

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO PADA MATERI BENTUK-BENTUK BADAN USAHA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR EKONOMI BISNIS PESERTA DIDIK KELAS X AKL SEMESTER GENAP SMK MUHAMMADIYAH 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Dini Anggraini, Nurdin Hidayat, dan Kharisma Idola Arga
STKIP PGRI Bandar Lampung
dinianggraini379@gmail.com

Abstract

This research is motivated by low learning outcomes, a learning process that is still monotonous which causes students' disinterest in the learning process, learning media that is not yet varied and a learning process that still does not pay attention to the students' condition. The aim of this research is to determine the effect of developing video learning media on material on forms of business entities to improve business economics learning outcomes for class X AKL SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung students. This research is a type of research and development that produces products in the form of learning videos. The research stages use a 4D development model which includes Define, Design, Develop and Disseminate. The research results show that the learning video for the material expert validation test obtained an average score of 4.10 (Valid), the media expert validation test obtained an average score of 4.67 (Very Valid). The practicality test shows practical results to be used as teaching material where the results of the response questionnaire obtained an average assessment score of 4.20 (very practical). In the T Test, the video shows good learning results, where after testing the hypothesis using statistical formulas, it can be $t = 5.82$ and $t = 2.02$ at the 5% significance level. There is a difference between the value of the business economics subject for class X AKL and class X BDP.

Keywords: Video Learning Media Development, Economic Learning Outcomes

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya hasil belajar, proses pembelajaran yang masih monoton yang menimbulkan ketidaktertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran yang belum bervariasi dan proses pembelajaran yang masih belum memperhatikan keadaan peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pengembangan media pembelajaran video pada materi bentuk-bentuk badan usaha untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi bisnis peserta didik kelas X AKL SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan dengan menghasilkan produk berupa video Pembelajaran. Tahapan penelitian menggunakan model pengembangan 4D yang meliputi Pendefinisian (*Define*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Develop*), Penyebaran (*Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan Video pembelajaran untuk uji validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor sebesar 4,10 (Valid), uji validasi ahli media memperoleh rata-rata skor sebesar 4,67 (Sangat Valid). Uji kepraktisan menunjukkan hasil yang praktis untuk dijadikan bahan ajar dimana hasil angket respon memperoleh rata-rata skor penilaian 4,20 (sangat praktis). Pada Uji T, video menunjukkan hasil belajar yang baik, dimana setelah diadakan pengujian hipotesis menggunakan rumus statistik, di dapat $t = 5,82$ dan $t = 2,02$ pada taraf signifikan 5%. Terdapat perbedaan antara nilai mata pelajaran ekonomi Bisnis kelas X AKL dan kelas X BDP.

Kata kunci: Pengembangan Media Pembelajaran Video, Hasil Belajar Ekonomi

PENDAHULUAN

Terdapat banyak faktor yang mempengaruhi peserta didik untuk mencapai keberhasilan belajar yakni faktor cara dan teknik guru dalam mengajar. Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang dibuat oleh guru sekolah. Media

pembelajaran video yang dirasakan oleh peserta didik dapat mendorong tumbuhnya minat untuk pembelajaran.

Media video merupakan salah satu alternatif guna untuk mengatasi permasalahan kurang efektifnya proses pembelajaran. Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisikan pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/ materi pembelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan serentak itu, media video diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif untuk mendorong terjadinya perubahan proses pembelajaran melalui media video yang lebih efektif dan kreatif sehingga peningkatan hasil belajar siswa dapat terwujud.

Adanya proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan dan partisipasi siswa secara penuh selama proses pembelajaran, menjadikan guru bukan sebagai sumber belajar tetapi, masalah yang sering terjadi adalah belum terlibatnya peran dan partisipasi peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan mengenai ilmu ekonomi bisnis, peran guru masih mendominasi dibandingkan peserta didiknya sehingga media pembelajaran kurang efisien dan efektif.

