

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR JASA
BANK LAINNYA BERBANTUAN *EDMODO* UNTUK SISWA KELAS X SMK
KOPERASI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Muhammad Khaidar Rohman
12803244035

Progam Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI
DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN *EDMODO* UNTUK
SISWA KELAS X SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

untuk Memenuhi sebagian Persyaratan guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:

Muhammad Khaidar Rohman
12803244035

Progam Studi Pendidikan Akuntansi
Jurusan Pendidikan Akuntansi
Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Yogyakarta
2017

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI
DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN *EDMODO* UNTUK SISWA
KELAS X SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Oleh:

Muhammad Khaidar Rohman

12803244035



Telah disetujui dan disahkan

Pada tanggal 22 Juni 2017

Untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Progam Studi Pendidikan Akuntansi

Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Disetujui

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Diana', is positioned above the name of the supervisor.

Diana Rahmawati, M.Si.

NIP. 1976207 200604 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI
DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN EDMODO UNTUK
SISWA KELAS X SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

yang disusun oleh:

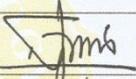
MUHAMMAD KHAI DAR ROHMAN

12803244035

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji

Pada tanggal 11 Agustus 2017 dan dinyatakan telah lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Abdullah Taman, S.E.,M.Si.,Ak.	Ketua Penguji		28-08-2017
Diana Rahmawati, S.E., M.Si	Sekretaris Penguji		28-08-2017
Dra. Sukanti, M.Pd	Penguji Utama		28-08-2017

Yogyakarta, 07-09-2017

Fakultas Ekonomi

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Sugiharsono, M.Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Khaidar Rohman

NIM : 12803244035

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PADA KOMPETENSI DASAR JAS BANK LAINNYA
BERBANTUAN EDMODO UNTUK SISWA KELAS X
SMK KOPERASI YOGYAKAKARTA**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Berdasarkan pengetahuan pada penulisan skripsi tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah dengan kaidah yang benar.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017

Penulis,



Muhammad Khaidar Rohman

NIM. 12803244035

MOTTO

Kenalilah dirimu sendiri, hidupkan hatimu, dan bangunkanlah jiwamu melalui ketaqwaan yang sejati. Maka kau mengerti tentang peran apa yang harus kau lakoni.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamiin, atas segala anugerah yang telah diberikan kepada saya. Karya skripsi ini saya persembahkan untuk :

Keluarga, Nusa dan Bangsa.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI
DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN *EDMODO* UNTUK
SISWA KELAS X SMK KOPERASI YOGYAKARTA**

Oleh:
Muhammad Khaidar Rohman
12803244035

ABSTRAK

Penelitian yang dilaksanakan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *edmodo*, sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017; mengetahui kelayakan media pembelajaran berbantuan *edmodo* pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berdasarkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan guru; serta mengetahui respon siswa mengenai media yang dikembangkan tentang kemenarikan dan perlu atau tidaknya penggunaan media untuk pembelajaran.

Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan dengan menggunakan tahapan *research and development* (R&D) dengan model pendekatan pengembangan menggunakan ADDIE. Instrumen penelitian menggunakan angket sebagai lembar penilaian yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Pengembangan yang dilakukan dengan model pendekatan ADDIE hanya sampai pada tahap *Implementation*. Data didapat melalui angket diolah secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan: 1) *Analysis* kebutuhan, diperlukan media pembelajaran yang mendukung berbagi berkas melalui internet, hasil dari analisis kompetensi, menghasilkan kesimpulan bahwa kompetensi dasar jasa bank lainnya paling sesuai digunakan dalam penelitian. 2) *Design*, hasil perancangan pola pembelajaran menghasilkan tata pelaksanaan penelitian dan hasil perancangan modul menghasilkan 6 modul berbeda yang membahas materi jasa bank lainnya. 3) *development*, menghasilkan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* dengan telah memenuhi kriteria layak, hasil penilaian yang didapat: 1) Dari ahli materi mendapatkan rerata skor 4,18 (layak), 2) Dari ahli media mendapatkan rerata skor 4,05 (layak), 3) Dari guru mendapatkan rerata skor 4 (layak). 4) *Implementation*, uji coba produk untuk menghasilkan data angket respon siswa, dengan hasil yang didapat tentang kemenarikan media mendapatkan persentase 78% (menarik), 2) Angket respon siswa tentang perlu/tidaknya penggunaan media pembelajaran mendapatkan rerata skor 3,35 (netral).

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbantuan *Edmodo*, *Edmodo*, Respon siswa, ADDIE

***Development of Learning Media on Basic Competency of Jasa Bank
Lainnya Assisted With Edmodo For Eleventh Grade Student Vocational School
of Koperasi Yogyakarta***

By:
Muhammad Khaidar Rohman
12803244035

ABSTRACT

The aims of this research are to develop learning media on basic competency of jasa bank lainnya assisted with edmodo as learning media for eleventh grade vocational school of koperasi yogyakarta academic year 2016/2017; to know feasibility of learning media assisted with edmodo on basic competency of jasa bank lainnya according assesment from material expert, media expert, and teacher; also to know student response about attractiveness of learning media and to know need or not in use of learning media for study.

This research is includ apart of research and development category which use ADDIE as approach model in research and development (R&D). Questionare is used as research intrument through assesment from material expert, media expert, teacher and student. The development was did using approach of ADDIE model just until implementation step. The data was take by questionare than be calculate and interpretation in quantitative and qualitative data.

The resault of this research is show: 1) Analysis of need, in this anlysis resaulting that needing learning media which support internet file sharing, the resault of competency analysis is produce conclusion that basic competency of jasa bank lainnya is match in use of research. 2) Design, pattern learning design is resault governance research and pattern learning design produce 6 module are different which take up of jasa bank lainnya material. 3) Development, resaulting learning media on basic competency of jasa bank lainnya assited with edmodo is accept on feasible category, the assement feasibilty level of learning media is develop assited edmodo are: 1) Material expert, 4,18 (feasible), 2) Media expert 4,05 (feasible), 3) teacher, 4 (feasible). 4) Implementation, product trials to resault student attractive questionare data have score 78% (interest), 2) student questionare response ababout need or not learning media in use on study have mean score 3,35 (netral).

Keyword: *Learning media assisted with edmodo, edmodo, student response, ADDIE.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti haturkan kepada Allah SWT, serta sholawat dan salam selalu tertuju kepada Nabi Muhammad SAW. Peneliti sangat bersyukur karena tugas akhir yang dibuat telah selesai, itu semua tidak terlepas dari pertolongan Allah SWT melalui rahmat dan karunianya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir jenjang S1 pendidikan akuntansi pada skripsi yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN *EDMODO* UNTUK SISWA KELAS X SMK KOPERASI YOGYAKARTA”. Dalam proses penelitian, bantuan bimbingan, hingga tahap akhir dengan mendapatkan gelar sarjana, peneliti dalam melalui itu semua dibantu oleh banyak pihak. Oleh karena itu, ijinkan peneliti mengucapkan rasa terimakasih dengan penuh rasa hormat kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, khususnya kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Rr.Indah Mustikawati, S.E., M.Si., Ak., CA. Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi
4. Endra Murti Sagoro, M.Sc., Pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan dan membersamai hingga sampai akhir masa studi.

5. Diana Rahmawati, M.Si., Dosen pembimbing skripsi yang telah sabar memberikan bimbingan, dan memberikan arahan selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Sukanti, Dra. M.Pd, Dosen narasumber yang telah memberikan kritik dan saran selama penyusunan skripsi.
7. Amanita Novi Yusita, S.E., M.Si. Dosen ahli materi yang telah memberikan *review* dengan memberikan saran dan penilaian pada penyajian materi didalam media pembelajaran.
8. Risqi Ilyasa Aghni, M.Pd., Dosen ahli media yang telah memberikan arahan, saran, dan penilaian pada saat peneliti mengembangkan media pembelajaran.
9. Drs. Bambang Priyatmoko, Kepala Sekolah SMK Koperasi Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
10. Ratri Rahmawati, S.Pd., Guru Prodi akuntansi yang telah memberikan penilaian, dan memberikan pendampingan selama kegiatan penelitian didalam kelas
11. Siswa-siswi kelas X Ak 1 SMK Koperasi Yogyakarta yang telah berkenan menjadi subjek dalam penelitian.
12. Siswa-siswi kelas X Ak SMK Koperasi Yogyakarta yang telah berkenan menjadi subyek dalam penelitian

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak yang telah membantu terselesaikannya tugas akhir skripsi ini. Semoga karya skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pihak yang membacanya. Sebagai seorang

sarjana yang baru menyelesaikan studi S1-nya tentunya masih memiliki banyak kekurangan dalam sudut pandang keilmuan yang lain mengenai tata tulis, dan banyak hal berkaitan dengan skripsi ini, oleh karenanya peneliti mengharapkan pemberian kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

Yogyakarta, 11 Agustus 2017

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'M. Khaidar', with a large, stylized flourish at the end.

Muhammad Khaidar Rohman

NIM. 12803244035

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Pengembangan	8
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
G. Manfaat Pengembangan	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	11
BAB II.....	13
KAJIAN TERORI.....	13
A. Deskripsi Teori	13
1. Pengembangan Media Pembelajaran	13
2. Jasa Perbankan.....	16
3. Model Pengembangan Media	21
4. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran	24
5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Edmodo	37

6. Respon Siswa.....	42
B. Penelitian yang Relevan	50
C. Kerangka Berfikir.....	54
D. Pertanyaan Penelitian	56
BAB III	58
METODE PENELITIAN.....	58
A. Desain Penelitian	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian	58
C. Subjek dan Objek Penelitian	58
D. Prosedur Penelitian.....	59
E. Teknik Pengumpulan Data	62
1. Jenis Data.....	62
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	62
F. Teknik Analisis Data.....	65
1. Data Kualitatif.....	65
2. Data Kuantitatif.....	66
BAB IV	70
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Penelitian.....	70
B. Hasil Penelitian.....	70
C. Pembahasan	101
D. Kajian Media Akhir.....	113
E. Keterbatasan Pengembangan.....	114
BAB V.....	116
KESIMPULAN DAN SARAN.....	116
A. Kesimpulan.....	116
B. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Indikator Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Materi.....	35
2. Indikator Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Media	36
3. Indikator untuk Menilai Kelayakan Media pada Angket Praktisi Pembelajaran (Guru).....	36
4. Indikator Angket Respon Siswa tentang Kemenarikan Media	47
5. Indikator Preferensi Siswa tentang Penggunaan Sumberdaya	48
6. Indikator Preferensi Siswa tentang Aktivitas pada <i>Edmodo</i>	48
7. Indikator Preferensi Siswa tentang Dukungan yang Diberikan Melalui <i>Edmodo</i>	48
8. Indikator Preferensi Siswa tentang Aktivitas Evaluasi pada <i>Edmodo</i>	48
9. Indikator Angket Respon Siswa mengenai Keberlanjutan Penggunaan Media	49
10. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media untuk Ahli Materi	62
11. Kisi-kisi Kelayakan Media untuk Angket Ahli Media	63
12. Kisi-kisi Kelayakan Media untuk Angket Praktisi Pembelajaran (Guru).....	64
13. Kisi-kisi angket respon siswa mengenai kemenarikan media.....	64
14.Kisi-kisi Angket Respon Siswa mengenai Kemenarikan Media	65
15. Ketentuan Penskoran Kelayakan Media dan Respon Siswa tentang Kemenarikan Media	66
16. Ketentuan Penskoran Media tentang Keberlanjutan Penggunaan Media	66
17. Tabel Interpretasi Kelayakan Media	67
18. Interpretasi Olah Data Respon Siswa Tetang Kemenarikan Media.....	68
19. Interpretasi Respon Siswa tentang Keberlanjutan Penggunaan Media.....	68
20. Prosedur Pengembangan Media	70
21. Penilaian Ahli Materi	76
22. Penilaian Ahli Media.....	78
23. Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru).....	79
24 Hasil Olah Data Angket Respon Siswa tentang Kemenarikan Media	99
25 Hasil Data Angket Respon tentang Perlu/Tidaknya Penggunaan Media Pembelajaran	100

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Aspek Materi yang Dinilaiikan	77
2 Aspek Media yang Dinilaiikan.....	78
3. Aspek yang Dinilaiikan	79
4. Materi Inkaso Sebelum Revisi	80
5. Materi <i>Payment Point</i> Sebelum Revisi	80
6. Penambahan Sumber Sebelum Revisi.....	81
7. <i>File Masih</i> Berformat <i>.doc</i> dan <i>.pdf</i>	87
8. Istilah Asing yang Belum Dicitak Miring	87
9. Materi <i>Inkaso</i> Setelah Revisi	88
10. Materi <i>Payment Point</i> Setelah Revisi	89
11. Penambahan Sumber Setelah Revisi	90
12. Penambahan <i>File Powerpoint</i> Pada Saat Setelah Revisi.....	93
13. Sebelum Direvisi <i>File</i> Hanya Diunggah Di <i>Library</i>	94
14. Sebelum Direvisi Kondisi Kelas Masih Kosong.....	95
15. <i>File</i> Juga di <i>Upload</i> di Folder Grup Saat Uji Coba.....	96
16. Kondisi Kelas Waktu Uji Coba.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.1	Lembar Hasil Penilaian Produk
	1 Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi..... 126
	2 Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media 128
	3 Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Praktisi Pembelajaran (Guru).. 130
2.	Lembar dan Rekapitulasi Angket Respon
	1 Rekapitulasi Data Angket Respon Kemenarikan Media Pembelajaran 133
	2 Rekapitulasi Data Angket Respon Penggunaan Media Pembelajaran. 134
3	Tahap Dokumentasi
	1 Dokumentasi Penelitian 136
	2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian..... 137
	3 Screenshot Media Final..... 138

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pelaksanaan pembelajaran tidak pernah lepas dengan adanya penggunaan media, pentingnya peran media pembelajaran sebagai sarana yang membawa informasi untuk disampaikan kepada penerima, telah menciptakan pola penyampaian informasi menjadi lebih baik dan mudah diterima. Sejauh ini telah banyak pernyataan yang telah dikemukakan oleh para ahli media mengenai bentuk dan perannya, semisal saja media yang berbentuk fisik seperti TV memiliki peran dalam menyampaikan informasi berupa audio visual sebagai contoh adalah kegiatan pembelajaran dengan penayangan film ataupun video pendek yang memiliki muatan materi pelajaran. Peran media dalam pembelajaran adalah upaya dalam mengintegrasikan penyampaian materi dengan pelaksanaan pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal dari tujuan pembelajaran yang ditargetkan, melalui sinergi pemanfaatan kinerja dari peran media yang bisa digunakan dengan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Pembelajaran di SMK Koperasi Yogyakarta dilaksanakan di dalam kelas dan di dalam laboratorium komputer. Pemilihan tempat pelaksanaan pembelajaran yang berjalan berdasarkan kebutuhan pelajaran masing – masing, untuk kegiatan pelaksanaan didalam kelas memiliki aktivitas yang berbeda dengan pelajaran yang dilaksanakan didalam laboratorium komputer, perbedaan terletak pada perangkat sebagai media pembelajaran yang digunakan, dan lingkungan pembelajaran yang dibentuk berdasarkan kebutuhan dari media yang diperlukan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran melalui aktivitas yang ada didalamnya. Interaksi pola

pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa berbentuk ceramah dan diskusi, pola interaksi yang digunakan melihat pada pemanfaatan media pembelajaran sebagai penunjangnya, pola interaksi ceramah digunakan untuk menyampaikan materi di depan kelas menggunakan *powerpoint*, dan papan tulis untuk menunjang penjelasan yang disampaikan kepada siswa. Sedangkan pola interaksi diskusi digunakan pada saat pemberian tugas kelompok seperti diskusi dan presentasi di dalam kelas menggunakan LCD, *projector*, PC/*laptop*, dan papan tulis sebagai penunjang aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan.

Lingkungan pembelajaran terbentuk dari komponen yang berasal dari peran guru, siswa, dan media pembelajaran yang digunakan, oleh karena itu tidak pernah terlepas dari adanya kekurangan yang bisa ditemukan selama pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan observasi yang dilakukan, permasalahan yang ditemukan pada peserta didik kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta terletak pada persoalan mengenai cara siswa mengikuti pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas yang berupa motivasi mereka terhadap apa yang disampaikan dan dipelajari. Motivasi yang dimiliki oleh siswa sangat beragam, namun beberapa diantara mereka memiliki motivasi yang rendah, ini diketahui ketika siswa berbicara dengan temannya, mengantuk di dalam kelas, bermain hp, dan sering melewatkan apa yang disampaikan oleh guru, ini memperlihatkan bahwa beberapa diantara mereka memiliki konsentrasi yang rendah selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan hal seperti itu terjadi ketika mereka mendapatkan materi yang dirasa berat, dan banyak dari sudut pandang yang mereka miliki. Pada kompetensi dasar jasa bank lainnya memiliki 6

indikator pembahasan yang harus dicapai oleh siswa, 5 dari 6 indikator yang ada memiliki muatan materi yang sangat banyak. Pada kompetensi dasar ini, memiliki muatan yang beragam dengan unsur-unsur pembahasan yang meliputi pembahasan tentang jenis, contoh, dan prosedur dalam lingkup pendefinisian secara komprehensif. Misalnya pembahasan tentang jenis-jenis L/C selain menyebutkan jenisnya, pendefinisian juga tergolong variatif. Oleh sebab itu, pembelajaran pada semester sebelumnya pada materi kompetensi dasar jasa bank lainnya tergolong sulit untuk siswa, karena materi pembelajaran yang disajikan tergolong kompleks. Di lain sisi, belum adanya modul untuk kompetensi dasar jasa bank lainnya yang sesuai dengan kebutuhan siswa menjadikan materi itu semakin sulit dipahami oleh siswa, di samping itu tingkat konsentrasi dan pemahaman siswa yang berbeda-beda menjadi masalah tersendiri bagi guru. Kompetensi dasar jasa bank lainnya berbeda dengan jasa bank yang meliputi kegiatan menabung atau simpan pinjam, pada kompetensi dasar jasa bank lainnya menjelaskan tentang jasa lain yang dapat memberikana manfaat kepada nasabah bila menggunakannya, pentingnya mengetahui jasa bank lainnya dikarenakan potensi dari jasa yang ditawarkan dapat membantu nasabah berdasarkan kebutuhan masing-masing dari mereka.

Kendala yang ditemukan tentunya menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran yang baik. Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, bahwa di dalam pembelajaran terdapat kendala pada sudut pandang siswa dalam melihat materi pembelajaran yang dirasa banyak hingga berdampak pada motivasi dan tingkat konsentrasi yang kurang baik. Melihat permasalahan yang ada, diperlukan

pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya dengan disusun secara parsial agar muatan materi pembelajaran yang ada tidak terlihat banyak, dan lebih menarik, pengembangan yang dilakukan memerlukan sarana lain untuk membantu pengembangan media pembelajaran dalam pembagian berkas untuk mengatasi hambatan, berupa konsentrasi siswa yang rendah sehingga sering melewatkan apa yang disampaikan oleh gurunya. Sarana yang digunakan untuk membantu pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya adalah *edmodo*.

Edmodo merupakan konsep pembelajaran yang dilaksanakan dengan bantuan PC/laptop dan HP yang memerlukan jaringan internet, konsep pembelajaran didalam *edmodo* dibuat dan diwujudkan dalam bentuk sosial media yang hanya dikhususkan untuk pembelajaran. Konsep *edmodo* dibuat berdasarkan gagasan yang berasal dari Nic Borg dan Jeff O'Hara selaku pendiri dari *platform* ini, konsep awal yang dibuat adalah tentang pelaksanaan pembelajaran yang ringkas dengan mengunggah materi yang akan diajarkan ke dalam *edmodo*, sehingga siswa tinggal menyimak dan mengunduh materi yang dibagikan. Peran pengguna didalam *edmodo* dikonsept dengan sangat jelas melalui pemilihan akun guru, akun siswa, dan akun orang tua pada saat pendaftaran dimulai, kejelasan peran dari setiap akun yang ada terlihat dari perbedaan fitur yang bisa digunakan oleh masing-masing jenis akun pada *edmodo*.

