana dan prasarana yang sangat memadai yang memberi kemudahan bagi guru dalam menggunakan media pembelajaran ini.

c) Analisis Kurikulum

Dari analisis kurikulum, diperoleh bahwa kurikulum yang digunakan di SMA tersebut adalah kurikulum 2013. Dengan kurikulum tersebut

didapatkan bahwa kompetensi inti, kompetensi dasar, serta indikator untuk materi masalah ekonomi dan sistem ekonomi adalah

1. Kompetensi Inti

KI 1 : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), bertanggung jawab, responsif, dan pro-aktif, dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, kawasan regional, dan kawasan internasional.

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

KI 4 : Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara: efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif, dalam ranah konkret dan abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu menggunakan metoda sesuai dengan kaidah keilmuan.

2. Kompetensi dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI
3.2 Menganalisis masalah ekonomi dan cara mengatasinya	Pertemuan I
	3.2.1 Mengidentifikasi permasalahan pokok ekonomi Klasik (produksi, distribusi, dan konsumsi) dan ekonomi modern (apa, bagaimana, untuk siapa) barang diproduksi Memahami Masalah Pokok Ekonomi
	Pertemuan II
	3.2.2 Menjelaskan pengertian sistem ekonomi
	3.2.3 Mengidentifikasi macam-macam sistem ekonomi
	3.2.4 Menjelaskan kekuatan dan kelemahan masing-masing sistem ekonomi
	Pertemuan III
	3.2.5 Memahami karakteristik perekonomian Indonesia menurut UUD 1945 Pasal 33
	3.2.6 Memahami nilai-nilai dasar perekonomian Indonesia menurut UUD 1945 Pasal 33 (kerja sama, kekeluargaan, gotong royong, keadilan)

	3.2.7 Menganalisis informasi dan data-data yang diperoleh tentang masalah ekonomi dan sistem ekonomi untuk mendapatkan kesimpulan dan membuat rencana pemecahan masalahnya
4.3 Melaporkan hasil analisis masalah ekonomi dan cara mengatasinya	4.3.1 Menyajikan hasil analisis tentang masalah ekonomi dalam sistem ekonomi melalui media lisan dan tulisan

4.1.2 Tahap Desain (*Design*)

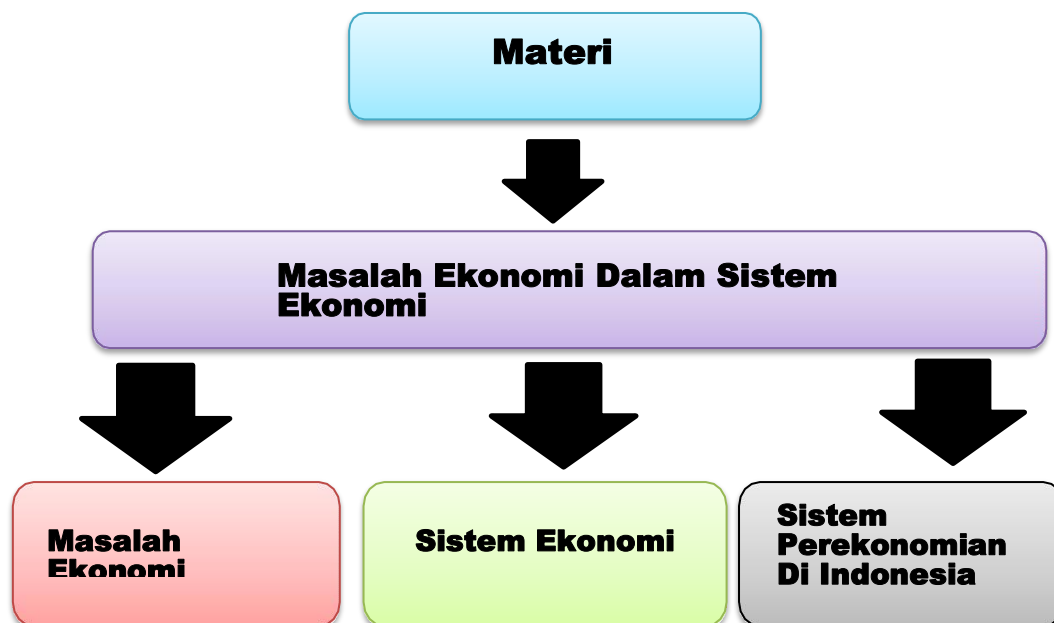
1. Penyusunan Materi

Setelah menentukan materi, maka yang dilakukan adalah menyusun materi yang kemudian dibuat dalam *Microsoft Word*. Ketika kerangka naskah materi sudah jadi, maka file dari *word* tersebut menjadi acuan dalam pembuatan media

