**DESAIN MEDIA AUDIO VISUAL BERORIENTASI PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN RANAH PEMAHAMAN SISWA TERHADAP KONSEP EKONOMI**

**(**Penelitian Pengembangan Desain Media Didaktik pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 3 Cirebon)

Euis Jimasari

Mahasiswa Pendikan Ekonomi FKIP Unswagati

[euisjimasari09@gmail.com](mailto:euisjimasari09@gmail.com)

Dr. H. Iin Wariin Basyari, M.Pd.

Dosen Pembimbing 1

[Iinwariinbasyari@gmail.com](mailto:Iinwariinbasyari@gmail.com)

Arie Indra Gunawan, M.M.

Dosen Pembimbing 2

[arieindragunawan@gmail.com](mailto:arieindragunawan@gmail.com)

**ABSTRAK**

Nama : Euis Jimasari

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Judul : Desain Media Audio Visual Berorientasi pada Capaian

Pembelajaran Ranah Pemahaman Siswa terhadap Konsep Ekonomi

Penggunaan media pembelajaran ekonomi yang selama ini berlangsung hanya terpacu pada sumber buku dan media yang ada di internet. Peneliti mencoba membuat media audio visual untuk mata pelajaran ekonomi dengan materi ekonomi syariah. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana desain media audio visual berorientasi pada capaian pembelajaran ranah pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi kelas X program IPS? dan bagaimana implementasi media audio visual berorientasi pada capaian pembelajaran ranah pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi kelas X program IPS?.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat desain media pembelajaran ekonomi syariah berorientasi pada capaian ranah pemahaman siswa kelas X IPS dan mengimplementasikan desain media tersebut dalam pembelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang menggunakan model dari Sukmadinata namun telah dimodifikasi oleh peneliti. Prosedur penelitian ini terdiri dari studi pendahuluan, pengembangan desain media video, validasi media video dan materi ajar, implementasi video pada pembelajaran dan tahap final yaitu desain yang direkomendasikan. Penelitian ini dilakukan pada kelas X program IPS di SMA Negeri 3 Cirebon.

Data penelitian diperoleh dengan cara mengumpulkan data dari hasil observasi, validasi desain, wawancara siswa dan guru serta hasil *pre test* dan *pos test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh skor validasi media dari ahli media 89% dan dari ahli materi 88%. Untuk hasil implementasinya diperoleh nilai gain pada putaran I **0,61** termasuk dalam kategori **Sedang** dan pada putaran II **0,72** termasuk kategori **Tinggi**.Dengan demikian desain media audio visual dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi materi ekonomi syariah. Maka, media audio visual yang dirancang oleh peneliti layak digunakan dan dikembangkan pada penelitian selanjutnya.

Kata kunci : Desain Media, Media Pembelajaran, Kemampuan Pemahaman

Ekonomi Syariah.

**ABSTRACT**

Name : Euis Jimasari

Course : Economics Education

Title : Design of Audio Visual Media Orientated to the Learning Attainment of

Student Comprehension Section Toward the Concept Economics.

The use of learning media in economics along this time is only depended on books and media from internet as the sources. The researcher tries to make an audio visual media for economics subject with the material shariah economy. The research questions are how the design of audio visual media orientation to the learning attainment of the students' comprehension section toward the concept of economics grade X Social? And how the implementation of audio visual media orientated to the learning attainment of the students' comprehension section toward the concept of economics grade X Social?

The objectives of this research are to make the design of learning media of sharia economy that is orientated to the attainment of students grade X Social's comprehension section and implemented the design of this media in economics learning with the basic competence describing the basic concept of economics. This research is a kind of research and development that uses a model from Sukmadinata nevertheless it has been modified by the researcher. The procedures of this research consists of the introduction study, the development of the design of video media, the validation of video media and material, the implementation of the video in learning process and the last is the recommended design that can be used. This research was conducted at grade X Social of SMA Negeri 3 Cirebon.

The research data were obtained by collecting the data from the observation result, validation of the design, interviewing students and teacher and the result of pre test and post test. Based on the research findings, the score of media validation from the media expert is 89% and from the material expert is 88%. For the result of the media implementation is acquired a gain score on the turn I **0,61** counted the **Enough** category and on the turn II **0,72** counted the **High** category. Therefore, the design of audio visual media can increase students' comprehension toward the concept of economics with the material ekonomi syariah. So, the audio visual media that is designed by the researcher is proper to be used and be developed in the next research.

**Keywords:** Media Design, Learning Media, Sharia Economy, Comprehension

Competence.

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan hal yang harus dimiliki setiap individu. Pendidikan berasal dari kata *educate* yang artinya menarik keluar, maka dari itu kita sebagai pendidik harus bisa mengembangkan pola pikir dan menggali potensi yang dimiliki siswa. Pendidikan yang baik dapat tercapai apabila adanya kegiatan proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pada dasarnya guru sebagai pendidik harus mempunyai usaha secara sadar dan sengaja untuk meningkatkan kualitas peserta didik dengan cara memotivasi, membina, membantu, serta membimbing peserta didik tersebut.

Pembelajaran merupakan aktivitas belajar dimana pendidik dengan peserta didik menjalin interaksi dengan baik mengenai mata pelajaran yang sedang dibahas guna tercapainya pemahaman siswa yang semakin meningkat. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Parkey (dalam Aunurrahman, 2012: 3) bahwa “... para pendidik juga adalah pemimpin yang harus mengakomodasi berbagai pertanyaan dan kebutuhan peserta didik secara transparan, toleran, dan tidak arogan, dengan membuka seluas-seluasnya kesempatan-kesempatan dialog kepada peserta didik”. Pada kalimat tersebut bahwasanya pendidik merupakan bagian dari fasilitator untuk memenuhi apa yang dibutuhkan oleh peserta didik dengan cara transparan, toleran, dan tidak arogan melalui berdialog dengan peserta didik.

Ilmu ekonomi mencakup persoalan yang luas dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya kita melihat pada sudut pandang kebutuhan manusia, kebutuhan manusia tidak terbatas sedangkan alat pemuas kebutuhan sangat terbatas, keadaan inilah yang mengharuskan manusia menentukan pilihan kebutuhan yang harus diprioritaskan. Peristiwa itulah yang mengharuskan manusia mempelajari ilmu ekonomi. Menurut Paul A. Samuelson

(dalam Mulyani, 2014: 3) “ilmu ekonomi diartikan sebagai suatu studi mengenai individivu-individu dan masyarakat dalam membuat pilihan dengan menggunakan sumber daya yang terbatas untuk menghasilkan berbagai jenis barang/jasa yang dapat memenuhi kebutuhan, baik sekarang maupun yang akan datang”. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa ketika kebutuhan manusia terbatas maka manusia tersebut akan dihadapkan pada suatu pilihan dikarenakan sumber daya yang tersedia sangat terbatas.