Berdasarkan hasil pra-penelitian diketahui bahwa kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang ditetapkan oleh SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung pada mata pelajaran ekonomi bisnis adalah 75. Dengan KKM 75 tersebut masih banyak peserta didik kelas X yang belum mencapai KKM, yang telah mencapai KKM hanya sebanyak 18 peserta didik 36,73 (%) sedangkan yang tidak mencapai KKM sebanyak 31 peserta didik 63,27 (%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ekonomi bisnis peserta didik kelas X semester ganjil di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung masih tergolong rendah.

Melihat hasil belajar peserta didik yang masih rendah menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran masih rendah, sehingga seorang guru harus bisa merubah model / metode pembelajaran yang menarik supaya peserta didik dikelas mampu menyerap pemahaman materi materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Bentuk-Bentuk Badan Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Bisnis Peserta Didik Kelas X AKL Semester Genap SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2022/2023".

Penelitian pengembangan adalah usaha mengembangkan suatu produk untuk digunakan, bukan untuk menguji teori. Menurut Gay (dalam Hamzah, 2020: 1) . Borg dan Gall (dalam Saadah, N , 2020: 57) mendefinisikan penelitian pengembangan (merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru, bisa juga untuk menemukan pengetahuan atau menjawab permasalahan. Sedangkan Seels dan Richey dalam Hamzah (dalam Hamzah, 2020: 1) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan prosedur kajian sistematis terhadap desain, pengembangan dan evaluasi program, proses dan produk yang harus memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektif. Selanjutnya Van den Akker dan Plomp dalam Hamzah (2020: 1) mendeskripsikan penelitian pengembangan adalah pengembangan prototipe produk dan perumusan saran-saran metodologis untuk desain dan evaluasi prototipe produk tersebut.

Sugiyono (2019 : 28) penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).

Saadah, N (2020 : 11) penelitian pengembangan (R&D) dilakukan berdasar kebutuhan pengguna, karenanya tidak dikenal rumusan masalah (kuantitatif) atau fokus penelitian (kualitatif), tetapi spesifikasi produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah. Artinya, jika spesifikasi produk yang dikembangkan sudah dianggap memenuhi kebutuhan pengguna, maka penelitian pengembangan (R&D) dianggap selesai. Lazimnya, peneliti pemula hanya melakukan uji produk hasil pengembangannya dalam skala kecil karena berbagai keterbatasan, tetapi sebaiknya uji coba produk dilakukan dalam skala luas untuk memastikan keunggulan hasil pengembangan dan jika memungkinkan dapat diproduksi massal.

Hamzah, A (2020 : 1) pada prinsipnya penelitian pengembangan (R&D) dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan lebih murah atau lebih efektif dan efisien berdasarkan kegunaannya atau manfaat yang ditimbulkan oleh produk yang dikembangkan. Artinya, apakah biaya yang dikeluarkan untuk pengembangan setara dengan nilai manfaatnya atau bahkan lebih murah.

Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019:28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Yang dimaksud produk di sini tidak hanya suatu yang berupa benda seperti buku teks, film untuk pembelajaran, dan software (perangkat lunak) komputer, tetapi juga metode seperti metode mengajar, dan program seperti program pendidikan untuk mengatasi penyakit anak yang minum- minuman keras dan program pengembangan staf.

Berdasarkan pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau RnD merupakan proses yang digunakan untuk mengembangkan dan membuat suatu produk yang lebih praktis efektif dan efisien sehingga dapat dimengerti dan lebih mudah dipahami dalam pembelajaran.

Miarso (dalam Nunuk, S.dkk, 2018 : 3) menjelaskan bahwa "pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali." Pembelajaran merupakan proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam peserta didik.

Disampaikan Suryani dan Agung (dalam Nunuk, S.dkk, 2018 : 4) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sejalan dengan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar.

Sanaky (dalam Nunuk, S.dkk, 2018 : 4) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Sejalan dengan itu, media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (dalam Nunuk, S.fkk, 2018 : 4) .Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bentuk sarana menyampaikan informasi yang digunakan dalam menyampaikan teori pembelajaran yang merangsang pikiran serta kemauan sehingga mendorong terjadinya proses belajar.