2. Perancangan Desain Produk

Pada tahap ini dimulailah kegiatan perancangan tampilan media pembelajaran, pada tahap ini, peneliti mendesain produk berupa multimedia yaitu ada gambar teks dan video. Sebelum membuat media pembelajaran, terlebih dahulu dibuat desain produk media pembelajaran yang telah disesuaikan dengan informasi dan data yang telah terkumpul pada tahap sebelumnya. Pertama membuat *Flowchart* atau diagram alur

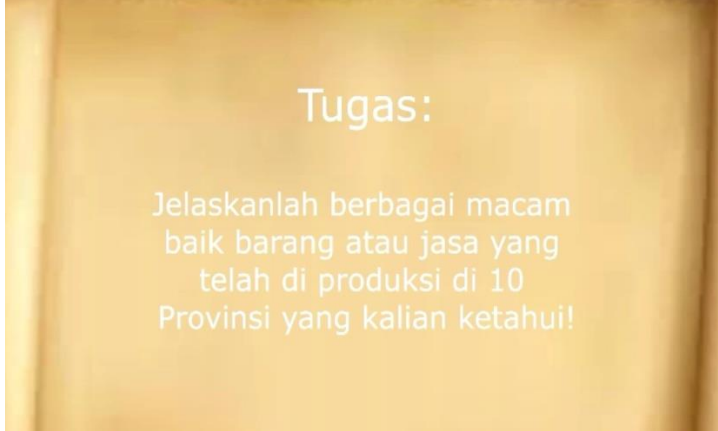
dari media pembelajaran yang digunakan sebagai dasar untuk membuat media tersebut. Setelah *flowchart* telah dibuat, dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard* yang juga berfungsi sebagai acuan atau patokan untuk membuat media pembelajaran. Pada *storyboard* akan terlihat rancangan tampilan media pembelajaran yang dilengkapi dengan teks, gambar, animasi, serta video yang disesuaikan dengan kebutuhan untuk memperjelas materi.



Gambar 4.1 Bagan Desain Flowchat

Tabel 4.3 Storyboard Media Pembelajaran

No	Visual	Keterangan
1		Tampilan Perkenalan Peneliti
3		Tampilan Materi Sistem Ekonomi

2	 Masalah Ekonomi dan Sistem Ekonomi Masalah Ekonomi 1. Masalah Ekonomi Klasik 2. Masalah Ekonomi Modern	Tampilan Materi Masalah Ekonomi
4	 2. Sistem Ekonomi di Indonesia Pasal 33 UUD 1945 Pembangunan ekonomi harus selalu mengarah kepada mantapnya sistem ekonomi nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945	Tampilan Materi Sistem Ekonomi Indonesia
5	 Tugas: Jelaskanlah berbagai macam baik barang atau jasa yang telah di produksi di 10 Provinsi yang kalian ketahui!	Tampilan Lembar tugas

4.1.3 Tahap Pengembangan (*Development*)

Development atau pengembangan dalam model ADDIE berisi kegiatan rancangan produk.

Pada tahap pengembangan produk, prosedur yang dilakukan yaitu:

1. Tahap pertama dilakukan dengan meminta seseorang ahli materi untuk memvalidasi produk media pembelajaran Ekonomi dari sisi materi pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan penilaian kelayakan mengenai materi yang dimuat dalam media yang dikembangkan serta untuk memperoleh komentar dan saran sebagai masukan yang dapat digunakan untuk memperbaiki kelengkapan materi secara menyeluruh. Validasi ahli materi ekonomi dilaksanakan pada tanggal 4 november 2019 oleh Bapak Drs. H. Arpizal, M.Pd.
2. Tahap kedua dilakukan dengan meminta ahli media pembelajaran untuk memvalidasi produk media pembelajaran ekonomi dari sisi media. Validasi ahli media bertujuan untuk mendapatkan penilaian atas kelayakan media serta komentar dan saran yang berkaitan dengan kualitas media yang telah dikembangkan. Validasi ahli media pembelajaran dilaksanakan pada tanggal 20 November 2019 oleh Yanto M.Pd beliau merupakan dosen dari program studi pendidikan bahasa inggris.