Untuk keperluan pembelajaran media sosial *edmodo* memiliki kelebihan karena fitur yang dipergunakan berbeda-beda, misalnya akun guru dapat membuat grup, sedangkan akun siswa hanya dapat bergabung setelah mendapatkan

undangan dari akun guru, ini menjadi kelebihan dalam pengendalian kelas virtual yang dibuat dalam bentuk grup. Selain itu, untuk menyimpan berkas kepustakaan, *edmodo* menyediakan ruang kepustakaan tersendiri yang hanya bisa dibuka oleh guru, sehingga tidak bercampur dengan berkas yang dibagikan untuk siswa. Untuk aktivitas diskusi antar kelompok *edmodo* menyediakan fitur grup kecil, grup kecil merupakan grup yang bisa dibentuk didalam grup besar yang beranggotakan siswa 1 kelas. *Edmodo* memiliki kelebihan yang telah disebutkan dan tidak dimiliki oleh *platform* media sosial gratis lainnya dalam membantu pelaksanaan pembelajaran yang baik.

Dipilihnya *edmodo* sebagai sarana pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya didasarkan pada karakteristik fitur *edmodo* yang bisa digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran. *Edmodo* memiliki fitur berbagi berkas yang berguna sebagai alat pemberi pesan melalui berkas yang dibagikan, setelah berkas dibagikan seluruh siswa akan mendapat pemberitahuan dari sistem, materi kompetensi dasar jasa bank lainnya tidak disusun dalam 1 paket modul sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah disebutkan sebelumnya, pembagian berkas melalui *edmodo* jauh lebih aman daripada melalui pembagian secara *offline* untuk mencegah berkas mudah hilang dan untuk memastikan semua siswa mendapatkan pemberitahuan dari sistem setelah berkas dibagikan. Kompetensi dasar jasa bank lainnya merupakan bagian dari ilmu sosial yang dapat dibahas dengan menggunakan diskusi, di dalam grup kelas guru dapat membagi kelompok dengan membuat kelompok kecil di dalam grup kelas, tujuan pembagian kelompok kecil yaitu untuk mempersingkat

pembagian kelompok di dalam kelas, sehingga siswa dapat langsung diskusi menggunakan *edmodo* ataupun melakukan diskusi secara *offline*. Pertimbangan – pertimbangan itu yang menjadi dasar keputusan dipilihnya *edmodo* sebagai sarana yang cocok digunakan untuk membantu pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya.

Berdasarkan paparan mengenai masalah yang ditemukan dalam pembelajaran kompetensi dasar jasa bank lainnya dan media yang digunakan di kelas X SMK Koperasi Yogyakarta. Telah diketahui bahwasanya belum terdapat media alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan, sehubungan dengan permasalahan dan kondisi yang ada, diperlukan pengembangan media pembelajaran alternatif yang menarik dan untuk diungkap perlu/tidaknya media itu digunakan pada pembelajaran. Pelaksanaan uji coba pembelajaran menggunakan fasilitas dari sekolah, berupa laboratorium komputer dan jaringan LAN dalam rangka melihat respon siswa tentang kemenarikan media dan untuk mengungkap perlu/tidaknya penggunaan media yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan paparan masalah yang ditemukan, maka penelitian ini berjudul pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dibuat identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada pelaksanaan pembelajaran yang berjalan, siswa sering terlihat berbicara dengan temannya, mengantuk didalam kelas, dan bermain hp,
2. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pembelajaran siswa juga sering melewatkan apa yang disampaikan oleh guru karena konsentrasi yang kurang baik.
3. Belum terdapat media alternatif yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan
4. Selama pembelajaran sudut pandang yang dimiliki siswa dalam melihat materi pembelajaran yang dirasa banyak hingga berdampak pada motivasi dan tingkat konsentrasi yang kurang baik
5. Berdasarkan pengalaman semester lalu, pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya, menunjukkan adanya kesulitan pada isi materi yang harus dicapai karena isi materi yang bersifat variatif.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan media pembelajaran dengan berbatuan *edmodo*, Adapun pengambilan data bertempat di kelas X SMK Koperasi Yogyakarta. Aktivitas dalam penelitian ini meliputi aktivitas untuk menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dalam pembelajaran dan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan produk yang dikembangkan. Materi yang disajikan hanya pada kompetensi dasar jasa bank lainnya, penelitian ini menggunakan ADDIE namun hanya sampai pada tahap implementasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru) ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan pengembangan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru).

3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini, yaitu:

1. Media pembelajaran dengan materi dasar-dasar perbankan yang diajarkan di X SMK Koperasi Yogyakarta yaitu pada materi jasa bank lainnya.
2. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media berbantuan *edmodo* mudah dipahami.
3. Materi yang disajikan dalam media *edmodo*, antara lain modul elektronik berformat *pdf* dan *powerpoint* yang berformat *ppt*.
4. *Edmodo* mampu mengakomodir interaksi pembelajaran yang baik, terkait hambatan belajar yang ditemui siswa.
5. *Edmodo* dapat digunakan sebagai pilihan alternatif media pembelajaran di dalam maupun luar kelas.

G. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis
 - a. Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khasanah keilmuan dalam pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*, dan dapat digunakan sebagai acuan penelitian yang serupa.

- b. Dapat memberikan ulasan mengenai penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran untuk lingkungan pembelajaran sekolah menengah kejuruan atau yang setara.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta yaitu dengan adanya penelitian ini, maka dapat menambah buku bacaan skripsi yang ada di perpustakaan.
- b. Bagi SMK Koperasi Yogyakarta yaitu dengan pengambilan data yang dilakukan membantu memberikan dukungan terhadap usaha optimasi meningkatkan efektivitas proses pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya.
- c. Bagi guru, pada saat penelitian, guru diikutkan didalam kelas sehingga dapat mengambil kesimpulan mengenai penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo* untuk diterapkan pada pelajaran lainnya sebagai pilihan alternatif media pembelajaran.
- d. Bagi siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*, telah memberikan pengalaman belajar yang baru, mengenai pelaksanaan pembelajaran menggunakan sarana *online*.
- e. Bagi peneliti yaitu mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang dimiliki selama mengikuti perkuliahan untuk diimpletasikan pada aktivitas kajian secara ilmiah pada permasalahan yang ditemukan didalam penelitian skripsi pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* ini adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan *edmodo* merupakan sarana *alternative* dalam mempermudah interaksi untuk mendukung kelancaran pembelajaran formal.
- b. *Reviewer* memiliki pemahaman yang sama tentang kriteria kualitas pengembangan media pembelajaran berbantuan *edmodo* yang baik.
- c. Dosen pemberi masukan dan *reviewer* memiliki pemahaman tentang kualitas pengembangan media pembelajaran berbantuan *edmodo* yang baik.

2. Keterbatasan pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* digunakan khusus untuk mempermudah interaksi dalam mendukung kelancaran pembelajaran formal di sekolah.

- b. Pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* digunakan khusus siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.
- c. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo* hanya pada kompetensi dasar jasa bank lainnya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran yang baik. Adapun definisi media pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Hendriana (2005:12) bahwa “Media secara harfiah yang berarti perantara sumber pesan dengan penerima pesan”. Suatu sarana yang dapat disebut sebagai media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk penyampaian suatu maksud/isi/tujuan/ide pikiran dalam sebuah interaksi berkomunikasi/sebagai mediator untuk suatu pelaksanaan kegiatan. Adapun pendefinisian yang lain seperti yang diungkap oleh Arsyad (2009:3) bahwa kata media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Apabila dalam suatu pembelajaran menggunakan sarana sebagai penunjang berkomunikasi maupun untuk memperlancar kegiatan pembelajaran sendiri maka cara tersebut juga disebut sebagai media karena berfungsi sebagai perantara berdasarkan makna harfiah media yang dipaparkan di atas. Berdasarkan penjelasan ini didapatkan garis merah bahwa sarana apapun dapat dijadikan sebagai media pembelajaran selama dapat memberikan dukungan terhadap keterlaksanaan kegiatan pembelajaran yang baik. Penjelasan ini diperkuat oleh pernyataan yang diungkap oleh Tujiyo (2007:14), bahwa dalam pengertian media pembelajaran, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Jadi, kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penjelasan di atas. Pertama media pembelajaran adalah sarana yang dapat berbentuk apapun, yang mana berfungsi sebagai perantara. Kesimpulan yang lainnya berupa tujuan penggunaan sarana/media tersebut untuk mengirimkan pesan kepada pihak yang berperan sebagai penerima pesan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Karena terdapat banyak sekali sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Maka seorang guru perlu mengetahui fungsi dari media pembelajaran agar penggunaannya tepat sasaran. Fungsi utama dari media pembelajaran ialah seperti yang disampaikan oleh Arsyad (2011:15) yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Dengan menggunakan alat bantu sebagai media untuk pelaksanaan pembelajaran di kelas. Maka seorang guru juga sedang membuat kondisi pembelajaran yang ideal karena membuat penyampaian pesan materi menjadi lebih mudah diterima oleh siswa.

Jadi, kesimpulan yang dapat diambil. Fungsi media pembelajaran adalah untuk membantu pelaksanaan pembelajaran untuk menjadi lebih baik. dengan mengerti fungsi dari media pembelajaran, maka seorang guru dapat membuat perencanaan terkait dengan kondisi pembelajaran yang ingin dibuatnya.

c. Pengembangan Media Pembelajaran.

Memberikan pengembangan media pembelajaran memiliki pengertian dengan melakukan modifikasi/menambah terhadap fungsi suatu media. Agar

lingkup penggunaannya dalam pembelajaran menjadi semakin luas. Berikut beberapa bentuk pengembangan media pembelajaran yang dapat dilakukan.

1) Pengembangan media pembelajaran berbasis visual

Melakukan pengembangan dengan cara ini dapat menjadi sederhana dan mungkin paling mudah didapat karena biayanya yang murah. Salah satu pernyataan untuk melakukan pengembangan berbasis visual disampaikan oleh Arsyad (2007:104) bahwa, hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul. konsep dari pengembangan ini bisa didapat dari sudut kemenarikan media dari segi tampilan, dengan memasukkan isi materi ke dalam ide tersebut untuk diwujudkan dalam bentuk visual sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.

2) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio-Visual

Bentuk dari basis Audio-visual itu sendiri ialah mengandalkan indera penglihatan dan pendengaran untuk menggunakannya. Seperti contoh serial *cartoon* di tv, serial drama, sinetron, video dokumenter, dan lain-lain. Dengan memasukkan isi materi pelajaran ke dalam media yang disebutkan tadi, maka dapat dikategorikan sebagai media yang dikembangkan berbasis audio-visual.

3) Pengembangan Media pembelajaran berbasis komputer

Pengembangan dengan berbasiskan komputer, Memerlukan perangkat yang disebut komputer atau perlu adanya komputerisasi. Salah satu pendapat tentang komputerisasi pada media pembelajaran dinyatakan

oleh Epinur & Putri (2013:24) bahwa, penggunaan komputer dengan memanfaatkan jaringan internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berbentuk *Social Network*. Untuk mendapat jaringan internet diperlukan komputerisasi *server* dan *client*, dengan melibatkan beberapa perangkat. Pada pengembangan ini perlu memperhatikan sarana yang dapat dioperasikan dengan baik, bagi *user*.

Jadi, kesimpulan yang dapat diambil. Pengembangan media pembelajaran dapat dilakukan dengan berbasiskan 3 cara. Yaitu, dengan berbasiskan visual, audio-visual, dan komputer. Untuk setiap yang tergolongkan dari kategori pengembangan itu, diperlukan sarana yang tersedia dan kemampuan untuk menggunakannya.

2. Jasa Perbankan

Bank merupakan instansi yang bergerak dalam pelayanan jasa untuk mendapatkan profit. Dengan cara menjual jasa kepada nasabah melalui beberapa tawaran jasa yang menguntungkan nasabah. Jasa perbankan yang ditawarkan dan digunakan oleh nasabah telah membuat hubungan mutualisme antara penyedia jasa bank dan nasabah sebagai penggunanya. Jasa-jasa perbankan antara lain sebagai berikut.

a. Transfer

Dalam jasa perbankan terdapat jasa pengiriman uang yang terjadi antara pengirim dan penerima dana melalui pelayanan bank yang kemudian disebut dengan Jasa transfer. Lapoliwa & Daniel (2005:196) mengartikan transfer adalah

suatu kegiatan jasa bank untuk memudahkan sejumlah dana tertentu sesuai dengan perintah pemberi amanat yang ditunjukkan untuk keuntungan seseorang yang ditunjuk sebagai penerima transfer. Jasa tersebut digunakan untuk tujuan kemudahan pengiriman dan penerimaan dana, yang mana jumlah dana tersebut tergantung pada yang memberikan amanat pengiriman uang, dengan menggunakan jasa ini, penerimaan dana oleh pihak yang ditunjuk menerima dana transfer mendapat keuntungan dari segi biaya tanpa ada potongan dan waktu yang singkat untuk menerima dana tersebut. Definisi transfer yang lain juga disampaikan oleh Hasibuan (2001:123) bahwa transfer adalah pengiriman uang antar kota atau antar negara yang dilakukan melalui bank. Pernyataan itu memiliki kesamaan dengan yang disampaikan oleh P.Suhardi (2001:9) bahwa transfer merupakan amanat yang diberikan kepada bank untuk melakukan pengiriman uang dari suatu cabang ke cabang yang lain. Definisi transfer menurut penggunaannya dapat diartikan sebagai kegiatan pengiriman dan penerimaan dana melalui perbankan. Baik yang dapat ditujukan kepada penerima dana dalam satu kawasan (tempat/cabang) maupun beda kawasan (tempat/cabang). Kegiatan pengiriman dan penerimaan dana melalui jasa transfer dilakukan melalui siklus transaksi yang dapat dilakukan dalam satu ataupun antar bank yang berbeda.

Jadi kesimpulan bisa didapatkan dari pengertian transfer. Dengan menggunakan jasa perbankan yang berupa transfer, nasabah dapat melakukan pengiriman uang dari satu rekening ke rekening yang lain. Dengan kawasan lingkup operasionalnya, bisa dalam satu cabang atau beda cabang melalui perintah pemberi amanat untuk ditujukan kepada penerima dana.

b. Letter of Credit

Letter of credit (L/C) adalah jasa yang disediakan oleh perbankan untuk nasabah yang memiliki hubungan sebagai penanggung atau bertanggung berupa pemberian dana atas aktivitas perdagangan. Thomas (2007:56) menyatakan L/C adalah salah satu bentuk jasa bank yang diberikan kepada masyarakat untuk memperlancar arus pengadaan barang dari suatu tempat ke tempat lainnya. L/C timbul karena kesepakatan perdagangan, dengan melibatkan pihak ke-tiga sebagai penyedia jasa dan pihak-pihak yang membuat hubungan dagang. Kegiatan yang umum menggunakan L/C ialah kegiatan ekspor/impor antar negara dimana diperlukan pihak ketiga agar aktivitas perdagangan tersebut berjalan dengan baik.

Jadi, kesimpulan yang bisa didapat dari pengertian L/C. Yaitu merupakan jasa perbankan untuk melayani perihal kegiatan ekspor dan impor. Diperlukan lebih dari 1 pihak untuk menggunakan jasa L/C.

c. Safe Deposit Box

Safe deposit box merupakan jasa yang diberikan oleh pihak bank yang berbentuk penyewaan kotak penyimpanan. Yang pada umumnya digunakan untuk menyimpan barang/berkas yang dinilai berharga. Salah satu tokoh yang memberikan pendefinisian *safe deposit box* ialah Thomas (2007:68) bahwa *safe deposit box* adalah salah satu sistem pelayanan bank kepada masyarakat, dalam bentuk bank menyewakan *box* dengan ukuran tertentu untuk menyimpan barang-barang berharga dengan jangka waktu tertentu dan nasabah menyimpan sendiri kunci kotak pengaman tersebut. Dengan menyewa/menggunakan jasa *safe deposit box* nasabah sepakat untuk membayar iuran sewa dengan besarnya tergantung

berdasarkan perjanjian antara pihak bank dengan nasabah yang menyewa *safe deposit box*, umumnya besarnya iuran sewa tergantung durasi penyewaan *box*/kotak yang digunakan.

Jadi, kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan penjelasan di atas. Pertama penggunaan jasa *safe deposit box* diperuntukkan bagi nasabah yang ingin melakukan penyimpanan dokumen atau barang berharga lainnya pada bank dengan menggunakan kotak penyimpanan. Yang kedua harga sewa penggunaan jasa *safe deposit box* bergantung pada durasi penyewaan jasa *safe deposit box*.

d. Inkaso

Secara sederhana Inkaso adalah jasa yang memberikan tawaran kepada nasabah, yang ingin menggunakan jasa tersebut untuk kegiatan penagihan. Seperti halnya penjelasan tersebut, definisi inkaso juga dinyatakan oleh Dendawijaya (2001:29) bahwa inkaso adalah jasa yang diberikan bank atas permintaan nasabah untuk menagihkan pembayaran surat-surat atau dokumen berharga kepada pihak ketiga di tempat lain di mana bank yang bersangkutan mempunyai cabang atau pada bank lain. Dengan menggunakan jasa inkaso, berarti nasabah pengguna jasa tersebut telah mempercayakan kepada pihak bank untuk melakukan penagihan kepada pihak yang tertagih. Bentuk tagihan yang diberikan pada pihak tertagih berbentuk pembayaran yang dapat berupa *draft*, kuitansi, maupun cek, dan surat berharga yang lainnya yang dapat digunakan sebagai syarat telah melakukan pembayaran.

Jadi, kesimpulan yang dapat diambil mengenai penjelasan inkaso di atas. Yang pertama inkaso merupakan jasa penagihan. Yang kedua inkaso hanya dapat dilakukan apabila nasabah memiliki dokumen yang sah sebagai bukti penagihan yang diakui.

e. Bank Garansi

Bank garansi merupakan jasa perbankan yang digunakan oleh nasabah perihal pencegahan atau antisipasi apabila terjadi *wansprestasi* dari salah satu pihak yang membuat perjanjian. Pernyataan tentang definisi bank garansi disampaikan oleh. Ernawati (2013:67) bahwa bank garansi adalah jaminan pembayaran dari bank yang diberikan kepada pihak penerima jaminan. Umumnya pemakai jasa bank garansi adalah mereka yang ikut dalam sumbangsih pengerjaan proyek yang masih berjalan, sehingga belum terlihat final dari pengerjaan proyek tersebut, untuk menghindari kegagalan dari pengerjaan proyek karena suatu hal seperti gagal bayar atau berhentinya pendanaan.

Jadi, dapat disimpulkan perihal jasa bank garansi. Bahwasanya bank garansi merupakan jasa yang ditawarkan kepada nasabah bank terkait dengan penjaminan. Tujuan dari penggunaan bank garansi itu sendiri, ialah menghindari resiko kerugian karena *wansprestasi* yang dilakukan oleh salah satu pihak.

f. *Payment Point*

Payment point merupakan jasa perbankan yang disediakan untuk pihak ketiga sehingga mereka lebih mudah menjangkau pihak-pihak yang berkepentingan dengannya, untuk melakukan pembayaran/penyetoran melalui

bank. Ernawati (2013:81) memberikan penjelasan tentang *payment point* bahwasanya salah satu jasa perbankan untuk melayani masyarakat yang akan melakukan pembayaran-pembayaran yang relatif rutin dan nilainya relatif kecil. Jasa *payment point* yang disediakan oleh bank memungkinkan nasabah untuk dapat melakukan pembayaran berupa tagihan/setoran melalui bank seperti pembayaran pajak, pembayaran rekening listrik yang jatuh tempo, dan lain sebagainya.

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan. Dengan adanya jasa *payment point* maka para nasabah jauh lebih dimudahkan dengan dapat melakukan pembayaran melalui bank tanpa harus datang sendiri kepada pihak yang bersangkutan. Sedangkan untuk pihak ketiga sebagai penerima dana akhir dari setoran nasabah melalui bank, juga mendapatkan keuntungan berupa jangkauan yang lebih luas untuk menerima pembayaran.