Video adalah gambar dalam frame yang di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanisme sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Media ini umumnya digunakan untuk tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Video merupakan salah satu konten utama dari informasi multimedia yang digunakan dalam teknologi informasi dan komunikasi multimedia. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, Menjelaskan konsep yang rumit, menyingkat waktu, mengajarkan keterampilan, dan mempengaruhi sikap.

Video pembelajaran adalah suatu materi yang telah direkam dalam bentuk video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka secara langsung maupun pembelajaran jarak jauh tanpa kehadiran guru. (Daryanto, 2018: 106)

Menurut uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran merupakan bahan pembelajaran tampak dengar yang digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran guna untuk membantu suatu pemahaman terhadap materi pembelajaran.

METODE PENELITIAN

penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian Pengembangan atau Research and Development. Metode penelitian dan pengembangan ini adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019: 297).

Berdasarkan pendapat tersebut metode penelitian dan pengembangan atau research and development (R&D) dalam bidang pendidikan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan dan memvalidasi suatu produk pendidikan secara efektif.

Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Model penelitian dan pengembangan model 4D terdiri dari 4 tahapan, yaitu; *Define, Design, Develop, dan Disseminate* Thiagarajan (dalam Sugiyono, 2019 : 28). Model Pengembangan 4D dapat diadaptasi menjadi 4P, yaitu; pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran.

Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan menggunakan kuesioner(angket), wawancara dan dokumentasi, harapannya agar data yang diperoleh menjadi lengkap dan akurat.

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i} \quad (1) \text{ uji Normalitas data}$$

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}} \quad (2) \text{ uji Homogenitas}$$

$$t = \frac{X_1 - X_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \quad \text{dengan} \quad S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_{12} + (n_2 - 1)S_{22}}{n_1 + n_2 - 2} \quad (3) \text{ Pengujian Hipotesis}$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

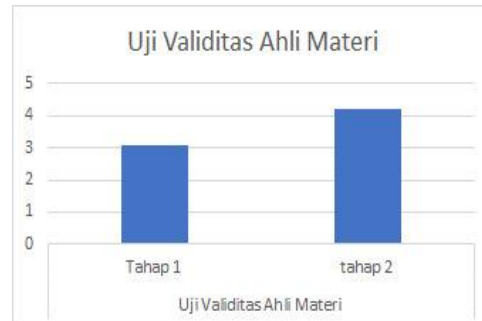
Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model pengembangan dengan model 4D yang merupakan kepanjangan dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Pada tahap *define* (Pendefinisian) merupakan tahapan analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informan yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan. Selanjutnya tahap *design* (perancangan) merupakan tahapan perencanaan media pembelajaran yang meliputi tujuan pembuatan media pembelajaran, pengumpulan rancangan sesuai dengan materi yang terdapat pada media pembelajaran dan penyusunan instrument untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebagai sumber belajar pesertadidik.

Masuk pada tahap *development* (pengembangan), tahap ini meliputi validasi ahli dan uji coba pengembangan. Validasi ahli merupakan tahap validasi Video pembelajaran oleh validator. Tahap validasi ahli menggunakan instrumen penelitian atau lembar penelitian yang sebelumnya telah mendapat persetujuan dari dosen pembimbing. Validasi instrumen penelitian terdiri validasi ahli materi dan validasi ahli Media. Tahap validasi bertujuan untuk mendapatkan masukan dari para validator yaitu dosen dimana selanjutnya masukan akan dijadikan bahan evaluasi.

Berdasarkan hasil validasi ahlimateri, pada tahap I diperoleh rata-rata skor sebesar 3,0 dalam kategori "Cukup Valid" sehingga "layak diujicobakan dilapangan dengan revisi". Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli materi, Video Pembelajaran tersebut diperbaiki dan

dikonsultasikan kembali dengan ahli materi dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,1 dalam kategori “Valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”