Hasil data penilaian produk yang diperoleh selama proses validasi ahli materi, ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang diamati	Deskriptor	TSEV	S-Max	Tingkat Validasi
Kesesuaian materi dengan SK dan KD	1. Materi yang disajikan sesuai dengan silabus dan kurikulum K13	4	5	
	2. Materi yang disajikan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan pembelajaran(RPP)	5	5	
Keakuratan materi	3. Runtutan materi yang disajikan sudah baik	4	5	
	4. Keakuratan penyajian materi yang disajikan	4	5	
	5. Cakupan materi sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik	4	5	
	6. Kesesuaian materi dengan perkembangan zaman	5	5	
	7. Materi yang disajikan mendorong peserta didik untuk mencari informasi	5	5	
	8. Materi yang disajikan menarik peserta didik dalam belajar	4	5	
Kesesuaian pemakaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik Komunikatif	9. Materi yang disajikan menggunakan kalimat yang mudah dipahami oleh peserta didik	4	5	
	10. Cakupan materi dapat tersampaikan dengan baik	4	5	
Jumlah		43	50	86%

Data kuantitatif pada tabel 4.4 Menunjukkan hasil validasi ahli materi dengan persentase 86% dan tingkat validasi sangat valid. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh tidak ada saran perbaikan sehingga dapat digunakan untuk uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Deskriptor	TSEV	S- Max	Tingkat Validasi
Jelas dan rapi	1. Media yang digunakan rapi dalam susunan serta penataannya.	4	5	Sangat Valid
Menarik dan Interaktif	2. Penyajian media sangat interaktif	4	5	
	3. Media dapat menarik minat peserta didik dalam pembelajaran	4	5	
Cocok dan tepat sasaran	4. Kesesuaian media dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik.	4	5	
Relevan dengan topic yang diajarkan	5. Media yang digunakan relevan dengan topik yang diajarkan	5	5	Sangat Valid
Sesuai dengan tujuan pembelajaran	6. Kesesuaian terhadap diharapkan tujuan media yang diharapkan	5	5	

Praktis, luwes, dan tidak terikat ruang dan waktu	7. Media praktis dan luwes saat digunakan dalam pembelajaran	4	5	
	8. Media dapat digunakan secara berulang-ulang	5	5	
Berkualitas baik	9. Media memiliki kualitas yang baik	4	5	
Ukuran sesuai dengan lingkungan belajar	10. Mudah digunakan dibawa dan digunakan	5	5	
Jumlah		44	50	88%

Data kuantitatif pada tabel 4.5 Menunjukkan hasil validasi ahli media dengan persentase 88% dan tingkat validitas sangat valid. Sedangkan data kualitatif yang diperoleh tidak ada saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa Video Pembelajaran sudah sangat layak dikembangkan.

Berdasarkan tabel 4.4 Dan 4.5 Validator ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa pengembangan media *Video Pembelajaran* sudah sangat layak untuk melakukan uji coba.

4.1.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan produk yang dikembangkan maka produk akan diimplementasikan atau diuji coba pada kelas yang sesungguhnya.

Setelah produk divalidasi dan dinyatakan layak oleh tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi maka produk dipresentasikan di hadapan guru ekonomi SMA N 10 Kota Jambi, produk tersebut diujicobakan kepada siswa kelas X SMA N 10 Kota Jambi yang sedang mempelajari materi Masalah Ekonomi Dalam Sistem Ekonomi.

a) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap 6 orang peserta didik kelas X IPS 3 SMAN 10 Kota Jambi. Sampel uji coba diambil dari 6 peserta didik. . Dimana siswa subjek uji coba pada uji coba kelompok kecil merupakan siswa berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi.