3. Model Pengembangan Media

Ada 3 penggolongan model pengembangan pada penelitian *research and development*. Yang didasarkan pernyataan para ahli dalam mengungkapkan model pengembangannya. Berikut penjelasan, untuk setiap model pengembangan yang ada.

a. Model Borg dan Gall

Borg dan Gall membuat model pengembangan untuk diaplikasikan pada penelitian *research and development* (R&D) yang kemudian dikenal dengan model pengembangan Borg dan Gall. Pada sistematika pengembangannya

memuat langkah pengembangan media dengan memiliki standar kelayakan, sehingga produk yang dihasilkan bersifat valid untuk diujicobakan. Paparan konsep teori prosedur pengembangan oleh Borg & Gall (1983:775) dalam Nikmah (2014:24) memiliki 2 tujuan utama, antara lain (1) mengembangkan produk dan (2) menguji keefektifan produk dalam mencapai tujuan. penjelasan tujuan yang pertama memiliki fungsi tahapan pengembangan media hingga menjadi produk akhir, dan tujuan yang kedua memiliki fungsi agar produk yang dihasilkan memiliki standar validitas berdasarkan kriteria dari para ahli mengenai kelayakan media yang dikembangkan.

b. Model 4D

S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974) membuat model pengembangan 4D dengan 4 tahap pada proses pengembangannya. Agus Dwi Kurniawan dan Nurlaela (2013:6-7) memaparkan bahwa model pengembangan 4D terdiri dari *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4P yaitu pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. Dengan menggunakan model pengembangan ini peneliti pada tahap *define* diwajibkan melakukan analisis awal-akhir terhadap objek penelitiannya, kemudian pada tahap *design* peneliti mulai mencari apa saja yang diikut sertakan pada media yang dikembangkan. Sesampai pada langkah *develop*, mulai melakukan pengujian validitas media untuk dilakukan uji coba dan melakukan revisi bila ada. Selanjutnya tahap *disseminate* yaitu melakukan penyebaran produk yang bersifat akhir berdasarkan penilaian para ahli dan sudah diujicobakan sebelumnya.

c. Model ADDIE

Model ADDIE merupakan bagian dari model pengembangan yang dapat digunakan untuk penelitian yang berkategori *research and development* (RnD). Tian & Suppatseree (2013:31) pada penelitian yang berjudul *development of an instructional model for online task-based interactive listening for EFL learners* memberikan pernyataan tentang model ADDIE bahwa

the ADDIE model, a generic and simplified instructional systems design model, is short for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. This model represents a dynamic, flexible structure for building effective instruction and performance support tools.

Model ADDIE adalah singkatan dari analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Xibing dan Suksan Suppatseree memberikan pernyataan tentang ADDIE bahwasanya ADDIE merupakan model pengembangan yang tepat untuk digunakan dalam melihat performa dari dukungan suatu media-media, yang dibangun untuk keperluan membuat susunan yang fleksibel dan untuk keperluan instruksional yang sederhana. Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE, model ADDIE diperuntukkan untuk desain model instruksional yang sederhana dan bersifat umum. Sehubungan dengan hal itu terdapat tujuan untuk memberikan dukungan terhadap sarana penunjang agar dapat digunakan secara dinamis, dan membangun kefleksibelan dalam menyusun pemberian instruksi yang efisien.

4. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

a. Instrumen Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Pada bagian ini dijelaskan Indikator penilaian. Yang menunjukkan kualitas pengembangan dengan pengukuran yang meliputi kelayakan media untuk diuji cobakan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru). Indikator penilaian yang digunakan pada instrumen penelitian dijelaskan sebagai berikut.

b. Indikator Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Bagi peneliti yang mencoba mengembangkan media pembelajaran, perlu mengetahui indikator penilaian kualitas/kelayakan pengembangan media, sehingga evaluasi/penilaian yang dilakukan dapat diukur dengan benar. Berikut indikator penilaian media pembelajaran diungkapkan oleh Romi Satrio wahono yang diambil dari <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> yaitu sebagai berikut:

1) Aspek Rekayasa Perangkat Lunak, yang didalamnya terdapat indikator sebagai berikut:

a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan media pembelajaran

Dengan melakukan pengembangan media. Maka media yang dikembangkan memiliki cakupan kemampuan untuk digunakan secara lebih, dibanding sebelum dilakukan pengembangan. Sehingga memiliki kemampuan menciptakan interaksi pembelajaran efektif dan efisien dibanding sebelum dilakukan pengembangan.

b) *Reliable* (Handal)

Indikator media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan ialah dilihat dari tingkat *reliable*-nya. Maksudnya adalah media yang digunakan tidak mudah rusak, tidak mudah hilang, tidak mudah timbul *error*.

c) *Maintainable* (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)

Kelayakan pengembangan media juga dinilai dari tingkat keberlanjutan penggunaannya. Penilaian terhadap pengembangan yang baik juga mempertimbangkan segi perawatan yang mudah dilakukan. Perawatan/pemeliharaan/pengelolaan mencakup bentuk fisik seperti perangkat apa saja yang dilibatkan untuk menjaga media tersebut dapat digunakan dengan baik, dan pemeliharaan *software* apabila terjadi serangan virus dan DDOS *attack*.

d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)

Yang perlu diperhatikan dalam melakukan pengembangan media yaitu *user friendly*. Tercapainya penyelesaian masalah juga didasari dengan kemudahan *user* dalam menggunakan media yang dikembangkan. Sehingga hendaknya dipilih media yang sederhana atau memilih media yang sudah ada namun diberikan pengembangan terhadap cara penyajiannya atau cara menggunakan atau cara mendistribusikannya.

e) Kompabilitas (media pembelajaran dapat di instalasi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)

Kelayakan dari pengembangan media mempertimbangkan sarana yang mendukung dijalankannya/digunakannya media itu. Hendaknya seorang peneliti memperhatikan dengan sangat sarana apa saja yang mendukung

digunakannya media tersebut. Sarana yang biasa digunakan dalam menjalankan media yang dikembangkan berbasis elektronik antara lain TV, HP, PC, dan Tablet, LCD, *Projector*.

f) Pemaketan program media pembelajaran terpadu dan mudah dalam eksekusi.

Pemaketan media dilakukan dengan baik, sehingga saat digunakan media itu tidak rusak, dengan pemaketan media yang baik, berarti media tersebut siap digunakan bahkan dalam penggunaan yang berulang-ulang.

g) Dokumentasi media pembelajaran yang lengkap

Dokumentasi media dalam bidang ini berarti petunjuk. Pemberian dokumentasi pada media harus diberikan dengan jelas tidak membuat *user* kebingungan saat melihat dokumentasi medianya. Dokumentasi media dapat berupa simbol, tulisan saat terjadi *human error* dan petunjuk untuk melakukan pengoperasian.

h) *Reusable* (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran lain)

Hasil akhir dari media yang dikembangkan dapat digunakan kembali baik sebagian maupun keseluruhannya. *Reusable* pada dasarnya untuk keberlanjutan dari eksistensi media tersebut untuk dimanfaatkan kembali. Indikator *reusable* ini juga memiliki kegunaan dalam suatu studi lanjut yang ingin meninjau penelitian yang terdahulu dengan melihat media pada penelitian relevan masih bisa digunakan atukah tidak.

2) Aspek *instructional design*, yang didalamnya terdapat indikator sebagai berikut:

a) Kejelasan tujuan pembelajaran

Di dalam suatu media diperlukan instruksional yang dimasukkan didalamnya, instruksional dalam media diperlukan agar terbentuk interaksi, bentuk dari instruksional bisa berwujud seperti perintah pengerjaan latihan soal, perintah pembuatan kelompok diskusi, isi dari sebuah instruksional harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sehingga terdapat ketepatan instruksional yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.

b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan SK/KD/Kurikulum

Media digunakan dalam pembelajaran berguna agar tujuan pembelajaran dapat lebih mudah dicapai. Ketentuan tujuan pembelajaran didapatkan dengan melihat SK/KD pada kurikulum yang berlaku, sehingga muatan materi harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang dibuat berdasarkan kurikulum yang berlaku.

c) Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran

Penyampaian lingkup dan keseluruhan dari tujuan pembelajaran harus disampaikan dengan jelas. Kejelasan ini berguna agar pengajar tahu harus menyampaikan materi seberapa banyak dan peserta didik juga dapat memahami materi pokok yang masuk dalam tujuan pembelajaran. Cakupan dan kedalaman tujuan pembelajaran hendaknya dituliskan/disertakan dengan bahasa yang mudah dipahami dan jelas.

d) Ketepatan penggunaan strategi pembelajaran

Strategi pembelajaran digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan interaktif. Melibatkan media dalam

membuat strategi pembelajaran hendaknya menyesuaikan dengan cara pemakaian media yang dipakai. Sehingga media yang digunakan dapat bersinergi dengan strategi pembelajaran yang dibuat.

e) Interaktivitas.

Unsur interaktivitas dalam pembelajaran merupakan hal yang diperlukan agar proses pembelajaran dapat hidup dimana di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara guru dengan murid. Agar interaktivitas pembelajaran dapat terjadi umumnya pengajar menggunakan media sebagai suatu alat yang dapat memberikan stimulus terhadap terwujudnya tingkat interaktivitas. Namun perlu diperhatikan tingkat interaktivitas yang tinggi terjadi apabila media yang digunakan sesuai dan mendukung terjadinya hal itu.

f) Pemberian motivasi belajar.

Motivasi belajar timbul karena adanya stimulus baik dari dalam maupun luar diri siswa. Motivasi belajar yang baik timbul dari dorongan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri. Pada dasarnya motivasi ada dikarenakan siswa merasa senang terhadap proses pembelajaran yang memudahkan mereka untuk melakukan kegiatan interaksi selama pembelajaran, maka peran media selain untuk lebih memudahkan mencapai tujuan pembelajaran juga sebagai sarana siswa berinteraksi untuk menimbulkan motivasi dalam belajar.

g) Kontekstualitas dan aktualitas.

Dalam melakukan pengembangan media hendaknya selalu memperhatikan kelengkapan materi yang disajikan. Penyajian materi dalam media yang dikembangkan akan menjadi pedoman siswa dalam belajar. Maka dari itu materi beserta instruksional yang disajikan didalamnya harus relevan dengan memperhatikan tingkat kontekstualitas dan aktualitas.

h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar.

Modul dan *powerpoint* merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran. Penggunaan media oleh siswa selain berperan sebagai bantuan dalam belajar juga digunakan sebagai pedoman. Oleh karena itu media yang dipakai oleh siswa harus menyajikan materi dan instruksional secara lengkap dan berkualitas.

i) Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran

Banyaknya materi yang disajikan secara komprehensif menimbulkan penyajian materi yang abstrak terhadap tujuan pembelajaran. hendaknya materi disajikan dengan menitik beratkan pada aspek parsial lineritas dengan tujuan pembelajaran sehingga sewaktu siswa mempelajarinya secara mandiri, alur materi dapat dipahami dengan mudah sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. hal yang seperti ini, sangat perlu diperhatikan oleh pengembang media dalam menyajikan materi di dalamnya.

j) Kedalaman materi

Penyusunan materi secara mendalam mencakup tentang istilah, peristiwa, definisi, jenis, dan contoh. Untuk istilah asing/ilmiah/penggunaan kata yang

baru sebaiknya dijelaskan maksud dari penggunaannya tujuannya agar siswa tidak salah dalam menerjemahkan dan mengkaitkan dengan contoh atau materi yang lain. Hendaknya dalam penyusunan kedalaman materi yang disajikan dalam media pembelajaran dijelaskan dengan bahasa yang sederhana dan alur yang mudah untuk diikuti.

k) Kemudahan untuk dipahami

Kemudahan untuk dipahami tidak hanya berlaku untuk materi yang disajikan berupa teks namun juga gambar, grafik , dan tabel. Hendaknya selalu diberikan penjelasan berupa keterangan yang bersifat sebagai penjelas. Selain teks penyajian grafik, gambar, dan tabel selalu memperhatikan luas/seberapa besar materi itu disajikan sehingga untuk melihat dan membacanya dapat dilakukan dengan mudah.

l) Sistematis, runut dan alur logika jelas.

Penggunaan bahasa dan struktur kalimat yang digunakan di media hendaknya menggunakan kaidah penulisan yang sistematis dalam menyajikan materi ke dalam suatu media. Penyajian materinya harus diberikan secara runut misal berdasarkan urutan peristiwa yang berurutan bukan disajikan secara acak berdasarkan kronologis waktunya. Pemberian contoh setelah definisi, perlu dilakukan pemilihan kalimat bahkan kata yang mudah dipahami agar pembaca/pihak yang menggunakan media pembelajaran itu mudah memahami alur logika secara jelas.

m) Kejelasan uraian, pembahasan, contoh, simulasi, dan latihan.

Bentuk pengukuran yang ada di media dalam rangka untuk mengetahui seberapa jauh siswa mengerti dan paham akan materi yang diajarkan dapat berupa uraian, simulasi, dan latihan. Pada saat pemberian uraian, simulasi dan latihan pastikan bahwa bentuk pengukuran itu memang sudah diajarkan sepenuhnya, dan gunakan istilah yang memang sudah diberikan sehingga siswa dapat mengerjakannya dengan baik dan perintah yang diberikan dapat dipahami dengan jelas. Hendaknya pembahasan yang diberikan dijelaskan dengan secara detail sehingga siswa benar-benar mendapatkan solusi pada saat menemukan kesulitan.

n) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media dan penyajian materi yang ada di dalamnya selain berperan sebagai alat sarana pembelajaran juga sebagai pembantu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu materi yang disajikan harus fokus pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, begitu pula dengan evaluasi pembelajaran yang diberikan. Pemberian evaluasi harus konsisten dengan materi yang sejalan dengan tujuan pembelajaran, konsistensi evaluasi yang diberikan akan membantu mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah dicapai apa belum.

o) Ketepatan dan ketetapan alat evaluasi.

Baik tidaknya ketepatan dan ketetapan alat evaluasi bergantung pada instrumen yang dipilih. Instrumen bisa berbentuk soal uraian maupun pilihan ganda. Sedangkan cara siswa diuji menggunakan instrumen tersebut dapat dilakukan dengan pengerjaan didalam kelas secara kepastakaan atau

dilakukan dengan cara memberikan simulasi dengan memberikan laporan/respon setelahnya.

p) Pemberian umpan balik terhadap hasil evaluasi.

Adanya Pemberian umpan balik terhadap evaluasi merupakan bentuk dari usaha guru dalam memberikan perhatian terhadap hasil yang diperoleh siswa. Dengan adanya umpan balik maka siswa juga dapat mengerti usaha guru secara secara sungguh-sungguh dalam mengajar. Bentuk umpan balik dapat berupa pembahasan terhadap jawaban yang benar dan tepat dan bimbingan konseling apabila siswa mengalami masalah seputar bahasan yang dirasa kurang jelas.

3) Aspek komunikasi visual. Yang didalamnya terdapat indikator sebagai berikut:

a) Komunikatif: sesuai dengan pesan dan dapat diterima/sejalan dengan keinginan sasaran

Media yang komunikatif didalamnya terdapat penyajian materi yang dapat dipahami oleh pembaca. Instruksional yang ada didalamnya juga dapat dimengerti dengan jelas. Inti dari media yang komunikatif ialah ketika pembaca/pengguna media tersebut mencoba menelaah maksud pesan yang ingin disampaikan dalam bentuk tulisan/gambar/penyajian dengan cara yang lain, maka para pembaca/pengguna media tersebut dapat memahaminya dengan mudah atau bisa disebut pesan telah tersampaikan dengan benar dan tepat sasaran.

b) Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan

Kata kreatif dapat diartikan sebagai usaha dalam membuat hal baru dengan memanfaatkan apa yang sudah ada, dengan hasil yang tepat sasaran. Dalam mengembangkan media pembelajaran, berarti melakukan perubahan kedalam sesuatu yang lebih luas lingkungannya bukan malah mempersempit. Maka, kreatif dalam melakukan pengembangan media dapat juga diartikan sebagai usaha melakukan pengembangan dengan memperluas fungsi penggunaan media itu sendiri melalui komponen/sarana yang sudah ada.

c) Sederhana dan memikat.

Dalam mengembangkan media, sederhana dan memikat menjadi ukuran suatu media untuk dapat dikatakan layak untuk diujicobakan. maksud dari kata sederhana, secara singkatnya berarti terdapat rasa familiar, dimana penggunaannya tidak menimbulkan kesulitan dan apa yang dilihat dimata (visual) memberikan tampilan yang mudah diikuti. Sedangkan kata memikat tidak hanya dihubungkan dengan kemenarikan tapi juga segi penggunaannya yang memikat karena dengan adanya pengembangan menjadikan lingkup fungsi media itu menjadi lebih luas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d) Audio (narasi, *sound effect*, *backsound*, dan *music*)

Audio atau suara diperlukan untuk dimasukkan dalam suatu media karena indra pendengaran manusia juga dilibatkan dalam pembelajaran. *instrument* audio memberitahukan kepada peserta didik mengenai suatu kegiatan penyampaian/pemberitahuan yang dapat didengar melalui telinga. Bentuk

peran audio pada suatu media dapat berupa suara notifikasi dalam suatu media.

e) Visual (*layout design, typography, dan warna*)

Visual berhubungan dengan semua yang dapat dilihat oleh mata secara normal. Maksud visual dalam media adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana yang komunikatif. Indikator visual pada media pembelajaran meliputi gradasi warna, tulisan, *background color*, tata letak gambar dan tulisan, dan segala sesuatu yang dapat dilihat tanpa alat bantu kecuali kaca mata.

f) Media (animasi dan *movie*)

Penyertaan animasi atau *movie* kedalam suatu media tujuan tidak lain untuk mempermudah siswa dalam menerima pesan yang disampaikan baik secara tertulis dengan bantuan animasi atau *movie*. Hanya saja dalam penyertaannya terdapat penilaian tentang kesesuaian animasi atau *movie* disertakan ke dalam media pembelajaran. kesesuaian itu dapat ditinjau dari animasi atau *movie* dengan keterangan batas umur pemirsa yang dapat melihatnya, dan kesesuaian terhadap bahasan yang sedang disajikan apakah memperlihatkan sesuatu yang bersinergi atau bahkan mengalami kontradiksi dengan menyertakan animasi dan *movie* ke dalam suatu media.

g) *Layout interface* (ikon navigasi)

Ikon navigasi dalam suatu media pembelajaran berperan sebagai petunjuk tentang bagaimana materi itu disajikan. Dengan adanya ikon navigasi, para pengguna menjadi tahu tentang pemetaan halaman tata muka dengan

penyajian materi yang bisa berbeda dengan yang disajikan pada *interface* yang lainnya. Inti dari adanya ikon navigasi ialah untuk memberitahukan pengguna tentang bagian-bagian yang terdapat pada media yang didalamnya menyajikan suatu materi pelajaran, sehingga pengguna terbantu dalam mencari bagian-bagian yang ingin dituju didalam media itu secara lebih cepat.

Berdasarkan aspek dan indikator penilaian kelayakan media pembelajaran yang telah disebutkan di atas. Penyusunan kisi-kisi angket tentang penilaian kelayakan media pembelajaran akan mengacu pada aspek dari aspek dan indikator tersebut namun dengan penyesuaian. Berikut, aspek dan indikator yang digunakan dalam kisi-kisi untuk penyusunan angket disajikan didalam tabel 1, tabel 2, dan tabel 3.

Tabel 1. Indikator Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Materi

Aspek Isi Materi	
No	Indikator
1	Kejelasan tujuan pembelajaran
2	Relevansi SK dan SD pada silabus
3	Kesesuaian materi dengan indikator
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
5	Kemudahan untuk dipahami
6	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar
7	Sistematis dan runtut
8	Kesesuaian butir pertanyaan dengan isi materi
Aspek Evaluasi Pada Materi	
No	Indikator
9	Kebenaran kunci jawaban
10	Kebenaran konsep soal
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal

Tabel 2. Indikator Angket Penilaian Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran untuk Ahli Media

Indikator angket penilaian kelayakan pengembangan media pembelajaran untuk ahli media	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	
No	Indikator
1	Efektif dan efisien
2	Maintainable
3	Usabilitas
Aspek Rekayasa Komunikasi visual	
No	Indikator
4	Komunikatif
5	Kesederhanaan visual dan petunjuk penggunaan

Tabel 3. Indikator untuk Menilai Kelayakan Media pada Angket Praktisi Pembelajaran (Guru)

Aspek Isi Materi	
No	Indikator
1	Kesesuaian materi dengan indikator
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
3	Kemudahan untuk dipahami
Aspek Evaluasi Pada Materi	
No	Indikator
4	Kesesuaian butir pertanyaan dengan isi materi
5	Kebenaran kunci jawaban
6	Kebenaran konsep
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	
No	Indikator
7	Efektif dan efisien
8	Maintanable
9	Usabilitas
Aspek Rekayasa Komunikasi Visual	
No	Indikator
11	Komunikatif
12	Kesederhanaan visual dan petunjuk penggunaan

Jadi, berdasarkan butir kisi-kisi yang disebutkan pada tabel diatas. Kesimpulan yang bisa didapatkan yaitu, pada aspek dan indikator yang telah disebutkan, merupakan acuan yang dapat digunakan untuk memberikan penilaian

kelayakan pada pengembangan suatu media. Aspek dan indikator tersebut digunakan oleh peneliti sebagai lembar penilaian oleh para ahli.

5. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Edmodo

a. Pengertian *Edmodo*

Penggunaan *Edmodo* sebagai media pembelajaran, memiliki manfaat untuk mempermudah komunikasi dan interaksi pembelajaran digital, pengertian tentang *edmodo* sendiri seperti yang diungkapkan oleh Balasubramanian, *et all* (2014:416), *edmodo* adalah media pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas *virtual* sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja. *Edmodo* mendukung untuk digunakan sebagai kelas *virtual*. *Edmodo* sebagai sebuah *platform* pendidikan dijelaskan oleh kara (2016:10) bahwasanya *Edmodo is designed for educational purposes and there have been many teachers and students who use it*. Penjelasan yang diberikan oleh kara menunjukkan orientasi penggunaan *edmodo* khusus dirancang untuk tujuan pendidikan itulah mengapa sebabnya *edmodo* telah dipakai oleh banyak guru dan siswa untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Terdapat juga pendefinisian yang lain dari Epinur & Putri.(2013:25) bahwasanya *edmodo* adalah *facebook-nya* sekolah, karena selain untuk media jejaring sosial/Kolaborasi diantara penggunanya, *edmodo* juga mendukung proses pembelajaran *online*.

Jadi, kesimpulannya yaitu penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran dapat digunakan sebagai imitasi kelas formal menjadi bentuk pembelajaran digital. Sehingga, penggunaan media ini dapat digunakan untuk menutup

hambatan yang terjadi pada kelas formal. Melalui *edmodo* penggunaanya dapat menggunakan fitur pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan pembelajaran yang sesuai kebutuhan.

b. Fitur Edmodo

Banyak keuntungan, yang bisa didapat dari penggunaan *edmodo* sebagai media pembelajaran. Beragam fitur yang bisa digunakan, membuat pembelajaran digital yang bisa dilakukan menjadi beragam, berikut fitur *edmodo* yang diungkapkan oleh Basori (2013:100). Sebagai berikut:

- 1) *Assignment*. Merupakan fitur yang berfungsi untuk penugasan, disertai dengan batas waktu pengerjaan tugas dan mendukung untuk pelampiran file dalam pengiriman penugasan.
- 2) *File and Links*. Sifat dari fitur ini adalah memungkinkan interaksi dalam group untuk membagikan *file* dan *link* yang memiliki format *doc*, *ppt*, *pdf*, dll
- 3) *Quiz*. Fitur ini digunakan dan dijalankan oleh guru, sedangkan siswa adalah pesertanya, kegunaan fitur ini adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan pemberian latihan soal yang dapat berupa pilihan ganda dan *essay*. Pengerjaan latihan soal oleh siswa dilengkapi dengan batas waktu.
- 4) *Polling*. Ini adalah fitur *survey* yang dapat digunakan oleh praktisi pengajaran untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap suatu hal untuk bisa dijadikan refleksi oleh guru terhadap proses pembelajaran
- 5) *Gradebook*. Fitur ini digunakan untuk pemberian nilai kepada siswa.
- 6) *Library*. Fitur ini digunakan sebagai *directory* penyimpanan bahan ajar oleh guru maupun *file* yang dapat digunakan siswa untuk belajar, secara

keseluruhan fitur ini diperuntukkan untuk guru dan siswa untuk berbagi media seperti *file, link*, audio, gambar, dan video.

- 7) *Award Badges*. Fitur ini memungkinkan untuk seorang pendidik memberikan apresiasi dengan memberikan penghargaan kepada individu (personal) dan kelompok.
- 8) *Parents Codes*. Fitur memberikan kesempatan untuk pihak ketiga yaitu orangtua murid/ yang mewakilkan untuk dapat mengetahui perkembangan peserta didik, dengan melalui kode yang diberikan oleh guru melalui cara mengklik nama kelas agar orang tua murid/ yang mewakilkan dapat memantau perkembangan mereka.

Jadi, kesimpulannya yaitu dalam *edmodo* memiliki beragam fitur yang dapat digunakan, sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan beberapa variasi yang melibatkan fitur-fitur tersebut. Komunikasi dan interaksi dengan menggunakan *edmodo* untuk pembelajaran pun dapat disesuaikan dengan kebutuhan pemakaian media.

c. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Edmodo

Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Karakteristik dari model pengembangan ADDIE diperuntukkan salah satunya pada desain pengembangan untuk kegiatan yang memiliki keterkaitan dengan instruksional, sehingga terdapat kesesuaian untuk diterapkan ke dalam pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* yang dipadukan dengan penggunaan modul dan *powerpoint*.

Terdapat pernyataan dari Molenda (2003:34) tentang model pengembangan ADDIE bahwasanya

...the ADDIE Model is merely a colloquial term used to describe a systematic approach to instructional development, virtually synonymous with instructional systems development (ISD). The label seems not to have a single author, but rather to have evolved informally through oral tradition. There is no original, fully elaborated model, just an umbrella term that refers to a family of models that share a common underlying structure.

Molenda memaparkan bahwa ADDIE sudah biasa digunakan untuk menggambarkan pendekatan pengembangan untuk instruksional secara *cyber* atau dunia maya seperti pada pengembangan yang dikerjakan peneliti, model pengembangan ini menjadi istilah umum sebagai dasar dari model pengembangan lainnya. Media yang sudah digunakan untuk pembelajaran di dalam kelas menggunakan modul dan *powerpoint*, media tersebut pada penelitian ini dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*. Dengan menggunakan *edmodo* media modul dan *powerpoint* dikembangkan dari segi penyajiannya sehingga lingkup dari penggunaan media tersebut berkembang. Tahap-tahap pengembangan dengan model ADDIE meliputi sebagai berikut:

1) *Analysis*

Pada tahap ini, meliputi aktivitas yang berhubungan dengan identifikasi, dan observasi pada lingkungan yang akan dipakai sebagai tempat penelitian. Tujuannya agar peneliti mengenali permasalahan yang ada, sehingga dapat diambil langkah sebagai alternatif solusi pada permasalahan yang ada.

2) *Design*

Pada tahap ini, dilakukan perancangan produk. Perancangan didasarkan pada kondisi lingkungan yang memungkinkan produk yang dihasilkan dapat digunakan sesuai dengan rancangan yang dibuat. Perancangan yang dilakukan meliputi pengelompokan materi pelajaran yang digunakan, pemilihan gambar dan warna pada modul, hingga penyiapan akun *edmodo* sebagai kelas virtual..

3) *Development*

Pada tahap ini, produk mulai dinilai kepada ahli materi dan ahli media. Penilaian yang dilakukan agar produk yang dihasilkan dapat diketahui kelayakan sebagai media pembelajaran. Hasil dari kegiatan penilaian berupa saran perbaikan dan penskoran, menentukan kelayakan sebagai media pembelajaran setelah diberikan perbaikan.

4) *Implementation*

Pada tahap ini merupakan bagian pelaksanaan. Artinya produk sudah siap untuk di uji cobakan. Dengan telah terpenuhinya standar media pembelajaran yang layak.

5) *Evaluation*

Ini merupakan tahap akhir pada model pengembangan ADDIE. Tahapan ini adalah bagian pembahasan setelah pelaksanaan uji coba selesai dilakukan. Pada tahap ini peneliti mengkaji apakah tujuan penelitian yang dilakukan tercapai atukah belum. Namun pada penelitian ini tidak sampai pada evaluasi, dikarenakan tujuan penelitian yang dilakukan hanya untuk menghasilkan media yang layak, mengetahui kemenarikan media pembelajaran, dan untuk

mengungkap perlu/tidaknya penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

6. Respon Siswa

a. Pengertian Respon Siswa

Respon merupakan tindakan yang diberikan orang lain setelah menerima, merasakan, mencoba, dan memperhatikan akan sesuatu hal. Berdasarkan kamus besar bahasa Inggris Indonesia karangan Echlos & Shadily (2005:481) menyatakan, respon berasal dari kata *response* yang berarti jawaban, balasan, atau tanggapan (*reaction*). Sedangkan pengertian respon menurut Depdikbud (1996:838), respon adalah tanggapan, reaksi, jawaban, terhadap suatu gejala, atau peristiwa yang terjadi. Pengertian arti kata respon berdasarkan 2 kamus kebahasaan yang berbeda menunjukkan bahwa pengertian yang ditunjukkan memiliki kesamaan. Selain itu Soekanto (1993:48) juga mendefinisikan tentang respon bahwasanya respon sebagai perilaku yang merupakan konsekuensi dari perilaku yang sebelumnya sebagai tanggapan atau jawaban suatu persoalan atau masalah tertentu.

Jadi, berdasarkan penjelasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan perihal respon. Bahwa terjadinya respon dilihat dari proses timbulnya pada suatu hal/peristiwa sebagai bentuk pengamatan/timbal balik dari pengalaman yang didapat. Timbal balik yang diberikan berupa usaha memberikan tanggapan setelah melakukan pengamatan terhadap suatu hal berupa obyek, lingkungan, baik yang didapat melalui aktivitas visual, audio, dan kinestetik.

b. Faktor Terbentuknya Respon

Usaha guru untuk menimbulkan respon siswa, terkadang tidak berhasil. Tidak adanya respon siswa bukan berarti tidak ada permasalahan dalam tata pelaksanaan pembelajaran, melainkan faktor terbentuknya respon belum ada. Walgito (2004:55) menyebutkan bahwa faktor terbentuknya respon ada dua, yaitu:

1. Faktor Internal: berhubungan dengan jasmani dan rohani. Kondisi jasmani yang normal lebih mudah melakukan suatu pengamatan, dengan kondisi seperti itu, pengamatan yang dihasilkan jauh lebih jelas sehingga kemungkinan timbulnya respon semakin tinggi. Yang kedua adalah kondisi rohani, yang meliputi perasaan dan pandangan untuk mengubah/memperteguh keputusan seseorang terhadap pengambilan respon pada suatu hal.
2. Faktor Eksternal: faktor ini berhubungan dengan benda/sarana yang digunakan. Sehingga lingkungan pembelajaran yang terbentuk dipengaruhi oleh penggunaan objek tersebut, sebagai pengguna dari objek yang digunakan, akan mendapatkan rangsangan untuk tercipta sebuah respon.

Jadi, kesimpulan yang bisa didapatkan. Respon terbentuk dengan adanya faktor-faktor yang mendukung terbentuknya respon. Sehingga, guru yang ingin mendapatkan respon siswa harus dapat menyesuaikan antara faktor eksternal dengan kondisi jasmani dan rohani siswa.

c. Penyusunan Angket Respon Siswa Mengenai Kemenarikan Media

Untuk menilai respon siswa dengan menggunakan angket, terlebih dahulu diperlukan indikator yang dijadikan sebagai acuan penilaian. Wahyuningsih

(2015:60) memberikan indikator untuk angket respon yang diberikan kepada siswa. Berikut susunan indikator pada angket respon siswa tentang kemenarikan media.

1) Kelengkapan Materi

Siswa memberikan respon terhadap penyajian materi di dalam media yang digunakan. Dalam materi yang disajikan siswa dapat mengkritisi kelengkapan materi, kesesuaian materi, keruntutan materi, dan kejelasan materi dalam tata penjadiannya. Adapun yang bisa disebut dengan materi pada media pembelajaran mencakup keseluruhan hal yang berkaitan dengan *transfer of learning*.

2) Kejelasan Bahasa yang Digunakan

Siswa memberikan respon terhadap bahasa yang digunakan. Lingkup respon siswa pada indikator ini meliputi semua yang termasuk penyusunan bahasa ke dalam suatu kalimat dan semua yang termasuk penyusunan bahasa ke dalam suatu paragraf. Secara singkatnya indikator bahasa mencakup kejelasan bahasa pada setiap kata yang dipakai untuk menyajikan materi di dalam suatu media pembelajaran.

3) Kejelasan Isi Media

Siswa memberikan responnya secara keseluruhan tentang penyajian isi dari media pembelajaran terkait dengan tingkat kejelasannya. Ruang lingkup isi media yang dapat dikritisi oleh siswa mencakup keseluruhan komponen yang dilibatkan berhubungan dengan *transfer of learning*. Dengan kata lain bisa dipahami ruang lingkup isi media ialah perihal visual dan audio.

4) Kejelasan Bahasa Dalam Soal

Respon pada indikator ini berupa pendapat kritis siswa dalam penggunaan bahasa di dalam soal. Yang bisa dikritisi oleh siswa pada penilaian indikator ini yaitu maksud secara jelas dari penggunaan bahasa dalam soal. Bentuk bahasa yang digunakan dalam soal dapat berupa perintah penyebutan, perintah untuk memberikan penjelasan, perintah untuk memberikan contoh kasus, perintah dalam memberikan *problem solving*, dan bahkan perintah untuk memberikan ilustrasi.

5) Kemudahan Mengakses Media

Dalam suatu pembelajaran terkadang perlu melibatkan perangkat elektronik untuk digunakan sebagai instrumen media. Oleh karena siswa memiliki kemampuan yang berbeda untuk memiliki perangkat elektronik maka pada indikator ini mereka memiliki kesempatan dalam mengkritisi akses untuk menggunakan media pembelajaran. akses dalam media meliputi mudah didapat, dan tingkat fleksibilitas.

6) Ketertarikan pada Tampilan Media

Siswa memberikan responnya dengan menilai rasa tertariknya pada tampilan media yang ada. Penilaian ketertarikan tampilan media memberikan penjelasan bahwa tampilan media yang ada tidak mengganggu siswa dalam menggunakannya. Tingkat ketertarikan siswa pada tampilan media juga memperlihatkan seberapa besar kemungkinan siswa akan mengksplorasi apa saja yang dapat dilakukan berhubungan dengan pembelajaran melalui media itu.

7) Rasa Senang dalam Menggunakan Media

Penilaian dengan memberikan *score* memberikan penjelasan mengenai tingkat kepuasan berupa rasa senang sewaktu menggunakan media. Apabila hasil memperlihatkan persentase rasa senang yang tinggi, hal itu menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai *moodbooster*. Selain itu dengan berhasil membuat *mood* siswa menjadi baik, maka dapat juga mempengaruhi suasana lingkungan belajar yang menyenangkan.

8) Memotivasi dalam Belajar

Timbul motivasi setelah menggunakan media merupakan faktor eksternal. Tujuan lain dari penggunaan media ialah sebagai pemberi stimulus agar siswa termotivasi. Pada indikator ini siswa memberikan penilaian apakah media yang digunakan dapat memberikan motivasi.

9) Minat Menggunakan Media untuk Materi Lain

Ketika siswa berminat menggunakan media yang sama untuk digunakan pada materi yang lain. Hal itu menunjukkan bahwa media tersebut memiliki fungsi pendukung dalam belajar siswa secara baik. Pada indikator ini dapat digunakan untuk mengungkap hal-hal yang saling memiliki hubungan seperti yang dijelaskan di atas.

Penyusunan indikator didasarkan pada indikator respon siswa yang telah dibuat oleh Wahyuningsih (2015). Dengan melihat permasalahan penelitian yang ada maka hanya 6 indikator saja yang digunakan. Indikator tersebut menjadi

acuan bagi peneliti untuk mengukur yang sedang ingin dicari. Berikut indikator yang dimasukkan ke dalam kuesioner respon untuk siswa.

Tabel 4. Indikator Angket Respon Siswa tentang Kemenarikan Media

No	Indikator angket respon siswa
1	Kelengkapan isi media
2	Kemudahan mengakses media
3	Ketertarikan pada tampilan media
4	Rasa senang dalam menggunakan media
5	Memotivasi dalam belajar
6	Minat menggunakan media untuk materi lain

d. Penyusunan Angket Respon Siswa untuk Mengetahui Keberlanjutan Penggunaan Media

Standar penyusunan yang digunakan dalam membuat beberapa pertanyaan yang ada pada angket respon siswa mengenai keberlanjutan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan pendekatan RASE. Pendekatan ini digunakan khusus untuk melihat keefektivan jejaring sosial sebagai media pembelajaran, RASE sendiri singkatan dari (*resource, activity, support, evaluation*). Balasubramanian, et al (2014:416-422) mengatakan bahwa *RASE Pedagogical model developed to support teachers to use online learning platform such as Moodle, Blackboard, etc in effective, student-centered and engaging way to achieve intended outcomes in their modules*. Pendekatan RASE dalam penelitian ini digunakan dalam melihat kesetujuan, dan ketidaksetujuan maupun sikap netral yang dimiliki siswa melalui jawaban yang diberikan pada angket respon yang diberikan peneliti. Di bawah ini merupakan tabel yang digunakan Balasubramanian, et al (2014:416-422) dalam menyusun angket respon mengenai preferensi peserta didik.

Tabel 5. Indikator Preferensi Siswa tentang Penggunaan Sumberdaya

<i>Student preference on use of Edmodo for resource sharing</i>
<i>It is easy to identify the study materials in the platform</i>
<i>I like the sharing folder option because it enables me to access my lecture's resources (e.g. lecture notes, videos, etc)</i>
<i>I find the unlimited backpack (digital library) option is very useful for saving data (e.g. Files, folders, etc)</i>
<i>Preview of the file option from the platform is useful to check before downloading</i>
<i>I like the "filter by post" search option</i>

Tabel 6. Indikator Preferensi Siswa tentang Aktivitas pada Edmodo

<i>Student preference on use of edmodo for activity</i>
<i>I like to use the platform for forums/group discussions with my lectures</i>
<i>I like to use the platform for forums/group discussions with my peers (student-to-student)</i>
<i>This platform is useful for making enquiries on information (e.g. video file, slides, etc) posted by my peers on project work</i>
<i>I like to take online quizzes using this platform because it gives me the correct answer immediately after completion.</i>

Tabel 7. Indikator Preferensi Siswa tentang Dukungan yang Diberikan Melalui Edmodo

<i>Student preference on use of Edmodo for support</i>
<i>I find the online help desk is user friendly</i>
<i>Communication (e.g. alerts, posting notification, etc.) between the students and lectures is fast</i>
<i>Communication (e.g. alerts, posting notification, etc) among my peers (student-to-student) is fast.</i>
<i>I like to make online appointments with my lectures through this platform, because it is fast.</i>
<i>I like the support community team feature in the platform.</i>

Tabel 8. Indikator Preferensi Siswa tentang Aktivitas Evaluasi pada Edmodo

<i>Student preference on use of Edmodo for evaluation</i>
<i>I like this platform for submitting assignments (e.g. reports, portfolio, etc) because comments from my lectures are fast</i>
<i>I like this platform for submitting group assignments, because comments from my peers are fast.</i>
<i>Use of icons by my lectures for feedback motivates me.</i>
<i>I like to make online appointments with my lectures through this platform, because it is fast.</i>
<i>I find the option of giving "Badges" to me by my lectures is motivating</i>

Angket di atas digunakan sebagai acuan dengan penyesuaian sebagai berikut.