Berdasarkan hasil pengamatan di SMA Negeri 3 Cirebon kelas X program IPS, menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal dan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran ekonomi masih rendah. Berikut hasil pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Cirebon kelas X program IPS:

**Tabel 1.1**

**Rekapitulasi Nilai Ulangan Harian ke 1 dan 2 Kelas IPS 3**

**tahun ajaran 2016/2017**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Kelas | Ulangan Harian Ke | Jumlah Peserta Didik | KKM | Hasil Ulangan Harian Siswa | |
| Tuntas | Belum Tuntas |
| 1**.** | X IPS 3 | 1 | 45 | 76 | 9 | 36 |
| 2**.** | X IPS 3 | 2 | 45 | 76 | 5 | 40 |

*Sumber*: data nilai ulangan harian ke 1 dan 2 dari guru mata pelajaran ekonomi SMA Negeri 3 Cirebon.

Dari tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Ekonomi yang ditetapkan SMA Negeri 3 Cirebon adalah 76. Berdasarkan hasil ulangan harian ke 1 mata pelajaran ekonomi di kelas X IPS 3 nilai di atas KKM hanya 9 Siswa, dan siswa yang mendapatkan nilai di bawah KKM 36 Siswa. Sedangkan ulangan harian ke 2 di kelas X IPS 3 nilai di atas KKM hanya 5 siswa, dan 40 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM.

Berdasarkan hasil wawancara penulis terhadap siswa SMA Negeri 3 Cirebon dengan siswa kelas X program IPS yang dilakukan pada tanggal 17 April 2017, mengenai bagaimana proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi. Dari 45 siswa, penulis mengambil 20 siswa untuk diwawancara. Dari 8 siswa mengungkapkan bahwa proses pembelajaran yang sering dilakukan oleh gurunya ialah terlalu serius sehingga membuat para siswa tegang selain itu juga, mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran hapalan jadi sulit untuk memahaminya. Sedangkan 7 siswa mengatakan bahwa pelajaran ekonomi tidak mudah untuk dipahami karena banyak hapalan dan teorinya, siswa lebih suka jika teori tersebut dituangkan kedalam video karena hal tersebut akan membuat siswa lebih cepat menangkap maksud dari materi tersebut. Dan 5 siswa mengatakan bahwa pembelajaran mata pelajaran ekonomi sebenarnya mudah dipahami jika guru menerangkan dengan menggunakan media seperti video atau gambar tidak hanya berpegangan pada buku dan melakukan proses pembelajaran dengan ceramah, karena itu akan membuat siswa menjadi jenuh dan siswa menjadi tidak suka dengan mata pelajaran tersebut.

Melihat hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pelajaran ekonomi tergolong ke dalam mata pelajaran yang banyak materi hapalan dibandingkan dengan materi hitungan khususnya pada materi kelas X. Keadaan seperti itulah yang membuat mata pelajaran ekonomi tidak mudah dipahami oleh siswa. Siswa lebih suka jika materi tersebut dituangkan kedalam bentuk gambar atau video, karena hal tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang sedang diajarkan sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan hasil belajar siswa lebih meningkat.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada guru mata pelajaran ekonomi yang dilakukan pada tanggal 17 April 2017, mengenai bagaimana kesulitan terhadap proses pembelajaran ekonomi, diperoleh pernyataan bahwa dalam melakukan proses pembelajaran sebenarnya tidak terlalu sulit karena sekarang dibantukan dengan model-model pembelajaran yang harus diterapkan dalam kurikulum 2013 (Kurtilas), buku mata pelajaran juga sudah memadai. Namun selain hal tersebut ada hal lain yaitu alat peraga atau bahan ajar seperti media gambar, video, jarang digunakan karena hanya beberapa materi saja yang kadang ada medianya seperti video atau gambar. Dalam hal ini guru tidak kreatif membuat media ajar melainkan memanfaatkan video atau film yang diambil dari media sosial *youtube.com.* Padahal media yang tersedia di *youtube.com* itu isinya tidak selalu sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Melihat keadaan tersebut dikatakan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru pada umumnya tidak ada kemauan untuk membuat bahan ajar sendiri atau media sendiri untuk memfasilitasi proses pembelajaran. Guru di sekolah cenderung memanfaatkan media yang sudah ada saja atau juga disebut instan seperti yang terdapat dalam sosial media. Karena proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan media seadanya saja, maka proses pembelajaran kurang maksimal sehingga dapat mengakibatkan menurunnya tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi pelajaran yang diberikan oleh guru.

Salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan diatas ialah guru harus melakukan proses pembelajaran yang menggunakan media ajar. media ajar merupakan alat penunjang proses pembelajaran seperti audio, visual, audio visual, dll. Media ajar tersebut bertujuan untuk melengkapi proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Maka dari itu guru harus melakukan proses pembelajaran yang berbasis media dan menciptakan media itu sendiri yang mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran ekonomi, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan mencoba untuk mendesain media ajar berbasis media audio visual untuk meningkatkan pemahaman siswa pada konsep ekonomi. Dalam hal ini penulis tertarik untuk mengangkat masalah tersebut dalam penulisan dengan judul **“Desain Media Audio Visual Berorientasi pada Capaian Pembelajaran Ranah Pemahaman Siswa terhadap Konsep Ekonomi”.**

**Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media audio visual yang berorientasi pada capaian pembelajaran ranah pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi kelas X Program IPS?
2. Bagaimana implementasi desain media audio visual yang berorientasi pada capaian pembelajaran ranah pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi kelas X program IPS?

**Tujuan Penulisan**

Penulisan yang dilakukan berorientasi pada tujuan yang akan menjadi fokus sasaran. Adapun tujuan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perancangan desain media audio visual berorientasi pada capaian pembelajaran ranah pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi kelas X program IPS.
2. Untuk mengetahui hasil implementasi desain media audio visual yang berorientasi pada capaian pembelajaran ranah pemahaman siswa terhadap konsep ekonomi kelas X program IPS.

**KAJIAN PUSTAKA**

* + - 1. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran. Ketika proses pembelajaran dibantu dengan media, siswa tidak akan merasa bosan dan lebih cepat memahami materi sehingga hasil belajarnya pun akan maksimal.

Menurut Arsyad (2016: 3) “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyususn kembali informasi visual atau verbal”. Sedangkan Sudjana & Rivai (2009: 2) mengatakan bahwa “media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya”. Selanjutnya menurut Gagne (dalam Sadiman dkk, 2014: 6) “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”.