Setelah diujicobakan, peneliti meminta siswa tersebut memberikan penilaian berupa respon siswa dengan menggunakan angket yang terdiri dari 10 pernyataan. Sebelum siswa mengisi angket, diberikan penjelasan mengenai cara pengisian dan penjelasan mengenai isi masing-masing poin pada angket. Adapun hasil uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Nomor Item										Skor	Persentase Jumlah individu
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	AA	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	48	96%
2	AF	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	45	90%
3	AL	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	46	92%
4	BH D	4	4	5	4	5	4	5	4	3	5	43	86%
5	CAP	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98%
6	DA	5	5	3	4	5	5	5	4	4	4	44	88%
Jumlah keseluruhan												275	91.67%
Persentase Keseluruhan													

Dari hasil uji coba kelompok kecil dari hasil uji coba kelompok kecil ini media pembelajaran yang telah dibuat dapat dikategorikan “sangat menarik” yang terbukti dari hasil angket dengan skor 275 dengan skor tertinggi 300, dengan presentase sebesar 91,67%. Angka tersebut menunjukkan bahwasannya media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan tanpa revisi pada tahap ini selanjutnya akan di uji cobakan pada kelompok besar.

b) Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk media di uji cobakan kedalam kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa/i kelas X IPS 3 SMAN 10 Kota Jambi selanjutnya diujicobakan kedalam kelompok besar yang berjumlah 24 orang siswa/i kelas X IPS 3 SMAN 10 Kota Jambi. Uji coba ini bertujuan untuk melihat respon tanggapan siswa terhadap media apakah telah mencapai standar yang telah ditetapkan.

Tabel 4.7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Nama	Nomor Item										Skor	Persentase Jumlah Individu
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	DM	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	47	94%
2	DYS	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	47	94%
3	DS	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	46	92%
4	HP	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
5	J	4	4	4	4	4	5	3	4	3	4	39	78%
6	LA	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	45	90%
7	MHM	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	47	94%
8	MIA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	49	98%
9	MC	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49	98%
10	MAI	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	47	94%
11	MBD	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	46	92%
12	MLK W	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	47	94%
13	NA	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	46	92%
14	NSN	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	46	92%
15	NS	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	45	90%
16	NAG	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	47	94%
17	NSE	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	45	90%
18	RHG	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	47	94%
19	RA	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	45	90%
20	RAJ	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	48	96%
21	RP	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	43	86%
22	SADP	5	5	5	5	4	4	4	5	5	4	46	92%
23	SNPB	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	48	96%
24	WP	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	46	92%
Jumlah keseluruhan												1111	85.46%
Persentase Keseluruhan													

Dari hasil uji coba kelompok besar ini video pembelajaran yang telah dibuat dapat dikategorikan “sangat menarik” yang terbukti dari hasil angket dengan skor 1111 dengan skor tertinggi 1300, dengan presentase sebesar 85.46%. Dari hasil tanggapan ujicoba kelompok besar ini terlihat hasilnya positif serta peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran karena hasil

angket media pembelajaran menggunakan *Video Pembelajaran* sudah dinyatakan sangat “menarik”.

c. Hasil Observasi Aktivitas Siswa pada Tahap Implementasi

Observasi dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung pada tahap implementasi. Observasi pada tahap implementasi dilakukan tiga kali dikarenakan ada 3 kali pertemuan pada materi pembelajaran video pembelajaran. Pada pertemuan pertama sampai pertemuan ketiga, lembar observasi terdiri dari enam indikator yang mengacu pada apa yang terjadi pada saat pembelajaran. Pada saat kegiatan observasi, peneliti dibantu oleh guru ekonomi di SMA Negeri 10 Kota Jambi dan teman sejawat yaitu untuk melakukan pengamatan terhadap 15 orang siswa. Hasil observasi aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung media pembelajaran ditampilkan dapat dilihat pada berikut ini.

Tabel 4.8 Hasil Observasi kelas X IPS 3 pada Tahap Implementasi Sesi 1

No	Kegiatan	Pertemuan		
		I	II	III
1	Memperhatikann <i>Video Pembelajaran</i>	14	15	15
2	Tidak memperhatikan/Sibuk dengan dunianya sendiri	-	-	-
3	Tidur	-	-	-
4	Bermain Handphone	-	-	-
5	Bercerita	-	-	-
6	Tidak ada dalam kelas (sakit)	1	-	-
Persentase Yang Memperhatikan Media		93,3%	100%	100%

Sumber : Berdasarkan pengamatan langsung pada saat penelitian

Tabel 4.9 Hasil Observasi kelas X IPS 3 pada Tahap Implementasi Sesi 2

No	Kegiatan	Pertemuan		
		I	II	III
1	Memperhatikann <i>Video Pembelajaran</i>	14	14	15
2	Tidak memperhatikan/Sibuk dengan dunianya sendiri	-	-	-
3	Tidur	-	-	-
4	Bermain Handphone	-	-	-
5	Bercerita	-	-	-
6	Tidak ada dalam kelas (sakit)	1	1	-
Persentase Yang Memperhatikan Media		93,3%	93,3%	100%