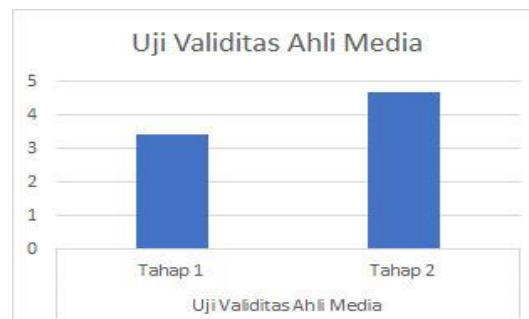
Hasil rata-rata skor validasi ahli materi pada pengembangan Video Pembelajaran dalam materi Bentuk-Bentuk Badan Usaha pada tahap I dan tahap II juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 1. Diagram Uji Validasi Ahli Materi

Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli media, berdasarkan hasil validasi ahli Media, pada tahap I diperoleh rata-rata skor sebesar 3,28 dalam kategori “Cukup Valid” sehingga “layak diujicobakan dilapangan dengan revisi”. Kemudian setelah mendapat masukan dari ahli Media, Video Pembelajaran tersebut diperbaiki dan dikonsultasikan kembali dengan ahli Media dan pada tahap II diperoleh rata-rata skor sebesar 4,67 dalam kategori “Sangat Valid” sehingga “Sangat layak diujicobakan dilapangan tanpa revisi”.

Hasil rata-rata skor validasi ahli Media pada pengembangan Video Pembelajaran dalam Materi Bentuk-Bentuk Badan Usaha pada tahap I dan tahap II juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 2. Diagram Uji Validasi Ahli Media

Masuk pada tahap disseminate (penyebaran), video pembelajaran yang sudah melalui berbagai tahap pengembangan dan dinyatakan layak digunakan sebagai Video Pembelajaran. Kemudian disebarkan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Pada uji keefektifan, dilakukan perbandingan 2 kelas dimana salah satu kelas menggunakan Video pembelajaran sementara satu kelas lagi tidak menggunakan Video Pembelajaran. Uji coba Video dilakukan di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dimana kelas X AKL menggunakan Video pembelajaran yang berjumlah 25 peserta didik dan sementara kelas X BDP yang tidak menggunakan Video berjumlah 24 peserta didik.

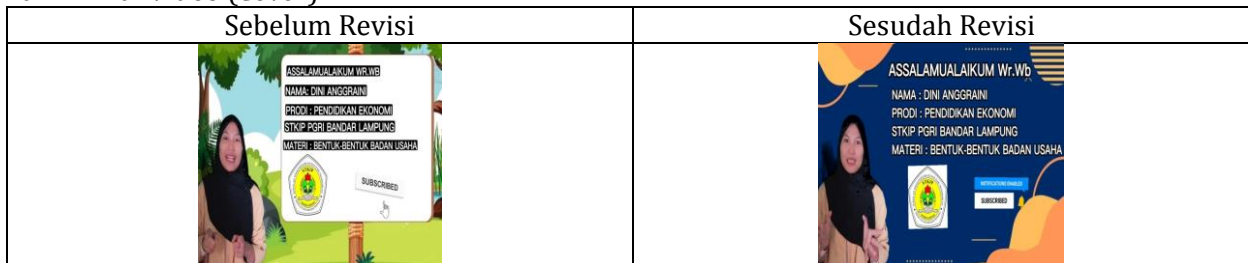
Dari hasil perhitungan didapat $> (5,82 > 2,02)$ sehingga H_0 diterima yaitu terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi Bisnis antara kelas X AKL yang menggunakan Video Pembelajaran dan kelas X BDP yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Pada uji kepraktisan juga diketahui jumlah skor yang diperoleh dari hasil respon angket kepraktisan peserta didik kelas X AKL terhadap Video Pembelajaran yakni 1591 memperoleh skor rata-rata sebesar 4,2 dalam kategori “sangat praktis dan layak untuk digunakan”.

Dari hasil analisa di atas, serta masukan revisi dari ahli materi serta ahli media disimpulkan bahwa video Pembelajaran yang dibuat sudah valid dan layak digunakan.