* + - 1. Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai beberapa kriteria yang harus diketahui sebelum digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sudjana & Rivai (2019: 4) ada enam kriteria yang dimiliki oleh media pengajaran, yaitu:

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional mrupakan tujuan yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media; media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.
4. Keterampilan guru dalam menggunakannya; apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa jika guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.
7. Karakteristik Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki karakteristik sebagai dasar pemilihan media yang disesuaikan dengan situasi belajar dalam kondisi tertentu. Karakteristik juga perlu diperhatikan oleh guru agar dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2016, hlm 15) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki tiga karakteristik atau ciri-ciri, diantaranya:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekontruksi suatu peristiwa atau objek. Contohnya seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

1. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini merupakan transformasi dari suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu lama dapat disajikan dalam waktu yang singkat, begitupun sebaliknya.

1. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek ditransportasikan melalui ruang, dan sejumlah siswa yang banyak.

Sedangkan Hamdani (2011: 192) mengemukakan bahwa dalam memilih dan menggunakan multimedia pembelajaran, harus memperhatikan tujuan, materi, strategi, dan evaluasi pembelajaran. Berikut merupakan karakteristik multimedia pembelajaran, diantaranya:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya gabungan dari unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, yaitu mengandung materi lengkap serta memudahkan pengguna sehingga bisa tanpa bimbingan orang lain.
4. Unsur Media Pembelajaran

Unsur media merupakan bagian yang terkandung dalam jenis media tersebut. Unsur media dalam jenis audio tentu berbeda dengan unsur media jenis grafis atau yang lainnya.

Bretz (dalam Sadiman,dkk, 2014 hlm 20) “mengindentifikasi bahwa ciri utama dari media dibagi kedalam tiga unsur pokok, diantaranya suara, visual, dan gerak”. sedangkan Menurut Sanjaya, 2010: 172 (dalam Oktavianti: 2016) “Media audio visual merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya”. Selanjutnya menurut Hamdani (2011: 245) mengatakan bahwa “media audio visual merupakan media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film, dan sebagainya”.

Berdasarkan yang telah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki berbagai macam unsur. Unsur dari media pembelajaran ialah suara, visual, dan gerak. Sedangkan media audio visual memiliki unsur suara dan gambar saja.

1. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media yang berguna untuk mendukung proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Media audio visual merupakan tayangan yang berbentuk gambar bergerak disertai dengan suara, bentuk dari media audio visual dapat berupa film dan video.

Menurut Rima W. E (2016: 5) “media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi”. Selanjutnya Munir (2013: 289) mengatakan bahwa “video adalah teknologi pengiriman sinyal elektronik dari suatu gambar bergerak”.

Dengan kata lain bahwa video merupakan media ajar audio visual yang mempunyai dua fungsi yaitu untuk merangsang indera pendengaran dan indera penglihatan. Sehingga dengan itu peserta didik lebih mudah memahami materi yang sedang disampaikan oleh guru. Seperti yang dikatakan oleh seorang filosof besar Cina yaitu Confusius (dalam Prastowo, 2015, hlm 301) bahwa “apa yang saya dengar, saya lupa. Apa yang saya lihat, saya ingat. Apa yang saya lakukan, saya paham”. Dari pernyataan tersebut, ketika peserta didik hanya menerima materi auditif saja, kemungkinan yang akan terjadi materi yang disampaikan oleh guru akan kurang dipahami. Berbeda ketika guru menyampaikan materi dengan cara mengkombinasikan antara media gambar bergerak dengan suara yang menyertainya, dengan cara guru mengkombinasikan hal tersebut maka peserta didik secara spontan akan menggunakan indra pendengaran dan penglihatannya, sehingga kemampuan peserta didik untuk mengingat materi yang disampaikan oleh guru akan meningkat dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

1. Fungsi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Media tentunya mempunyai fungsi tertentu dalam proses pembelajaran. Menurut Rima W. E (2016: 51) Media audio visual memiliki empat fungsi dalam proses pembelajaran. Fungsi-fungsi tersebut diantaranya adalah:

1. Fungsi Edukatif

Fungsi edukatif merupakan fungsi yang dapat mempengaruhi nilai pendidikan siswa. Siswa dapat berpikir kritis, mempunyai pengalaman yang bermakna, serta mempunyai wawasan yang lebih luas lagi.

1. Fungsi Sosial

Fungsi sosial merupakan fungsi yang dapat memberikan informasi autentik yang sama dalam berbagai bidang dan konsep pada setiap orang. Hal tersebut menimbulkan pemikiran yang berbeda sehingga dapat memperluas pergaulan, memahami karakteristik orang lain, serta adat istiadat.

1. Fungsi Ekonomis

Fungsi ekonomis dari media audio visual ini adalah dapat mengurangi penggunaan biaya, tenaga, dan waktu tanpa harus mengurangi efektivitas dalam pencapaian.

1. Fungsi Budaya

Fungsi budaya dari media audio visual ini adalah dapat mempengaruhi segi kehidupan manusia, mewariskan unsur-unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat.

1. Ranah Pemahaman

Menurut Yamin M (2007: 6) “Pada level pemahaman berhubungan dengan kompetensi untuk menjelaskan pengetahuan yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri”. Sedangkan menurut Purwanto (2016: 51) “Kemampuan pemahaman (*Comprehension)* adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta, misalnya memahami proses terjadinya hujan”.

Anderson (2015: 106) mengemukakan proses-proses kognitif dalam kategori memahami meliputi:

* 1. Menafsirkan: Menafsirkan terjadi ketika siswa dapat mengubah informasi yang didapat ke dalam bentuk lain.
  2. Mencontohkan: Mencontohkan terjadi ketika siswa dapat memberikan contoh tentang konsep yang telah dipelajarinya.
  3. Mengklasifikasikan: Mengklasifikasikan terjadi ketika siswa mengetahui bahwa sesuatu termasuk dalam kategori tertentu.
  4. Merangkum: Merangkum terjadi ketika siswa mengemukakan satu kalimat yang merepresentasikan informasi yang diterima.
  5. Menyimpulkan: Menyimpulkan menyertakan proses menemukan pola dalam sejumlah contoh.
  6. Membandingkan: Membandingkan terjadi apabila siswa dapat mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi.
  7. Menjelaskan: Menjelaskan terjadi ketika siswa dapat membuat sebab-akibat dalam sebuah peristiwa.