Tabel 9. Indikator Angket Respon Siswa mengenai Keberlanjutan Penggunaan Media

Respon siswa pada sumber daya (<i>resource</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>.
Berkas yang ada di <i>edmodo</i> mudah dikenali sebagai materi pelajaran.
Saya suka adanya pilihan berbagi berkas karena ini memungkinkan saya untuk mengakses materi belajar dari guru
Saya mendapat penyimpanan digital yang tidak terbatas, hal ini sangat berguna dalam menyimpan data.
<i>Edmodo</i> dapat melakukan penampilan berkas, hal ini sangat berguna untuk meninjau sebelum mengunduhnya.
Saya suka adanya fitur (penyaringan melalui pengiriman) pada pilihan pencarian.
Respon siswa pada aktivitas (<i>activity</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>.
Saya suka menggunakan <i>edmodo</i> untuk melakukan diskusi kelompok dengan guru
Saya suka menggunakan <i>edmodo</i> untuk melakukan diskusi dengan sesama teman
<i>Edmodo</i> membantu dalam melakukan pencarian informasi/berkas yang dikirim oleh guru
<i>Edmodo</i> membantu dalam melakukan pencarian informasi/berkas yang dikirim oleh teman
Saya suka mengambil ulangan melalui <i>edmodo</i> karena respon pemberian jawaban benar yang cepat setelah ulangan itu selesai dikerjakan.
Respon siswa pada dukungan (<i>support</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>.
Adanya manfaat yang didapat dengan adanya dukungan untuk saling memberikan bantuan pemecahan masalah lewat <i>edmodo</i> .
Dukungan untuk berkomunikasi antara siswa dan guru berjalan lancar
Respon siswa pada dukungan (<i>support</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>.
Dukungan untuk berkomunikasi antara siswa dan siswa berjalan lancar
Saya suka membuat janji secara online dengan guru melalui <i>edmodo</i> karena pemberian respon yang cepat.
Saya suka adanya fitur dukungan komunitas (<i>group</i>) untuk pembelajaran yang ada didalam <i>edmodo</i> .
Respon siswa pada evaluasi (<i>evaluation</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>.
Saya suka mengirim tugas melalui <i>edmodo</i> karena respon guru dalam memberikan komentar yang cepat
Saya suka mengirim tugas melalui <i>edmodo</i> karena respon sesama teman dalam memberikan komentar yang cepat
Penggunaan gambar oleh guru untuk memberikan timbal balik yang memotivasi saya
Saya suka membuat janji online dengan guru melalui <i>edmodo</i> , karena

respon yang cepat

Saya termotivasi dengan pemberian lencana (<i>badges</i>) dari guru

B. Penelitian yang Relevan

1. Ida Soraya Hamidon, Norlidah Alias, Saedah Siraj, K. Kokila, Mariani Mohammed, T. Vanita Thanabalana (2013) yang berjudul *Potential of Twitter in Post-reading Activities Among Community College Students in Malaysia*. Penelitian ini memiliki tujuan dalam mengkaji penggunaan *twitter* untuk pembelajaran bahasa dimasa depan untuk komunitas mahasiswa perguruan tinggi. Hasil penelitian ini berdasarkan konsensus yang diberikan oleh para ahli dalam melihat peluang penggunaan *twitter* melalui potensi *posting*, dengan diikuti mahasiswa melalui aktivitas membaca *posting-an* melalui *twitter timeline* menghasilkan suatu keputusan bahwasanya, para ahli tidak melihat adanya potensi *twitter* akan digunakan dalam pembelajaran melihat masih sangat sedikitnya dosen yang menggunakan *twitter* untuk keperluan pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada bidang yang dikaji yaitu penggunaan jejaring sosial untuk digunakan dalam pembelajaran, sedangkan yang menjadi perbedaannya pada penelitian ini, subyek penelitiannya adalah dosen dan mahasiswa sedangkan penelitian yang dikerjakan oleh peneliti sendiri adalah siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.
2. Kandappan Balasubramaniana, Jaykumar V, Leena Nitin Fukey (2014) yang berjudul *A study on Student preference towards the use of*

Edmodo as a learning platform to create responsible learning environment. Tujuan dari diadakan penelitian yang dilakukan Balasubramanian dkk (2014) adalah untuk melihat sudut pandang yang dimiliki peserta didik mengenai penggunaan *edmodo* sebagai *platform* pembelajaran yang digunakan sebagai pembentuk lingkungan pembelajaran yang bertanggung jawab. Hasil yang didapatkan, menyatakan peserta didik setuju penggunaan *edmodo* dalam membentuk lingkungan pembelajaran yang bertanggung jawab. Persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dikerjakan oleh peneliti yang terdapat pada *edmodo* sebagai kajian yang dilihat dari sudut pandang peserta didik sebagai penggunanya, perbedaan penelitian ada pada objek yang disasar, pada penelitian ini menasar mahasiswa dan dosen sebagai subyek penelitiannya, sedangkan pada penelitian yang dikerjakan oleh peneliti subyek penelitiannya adalah siswa SMK kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.

3. Abeer Ali Okaz (2015) yang berjudul *Integrating Blended Learning in Higher Education*. Pada penelitian memiliki tujuan untuk melakukan studi yang dijelaskan melalui pernyataan deskriptif, adapun yang studi yang dilakukan yaitu mengenai pro dan kontra pelaksanaan *blended learning*, melalui aktivitas mengkolaborasikan pembelajaran didalam kelas dengan penambahan pengalaman pembelajaran yang didapat secara *online*. Penelitian itu menghasilkan kesimpulan dengan inti pernyataan bahwa memang terdapat indikator diperlukannya *blended*

learning untuk aktivitas tatap muka pada pertemuan pembelajaran, namun tetap ada keterbatasan yang perlu dikaji didalam penelitian lanjutan. Persamaan yang ada pada penelitian yang dilakukan Abeer Ali Okaz dengan penelitian yang dikerjakan oleh peneliti ada pada masalah yang dikaji yaitu berkaitan dengan pengintegrasian pembelajaran secara *online (blended learning)*, sedangkan yang membedakan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Abeer Ali Okaz dalam mencari pro dan kontra penerapan *blended learning*.

4. Alexandru Strunga (2015) yang berjudul *The Integration of Virtual Learning Communities into Universities' Knowledge Management Models*. Pada penelitian yang dilakukan oleh Alexandru Strunga mengenai aktivitas identifikasi tentang cara-cara baru yang dapat menghubungkan suatu komunitas belajar secara virtual yang diatur melalui model manajemen agar lebih teratur, dan untuk tujuan-tujuan lain dalam ruang lingkup yang lebih luas. Persamaan pada penelitian ini ada pada usaha mengungkap jejaring sosial sebagai tempat komunitas *online* untuk dapat digunakan dalam bentuk lain. Sedangkan perbedaannya pada penelitian yang dikerjakan oleh peneliti ada pada aktivitas untuk mengungkap respon siswa mengenai penggunaan *edmodo*, namun pada penelitian relevan ini ada pada usaha untuk dimanfaatkan sebagai penunjang aktivitas komunitas perguruan tinggi secara luas misalnya untuk membantu mengidentifikasi profesionalitas kerja, dan wadah berbagi informasi secara permanen.

5. Gede Suriadhi, I Dewa Kade Tastra, Ign. Wayan Suwatra (2014) yang berjudul “Pengembangan *E-Learning* Berbasis *Edmodo* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Singaraja. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam menggunakan model pengembangan ADDIE. Perbedaannya ada pada penggunaan *edmodo* untuk mengembangkan *e-learning*, sedangkan dalam penelitian oleh peneliti sendiri *edmodo* digunakan hanya sebagai pembantu mengembangkan media pembelajaran yang sudah digunakan oleh guru dan siswa, pemberian perlakuan pengembangan media terletak pada perluasan lingkup interaksi pembelajaran dengan melibatkan media pembelajaran yang ada. Perbedaan yang ke dua, pengembangan diperuntukkan pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP N 2 singaraja sedangkan penelitian oleh peneliti, media dikembangkan untuk kompetensi dasar jasa bank lainnya yang dilaksanakan di kelas X SMK Koperasi Yogyakarta.
6. Lila Listiyani Oktavulan, Puput Wanarti Rusimamto (2015) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital Berbatuan *Edmodo* Kelas X TEI Di SMK Negeri 3 Jombang”. penelitian ini memiliki kesamaan pengembangan media pembelajaran dengan cara mengupload materi pelajaran ke *edmodo* untuk melakukan interaksi pembelajaran, selain itu juga terdapat penilaian kelayakan media dari para ahli dan pemberian pendapat dari siswa berupa respon

digunakannya *edmodo* dalam membantu mengembangkan media pembelajaran. perbedaan pada penelitian ini diperuntukkan pada pelajaran Dasar-dasar Teknik Digital kelas X SMK N 3 Jombang sedangkan penelitian oleh peneliti, media dikembangkan untuk pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X di SMK Koperasi Yogyakarta.

7. Yusnidar dan Lestrai Eka Putri (2013) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Sistem Periodik Unsur Menggunakan *Edmodo* Berbasis Social Network Untuk Siswa Kelas X IPA 1 SMA N 11 Kota Jambi”. Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal melakukan pengembangan dalam bentuk penyajian materi pelajaran ke dalam *edmodo* untuk tujuan pembelajaran. sedangkan perbedaannya, penelitian ini diperuntukkan pada pelajaran kimia sistem periodik unsur kelas X IPA 1 SMA N 11 Kota Jambi untuk mengetahui keefektifan pembelajaran yang dilakukan melalui *edmodo* dengan pemberian respon melalui angket oleh siswa. sedangkan penelitian oleh peneliti, media dikembangkan untuk kompetensi dasar jasa bank lainnya yang dilaksanakan di kelas X di SMK Koperasi Yogyakarta untuk menilai kelayakan media dari para ahli dan untuk mengetahui respon siswa pada media yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*.

C. Kerangka Berfikir

Hasil dari observasi yang dilakukan, menunjukkan bahwa beberapa siswa memiliki kecenderungan memiliki motivasi yang rendah dengan sering

melewatkan apa yang disampaikan oleh guru ketika melihat jumlah materi pelajaran yang banyak. Selain itu peneliti juga melakukan observasi kompetensi dasar dan media yang digunakannya, analisis yang dilakukan meliputi muatan materi yang ada didalamnya dan bentuk dari media pembelajaran yang digunakan. Setelah dianalisis, didapatkan kesimpulan bahwasanya diperlukan pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*. Penarikan kesimpulan yang dilakukan, berdasarkan hambatan yang ditemukan dengan diberikannya solusi alternatif melalui pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan *edmodo*.

Penggunaan *edmodo* ditujukan untuk mengatasi permasalahan berupa kecenderungan siswa yang sering melewati apa yang disampaikan oleh guru dengan cara pembagian berkas ke dalam *edmodo*, pengembangan yang dilakukan pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbentuk penyusunan modul secara terpisah berdasarkan indikator pembahasan yang berbeda-beda sesuai dengan silabus, yang kemudian disajikan di dalam *edmodo*. Alternatif solusi yang dalam bentuk pengembangan media dengan *edmodo* masih tergolong baru, oleh karenanya langkah – langkah pengembangan mengambil pendekatan ADDIE, pendekatan ADDIE cocok digunakan pada pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* dikarenakan, ADDIE identik digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan instruksional sederhana seperti yang ada pada solusi alternatif yang ditawarkan peneliti. Tujuan penggunaan pendekatan ini agar hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran dapat memenuhi

kriteria layak untuk media pembelajaran sebagai sarana penunjang pembelajaran, sehingga data respon siswa yang didapat mencerminkan kondisi senyatanya.

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditentukan, dapat dibuat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah teknis yang dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta ?
2. Bagaimana penilaian kelayakan media dari ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran terhadap pengembangan media pembelajaran berbantuan *edmodo* untuk diterapkan pada pembelajaran dasar-dasar perbankan kompetensi dasar jasa bank lainnya kelas X SMK Koperasi Yogyakarta ?
3. Bagaimana penilaian kelayakan media dari ahli materi mengenai kesesuaian pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* dari aspek relevansi materi?
4. Bagaimana penilaian praktisi pembelajaran dasar-dasar perbankan mengenai pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* dari aspek desain media pembelajaran yang dikembangkan?

5. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* dari aspek relevansi media?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*, tujuannya adalah menghasilkan media pembelajaran media pembelajaran yang layak, penelitian ini masuk pada jenis penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Pengembangan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini mudah dipahami, selain itu juga model ini dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis desain pembelajaran yang dikembangkan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta. Pemilihan lokasi penelitian ini berdasarkan pengamatan awal kesekolah tersebut. Waktu Pelaksanaan penelitian atau pengambilan data dilakukan mulai November 2016 - Januari 2017.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 30 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), namun tahapan penelitian yang dilakukan hanya sampai pada implementasi karena hasil yang didapatkan dari aktivitas penelitian adalah menghasilkan produk layak dan untuk mengetahui respon siswa. Prosedur pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya, adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal yaitu melakukan analisis terhadap penentuan bentuk pengembangan media pembelajaran, menganalisis masalah yang ada dengan menilai kecocokan awal, pada solusi yang diberikan melalui pemberian inovasi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hal yang dilakukan pada tahap ini yaitu:

a. Analisis Kebutuhan

Setelah dilakukan observasi, peneliti mengetahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

b. Analisis Kompetensi

Kompetensi dasar jasa bank lainnya paling sesuai digunakan untuk materi bahasan di dalam pelaksanaan penelitian. Kesesuaian ini dilihat dari

hasil tingkat kesulitan, jumlah muatan banyak materi yang perlu dikuasai siswa dan masih belum adanya media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

2. Tahap Desain (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis maka dilanjutkan pada tahapan selanjutnya, yaitu tahap desain yang meliputi:

a. Perancangan

Pada tahap ini, peneliti membuat rancangan pola pembelajaran untuk digunakan dalam simulasi uji coba produk. Wujud dari hasil rancangan ini berupa kelas maya yang terdiri dari grup kelas untuk pembelajaran dan modul pembelajaran yang sudah disajikan didalamnya.

b. Penyusunan Modul

Hasil dari penyusunan modul yang dilakukan, menghasilkan modul yang disusun secara parsial maksudnya modul disusun secara terpisah berdasarkan indikator bahasan yang berbeda-beda sesuai yang ada pada silabus.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Penilaian Produk

Produk yang selesai dibuat dinilai kepada ahli materi (dosen), ahli media (dosen), praktisi pembelajaran (guru).

b. Revisi Produk

Setelah dinilai, produk direvisi berdasarkan komentar, saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media supaya lebih baik untuk diterapkan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 30 siswa kelas X akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta untuk mendapatkan data angket respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

b. Revisi II

Bila diperlukan maka dilakukan revisi ke II berdasarkan saran, dan komentar yang didapatkan selama membagikan angket. Namun pada tahap ini akan mempertimbangkan validator sebelumnya.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada penelitian ini tidak sampai pada tahap evaluasi, karena aktivitas penelitian yang dilakukan hanya sebatas menghasilkan media pembelajaran dengan kriteria layak dan untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Pada penelitian ini, terdapat 2 jenis data meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Berikut rincian 2 data tersebut:

- a. Data Kualitatif, data ini berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran akuntansi. Didapat ketika melakukan penilaian kelayakan media revisi produk ke tahap akhir
- b. Data Kuantitatif, merupakan data pokok dalam penelitian yang berupa kelayakan media dan data respon siswa.

2. Instrumen Pengumpulan Data

a. Kuesioner/Angket

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner atau angket. Penskoran pada angket menggunakan Skala *Likert* digunakan sebagai skala pengukuran, Menurut Sugiyono (2010: 134) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Berikut kisi-kisi kuesioner/angket yang akan diberikan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa. Berikut kisi-kisi angket yang mau dibagikan:

1) Angket Ahli Materi

Tabel 10. Kisi-kisi Angket Kelayakan Media untuk Ahli Materi

Aspek Isi Materi		
No	Indikator	No Butir

Aspek Isi Materi		
No	Indikator	No Butir
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	1
2	Relevansi SK dan KD pada silabus	2
3	Kesesuaian materi dengan indikator	3
4	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
5	Kemudahan untuk dipahami	5
6	Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar	6, 7
Aspek Evaluasi Pada Materi		
No	Indikator	No Butir
Aspek Evaluasi Pada Materi		
No	Indikator	No Butir
7	Sistematis dan runtut	8
8	Kesesuaian butir pertanyaan dengan isi materi	9
9	Kebenaran kunci jawaban	10
10	Kebenaran konsep soal	11

Sumber : <http://romisatriaWahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 9 april 2016 pukul 14.00 WIB dengan modifikasi

2) Angket Ahli Media

Tabel 11. Kisi-kisi Kelayakan Media untuk Angket Ahli Media

Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
No	Indikator	No Butir
1	Efektif dan efisien	4, 5, 9, 10, 11, 18
2	<i>Maintainable</i>	3, 17
3	Usabilitas	1, 2, 6, 7, 12, 13, 14, 15, 16
Aspek Rekayasa Komunikasi visual		
No	Indikator	No Butir
4	Komunikatif	19, 21
5	Kesederhanaan visual dan petunjuk penggunaan	20

Sumber : <http://romisatriaWahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 9 april 2016 pukul 14.00 WIB dengan modifikasi

3) Angket Praktisi Pembelajaran (guru)

Tabel 12. Kisi-kisi Kelayakan Media untuk Angket Praktisi Pembelajaran (Guru)

Aspek Isi Materi		
No	Indikator	No Butir
1	Kesesuaian materi dengan indikator	1
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	2
3	Kemudahan untuk dipahami	3
Aspek Evaluasi Pada Materi		
No	Indikator	
4	Kesesuaian butir pertanyaan dengan isi materi	4
5	Kebenaran kunci jawaban	5
6	Kebenaran konsep	6
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
No	Indikator	No Butir
7	Efektif dan efisien	10, 11, 15, 16, 22
8	<i>Maintanable</i>	9, 21
9	Usabilitas	7, 8, 12, 13, 17, 18, 19, 20
Aspek Rekayasa Komunikasi Visual		
No	Indikator	No Butir
10	Komunikatif	24
11	Kesederhanaan visual dan petunjuk penggunaan	23

Sumber : <http://romisatriaWahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/> pada tanggal 9 april 2016 pukul 14.00 WIB dengan modifikasi

4) Angket Respon untuk siswa

Tabel 13. Kisi-kisi angket respon siswa mengenai kemenarikan media

No	Indikator	No Butir
-----------	------------------	-----------------

1	Kelengkapan isi media	1,2
2	Kemudahan mengakses media	3,4
3	Ketertarikan pada tampilan media	5,6
4	Rasa senang dalam menggunakan media	7,8
5	Memotivasi dalam belajar	9,10
6	Minat menggunakan media untuk materi lain	11,12

Tabel 14. Kisi-kisi Angket Respon Siswa mengenai Kemenarikan Media

No	Indikator	No Butir
1	Respon siswa pada sumber (<i>resource</i>) yang ada pada edmodo	1, 2, 3, 4, 5
2	Respon siswa pada aktivitas (<i>activity</i>) yang ada pada edmodo	6, 7, 8, 9, 10
3	Respon siswa pada dukungan (<i>support</i>) yang ada pada edmodo.	11, 12, 13, 14, 15
4	Respon siswa pada dukungan (<i>support</i>) yang ada pada edmodo	16, 17, 18, 19, 20
5	Respon siswa pada evaluasi (<i>evaluation</i>) yang ada pada edmodo.	21, 22, 23, 24, 25

F. Teknik Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis untuk mengetahui penilaian dan pendapat dari produk yang dihasilkan.

1. Data Kualitatif

Bentuk data berupa saran/masukan dari ahli materi ahli media, praktisi pembelajaran (guru) dan siswa, koreksi dan saran tersebut digunakan untuk revisi produk.

2. Data Kuantitatif

Merupakan data yang didapat dari angket yang dibagikan kepada ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran (guru), Pembagian angket memiliki tujuan untuk mengetahui kualitas/kelayakan media pembelajaran.

a. Ketentuan Penskoran Angket.

Perbedaan ketentuan penskoran yang digunakan berdasarkan acuan yang terdapat pada penelitian - penelitian sebelumnya yang dipadukan dengan rumus untuk menganalisis data yang didapat. Berikut ketentuan penskoran untuk masing-masing angket yang dibagikan kepada para ahli, praktisi pembelajaran (guru), dan siswa.

Tabel 15. Ketentuan Penskoran Kelayakan Media dan Respon Siswa tentang Kemerarikan Media

Keterangan	Skor Skala Likert
Sangat setuju	5
Setuju	4
Kurang setuju	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Tabel 16. Ketentuan Penskoran Media tentang Keberlanjutan Penggunaan Media

Keterangan	Skor Skala Likert
Sangat setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak setuju	2
Sangat tidak setuju	1

b. Penghitungan Data dan Interpretasi dari Hasil Angket Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran.

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{jumlah subyek uji coba}}$$

(Widoyoko, 2011:237)

Hasil data yang diolah kemudian diinterpretasikan melalui tabel dibawah ini

Tabel 17 dibawah ini.

Tabel 17. Tabel Interpretasi Kelayakan Media

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
5	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
4	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3	Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
2	Tidak Layak	D	$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
1	Sangat Tidak Layak	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

keterangan :

- X = Skor aktual (skor yang diperoleh)
- \bar{X} = (Rerata ideal)
- = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum+ skor minimum)
- S_{Bi} = (Simpangan Baku Ideal)
- = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimum – skor minimum)

(Sukardjo, 2005: 53)

- c. Penghitungan Data dalam Angket untuk Mengetahui Respon dari Siswa tentang Kemenarikan Media.

$$\text{Persentase daya tarik media} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimum Indikator}} \times 100$$

(Arikunto, 2006)

Dari perhitungan rumus tersebut, akan menghasilkan hasil yang berupa persentase. Agar, penghitungan tersebut dapat dipahami maka perlu diinterpretasikan kedalam pengkategorian berdasarkan tingkat persentase yang diperoleh. Berikut di bawah ini tabel yang berisikan rentanan persentase beserta interpretasinya.