Sumber : Berdasarkan pengamatan langsung pada saat penelitian

Hasil observasi aktivitas siswa saat proses pembelajaran berlangsung saat media pembelajaran ditayangkan, pada pertemuan pertama perhatian siswa 93,3% tertuju kepada media pembelajaran yang sedang ditayangkan dikarenakan 1 orang siswa sedang sakit, sedangkan pertemuan kedua menjadi 100%, sedangkan pertemuan kedua menjadi 100%, dan pada saat pertemuan ketiga tetap 100% .

4.1.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Menurut Branch (2009:151) tujuan dari tahap evaluasi adalah menilai kualitas dari produk dan proses. Evaluasi dilakukan setiap akhir tahap penelitian dan pengembangan mulai dari rancangan media pembelajaran, pembuatan produk, validasi desain, revisi, sehingga pada tahap evaluasi akan dihasilkan produk akhir.

Evaluasi adalah proses untuk melihat apakah media pembelajaran yang dibuat berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Evaluasi dapat dilakukan di setiap tahap pengembangan. Evaluasi terakhir ini untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang telah dinyatakan layak oleh tim ahli. Evaluasi ini merupakan evaluasi sumatif, karena diperoleh dari hasil angket respon siswa.

Evaluasi sumatif adalah evaluasi untuk mengukur kompetensi akhir dari mata pelajaran atau tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, evaluasi dilakukan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan kemudian hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik kepada penlit, Mulyatiningsih (2011:201). Pada evaluasi ini akan dilihat keefektifan media pembelajaran yang telah dibuat setelah diterapkan pada kelas sesungguhnya.

Dari data angket tanggapan responden sebagian besar siswa menyukai media pembelajaran *Video* dengan siswa memberikan respon yang sangat baik. Kesesuaian serta kemenarikan media yang disajikan mampu membuat siswa tertarik dalam mempelajari materi pembelajaran yang dimediasi dan dapat membantu siswa menjadi lebih mudah dalam memahami materi.

4.2 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan *video pembelajaran* sebagai media pembelajaran Ekonomi pada materi masalah ekonomi dan sistem ekonomi. Adapun langkah-langkah pengembangannya berdasarkan model pengembangan ADDIE, yaitu : *Analysis, Design, Development,*

Implementation, Evaluation.

Pada pengembangan media ini, tahap pertama adalah tahap analisis, yaitu menganalisis kesenjangan kerja, menetapkan tujuan, analisis peserta didik, sumber daya yang tersedia dan rencana kerja. Analisis bertujuan untuk menentukan masalah dan solusi yang bertujuan untuk membuat produk yang ingin dikembangkan. Sesuai yang dikemukakan Branch (2009:25) bahwa tujuan dari analisis ini yaitu untuk mengetahui bagaimana gambaran kondisi yang sesungguhnya di lapangan.

Pada tahap analisis, Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN 10 Kota Jambi bahwa sarana dan prasarana penunjang proses pembelajaran sudah sangat memadai yaitu dengan adanya jaringan internet, ruang komputer, dan juga proyektor serta speaker yang tersedia . Namun sangat disayangkan bahwa masih jarang penggunaan dan pemanfaatan. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyimpulkan bahwa ada kecenderungan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar lebih tertarik serta minat belajar siswa juga meningkat jika menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Maka dari itu berdasarkan data yang telah disampaikan dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran cocok dikembangkan di sekolah ini.

Pada tahap desain, dalam mendesain media pembelajaran ini tahap pertama yang dilakukan adalah membuat *flowchart* yang akan digunakan pada proses produksi. *Flowchart* atau diagram alur merupakan sebuah diagram dengan simbol-simbol grafis untuk menampilkan langkah-langkah dalam bagan beserta urutannya. Selanjutnya berdasarkan *flowchart* tersebut

kemudian dilakukan pengumpulan gambar-gambar dari internet, membuat teks yang akan dimasukkan ke dalam media, menetapkan animasi- animasi yang sesuai yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran. Setelah *flowchart* dibuat dengan evaluasi untuk menghasilkan *flowchart* yang baik, maka dibuatlah *storyboard* yang kemudian *storyboard* tersebut dijadikan dasar dalam pembuatan rancangan awal media pembelajaran. Menurut Yamasari (2010:6) terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam segi desain yaitu kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan bentuk dan warna. Sedangkan untuk materi kriteria yang baik adalah kesesuaian, kebenaran, kecukupan, dan ketepatan isi materi, Asyhar (2012:99). Dengan memperhatikan aspek-aspek tersebut diperoleh media pembelajaran berupa video pembelajaran yang akan dimasukkan kedalam *CD* pembelajaran. Setelah semuanya selesai maka dilakukan pengembangan.