Dari penjelasan diatas yang penulis berpendapat, bahwa yang dimaksud dengan menafsirkan sesuatu dapat berupa dari gambar menjadi kata-kata, kata-kata menjadi gambar, kata-kata menjadi kata lain, angka menjadi kata-kata, ataupun sebaliknya. Menafsirkan berupa pengubahan kata-kata menjadi kata-kata lain. Contoh soal: Siswa dapat membuat definisi sendiri tentang ekonomi syariah dalam media yang ditampilkan guru; Mencontohkan merupakan keterkaitan antara proses identifikasi ciri-ciri pokok dari konsep umum. Contoh soal: Siswa dapat mencontohkan lembaga-lembaga yang termasuk kedalam ekonomi syariah; Mengklasifikasikan terjadi ketika siswa mengetahui bahwa sesuatu termasuk dalam kategori tertentu. Jika mencontohkan dimulai dengan konsep atau prinsip umum dan mengharuskan siswa untuk menemukan contoh tertentu. Contoh soal: Siswa dapat mengelompokan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi syariah dan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi konvensional; Merangkum merupakan proses siswa membuat ringkasan dari suatu materi. Contoh soal: Siswa dapat membuat poin-poin tentang ekonomi syariah yang telah disampaikan melaui media; Menyimpulkan merupakan proses membandingkan seluruh contoh-contoh dari sebuah materi. Contoh soal: siswa mencermati lembaga-lembaga yang termasuk dalam ekonomi syariah, lalu dapat menyimpulkan mengapa lembaga tersebut termasuk dalam ekonomi syariah dengan melihat ciri-cirinya; Membandingkan terjadi ketika siswa dapat membanding satu hal dengan hal yang lain. Contoh soal: Siswa membandingkan ciri-ciri dari ekonomi syariah dengan ciri-ciri dari ekonomi konvensional; Menjelaskan terjadi ketika siswa diberi gambaran, mereka dapat menemukan sebab-akibat dalam gambaran tersebut. Contoh soal: Siswa dapat menjelaskan mengapa Bank BRI Syariah termasuk kedalam lembaga keuangan syariah.

Ketujuh ranah yang dikemukan oleh Anderson tersebut menjadi objek penilaian tingkat pemahaman siswa. Diantara ketujuh ranah itu, terdapat tingkat pemahaman siswa yang berbeda, seperti halnya terdapat siswa yang hanya memiliki kemampuan pemahaman untuk menjelaskan dan menyimpulkan saja, tetapi terdapat juga siswa yang memiliki kemampuan untuk memahami materi dengan menjelaskan, membandingkan, menafsirkan, mengklasifikasikan, dan seterusnya. Hal tersebut merupakan tugas guru untuk meningkatkan pemahaman siswa, agar siswa tidak hanya mampu memahami salah satu ranah saja tetapi siswa mampu memahami ketujuh ranah tersebut, dengan cara guru harus menggunakan media ajar yang sesuai dengan karakteristik tingkat pemahaman siswa. Sehingga pada saat guru memberikan contoh soal dengan tingkat pemahaman yang berbeda siswa dengan mudah menjawab soal yang diberikan. Jadi dapat dijelaskan bahwa pemahaman adalah kemampuan siswa dalam menemukan gagasan baru dari suatu materi atau informasi yang dipelajari lebih dari sekedar mengingat atau menghapal saja.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penulisan ini dilakukan untuk menyusun suatu media ajar berbasis audio visual berorientasi pada capaian ranah pemahaman siswa pada materi ekonomi syariah SMA Kelas X. metode penulisan yang digunakan ialah metode kombinasi (mixed method). Menurut Sugiyono (2015: 404) “metode penulisan kombinasi adalah suatu metode penulisan yang mengkombinasikan antara metode kualitatif dengan kuantitatif untuk digunakan secara bersamaan dalam suatu kegiatan penulisan, sehingga diperoleh data yang lebih komperehansif, valid, reliabel, dan objektif”.

Dalam penulisan ini penulis menggunakan pendekatan penulisan yang pengembangan dari Borg & Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penulisan, secara garis besar langkah penulisan tersebut telah dimodifikasi oleh sukmadinata, dkk menjadi tiga tahap penulisan pengembangan. Tahap tersebut diantaranya: 1) Studi Pendahuluan, 2) Pengembangan Model, 3) Uji Model.

Subjek penulisan ini merupakan sumber informasi yang diperoleh oleh penulis pada saat penulisan berlangsung. Subjek penulisan ini mengarah kepada peserta didik kelas X IPS di SMA Negeri 3 Cirebon.

Pada penulisan kali ini penulis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yang memaparkan hasil pembelajaran berbasis media audio visual, menguji validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Cirebon. Adapun pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Wawancara Mendalam

Menurut Esterberg (dalam sugiyono, 2015: 231) mendefinisikan interview sebagai berikut *“a meeting of two persons to exchange information and idea through question and responses, resulting in communication of meaning about a particular topic”.* Wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melaui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa wawancara berfungsi untuk mendapatkan informasi.

Dalam penulisan ini, subjek yang diwawancarai adalah guru mata pelajaran ekonomi dan siswa yang dijadikan objek dalam penulisan. Wawancara ini berfungsi untuk mencari pendapat atau respon guru mata pelajaran dalam pembelajaran berbasis media audio visual.

1. Kuesioner

Menurut Sukmadinata (2012: 219) “angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (penulis tidak langsung bertanya-jawab dengan responden)”.

Kuesioner ini ditujukan kepada validator, untuk menguji apakah desain pembelajaran berbasis media audio visual layak diuji coba di lapangan atau tidak.

1. Tes

Menurut Sukmadinata (2012: 223) bahwa “tes umumnya bersifat mengukur. Tes yang digunakan dalam pendidikan adalah tes hasil belajar *(achivement test)* dan tes psikologis *(psychological test)*”.

Dalam penulisan ini tes digunakan untuk mengukur tingkat kemampuan pemahaman siswa yang telah disesuaikan dengan indikator dari Anderson.

1. Observasi Partisipan

Menurut Nasution (dalam Sugiyono, 2015: 223) “observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi”. Observasi bertugas menilai proses pembelajaran yang ditengah berlangsung. Hal ini diperlukan agar penulis mengetahui apa saja kekurangan dalam implementasi desain pembelajaran berbasis media audio visual selama pembelajaran.

Teknik Analisis data dalam penulisan ini menggunakan metode kombinasi model atau desain *sequential exploratory.* Metode tersebut merupakan metode penulisan kombinasi yang menggabungkan metode penulisan kualitatif dan kuantitatif secara berurutan. Berikut merupakan penjelasan teknik analisis data metode kombinasi menurut Creswell (Sugiyono, 2015: 473), yaitu:

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penulisan ini diperoleh dari hasil studi pendahuluan yaitu untuk mengetahui aspek apa saja yang mempengaruhi pembelajaran. Sehingga dapat dijadikan alasan untuk dibuatnya sebuah media pembelajaran. Selain itu ada angket untuk validasi para ahli mengenai media audio visual. Validasi angket ini untuk mengetahui kelayakan aspek indikator media maupun materi yang telah dilakukan oleh para ahli yang selanjutnya akan disampaikan melalui deskripsi kualitatif berupa penjabaran secara narasi yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa audio visual, menguji tingkat validasi dan kelayakan produk untuk diimplementasikan pada pembelajaran ekonomi.