Tabel 18. Interpretasi Olah Data Respon Siswa Tetang Kemenarikan Media

Persentase	Interpretasi
80-100%	Sangat Menarik
66%-79%	Menarik
56%-65%	Cukup Menarik
46%-55%	Kurang Menarik
≤ 45 %	Sangat Kurang Menarik

(Sudjana, 2005)

- d. Penghitungan Data dalam Angket untuk Mengetahui Respon dari Siswa tentang Keberlanjutan Penggunaan Media.

$$\text{Skor rata – rata} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{jumlah subyek uji coba}}$$

(Eko Putro Widoyoko, 2011:237)

Data yang didapatkan dikonversi dengan pedoman yang digunakan Balasubramanian *et all* (2014) seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 19. Interpretasi Respon Siswa tentang Keberlanjutan Penggunaan Media

Nilai rata-rata skor yang didapat	Kategori
4,01-5	Sangat Setuju
3,71-4	Setuju
2,71-3,7	Netral
1,71-2,7	Tidak Setuju
1,-1,7	Sangat Tidak Setuju

(Balasubramanian, 2014:416-422)

Arti dari interpretasi kategori diatas adalah menyatakan persetujuan dari respon yang diberikan siswa mengenai penggunaan *edmodo* untuk pembelajaran formal selanjutnya. Penggunaan kategori di atas memberikan jawaban apakah media yang dikembangkan diperlukan ataukah tidak. Arti sangat setuju/setuju memiliki arti bahwa media yang dikembangkan diperlukan dan digunakan untuk pembelajaran formal selanjutnya, sedangkan arti netral artinya media

pembelajaran tersebut dapat digunakan atau tidak perlu digunakan untuk pembelajaran selanjutnya, dan arti kategori tidak setuju/sangat tidak setuju artinya media pembelajaran tersebut tidak perlu digunakan dalam pembelajaran formal selanjutnya.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Penelitian

1. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 siswa.

2. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian *research and development* (R&D) ini dilaksanakan di SMK Koperasi Yogyakarta yang berada di jalan Kapas I No.5, Semaki, Umbulharjo, Kota Yogyakarta kode pos 55166. Penelitian dilaksanakan pada hari Rabu Tanggal 11 Januari 2016. Tahapan Pelaksanaan penelitian dijelaskan pada tabel berikut ini.

Tabel 20. Prosedur Pengembangan Media

No.	Prosedur Pengembangan	Nama Kegiatan
1.	Tahap <i>Analysis</i>	a. Analisis kebutuhan b. Analisis kompetensi
2.	Tahap <i>Design</i>	a. Penyusunan Modul b. Membuat pola pembelajaran
3.	Tahap <i>Development</i>	a. Penilaian ahli b. Revisi Produk dan editing c. Upload Materi
4.	Tahap <i>Implementation</i>	a. Survei Respon siswa b. Penilaian media oleh guru

B. Hasil Penelitian

Rangkaian kegiatan yang dilaksanakan pada penelitian pengembangan, tentang media pembelajaran berbantuan *edmodo* menggunakan tahapan pengembangan ADDIE, namun tahapan yang digunakan hanya sampai

pada tahap implementasi. Penelitian ini tidak sampai pada tahap evaluasi (*evaluation*) karena hanya untuk menghasilkan produk yang layak dan untuk melihat respon siswa setelah menggunakan media yang dikembangkan. Berikut penjelasan mengenai tahapan-tahapan penelitian sebagai hasil dalam penelitian.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Peneliti melakukan studi pendahuluan ke SMK Koperasi. Studi yang dilakukan meliputi pola belajar siswa, media yang digunakan selama pembelajaran didalam kelas, dan sarana pendukung yang dapat dipergunakan peneliti dalam mengambil data. Studi pendahuluan ini berguna sebagai langkah analisis yang dijadikan sebagai data awal untuk memutuskan langkah selanjutnya dalam menyikapi masalah yang ada. Adapun pokok-pokok analisis awal dalam mengenali masalah yang ada, antara lain sebagai berikut:

a. Analisis Kebutuhan

Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa memiliki tingkat keberagaman dalam berkonsentrasi. Beberapa diantara mereka memiliki tingkat konsentrasi yang kurang baik. Hal seperti itu terjadi pada saat siswa memiliki sudut pandang yang kurang baik pada topik yang memiliki muatan materi yang banyak. Kondisi seperti itu terlihat pada saat siswa mulai berbicara dengan temannya, bermain HP, dan mengantuk pada saat pembelajaran masih berlangsung. Hambatan pelajaran yang terjadi membuat

siswa sering melewatkan apa yang disampaikan oleh guru, sehingga terdapat beberapa catatan pelajaran yang tidak lengkap. Dengan melihat kondisi yang ada, diperlukan pembenahan untuk mengurangi jumlah hambatan yang ada. Yang perlu dilakukan adalah penyusunan modul yang dibuat terpisah agar materi pelajaran yang perlu disampaikan tidak terlihat banyak. kemudian diperlukan juga media pembelajaran yang dapat digunakan untuk berbagi berkas secara *online*, tujuannya agar siswa mendapatkan pemberitahuan melalui *system* secara merata agar tidak satupun yang melewatkan aktivitas pembagian berkas yang ada.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang digunakan seperti modul dan *powerpoint* belum dapat mengakomodir hambatan pelajaran yang ada. Sehubungan dengan hal itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran dengan berbantuan *edmodo* untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini dibutuhkan karena adanya penyusunan modul secara terpisah berdasarkan bahasan masing-masing, apabila modul yang ada dijadikan satu menjadikan sudut pandang siswa kurang baik dan konsentrasi turun, lalu kegunaan *edmodo* dipergunakan untuk berbagi berkas setelah pembelajaran selesai dilakukan.

b. Analisis Kompetensi

Kompetensi dasar jasa bank lainnya dipilih sebagai materi pembelajaran yang sesuai untuk pelaksanaan penelitian. Pengambilan kompetensi dasar itu melihat pada permasalahan yang terjadi SMK Koperasi Yogyakarta, yang mana pada kompetensi yang digunakan belum pernah dibuatkan modul sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, modul yang diperlukan dibuat secara terpisah berdasarkan indikator bahasan berbeda yang ada pada kompetensi dasar jasa bank lainnya, tujuannya agar materi yang disajikan tidak terlihat banyak dan lebih menarik untuk siswa. Pada kompetensi dasar ini, memiliki muatan materi yang banyak, beberapa materi didalamnya menyebutkan jenis-jenis dari bahasan yang dibahas dengan menunjukkan kemiripan antara definisi jenis yang satu dengan lainnya, hal ini membuat materi kompetensi dasar jasa bank lainnya masuk pada kategori materi yang kompleks mengingat banyak muatan materi yang harus dicapai oleh siswa. Permasalahan tersebut lalu diangkat sebagai topik bahasan penelitian berdasarkan pada hambatan yang ada. Kesesuaian pengambilan kompetensi dasar jasa bank lainnya sebagai topik penelitian di SMK Koperasi Yogyakarta, berdasarkan pada kecenderungan siswa mengalami penurunan konsentrasi akibat sudut pandang kurang baik, dalam melihat materi pelajaran dengan muatan bahasan yang banyak, pada kompetensi dasar jasa bank

lainnya, 5 dari 6 bahasan yang dimiliki memiliki muatan materi yang banyak, sehingga terdapat kesesuaian apabila digunakan sebagai materi yang dipilih untuk digunakan di dalam media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Masuk pada Tahap ini meliputi serangkaian kegiatan penyusunan, penyesuaian berdasarkan kebenaran media modul *pdf* dan *powerpoint* dengan pedoman kaidah materi yang benar. Selain itu terdapat juga desain pola pembelajaran untuk aktivitas uji coba di laboratorium. Tahap perancangan memiliki tujuan utama yaitu agar pelaksanaan uji coba dapat dilaksanakan dengan maksimal dengan menggunakan potensi dari media pembelajaran yang digunakan. Berikut rincian tahapan-tahapan perancangan yang dilakukan oleh peneliti.

a. Perancangan

Perancangan pada bagian ini tentang pola pembelajaran, yang meliputi jalannya aktivitas pembelajaran, pelaksanaan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan, dan penilaian. Pembatasan aktivitas pembelajaran yang dibuat meliputi persentasi dari guru, diskusi kelompok kecil secara *offline*, dan uji coba berbagi berkas melalui *edmodo*. sedangkan perancangan yang dibuat untuk penilaian, dilakukan setelah semua kegiatan pembelajaran, penjelasan fitur *edmodo*, dan uji coba berbagi berkas selesai dilaksanakan.

b. Penyusunan modul

Penyusunan modul mengacu pada indikator dan tujuan pembelajaran yang ada dalam silabus. Tujuan dilakukan penyusunan modul secara parsial untuk memudahkan siswa menyimak materi karena penyajiannya diatur agar muatan materi tidak terlihat banyak, dan untuk memberikan pengaruh pada sudut pandang siswa agar lebih tertarik dengan muatan materi yang tidak terlihat banyak setelah dilakukan penyusunan ulang. Penyusunan modul ini disesuaikan dengan jaringan internet yang ada sehingga ukuran *file* menjadi bagian yang diperhitungkan melalui penyertaan warna dan gambar pada *layout* modul *pdf* dan *powerpoint*. Modul yang disusun berisikan definisi, jenis, dan prosedur pelaksanaan dari setiap indikator yang dibahas. Pada setiap bahasan yang disusun, disertakan juga pendefinisian yang mengandung maksud tujuan dari adanya *point-point* dari setiap jasa bank yang terdapat pada kompetensi dasar jasa bank lainnya. Materi yang ada pada modul kompetensi dasar jasa bank lainnya, disusun secara terpisah berdasarkan 6 butir bahasan yang berbeda yang meliputi materi transfer, *letter of credit*, *safe deposit box*, inkaso, bank garansi, dan *payment point*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini disebut sebagai tahap pengembangan dikarenakan hasil produk yang telah melalui proses perancangan akan diajukan

untuk dinilai kepada ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran (guru). Penilaian yang didapat dari ahli dan praktisi digunakan sebagai acuan untuk melakukan perbaikan. Oleh karenanya tahap ini menjadi penting karena memberikan pengaruh yang besar pada saat tahap implementasi. Berikut ini hasil *score* penilaian yang diperoleh pada tahap *development*.

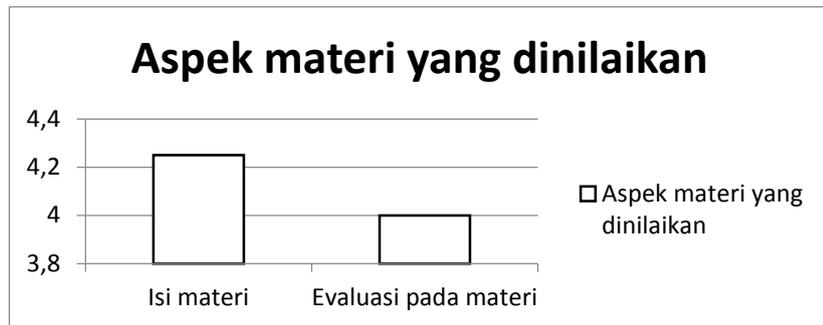
a. Penilaian Produk

1) Penilaian Ahli Materi

Ibu Amanita Novi Yushita, S.E,M.Si. merupakan dosen yang mengajar akuntansi perbankan, dalam penelitian ini beliau sebagai ahli materi yang menilai kualitas materi yang dimuat pada modul. Adapun Aspek yang dinilai meliputi aspek isi materi dan aspek evaluasi pada materi. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh Ahli materi, untuk aspek isi materi mendapatkan rata-rata skor 4,25, sedangkan aspek evaluasi pada materi mendapatkan rata-rata skor 4. Untuk aspek yang dinilai mendapatkan predikat layak, dengan memenuhi persyaratan $(X) \geq 3$ (nilai perolehan lebih dari 3). Berikut penilain dari ahli materi yang disajikan dalam tabel.

Tabel 21. Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Σ Butir	Σ Skor	<i>Mea</i> <i>n</i>	Kategori
1	Aspek Isi Materi	8	34	4,25	Sangat Layak
2	Aspek Evaluasi Pada Materi	3	12	4	Layak



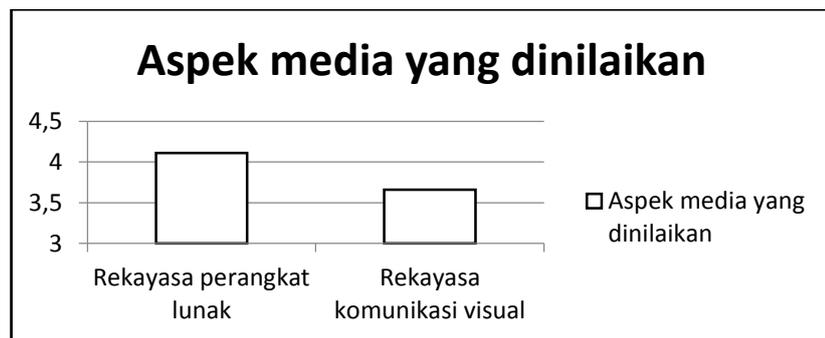
Gambar 1. Aspek Materi yang Dinilai

2) Penilaian Ahli Media

Bapak Rizki Ilyasa Agni, S.Pd., M.Pd selaku dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta sebagai ahli media yang mengkaji kualitas media untuk dipergunakan pada saat uji coba. Beliau merupakan dosen yang pernah mengajar menggunakan *e-learning* sehingga terdapat kompetensi untuk memberikan arahan dan bimbingan kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan *edmodo* secara baik. Berdasarkan penilaian yang diberikan ahli media untuk aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan rata-rata skor 4,11, dan untuk aspek rekayasa komunikasi visual mendapatkan rata-rata skor 3,66. Hasil penelian menunjukkan predikan layak dengan memenuhi syarat nilai perolehan $(X) \geq 3$. Berikut nilai yang diberikan ahli media yang disajikan dalam tabel.

Tabel 22. Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Σ Butir	Σ Skor	Mean	Kategori
1	Aspek Rekayasa Perangkat lunak	18	70	4,11	Layak
2	Aspek rekayasa komunikasi visual	3	11	3,66	Layak



Gambar 2 Aspek Media yang Dinilai

3) Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru) SMK Koperasi

Penilaian selanjutnya pada tahap pengembangan ini diberikan kepada praktisi pembelajaran didalam kelas. Ibu Ratri Rahmawati, S.Pd merupakan ahli yang ketiga yang menilai aspek isi materi dengan rata-rata skor 4, kemudian aspek evaluasi pada materi dengan rata-rata skor 4, aspek rekayasa perangkat lunak dengan rata-rata skor 4, dan aspek komunikasi visual dengan rata-rata skor 4. Rata-rata nilai yang diberikan rata dengan rata-rata skor 4, hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk dipakai dalam uji coba kepada siswa berdasarkan minimal perolehan nilai (X)

≥ 3 . Berikut skor penilaian yang diberikan Ibu Ratri Rahmawati yang disajikan dalam tabel.

Tabel 23. Penilaian Praktisi Pembelajaran (Guru)

No.	Aspek Penilaian	Σ Butir	Σ Skor	Mean	Kategori
1	Aspek Isi Materi	3	12	4	Layak
2	Aspek Evaluasi pada Materi	3	12	4	Layak
3	Aspek Rekayasa Perangkat Lunak	16	64	4	Layak
4	Aspek Komunikasi Visual	2	8	4	Layak



Gambar 3. Aspek yang Dinilai

b. Revisi Produk

1.) Revisi Materi Berdasarkan Saran Perbaikan dari Ahli Materi

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi, untuk materi yang disajikan mendapatkan predikat layak dengan saran perbaikan. Saran-saran perbaikan antara lain meliputi:

a) Untuk Materi Inkaso Ditambahkan Mekanisme Inkaso

Inkaso masuk merupakan tagihan dari cabang *bank* sendiri atau *bank* lain atas warkat yang diterbitkan oleh nasabah sendiri. Kegiatan *inkaso* masuk meliputi:

- Penerimaan tagihan masuk dari cabang *bank* sendiri di kota lain. Dalam hal ini, *bank* penerima tagihan masuk merupakan *bank* penerima *inkaso*.
- Pelaksanaan (realisasi) penagihan. Jika pihak tertagih (tertarik) sebagai nasabah sendiri, *bank* pelaksana membebani rekening nasabah *bank* yang bersangkutan sejumlah minimal *inkaso*. Dalam hal pihak tertarik adalah nasabah *bank* lain, *bank* pelaksanaan melakukan penagihan kepada *bank* tempat rekening tertarik melalui kliring.
- Pengiriman informasi mengenai hasil *inkaso* kepada kantor cabang pemarkarsa. *Inkaso* merupakan pemberian kuasa oleh perusahaan/perseorangan untuk penagihan piutang maupun pembayaran kepada pihak lain (dalam dan luar negeri), baik dalam bentuk rupiah maupun mata uang asing. Atas jasa ini, *bank* mendapat jasa sebesar nota *inkaso* yang telah disepakati. Baik *inkaso* masuk maupun *inkaso* keluar akan menciptakan hubungan antar kantor antara *bank*

4 of 4 | Words: 814 | Indonesian

Gambar 4. Materi Inkaso Sebelum Revisi

b) Untuk Materi Payment Point Ditambahkan Materi Lagi Seperti Keuntungan Menggunakan Jasa Payment Point.

A. Payment Point.

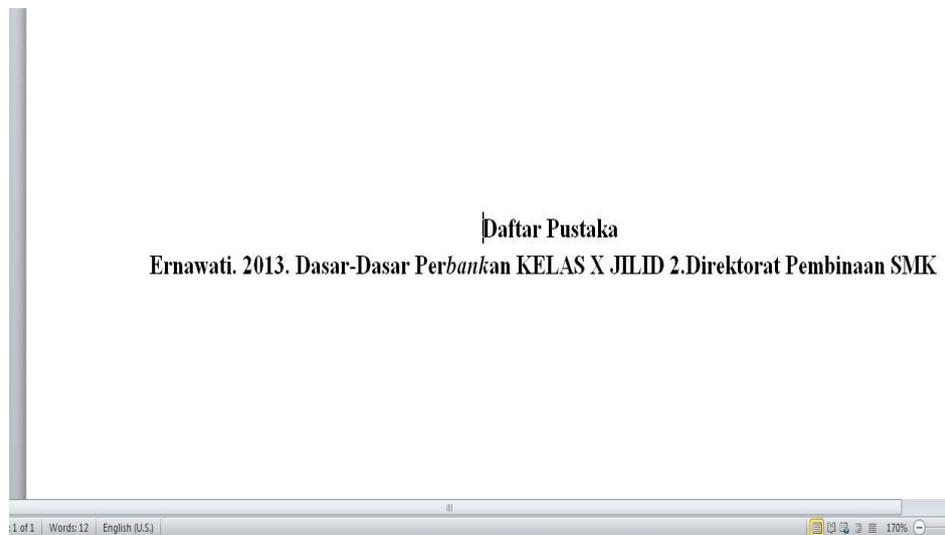
Payment Point adalah salah satu jasa perbankan untuk melayani masyarakat yang akan melakukan pembayaran-pembayaran yang relatif rutin dan nilainya relatif kecil. *Payment point* (rekening titipan) yaitu rekening yang menampung pembayaran dari masyarakat untuk keuntungan pihak tertentu, umumnya perusahaan publik yang menggunakan jasa *bank* dan diartikan sebagai rekening bersyarat, sifatnya tidak mengikat *bank* untuk melakukan kewajiban kepada individu atau lembaga tertentu yang memberi amanat rekening titipan biasa dimanfaatkan untuk membayar tagihan-tagihan rutin yang jumlahnya tidak terlalu besar, seperti.

1. Tagihan rekening listrik PLN.
2. Tagihan rekening telepon dari telkom
3. Uang kuliah dari sautu universitas
4. Tagihan rekening air PDAM
5. Pembayaran pajak

1 of 1 | Words: 108 | Indonesian

Gambar 5. Materi *Payment Point* Sebelum Revisi

c) Materi Sebaiknya dari Beberapa Sumber



Gambar 6. Penambahan Sumber Sebelum Revisi

- d) Lebih Baik Kalau Bentuknya *ppt* Bukan Format *.doc*. Dan *pdf*.