Selanjutnya tahap pengembangan, pada tahap ini rancangan awal yang telah dibuat tadi akan dikembangkan. Yang mana produk ini nanti akan dilanjutkan dengan validasi oleh tim ahli yaitu ahli media dan ahli materi dengan tujuan untuk menilai

kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil dari validasi media dan materi yang berupa komentar, saran dan skor kelayakan produk nantinya akan menjadi bahan perbaikan produk.

Pada proses validasi materi oleh ahli materi dengan persentase 86% berdasarkan kriteria 75,01%-100% dikategorikan sangat valid dan data

kualitatif tidak adanya saran perbaikan oleh ahli materi. Selanjutnya validasi oleh ahli media didapat persentase 88,5% dengan tingkat validasi berdasarkan kriteria 75,01%-100% dikategorikan sangat valid pada data kualitatif tidak ada saran perbaikan dari ahli media. Selanjutnya Tahap implementasi disini melibatkan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 24 siswa untuk uji coba kelompok besar kelas X IPS 3 SMA Negeri 10 Kota Jambi untuk dapat menilai produk yang telah peneliti kembangkan. Selanjutnya barulah dilakukan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 orang siswa dan 24 orang siswa untuk uji coba kelompok besar untuk mendapatkan tanggapan siswa dengan kategori “Sangat menarik” dengan persentase jawaban keseluruhan responden sebesar 91,67% dan 85.46%. Hamalik (dalam Arsyad, 2010:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Respon siswa terhadap penggunaan *Video Pembelajaran* yang dapat juga dilihat dari hasil observasi aktivitas saat proses pembelajaran berlangsung saat media di tampilkan, pada pertemuan pertama pada siswa sesi 1 perhatian siswa 93% tertuju kepada media pembelajaran yang sedang ditampilkan karena terdapat 1 siswa tidak hadir, sedangkan pertemuan kedua naik 100%, dan tetap 100% pada saat pertemuan ketiga. Kemudian pada pertemuan pertama pada siswa sesi 2 perhatian siswa 93% tertuju kepada media pembelajaran yang sedang ditampilkan karena terdapat 1 siswa tidak hadir,

sedangkan pertemuan kedua tetap 93,3%, dan naik jadi 100% pada saat pertemuan ketiga.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dibandingkan sebelum menggunakan *Video Pembelajaran*, media ini layak dan efektif digunakan untuk siswa kelas X IPS 3 dalam proses pembelajaran. Bukti yang menunjang dari penelitian ini dapat dilihat dari penelitian Muhibuddin Fadhli Dosen Universitas Muhammadiyah Ponorogo dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*R&D*) yang menggunakan prosedur pengembangan Borg & Gall. Pemrosesan media pembelajaran berbasis video menggunakan software *Sony Vegas Pro*, diperoleh produk akhir berupa video pembelajaran.. Hasil *post test* menunjukkan bahwa rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan lebih besar daripada rerata prestasi belajar kelompok yang menggunakan media buku bergambar ($71,3 > 62,5$). Dari perolehan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan prestasi belajar.

Kedua Penelitian ini dilakukan oleh dengan judul Penggunaan Sony Vegas Pro 13 untuk Pembuatan Video Iklan Sebagai Tambahan Media Promosi di PT Al Kamil Global Malang. Hasil penelitian pada siklus 1 yaitu kuesioner kepada ahli komputer belum dikatakan baik dengan perbaikan pada item 3 dan 5 yang kemudian dilanjut pada siklus 2. Pada siklus 2 dikatakan bahwa Video iklan baik dan telah siap lanjut ke siklus selanjutnya. Pada siklus

3 Video iklan yang telah siap dipublikasikan. Setelah Video iklan dipublikasikan peneliti menyebarkan kuesioner pada 5 responden dengan skala pengukuran EPIC Rate. Hasil pengukuran Video iklan dikatakan efektif dengan nilai efektivitas pengukuran EPIC Rate pada rentan nilai 4,125, dan mampu menambah jumlah jamaah dari 35 (bulan April) ke 41 orang jamaah (Juni).