Data selanjutnya diperoleh dari observasi partisipan yang dilakukan penulis selama proses pembelajaran. Observasi partisipan dilakukan dengan menilai bagaimana jalannya proses pembelajaran sekaligus melihat produk media yang berisi materi ekonomi syariah. Sedangkan wawancara mendalam dilakukan kepada guru untuk melihat bagaimana respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran berupa media audio visual.

1. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data dalam bentuk angka. Dalam penulisan ini data yang diolah ialah data dari hasil validasi desain media serta hasil tes peserta didik.

Desain media yang sudah dirancang divalidasi oleh validator yang ahli pada bidangnya. Dari hasil validasi tersebut diolah kedalam angka dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Hasil angket untuk validasi desain media dianalisis dan kriteria untuk menentukan nilai kelayakan produk yang dihasilkan disajikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 3.6**

**Interpretasi Pencapaian Nilai Gain**

|  |  |
| --- | --- |
| Persentase Pencapaian | Interpretasi |
| 76-100% | Sangat Layak |
| 56-75% | Layak |
| 40-55% | Cukup |
| 0-39% | Kurang Layak |

*Sumber :* Arikunto (dalam Jurnal Ilmiah Aria Pramudito, 2013)

Selain uji validasi dari hasil angket, juga dilakukan *pre test* dan *pos test* untuk mengetahui bagaimana ketercapaian pemahaman siswa setelah dilakukannya pembelajaran dengan mengimplementasikan desain media audio visual sebagai pendukung dalam penyampaian materi ekonomi syariah. Tes ini merupakan data yang bersifat kuantitatif sehingga harus di dapat kesimpulan tentang ketercapaian pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah melalui tes yang telah dilaksanakan.

Pengolahan data kuantitatif berupa test dilakukan dengan menggunakan uji statistik yaitu dengan menggunakan uji N-Gain untuk *pre test*  dan *post test*. Besarnya peningkatan hasil sebelum dan sesudah pembelajaran dihitung dengan rumus gain ternormalisasi (*Normalized Gain*) yang dikembangkan oleh Hake 1999 (dalam Sundayana S, 2014: 151) sebagai berikut:

Kategori gain ternormalisasi (g) menurut Hake (1999) yang kemudian dimodifikasi oleh Sundayana sehingga menghasilkan interpretasi pernyataan sebagai berikut:

**Tabel 3.7**

**Interpretasi Gain Ternormalisasi yang Dimodifikasi**

|  |  |
| --- | --- |
| Nilai Gain Ternormalisasi | Interpretasi |
| -1,00 ≤ g < 0,00 | Terjadi penurunan |
| g = 0,00 | Tidak terjadi peningkatan |
| 0,00 < g < 0,30 | Rendah |
| 0,30 ≤ g < 0,70 | Sedang |
| 0,70 ≤ g < 1,00 | Tinggi |

Dari hasil uji N-Gain dapat diperoleh apakah siswa sudah memahami materi ekonomi syariah dalam pembelajarannya atau dapat dikategorikan mengalami peningkatan antara sebelum dilakukannya pembelajaran dan setelah dilakukannya pembelajaran dengan implementasi media audio visual tersebut. Sehingga dari penilaian ini dapat diketahui sejauh mana implementasi media pembelajaran berbasis audio visual ini dapat meningkatkan capaian ranah pemahaman siswa pada materi ekonomi syariah.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Desain Media Audio Visual**

Materi pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi berorientasi terhadap silabus yang digunakan di setiap sekolah dengan Kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator setiap kompetensi dasar yang ingin dicapai. Proses perumusan materi pada pembuatan media video pembelajaran ekonomi tersebut mengacu pada silabus yang digunakan di sekolah tersebut bersadasarkan pada kompetensi dasar yang diperlukan. Kompetensi dasar yang dibahas dalam media pembelajaran ini adalah Kompetensi Dasar 3.1 yaitu Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi. Indikator pada materi ini merujuk pada tujuh poin yang merupakan indikator dari ranah pemahaman, diantaranya adalah:

1. Menafsirkan sendiri tentang ekonomi syariah yang ditayangkan pada media
2. Menjelaskan ekonomi syariah menurut para ahli
3. Mengelompokan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi syariah dan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi konvensional
4. Menyimpulkan bentuk kerjasama dalam ekonomi syariah
5. Membandingkan antara ekonomi syariah dengan ekonomi konvensional
6. Merangkum tentang ekonomi syariah yang telah ditayangkan melalui media
7. Memparafrasa tujuan ekonomi syariah
8. Mencontohkan lembaga-lembaga ekonomi syariah

Pengumpulan materi dan pendukung materi dilakukan untuk merancang pembuatan media pembelajaran. Pengumpulan materi ini terdiri dari pengumpulan referensi materi ekonomi syariah, membuat animasi, serta mencari dan membuat gambar yang terkait dengan materi tersebut.

Perencanaan desain pengembangan media video untuk pembelajaran ekonomi materi ekonomi syariah dimulai dengan penentuan standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator pencapaian pelajaran dan strategi pembelajaran yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Kompetensi dasar yang akan disampaikan yaitu mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi dengan materi ekonomi syariah. indikator dari materi tersebut adalah: Menafsirkan sendiri tentang ekonomi syariah yang ditayangkan pada media; Menjelaskan ekonomi syariah menurut para ahli; Mengelompokan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi syariah dan apa saja lembaga yang termasuk ke dalam ekonomi konvensional; Menyimpulkan bentuk kerjasama dalam ekonomi syariah; Membandingkan antara ekonomi syariah dengan ekonomi konvensional; Merangkum tentang ekonomi syariah yang telah ditayangkan melaui media; Memparafrasa tujuan ekonomi syariah; Mencontohkan lembaga-lembaga ekonomi syariah. Indikator tujuan pembelajaran tersebut dikemas kedalam materi yang disajikan penulis dalam bentuk video dengan animasi. Video di edit dengan menggunakan *Adobe Ilustrator* dan *Adobe After Effect.* untuk mengedit dan memotong bagian-bagian penting video dan menyisipkan tulisan serta gambar animasi untuk pelengkap video.