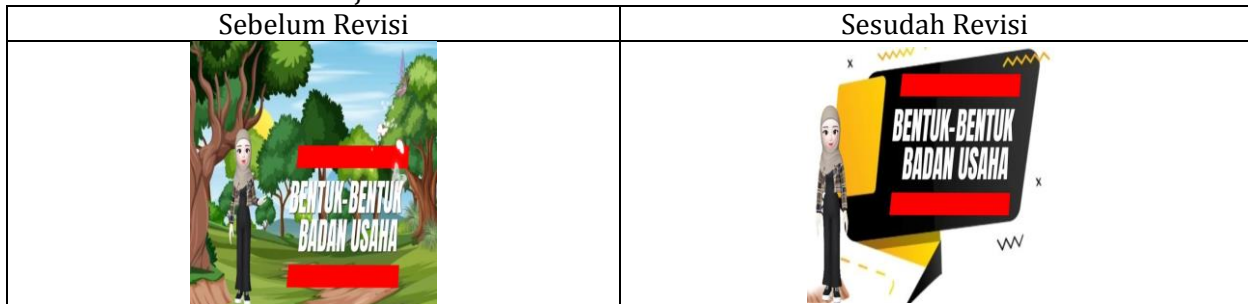
Produk akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan Video pembelajaran dalam pelajaran Ekonomi bisnis, Pengembangan Video pembelajaran ini menggunakan metode pengembangan 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate) sehingga dapat menghasilkan produk berupa Video Pembelajaran yang baik dan berkualitas. Kompetensi yang harus dicapai dalam Video sesuai dengan kompetensi dasar yang telah dipilih yaitu membahas KD. Menganalisis Bentuk-Bentuk Badan Usaha yang sesuai dengan ekonomi nasional dalam pelajaran Ekonomi bisnis, sasaran utama Video Pembelajaran yaitu peserta didik kelas X AKL SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung. Berikut akan dipaparkan secara jelas hasil dari Video pembelajaran sebagai berikut.

a. Awal Video (Cover)



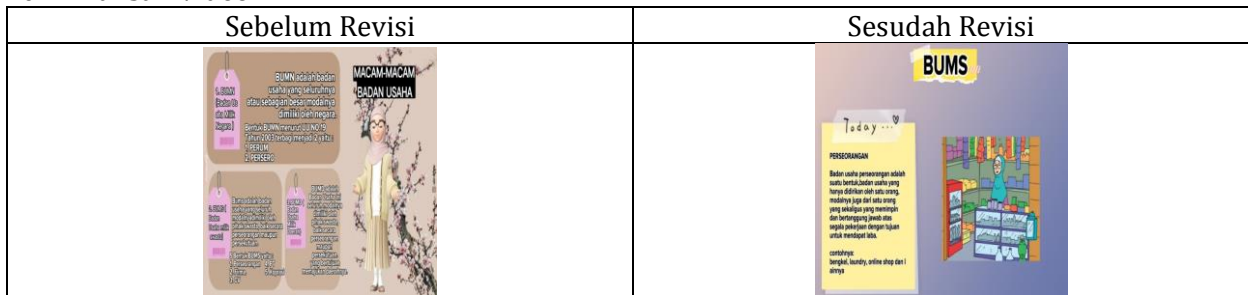
Gambar 3. Awal Video (Cover) Sebelum dan Sesudah Revisi

b. Materi Video Pembelajaran



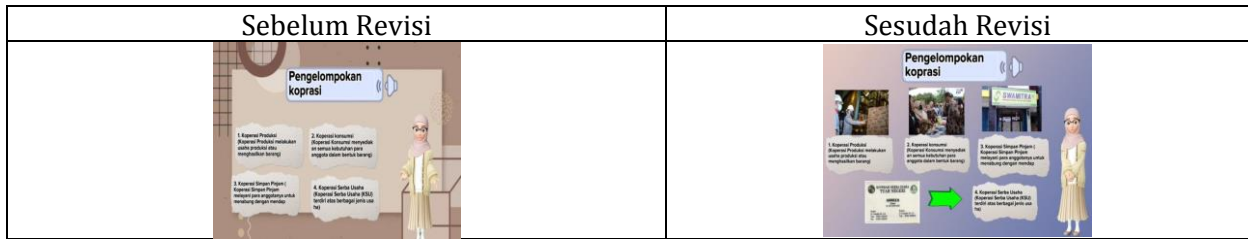
Gambar 4. Materi yang dibahas Sebelum dan Sesudah Revisi