Ketiga Penelitian yang dilakukan oleh Agung Wahyu Budianto dengan judul “Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Materi Tentang Ekosistem Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Siswa Kelas VII SMA Negeri 8 Kota Mojokerto”. Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang telah dilakukan pengembang dapat dibuat beberapa kesimpulan. Pengembangan media komputer pembelajaran materi tentang ekosistem dapat dikatakan layak untuk digunakan dan dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 8 Kota Mojokerto, hal itu dibuktikan dari penilaian media secara keseluruhan berdasarkan dari ahli materi I yang memperoleh nilai dengan kategori baik, ahli materi II memperoleh nilai dengan kategori baik sekali, ahli media I memperoleh nilai dengan kategori baik, ahli media II memperoleh nilai dengan kategori baik. Oleh karena itu media komputer pembelajaran materi tentang ekosistem pada mata pelajaran biologi untuk siswa kelas VII SMP Negeri 8 Mojokerto, memang perlu untuk dikembangkan dan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Video Pembelajaran* dikembangkan melalui model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, evaluation*) Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahap *analyze* peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kesenjangan kinerja, menentukan tujuan instruksional, menganalisis peserta didik, sumber daya yang tersedia, dan menyusun rencana kerja. Pada tahap design (perancangan) peneliti membuat rancangan media pembelajaran yang sesuai dengan struktur media. Pada tahap *development* peneliti melakukan pembuatan produk yang dirancang dan dikembangkan sedemikian rupa dan divalidasi oleh ahli. Kemudian, media pembelajaran menggunakan aplikasi *Sony Vegas* diujicobakan pada perorangan, ujicoba kelompok kecil, dan ujicoba kelompok besar pada tahap *implementation*. Tahap *evaluation* dilakukan setiap akhir tahap penelitian dan pengembangan mulai.

dari rancangan media pembelajaran, pembuatan produk, validasi desain, sehingga pada tahap evaluasi akan dihasilkan produk akhir.

2. Pada proses validasi materi oleh ahli materi dengan persentase 86% berdasarkan kriteria 75,01%-100% dikategorikan sangat valid dan data kualitatif tidak adanya saran perbaikan oleh ahli materi. Selanjutnya validasi oleh ahli media didapat persentase 88% dengan tingkat validasi berdasarkan kriteria 75,01%-100% dikategorikan sangat valid pada, data kualitatif tidak ada saran perbaikan dari ahli media. Selanjutnya Tahap implementasi disini melibatkan 6 orang siswa untuk uji coba kelompok kecil dan 24 siswa untuk uji coba kelompok besar kelas X IPS 3 SMA Negeri 10 Kota Jambi.

5.2 Saran

Adapun beberapa saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Peneliti menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjutnya, khususnya untuk dapat memberikan animasi-animasi yang lebih menarik lagi. Selain itu Peneliti menyarankan kepada peneliti di bidang pengembangan selanjutnya.
2. Ketersediaan sumber belajar yang berkualitas dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil pembelajaran. Peneliti menyarankan kepada guru wali kelas untuk menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Sony Vegas* dalam mata pelajaran Ekonomi di kelas X, karena media pembelajaran ini, menarik dan

efektif yaitu dengan adanya respon positif dari siswa.

3. Ketersediaan sumber belajar yang berkualitas, efektif dan menarik dapat membantu jalannya proses pembelajaran dan dapat pula meningkatkan hasil dan prestasi. Dengan media pembelajaran *video* dapat memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran Ekonomi serta sebagai pengalaman baru dalam meningkatkan prestasi siswa pada mata pelajaran Ekonomi.
4. Menyikapi pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan untuk meningkatkan wawasan dalam bidang teknologi pembelajaran khususnya pemanfaatan media bagi tenaga edukatif dalam meningkatkan profesionalisme guru dan tenaga pendidik yang lain, diharapkan kepada sekolah untuk memfasilitasi pengembangan media dengan melengkapi sarana prasarana yang menunjang, penyediaan dana pengembangan, dan pelatihan pengembangan media bagi guru-guru di lingkungan sekolah.