Pembuatan desain media video untuk mata pelajaran ekonomi pada materi ekonomi syariah, diantaranya dimulai dari mencari permasalahan dalam pembelajaran, kemudian melakukan observasi awal sehingga menemukan apa masalah yang harus dibahas dan pembuatan konsep media pembelajaran. Berikut adalah tahapan pembuatan desain produk media pembelajaran video, yaitu:

Menyusun *Flowchart*

Tahap awal pembuatan video pembelajaran ini adalah tahap pembuatan *flowchart* sebagai alur pemikiran penulis agar mempermudah proses pengembangan video pembelajaran. *Flowchart* dibuat untuk memudahkan pengerjaan saat masuk ke dalam tahapan pengembangan. Berikut merupakan *flowchart* dari media yang akan dibuat:

Perbedaan Ekonomi Syariah dengan Konvensional

Pemetaan Ruang Lingkup Materi Ekonomi Syariah

Penutup Video

Bentuk Kerjasama Ekonomi Syariah

Definisi Ekonomi Syariah

Manfaat Ekonomi Syariah

Lembaga Ekonomi Syariah

Ciri-ciri Ekonomi Syariah

Tujuan Ekonomi Syariah

Prinsip-prinsip Ekonomi Syariah

Opening Video

**Gambar 4.1 Arus Video Pembelajaran Ekonomi Syariah**

Membuat *Storyboard*

Tahap selanjutnya setelah membuat *flowchart* adalah membuat *storyboard* secara tertulis. Menurut Sadiman (2014: 157) *Storyboard* merupakan tata urutan sebuah cerita yang akan dibuat yang divisualisasikan melalui gambar atau sketsa. Hal ini bertujuan agar penulis memiliki acuan bagaimana alur atau urutan video tersebut dibuat sesuai dengan materi dan indikator yang telah ditetapkan. Pembuatan *storyboard* dibuat secara detail sampai dengan perencanaan pembuatan desain. Berikut ini adalah desain *storyboard* media pembelajaran.

**Tabel 4.1 *Storyboard Scrift* Media Audio Visual**

|  |  |
| --- | --- |
| Visual | Audio |
| Pembuka Video | Narasi + Backsound |
| Judul | Narasi + BackSound |
| Isi Materi | Narasi + Backsound |
| Penutup Video | Narasi + Backsound |

Mempersiapkan Naskah Video

Pada saat pembuatan *storyboard,* naskah untuk mengisi mengisi video harus di persiapkan. Menurut Sadiman (2014: 158) “skrip atau naskah program merupakan bentuk gambar demi gambar dan penuturan demi penuturan yang menggambarkan rangkaian suatu peristiwa”. Format penulisan skrip terdiri dari dua kolom, yaitu sebelah kiri untuk menampilkan visualisasi dan sebalah kanan untuk menampilkan narasi, dialog, musik, maupun efek suara yang lainnya.

Berikut merupakan bentuk skrip dalam pembuatan media audio visual tentang materi ekonomi syariah kelas X Semester 1, dengan objek penulisan pada siswa kelas X SMA Negeri 3 Cirebon.

**Tabel 4.2 Naskah Video Pembelajaran**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | VIDEO/VISUAL | AUDIO |
| 1 | Opening (gambar atau angka mundur)  Judul Video : Ekonomi Syariah  Anak Judul : untuk SMA Kelas X Semester 1 | Pada video kali ini kita akan membahas tentang ekonomi syariah  Materi ini untuk SMA Kelas X Semester 1. |
| 2 | KOMPETENSI DASAR  Animasi dengan teks: Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi  INDIKATOR  Berupa tampilan yang menggambarkan poin-poin indikator dari materi materi ekonomi syariah. | Materi ekonomi syariah termasuk ke dalam kompetensi dasar 3.1 yaitu Mendeskripsikan konsep dasar ilmu ekonomi.  Yang di dalamnya terdapat beberapa indikator, diantaranya yaitu  Yang pertama Menjelaskan pengertian ekonomi syariah  Yang kedua Menjelaskan prinsip-prinsip syariah  Yang ketiga Mencontohkan lembaga-lembaga ekonomi syariah  Yang ke empat Menjelaskan bentuk kerjasama dalam ekonomi syariah  Yang kelima Membandingkan antara ekonomi syariah dengan ekonomi konvensional  Yang ke enam Mengklasifikasikan ciri-ciri ekonomi syariah |
| 3 | Gambar sekantong uang untuk menunjukkan ciri dari kegiatan perekonomian + mesjid yang menunjukkan ciri dari islam. | Music + Narasi  Mari kita mulai dengan definisi ekonomi syariah  Ekonomi Syariah merupakan suatu kegiatan ekonomi yang dilaksanakan sesuai dengan prinsip-prinsip islam. |
| 4 | Dua animasi:  Satu animasi menggambarkan M.A Mannan + Teks  Satu animasi yang menggambarkan M. Abdullah Al-Arabi + Teks | Music + Narasi  Lalu seperti apa definisi ekonomi syariah menurut para ahli?  Menurut M.A Mannan ilmu ekonomi syariah yaitu sebagai ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari masalah-masalah ekonomi rakyat yang diilhami oleh nilai-nilai islam.  KEMUDIAN Muhammad Abdullah AL-Arabi mengatakan bahwa ekonomi syariah adalah sekumpulan dasar-dasar umum ekonomi yang kita simpulkan dari Alqur’an dan As-sunah dan merupakan bangunan perekonomian yang kita dirikan diatas landasan dasar-dasar tersebut sesuai dengan lingkungan dan masanya. |
| 5 | Enam gambar yang berkaitan dengan prinsip-prinsip syariah.   1. Bangunan 2. Celengan 3. Timbangan 4. Animasi Grup 5. Persentase 6. Harta | Music + narasi  Ada enam prinsip Ekonomi syariah, yaitu:   1. Tidak melakukan penimbunan 2. Tidak melakukan monopoli 3. Menghindari jual dan beli yang diharamkan 4. Mementingkan orang banyak atau masyarakat 5. Melarang adanya riba dalam segala bentuk 6. Menolak terjadinya akumulasi kekayaan yang dikuasai oleh satu pihak. |
| 6 | Tiga jenis gambar animasi:   1. Animasi laki-laki dan perempuan muslim 2. Animasi orang tua dan anak muda 3. Animasi grup menggambarkan masyarakat | Music + Music  Dan berikut merupakan ciri-ciri Ekonomi syariah  pertama   1. Ekonomi islam bagian dari sistem islam yang menyeluruh 2. Kegiatan ekonomi dalam islam bersifat pengabdian 3. Ekonomi islam merealisasikan keseimbangan antara kepentingan individu dan kepentingan masyarakat |
| 7 | Gambar Globe dunia mengilustrasikan dunia dan akhirat | Music + narasi  Ekonomi syariah juga mempunyai tujuan yang sesuai dengan tujuan syariat islam yaitu mencapai kabahagiaan dunia dan akhirat (Falah), melalui suatu tata kehidupan yang baik dan terhormat (Hayyan Thoyyiban). |
| 8 | Lima gambar dan animasi pendukung:   1. Mesjid 2. Bangunan Bank Syariah 3. Animasi muslim 4. Log-logo lembaga keuangan islam 5. Dua animasi saling berjabat tangan. | Music + narasi  Lalu apa manfaat dari ekonomi syariah?  Manfaat dari Ekonomi syariah yang pertama   1. Mewujudkan integritas seorang muslim yang kaffah 2. Menerapkan dan mengamalkan ekonomi syariah melalui lembaga keuangan islam 3. Menagndung nilai ibadah 4. Mendukung kemajuan lembaga ekonomi umat islam 5. Mendukung upaya pemberdayaan ekonomi umat islam |
| 9 | Animasi + Tanda Tanya | Music + narasi  Nah seperti apa bentuk kerjasama dalam ekonomi islam? |
| 10 | Empat tampilan animasi:   1. Dua animasi saling berjabat tangan 2. Dua animasi saling berjabat tangan, disertai gambar persentase pembagian modal 3. Satu animasi muslim, satunya animasi seorang petani. 4. Visualisasi sama dengan poin tiga, beda pada kalimatnya. | Music + narasi  Yang pertama   1. Mudharabah   Mudharabah adalah kerjasama antara dua pihak atau lebih dimana modal usaha 100 % dari pemilik modal. Sedangkan pihak lain sebagai pengelola usahanya.   1. Musyarakah   Musyarakah adalah kerjasama antara dua pihak atau lebih dimana modal usaha ditanggung oleh keduanya.   1. Almuzara’ah   Almuzara’ah adalah kerjasama antara dua pihak atau lebih yang berfokus pada pengolahan pertanian yaitu antara pemilik lahan dan pekerja yang menggarap lahan pertanian tersebut.   1. Dan yang terakhir Al-muzaqah Almuzaqah merupakan bentuk kerjasama yang lebih sederhana dari almuzara’ah. Dimana pekerja lahan hanya bertanggungjawab untuk menyirami dan memelihara tanaman yang ditanam. |
| 11 | Teks Menyilang dengan efek in-out. | Music + narasi  Kemudian apa perbedaan ekonomi syariah dengan ekonomi konvensional? |
| 12 | Animasi beberapa jenis, dan gambar:   1. Animasi grup menggambarkan masyarakat dengan animasi indivu. 2. Animasi muslim, dengan gambar quran dan hadist. Dan animasi orang berdasi dengan diagram kekuatan pasar. 3. Gambar uang, jabat tangan sebagai kerjasama bagi hasil, sewa, dan jasa. Dan uang serta ikon persentase sebagai bunga. 4. Dua animasi Saling berjabat tangan. Dan dua animasi sebagai debitur dan kreditur. | Music + narasi  Pada ekonomi syariah ..... sedangkan pada ekonomi konvensional   |  |  | | --- | --- | | Ekonomi syariah | Ekonomi konvensional | | * Mengutamakan masyarakat * Dituntun dengan nilai Islam * Investasi pada ekonomi syariah bersifat halal dan Prinsip yang digunakan merupakan bagi hasil, sewa, jual – beli, dan jasa * Kemudian Hubungan nasabah pada ekonomi syariah bersifat kemitraan | * Mengutamakan individu * Dituntun dengan kekuatan pasar * Sedangkan pada ekonomi konvensional investasi bersifat halal/haram Dan sistem yang digunakan adalah sistem bunga * Sedangkan hubungan nasabah pada ekonomi konvensional bersifat debitur dan kreditur | |
| 13 | Bangunan Lembaga Keuangan + Teks | Music + narasi  Ada banyak lembaga keuangan yang mengandung sistem ekonomi syariah |
| 14 | Logo-logo lembaga keuangan | Music + narasi  seperti   1. Bank Mega syariah 2. Bank Bri syariah 3. Bank Mandiri syariah 4. Dan masih banyak lagi lembaga-lembaga keuangan lainnya |
| 15 | Background Photo + Terima kasih + *Backsound* dalam Video | Music + narasi  Nah itu saja video kali ini, semoga dengan video ini kamu dapat memahami materi ekonomi syariah, terimakasih |