A. Pengertian *inkaso*

Inkaso merupakan jasa *bank* untuk menagihkan warkat-warkat yang berasal dari luar kota atau luar negeri, contohnya, apabila kita memperoleh selemba cek yang diterbitkan oleh *bank* di Kota Surabaya, maka cek tersebut dapat dicairkan di Jakarta melalui jasa *inkaso*, dalam hal ini, bank *bank* yang di Jakarta lah yang menagihkannya ke *bank* di Surabaya dan proses penagihan ini kita sebut *inkaso* dalam negeri. Proses penagihan lewat *inkaso* tergantung dari jarak lokasi penagihan dan biasanya memakan waktu satu minggu sampai dua bulan. Besarnya biaya penagihan tergantung dari *bank* yang bersangkutan dengan pertimbangan jarak dan pertimbangan lainnya. *Bank* yang terlibat dalam *inkaso* adalah sebagai berikut:

1. *Bank* pemrakarsa adalah *bank* penerima warkat dari pihak ketiga untuk ditagihkan dan hasilnya untuk kepentingan pihak ketiga tersebut.
2. *Bank* pelaksana adalah *bank* yang melakukan penagihan kepada pihak ketiga (nasabah *bank* pelaksana) atas amanah dari *bank* pemrakarsa dan hasilnya untuk kepentingan pihak ketiga (nasabah *bank* pemrakarsa)

B. *Collection*

Sama dengan *inkaso*, tetapi untuk *collection* menggunakan jasa *bank* koresponden luar negeri untuk menagihkan warkat-warkat yang diterima oleh seksi *inkaso* ditagihkan. *collection* harus dapat dilakukan oleh *bank* devisa karena yang memiliki jaringan luar



A. Pengertian *Safe deposit box*

Safe deposit box merupakan jasa *bank* yang diberikan kepada para nasabahnya yang membutuhkan keamanan pada dokumen-dokumen ataupun benda-benda berharga miliknya. Bentuknya berupa kotak dimana terdapat ukuran yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan dari para nasabahnya. Untuk membuka SDB (*safe deposit box*) diperlukan dengan dua buah anak kunci, dimana satu dipegang *bank* dan satu lagi dipegang oleh nasabahnya. Kegunaan dari *safe deposit box* adalah untuk menyimpan surat-surat berharga dan surat-surat penting seperti: sertifikat deposito, sertifikat tanah, saham, obligasi, surat perjanjian, akta kelahiran, surat nikah, ijazah, paspor, dan surat atau dokumen lainnya. Disamping itu, *safe deposit box* dapat pula digunakan untuk menyimpan benda-benda berharga seperti emas, mutiara, berlian, intan, permata, dan benda yang dianggap berharga lainnya. Sedangkan larangan menyimpan barang di *safe deposit box* adalah seperti: narkotik dan sejenisnya, bahan yang mudah meledak, dan larangan lainnya.

B. Keuntungan *safe deposit box*

Keuntungan bagi *bank* dengan membuka jasa *safe deposit box* kepada masyarakat adalah sebagai berikut: biaya sewa, uang setoran jaminan yang mengendap, dan pelayanan nasabah. Kemudian keuntungan bagi nasabahnya pemegang *safe deposit box* adalah:



A. Payment Point.

Payment Point adalah salah satu jasa perbankan untuk melayani masyarakat yang akan melakukan pembayaran-pembayaran yang relatif rutin dan nilainya relatif kecil. *Payment point* (rekening titipan) yaitu rekening yang menampung pembayaran dari masyarakat untuk keuntungan pihak tertentu, umumnya perusahaan publik yang menggunakan jasa *bank* dan diartikan sebagai rekening bersyarat, sifatnya tidak mengikat *bank* untuk melakukan kewajiban kepada individu atau lembaga tertentu yang memberi amanat rekening titipan biasa dimanfaatkan untuk membayar tagihan-tagihan rutin yang jumlahnya tidak terlalu besar, seperti.

1. Tagihan rekening listrik PLN.
2. Tagihan rekening telepon dari telkom
3. Uang kuliah dari satu universitas
4. Tagihan rekening air PDAM



A. Pengertian *Letter of credit*

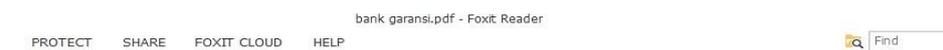
Pengertian secara umum L/C merupakan suatu pernyataan dari *bank* atas permintaan nasabah (biasanya importir) untuk menyediakan dan membayar sejumlah uang tertentu untuk kepentingan pihak ketiga (penerima/ L/C atau eksportir). L/C sering disebut dengan kredit berdokumen atau *documentary credit*. *Letter of credit* adalah surat atau pemberitahuan kredit yang diterbitkan oleh *bank* dengan segala macam sifat dan jenisnya. Dalam transaksi jual beli antara eksportir dan importir, penggunaan L/C merupakan cara yang paling aman bagi eksportir maupun importir karena adanya kepastian bahwa pembayaran akan dilakukan apabila syarat L/C dipenuhi. Namun demikian, cara pembayaran ini biasanya relatif lebih besar dibanding dengan cara pembayaran yang lain. Atas L/C yang dibuka oleh importir, eksportir/supplier di luar negeri diberi hak untuk menarik wesel sebesar nilai harga barang yang dikirimnya atas nama importir. Wesel ini beserta dokumen-dokumen pengapalan barangnya oleh eksportir diserahkan kepada *bank* koresponden yang menjadi penerima L/C untuk diambil alih.

Pembayaran yang dilakukan atas dasar L/C tersebut berarti *bank* koresponden membayar terlebih dahulu atas nama *bank* pembuka L/C sehingga tampaknya ada unsur kredit. Jangka waktu antara pembayaran yang dilakukan *bank* penerima L/C dengan pembayaran yang dilakukan oleh *bank* pembuka L/C dikenakan bunga. Dilihat dari sifatnya, suatu hubungan koresponden antara *bank-bank* di Indonesia dengan *bank-bank* di luar negeri dapat dilakukan dengan 3 macam cara:



A. Pengertian Transfer

merupakan jasa pengiriman uang lewat *bank* baik dalam kota, luar kota, atau luar negeri. Khusus untuk pengiriman uang ke luar negeri harus melalui *bank* devisa. Pengiriman uang dapat dilakukan pada *bank* yang sama atau *bank* yang berlainan. Lama pengiriman tergantung sarana yang digunakan untuk mengirim. Sarana yang digunakan dalam jasa transfer ini tergantung kemauan nasabah. Sarana-sarana yang biasa digunakan adalah surat, telex, telepon, faksimile, online komputer, dan sarana lainnya. Saat ini transfer dapat dilakukan dalam hitungan menit dengan *online* komputer. Jasa transfer melalui *online* komputer ini dikenal dengan BI-RTGS (*Real Time Gross Settlement*). Sarana yang digunakan ini juga akan mempengaruhi kecepatan pengiriman. Kepada nasabah sebagai pengirim akan dikenakan biaya kirim yang besarnya tergantung dari *bank* yang bersangkutan. Pertimbangannya adalah nasabah yang bersangkutan memiliki rekening di *bank* tersebut atau tidak. Selain itu besarnya biaya kirim juga dipengaruhi oleh sarana yang digunakan. Biaya kirim lewat telepon akan lebih mahal daripada lewat telex, begitupun apabila kita menggunakan *online* komputer biaya dengan fasilitas BI-RTGS.



A. Bank Garansi

Dalam mengimplementasikan rencana bisnis, seorang pengusaha mungkin memiliki banyak proyek yang pelaksanaannya akan diserahkan kepada pihak lain. Pengusaha tersebut memerlukan keyakinan bahwa pihak lain tersebut akan memenuhi komitmennya sesuai dengan kontrak. Namun tetap ada kemungkinan bahwa proyek tidak dilaksanakan sesuai dengan rencana, sehingga pengusaha mengalami kerugian. Dalam hal ini bank dapat memberikan jasa bank garansi untuk meningkatkan keyakinan pengusaha dan meminimalkan resiko kerugian. Kata bank garansi berasal dari bahasa belanda "garantie" yang artinya jaminan. Bank garansi adalah jaminan pembayaran dari bank yang diberikan kepada pihak penerima jaminan (bisa perorangan maupun perusahaan dan bisa disebut beneficiary) apabila pihak yang dijamin (biasanya nasabah bank penerbit dan biasa disebut applicant) tidak memenuhi kewajiban atau cidera janji (wanprestasi). Jadi, artinya bank

A. Pengertian inkaso

Inkaso merupakan jasa bank untuk menagihkan warkat-warkat yang berasal dari luar kota atau luar negeri, contohnya, apabila kita memperoleh selembar cek yang diterbitkan oleh bank di Kota Surabaya, maka cek tersebut dapat dicairkan di Jakarta melalui jasa inkaso, dalam hal ini, bank yang di Jakarta lah yang menagihkannya ke bank di Surabaya dan proses penagihan ini kita sebut inkaso dalam negeri. Proses penagihan lewat inkaso tergantung dari jarak lokasi penagihan dan biasanya memakan waktu satu minggu sampai dua bulan. Besarnya biaya penagihan tergantung dari bank yang bersangkutan dengan pertimbangan jarak dan pertimbangan lainnya. Bank yang terlibat dalam inkaso adalah sebagai berikut:

1. Bank pemrakarsa adalah bank penerima warkat dari pihak ketiga untuk ditagihkan dan hasilnya untuk kepentingan pihak ketiga tersebut.

A. Pengertian Letter of Credit

Pengertian secara umum L/C merupakan suatu pernyataan dari bank atas permintaan nasabah (biasanya importir) untuk menyediakan dan membayar sejumlah uang tertentu untuk kepentingan pihak ketiga (penerima/ L/C atau eksportir). L/C sering disebut dengan kredit berdokumen atau *documentary credit*. Letter of credit adalah surat atau pemberitahuan kredit yang diterbitkan oleh bank dengan segala macam sifat dan jenisnya. Dalam transaksi jual beli antara eksportir dan importir, penggunaan L/C merupakan cara yang paling aman bagi eksportir maupun importir karena adanya kepastian bahwa pembayaran akan dilakukan apabila syarat L/C dipenuhi. Namun demikian, cara pembayaran ini biasanya relatif lebih besar dibanding dengan cara pembayaran yang lain. Atas L/C yang dibuka oleh importir, eksportir/supplier di luar negeri diberi hak untuk menarik wesel sebesar nilai harga barang yang dikirimnya atas nama importir. Wesel ini beserta dokumen-dokumen pengapalan barangnya oleh eksportir diserahkan kepada bank koresponden yang menjadi penerima L/C untuk diambil alih.

A. Payment Point.

Payment Point adalah salah satu jasa perbankan untuk melayani masyarakat yang akan melakukan pembayaran-pembayaran yang relatif rutin dan nilainya relatif kecil. Payment point (rekening titipan) yaitu rekening yang menampung pembayaran dari masyarakat untuk keuntungan pihak tertentu, umumnya perusahaan publik yang menggunakan jasa bank dan diartikan sebagai rekening bersyarat, sifatnya tidak mengikat bank untuk melakukan kewajiban kepada individu atau lembaga tertentu yang memberi amanat rekening titipan biasa dimanfaatkan untuk membayar tagihan-tagihan rutin yang jumlahnya tidak terlalu besar, seperti.

1. Tagihan rekening listrik PLN.
2. Tagihan rekening telepon dari telkom
3. Uang kuliah dari satu universitas
4. Tagihan rekening air PDAM

A. Pengertian Safe Deposit Box

Safe deposit box merupakan jasa bank yang diberikan kepada para nasabahnya yang membutuhkan keamanan pada dokumen-dokumen ataupun benda-benda berharga miliknya. Bentuknya berupa kotak dimana terdapat ukuran yang berda-beda sesuai dengan kebutuhan dari para nasabahnya. Pembukaan SDB dilakukan dengan dua buah anak kunci, dimana satu dipegang bank dan satu lagi dipegang oleh nasabahnya. Kegunaan dari *safe deposit box* adalah untuk menyimpan surat-surat berharga dan surat-surat penting seperti: sertifikat deposito, sertifikat tanah, saham, obligasi, surat perjanjian, akta kelahiran, surat nikah, ijazah, paspor, dan surat atau dokumen lainnya. Disamping itu, *safe deposit box* dapat pula digunakan untuk menyimpan benda-benda berharga seperti emas, mutiara, berlian, intan, permata, dan benda yang dianggap berharga lainnya. Sedangkan larangan menyimpan barang di *safe deposit box* adalah seperti: narkotik dan



A. Pengertian Transfer

merupakan jasa pengiriman uang lewat bank baik dalam kota, luar kota, atau luar negeri. Khusus untuk pengiriman uang ke luar negeri dari harus melalui bank devisa. Pengiriman uang dapat dilakukan pada bank yang sama atau bank yang berlainan. Lama pengiriman tergantung sarana yang digunakan untuk mengirim. Sarana yang digunakan dalam jasa transfer ini tergantung kemauan nasabah. Sarana-sarana yang biasa digunakan adalah surat, telex, telepon, faksimile, on line komputer, dan sarana lainnya. Saat ini transfer dapat dilakukan dalam hitungan menit dengan on line komputer. Jasa transfer on line komputer ini dikenal dengan BI-RTGS (Real Time Gross Settlement) dan SKKNI. Sarana yang digunakan ini juga akan mempengaruhi kecepatan pengiriman. Kepada nasabah pengirim akan dikenakan biaya kirim yang besarnya tergantung dari bank yang bersangkutan. Pertimbangannya adalah nasabah yang bersangkutan memiliki rekening di bank tersebut atau tidak. Selain itu besarnya biaya kirim juga dipengaruhi oleh sarana yang digunakan. Biaya kirim lewat telepon akan lebih mahal daripada lewat telex,

Gambar 7. File Masih Berformat .doc dan .pdf.

e) Untuk Istilah Asing pada Inkasanya Sebaiknya Dicetak Miring.



A. Pengertian inkaso

Inkaso merupakan jasa *bank* untuk menagihkan warkat-warkat yang berasal dari luar kota atau luar negeri, contohnya, apabila kita memperoleh selebar cek yang diterbitkan oleh *bank* di Kota Surabaya, maka cek tersebut dapat dicairkan di Jakarta melalui jasa inkaso, dalam hal ini, bak *bank* yang di Jakarta lah yang menagihkannya ke *bank* di Surabaya dan proses penagihan ini kita sebut inkaso dalam negeri. Proses penagihan lewat inkaso tergantung dari jarak lokasi penagihan dan biasanya memakan waktu satu minggu sampai dua bulan. Besarnya biaya penagihan tergantung dari *bank* yang bersangkutan dengan pertimbangan jarak dan pertimbangan lainnya. *Bank* yang terlibat dalam inkaso adalah sebagai berikut:

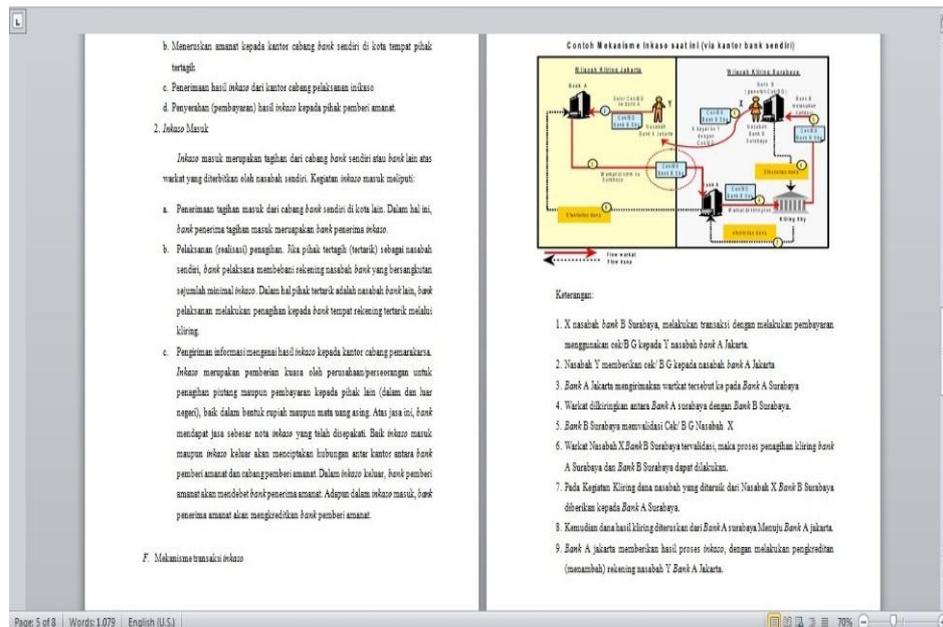
1. *Bank* pemrakarsa adalah *bank* penerima warkat dari pihak ketiga untuk ditagihkan dan hasilnya untuk kepentingan pihak ketiga tersebut.
2. *Bank* pelaksana adalah *bank* yang melakukan penagihan kepada pihak ketiga (nasabah *bank* pelaksana) atas amanah dari *bank* pemrakarsa dan hasilnya untuk kepentingan pihak ketiga (nasabah *bank* pemrakarsa)

Gambar 8. Istilah Asing yang Belum Dicetak Miring

2.) Hasil revisi dari ahli materi

a) Penambahan Mekanisme *Inkaso*

Sebelum direvisi pada materi inkaso belum terdapat mekanismenya. Ahli materi memberikan saran agar ditambahkan mekanisme inkaso agar alur penggunaan jasa *inkaso* mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan saran tersebut peneliti menambahkan mekanisme *inkaso* berupa alur dan penjasar tahapan-tahapannya agar siswa mudah dalam memahami proses penggunaan inkaso.

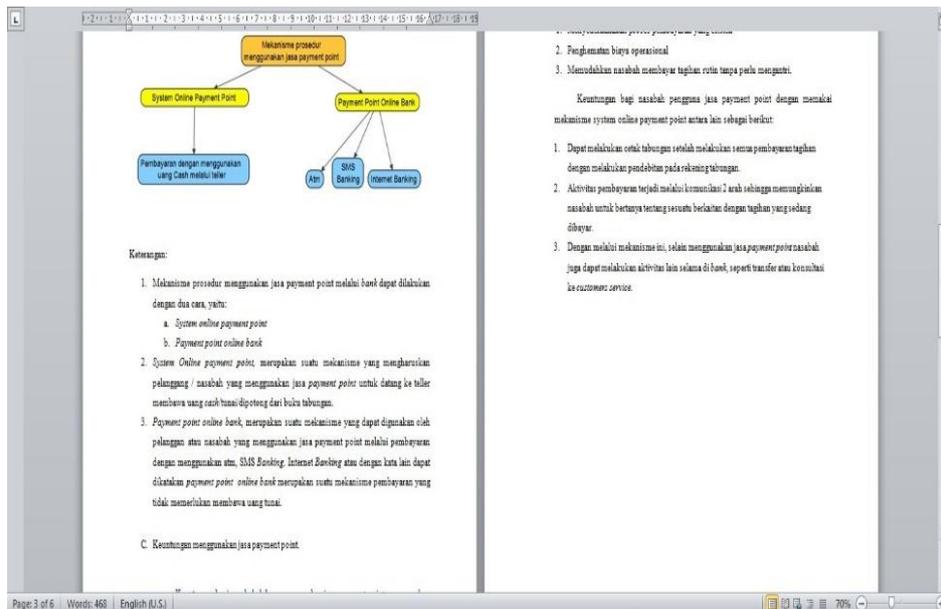


Gambar 9. Materi *Inkaso* Setelah Revisi

b) Penambahan Materi Payment Point.