c. Tulisan Video



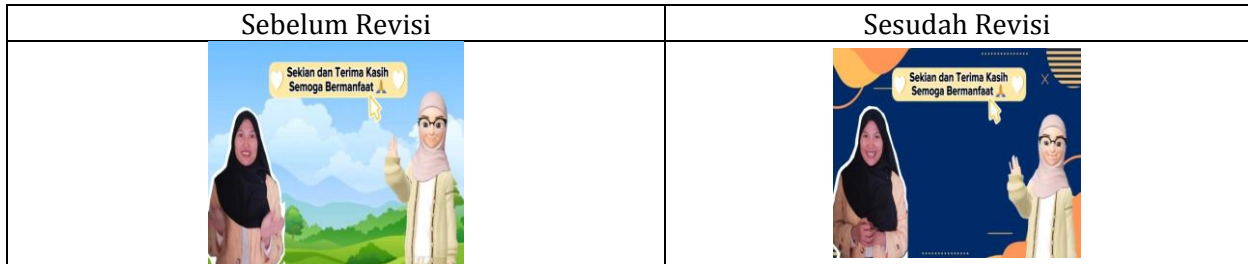
Gambar 5. Tulisan Video Sebelum dan Sesudah Revisi

d. Gambar Materi Video



Gambar 7. Gambar di dalam Materi Video Sebelum dan Sesudah Revisi

e. Akhir Video



Gambar 8. Gambar Akhir Video Sebelum dan Sesudah Revisi

Dari hasil kajian produk akhir yang sudah dipaparkan melalui gambar-gambar perbandingan sebelum dan sesudah revisi di atas, maka dengan ini layaknya Video Pembelajaran untuk digunakan sebagai tambahan sumber belajar bagi peserta didik kelas X AKL SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada Bab IV sebelumnya, peneliti dapat menyimpulkan hasil penelitian pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Bisnis pada materi Bentuk-Bentuk Badan Usaha sebagai berikut:

1. Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Bisnis pada materi Bentuk-Bentuk Badan Usaha berbasis model 4D (Defien, Design, Development, Desseminate) mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X AKL SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung, Dengan perolehan Nilai tertinggi 90 dan Nilai Terendah 45.
2. Pengembangan video pembelajaran ekonomi bisnis pada materi bentuk-bentuk badan usaha pada validasi ahli materi dan validasi ahli media menunjukkan hasil kelayakan yang baik dengan perolehan skor 4,1 untuk validasi ahli materi dan 4,67 untuk validasi ahli media.
3. Pengembangan video pembelajaran ekonomi bisnis pada materi bentuk-bentuk badan usaha menunjukkan keefektifan dalam pembelajaran yang diperoleh dari hasil angket dengan skor 4,2 dalam kategori "Sangat Praktis & Layak Digunakan".
4. Pengembangan Video Pembelajaran Ekonomi Bisnis pada materi Bentuk-Bentuk Badan Usaha pada analisis data Uji T menunjukkan hasil belajar yang baik. Bahwa nilai > maka Ha diterima sehingga ada perbedaan antara nilai mata pelajaran ekonomi Bisnis kelas X AKL (yang menggunakan Video Pembelajaran) (70,0) dan kelas X BDP (yang tidak menggunakan Video) (42,29).

DAFTAR PUSTAKA

Daryanto. (2018). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
 Hamzah, A. (2020). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Malang: Literasi Nusantara.

- Hidayat, N. (2022). Multimedia untuk Meningkatkan Kompetensi Presentasi Bisnis: Sastra Singkat . Kemajuan dalam Penelitian Ilmu Sosial, Pendidikan dan Humaniora, volume 628. Tersedia [Online].DiaksesDari:[Http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/](http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).
- Saadah, N. R. (2020). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Batu: Literasi Nusantara
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018). Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.