**Hasil Implementasi Desain Media Audio Visual**

Pada hasil implementasi media pembelajaran, diperoleh data hasil penulisan, yang meliputi keberhasil proses pembelajaran dan respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dibuat.

1. Hasil Observasi

Hasil observasi pada implementasi media pembelajaran dapat dilihat dari pembelajaran yang dilakukan selama dua putaran. Berikut merupakan hasil observasi dua putaran.

**Tabel 4.13**

**Hasil Observasi Dua Putaran**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Putaran 1 | | Putaran 2 | |
| Aspek yang Diobservasi | Persentase Nilai | Aspek yang Diobservasi | Persentase Nilai |
| 1 | Kegiatan Pendahuluan | 94% | Kegiatan Pendahuluan | 97% |
| 2 | Kegiatan Inti | 85% | Kegiatan Inti | 94% |
| 3 | Kegiatan Penutup | 90% | Kegiatan Penutup | 95% |

Berdasarkan penyataan diatas, hasil observasi pembelajaran mengalami peningkatan pada tiap kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukan bahwa penulis memperbaiki temuan masalah yang terjadi pada pembelajaran putaran pertama. Pada saat kegiatan pendahuluan, penulis tidak melakukan apersepsi dan tidak menyampaikan teknis pembelajaran. Pada putaran kedua, penulis menyampaikan teknis pembelajaran yang akan dilaksanakan tetapi tidak memberi apersepsi kepada peserta didik. Selanjutnya pada kegiatan inti, penulis kurang menguasai kelas saat berdiskusi, sehingga kelas ricuh, dan kegiatan presentasi tidak semua kelompok yang presentasi didepan. Pada putaran kedua penulis menguasai kelas, sehingga kondusif tetapi proses presentasi tidak semua kelompok dikarenakan waktu yang tidak cukup. Kemudian pada kegiatan penutup, penulis meyimpulkan materi tidak secara keseluruhan dan tidak menginformasikan materi untuk pertemuan berikutnya. Pada putaran kedua penulis menyimpulkan materi pembelajaran dengan baik.

1. Hasil Pembelajaran

**Tabel 4.14**

**Hasil Belajar Siswa**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Putaran 1 | | Putaran 2 | |
| Nilai Gain | Kategori | Nilai Gain | Kategori |
| 17,73 | Sedang | 20,04 | Tinggi |
| 0,61 | 0,72 |

Hasil pembelajaran yang dilakukan selama dua putaran mendapat respon siswa yang positif dan hasil diskusi yang memuaskan walaupun dengan keterbatasan waktu yang ada. Dan hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan dapat dinilai baik karena terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah dengan interpretasi peningkatan yang tergolong tinggi.

**SIMPULAN DAN SARAN**

**Simpulan**

Berdasarkan data hasil penulisan dan pembahasan yang terdapat pada Bab IV, maka penulis dapat menarik simpulan sebagai berikut:

1. Desain Media Video

Desain media audio visual berorientasikan pada capaian pembelajaran ranah pehaman siswa terhadap konsep ekonomi, dirancang melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut diantaranya adalah: a) studi pendahuluan yaitu penyusunan produk draft awal melalui observasi lapangan dan studi pustaka. Dalam hal ini penulis menyusun produk sebagai draft awal meliputi membuat *flowchart, storyboard* dan naskah/skrip untuk desain media video; b) pengembangan yaitu tahap memproduksi media audio visual berdasarkan naskah yang telah dibuat pada draft awal, selanjutnya media tersebut dikembangkan melalui *software* aplikasi seperti *Adobe ilustrator, adobe after effect,* dan *adobe premiere*, setelah tahap pengembangan selesai, dilakukan uji validasi terhadap media tersebut dengan diuji oleh ahli media dan ahli materi, sebelum media tersebut diuji coba kepada siswa; c) uji coba yaitu tahap dimana media tersebut sudah layak diuji coba setelah melalui beberapa tahap sebelumnya. Uji coba ini dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah melaui media yang telah penulis rancang.

Hasil validasi terhadap media memperoleh hasil 89% dari ahli media, yang artinya media tersebut layak untuk diuji cobakan setelah melakukan perbaikan revisi. Sementara dari ahli materi memperoleh hasil 88% yang artinya media tersebut layak diuji cobakan kepada siswa namun harus melakukan perbaikan revisi terlebih dahulu.

1. Implementasi Desain Media Video Pembelajaran

Implementasi desain media audio visual dilakukan di sekolah SMAN 3 Cirebon, kelas X IPS 3 dan X IPS 4. Tahapan implementasi ini meliputi a) perencanaan; b) pelaksanaan; c) observasi; dan d) refleksi.

Pada tahap perencanaan, penulis menyiapkan berbagai macam perangkat pembelajaran, seperti RPP, pedoman observasi guru, tagihan LKS, soal *pre test* dan *pos test.* Selanjutnya pada tahap pelaksanaan, dimana dalam tahap pelaksanaan ini meliputi proses pembukaan pembelajaran, pengerjaan soal *pre* test, diskusi dalam mengerjakan tagihan LKS, presentasi, dan melakukan evaluasi belajar dengan mengerjakan soal *pos test,* dan yang terakhir tahap penutup. Pada putaran pertama, penulis menggunakan teknik satu *handphone* per kelompok pada saat menyimak media dan mengerjakan LKS. Dan pada putaran kedua penulis menggunakan teknik *Classical,* yaitu menyimak media secara bersamaan melalui proyektor.

Implementasi ini dilakukan pada dua kelas. Putaran pertama di kelas X IPS 3 dan putaran kedua di kelas X IPS 4. Pada kelas X IPS 3 menyimak video melalui *handphone* satu per kelompok. Strategi ini kurang kondusif terhadap proses pembelajaran saat itu. Pada putaran pertama memperoleh nilai indeks gain **0,61** dengan tingkat interpretasi termasuk dalam kategori **sedang** yang artinya media video tersebut dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah. Sedangkan pada putaran kedua dilaksanakan di kelas X IPS 4. Dimana pada putaran ini dilakukan perbaikan terhadap temuan masalah pada putaran pertama. Dalam proses menyimak media video dilakukan secara klasikal dalam artian menyeluruh, dengan menggunakan proyektor. Strategi seperti ini membuat proses pembelajaran lebih kondusif daripada sebelumnya. Pada putaran kedua memperoleh nilai indeks gain **0,72** dengan tingkat interpretasi termasuk dalam kategori **tinggi** yang artinya media video tersebut dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ekonomi syariah.

Secara keseluruhan, desain media audio visual dapat dikatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Video pembelajaran ini membantu guru dan siswa dalam pembelajaran secara klasikal maupun mandiri.

**Saran**

Berdasarkan hasil penulisan, pembahasan dan simpulan diatas, maka saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Melihat hal tersebut sebaiknya guru harus mempertimbangkan ketika menggunakan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, pada saat guru akan menggunakan media pembelajaran, sebaiknya disiapkan terlebih dahulu sebelum pembelajaran dimulai. Agar waktu untuk belajar siswa tidak terpotong. Ketika akan mendesain sebuah media video, penulis harus mencari beberapa *software* aplikasi pembuat video untuk menghasilkan media yang lebih bagus.
2. Diharapkan adanya penulisan lebih lanjut terhadap efektifitas penggunaan media video yang lebih kreatif dan inovatif untuk mata pelajaran ekonomi sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Selain itu juga guru harus pandai memilih model pembelajaran untuk dikolaborasikan dengan pembelajaran yang menggunakan media video, agar menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

**DAFTAR PUSTAKA**

Al-mashuri, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas XI mata pelajaran sistem bahan bakar konvensional pada sepeda motor di Smk Muhammadiyah 2 Wonosobo. *Jurnal Pendidikan Teknik Otomotif\_Universitas Muhammadiyah Purworejo,* 6 (1), hlm. 58-63.

Anderson, dan Kratwohl. (2015). *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Asesmen*. Diterjemahan oleh Agung Prihantono. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Aunurrahman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran.* Bandung: CV Alfabeta.

Geminastiti, K. & Nurlita, N. (2014). *Buku Guru Ekonomi untuk SMA/MA Kelas X Kelompok Peminatan Ilmu-ilmu Sosial*. Bandung: Yrama Widya.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia.

Mardi. (2010). *Modul Ekonomi Islam dan Akuntansi Syariah*.

Mulyani, E. (2014). *Ekonomi*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.

Oktavianti, N.L. (2016). Pengaruh pendekatan saintifik berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa SD kelas V. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD,* 4 (1).

Pramudito, A. (2013). Pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran kompetensi kejuruan standar kompetensi melakukan pekerjaan dengan mesin bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Penelitian Teknik Mesin*.

Prastowo, A. (2015). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Jogjakarta:

DIVA press.

Purwono, J. (2014). Penggunaan media audio visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran,* 2 (2), hlm. 127-144.

Rahayu, A.H. (2015). Upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar geografi melalui penerapan media audio visual dengan metode mind map. *Jurnal GeoEco,* 1 (1), hlm 10-17.

Sadiman, A.S. dkk. (2014). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. & Rivai, A. (2005). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development).* Bandung: CV Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi.* Bandung: CV Alfabeta.

Sukmadinata, N.S. (2012). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sundayana, R. (2014). Statistika Penelitian Pendidikan. Bandung: CV Alfabeta.

Utami, K. (2013).Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di Sekolah Dasar. *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep. JPGSD,* 1 (2), hlm 0-216.

Wati, E.R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

Yamin, M. (2007). *Kiat Membelajarkan Siswa.* Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.