Sebelum diberikan penambahan, materi *payment point* hanya berupa definisi saja. Pada kompetensi dasar jasa bank lainnya materi *paymet point* merupakan golongan materi yang sulit untuk dicari referensinya. Oleh karena itu

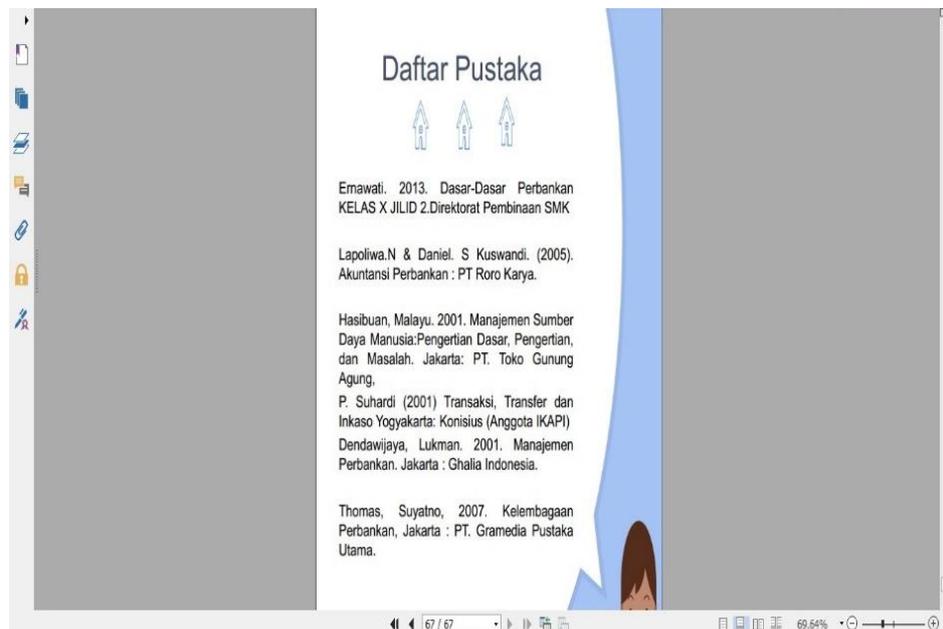
ahli materi meminta agar ditambahkan materi tentang keuntungan menggunakan payment point supaya khasanah ilmu siswa tentang *payment point* menjadi lebih lengkap.



Gambar 10. Materi *Payment Point* Setelah Revisi

c) Penambahan Materi Dari Sumber Lain.

Materi sebelum dilakukan revisi hanya memiliki satu sumber saja. Agar terdapat beberapa referensi maka sesuai dengan saran dari ahli materi peneliti memberikan penambahan materi yang diambil dari referensi yang berbeda. Hal ini diperuntukkan selain untuk mendapatkan predikat layak dengan materi yang disajikan juga untuk menambah khasanah keilmuan yang dimiliki siswa.



Gambar 11. Penambahan Sumber Setelah Revisi

d) Penambahan Penyajian Materi Pada *Ppt*

Selain *file* yang berformat *pdf*, sebelumnya juga terdapat *file* dengan format *doc*. Penyajian materi kedalam dua *file* tersebut dinilai terlalu membosankan. Oleh karena itu diperlukan sedikit variasi pada penyajian *file* sesuai dengan saran ahli materi. Saran revisi penyajian materi terdapat pada penambahan penyajian *file* berformat *ppt* atau *powerpoint* sehingga kesan *flat* atau datar dalam mempelajari materi yang disajikan dalam *file* tersebut dapat dikurangi.

1 Bank Garansi

2 Bank garansi
 Adalah suatu bentuk perjanjian antara dua pihak dimana salah satu pihak bertindak sebagai penjamin atas pelaksanaan atau pemenuhan suatu kewajiban yang timbul akibat perjanjian yang dibuat oleh salah satu pihak. Perjanjian bank garansi adalah perjanjian yang memuat janji untuk membayar sejumlah uang kepada pihak yang ditunjuk sebagai penerima bank garansi.

3 Jenis Bank Garansi
 - Bank Garansi Komersial
 - Bank Garansi Pemerintah
 - Bank Garansi Internasional
 - Bank Garansi Lokal
 - Bank Garansi Asuransi
 - Bank Garansi Kredit

4 Tujuan Bank Garansi
 - Menjamin bahwa debitur akan melaksanakan kewajiban-kewajibannya.
 - Menjamin bahwa debitur akan membayar utang-utangnya.
 - Menjamin bahwa debitur akan membayar utang-utangnya.
 - Menjamin bahwa debitur akan membayar utang-utangnya.

5 Pajajaran Bank Garansi
 - Bank Garansi Komersial
 - Bank Garansi Pemerintah
 - Bank Garansi Internasional
 - Bank Garansi Lokal
 - Bank Garansi Asuransi
 - Bank Garansi Kredit

6 Pajajaran Bank Garansi

Slide 1 of 10 "Theme4" English

1 Inkaso

2 Inkaso
 Adalah kegiatan yang dilakukan oleh bank untuk mencairkan cek yang diterbitkan oleh nasabah bank yang bersangkutan. Kegiatan ini dilakukan oleh bank yang menerbitkan cek yang bersangkutan.

3 Inkaso
 Adalah kegiatan yang dilakukan oleh bank untuk mencairkan cek yang diterbitkan oleh nasabah bank yang bersangkutan. Kegiatan ini dilakukan oleh bank yang menerbitkan cek yang bersangkutan.

4 Definisi
 Adalah kegiatan yang dilakukan oleh bank untuk mencairkan cek yang diterbitkan oleh nasabah bank yang bersangkutan. Kegiatan ini dilakukan oleh bank yang menerbitkan cek yang bersangkutan.

5 Collection
 adalah macam cara collection, yaitu:
 - Full collection
 - Individual collection
 - Cash Collection
 - Cash letter

6

Slide 1 of 11 "Theme4" English

1 Letter of credit

2 Letter of credit

3 Jenis-jenis LC

4 Jenis-jenis LC

5 Jenis-jenis LC

6 Jenis-jenis LC

Slide 1 of 8 "Theme4" English (U.S.)

1 Payment point

2 Payment point

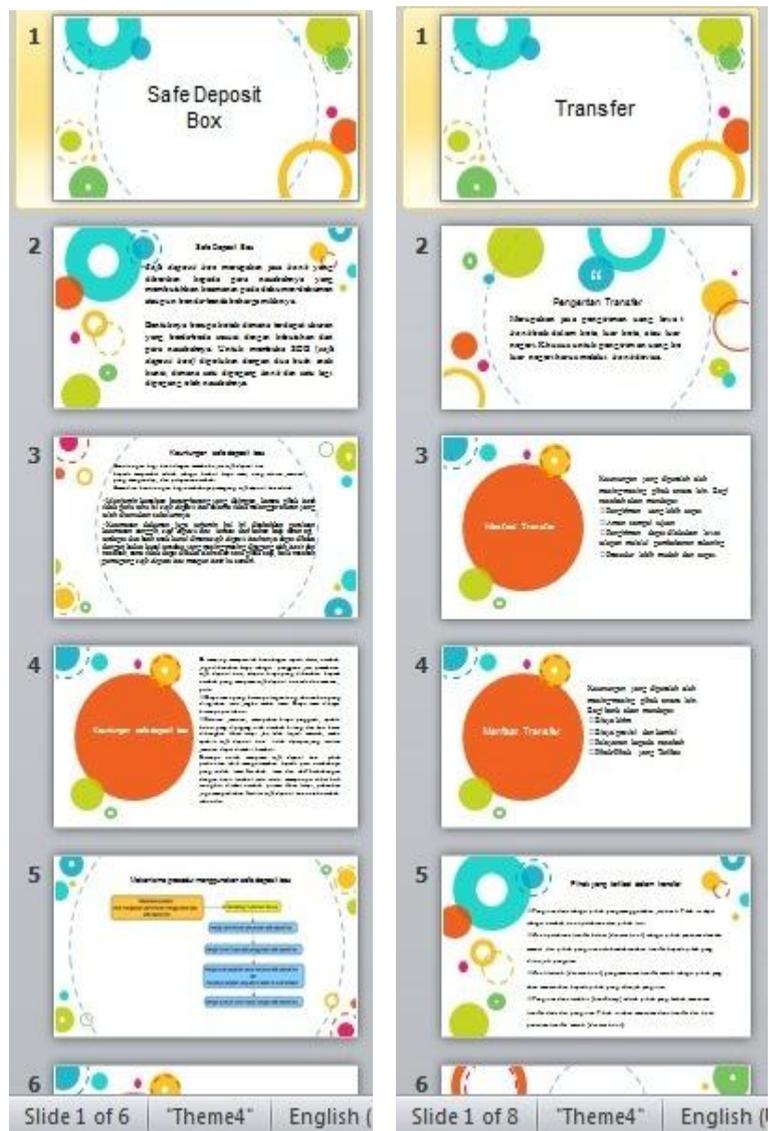
3 Mekanisme prosedur menggunakan jasa payment point

4 Mekanisme prosedur menggunakan jasa payment point

5 Mekanisme prosedur menggunakan jasa payment point

6 Mekanisme prosedur menggunakan jasa payment point

Slide 1 of 6 "Theme4" English (U.S.)



Gambar 12. Penambahan *File Powerpoint* Pada Saat Setelah Revisi

e) Perbaikan Pada Istilah Asing

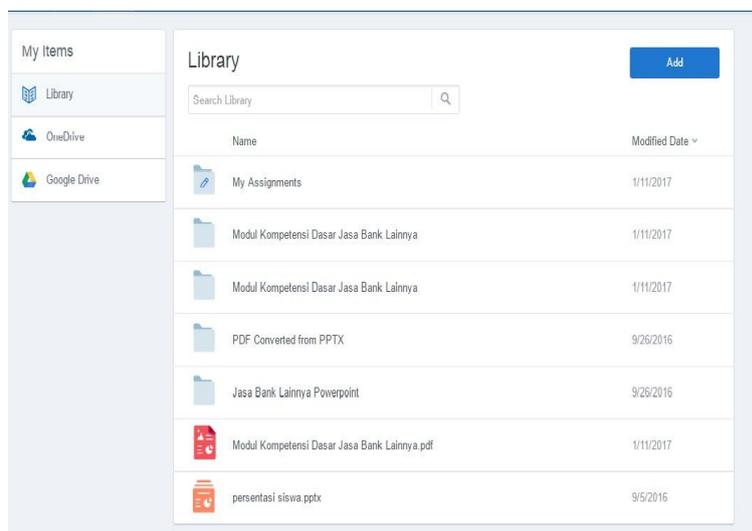
Terdapat kesalahan sebelum dilakukan perbaikan pada penulisan istilah asing. Sebelumnya untuk istilah asing tidak dicetak miring hal ini memperlihatkan penulisan yang tidak sesuai dengan kaidah penulisan yang benar. Setelah dilakukan revisi istilah asing pada materi yang disajikan

pada *file powerpoint*, dan *file* berformat *pdf* telah dilakukan pembenahan dengan membuat istilah asing dengan dicetak miring.

3.) Revisi Media Berdasarkan Saran Perbaikan Dari Ahli Media

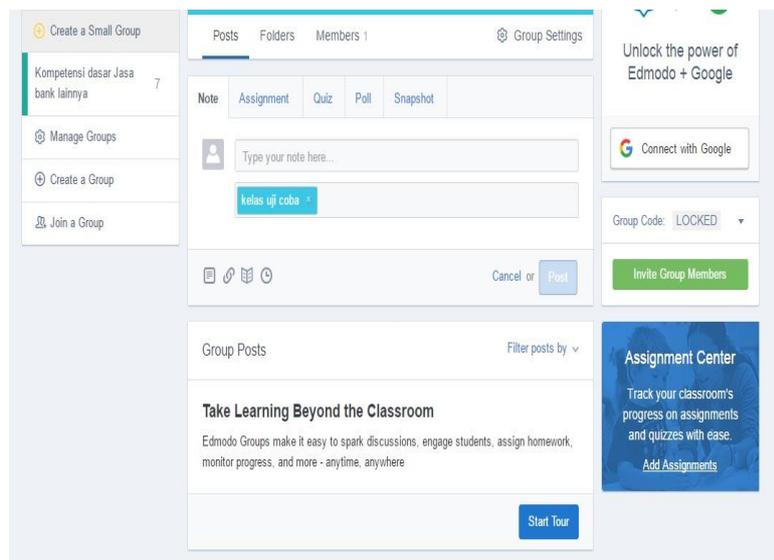
Berdasarkan ulasan dari ahli media, terdapat beberapa masukan mengenai modul yang disajikan pada *edmodo*. Masukan tersebut meliputi saran perbaikan mengenai langkah yang benar dalam menyajikan media pada *edmodo* dan tentang tata cara melakukan pembelajaran yang ditunjang dengan penyajian media pembelajaran didalam *edmodo*.berikut saran perbaikan yang diberikan ahli media.

- a) Adanya pemahaman yang salah dalam menyajikan *file* di dalam *edmodo*.



Gambar 13. Sebelum Direvisi *File* Hanya Diunggah Di *Library*

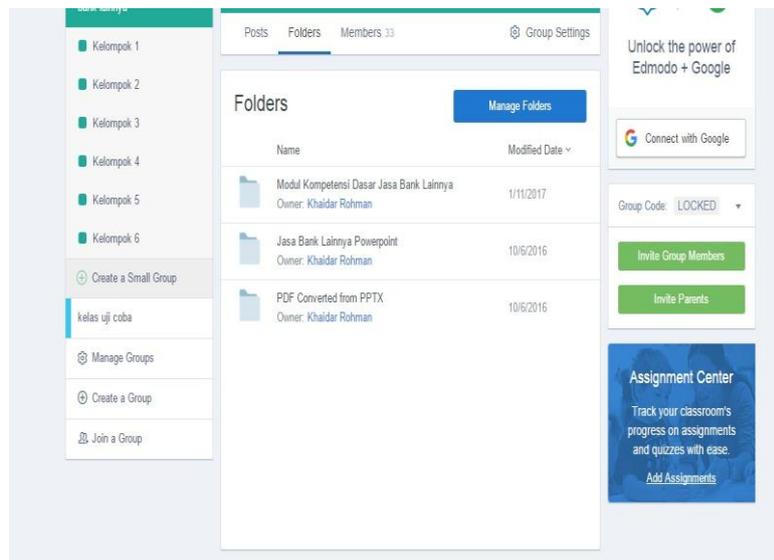
- b) Sewaktu mengulas penyajian media pembelajaran di *edmodo*, masih belum terdapat siswa dan grup belajar kecil belum tersedia.



Gambar 14. Sebelum Direvisi Kondisi Kelas Masih Kosong

- 4.) Hasil pengerjaan revisi media pembelajaran dan tata cara penyajiannya pada *edmodo*.
- a) Adanya pemahaman yang salah dalam menyajikan *file* didalam *edmodo*.

Sebelum dilakukan pembenahan, *file* yang disajikan pada *edmodo* hanya terletak pada *library* saja. Berdasarkan pemahaman peneliti pada waktu itu *file* yang disajikan di *library edmodo* dapat diakses oleh semua pengguna namun ternyata tidak, penggunaan *library* hanya bisa digunakan oleh akun guru saja. Oleh karena itu dilakukan pembenahan dengan membagikan di dalam grup kelas.

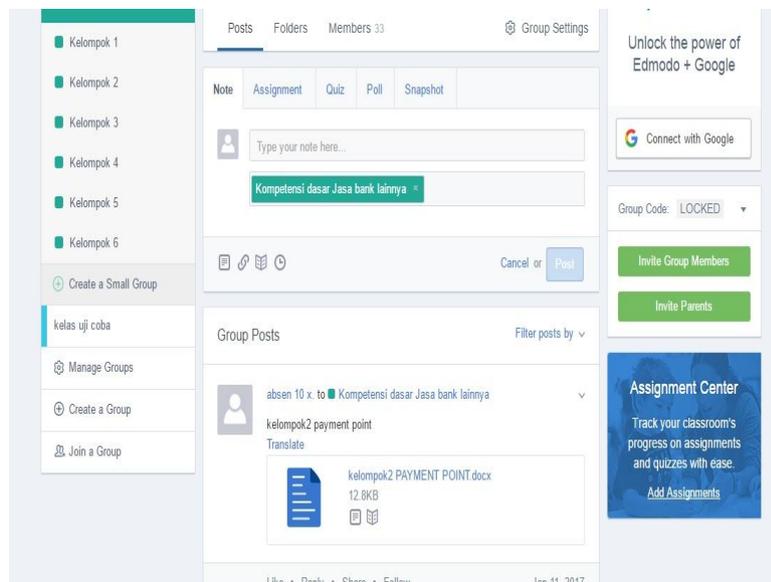


Gambar 15. File Juga di Upload di Folder Grup Saat Uji Coba

- b) Sewaktu mengulas penyajian media pembelajaran di *edmodo*, masih belum terdapat siswa dan grup belajar kecil belum tersedia.

Ketika dilakukan ulasan tentang penggunaan fitur *edmodo* untuk pembelajaran oleh ahli media, fitur yang baru digunakan hanya grup yang diperuntukkan untuk kelas saja. Hal itu menjadikan pola pembelajaran masih belum terlihat, oleh karenanya ahli media meminta untuk membuat pola pembelajaran yang dapat diberikan ulasan tentang bagaimana media itu disajikan meskipun pelaksanaan uji coba pada hari pelaksanaan berbeda dengan pola yang dinilai. Setelah dilakukan pembenahan peneliti menggunakan fitur grup kecil sebagai kelompok

diskusi, menggunakan fitur *assignment* dalam pemberian tugas dan fitur *posting* digrup kelas.



Gambar 16. Kondisi Kelas Waktu Uji Coba

5.) Hasil Penilaian dari praktisi Pembelajaran

Berdasarkan penilaian dari praktisi pembelajaran, untuk materi sajian telah memenuhi syarat layak sebagai bahan belajar siswa, sedangkan tentang penyajian media pembelajaran dalam rangka digunakan untuk siswa juga telah memenuhi syarat layak. Pada waktu memberikan penilaian praktisi pembelajaran memberikan saran tentang desain berupa animasi yang sangat minim sehingga kurang terdapat variasi dari segi visual yang ditampilkan. Saran yang diberikan praktisi pembelajaran diperuntukkan agar sewaktu media digunakan dapat terlihat lebih menarik. Peneliti melakukan pembenahan

pada desain tidak berupa animasi melainkan corak warna saja. Perbaikan ini dilakukan dengan memperhatikan tingkat kecepatan koneksi internet yang kurang stabil sehingga memprioritaskan fungsi utama media pembelajaran agar dapat digunakan dengan baik dan stabil dibandingkan dengan desain yang menarik yang menggunakan *file size* yang lebih besar. Melihat prioritas dan kondisi jaringan internet yang kurang stabil perbaikan desain yang dibuat hanya diperbaiki berdasarkan saran dari ahli media, sehingga saran dari praktisi pembelajaran belum bisa dipenuhi.

4. Tahap Implementasi (*implementation*)

Pada tahap implementasi berorientasi pada tujuan-tujuan yang berhubungan dengan pengambilan data, tujuan itu secara garis besarnya adalah siswa dapat menggunakan media pembelajaran yang disajikan pada *edmodo* secara maksimal, dan paham maksud dari setiap kalimat yang disajikan sebagai butir yang harus diberikan penskoran melalui angket yang diberikan. Uji coba dilaksanakan Di SMK Koperasi Yogyakarta yang beralamat di Jln. Kapas I No.5 Semaki Umbulharjo, Kota Yogyakarta. Uji Coba dilaksanakan pada kelas X jurusan akuntansi yang diikuti sebanyak 30 siswa. Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan menghidupkan komputer, kemudian siswa langsung membuka laman *edmodo.com* dan login pada akun masing-masing. Di depan kelas guru menjelaskan tentang materi

pelajaran dan fitur yang digunakan pada saat pembelajaran, siswa pun diminta mencoba melakukan praktik pembelajaran dengan melakukan diskusi secara *offline* melalui media pembelajaran yang disajikan secara *online*, setelah itu diminta untuk mencoba fitur berbagi berkas yang dilakukan oleh masing-masing kelompok. Setelah proses pembelajaran selesai siswa diminta mengisi angket respon tentang apakah media pembelajaran yang disajikan dalam *edmodo* menarik untuk digunakan dan apakah *edmodo* diperlukan sebagai sarana penunjang lingkungan belajar siswa. Berikut rekapitulasi hasil penilaian yang diberikan siswa.

Tabel 24 Hasil Olah Data Angket Respon Siswa tentang Kemenarikan Media

No	Indikator	Σ Score	Mean	Persentase	Interpretasi
1	Kelengkapan isi media	226	3,76	75,33	Menarik
2	Kemudahan mengakses media	229	3,81	76,33	Menarik
3	Ketertarikan pada tampilan media	232	3,86	77,33	Menarik
No	Indikator	Σ Score	Mean	Persentase	Interpretasi
4	Rasa senang dalam menggunakan media	238	3,96	79,33	Menarik
5	Memotivasi dalam belajar	239	3,98	79,66	Menarik
6	Minat menggunakan media untuk materi lain	237	3,95	79	Menarik

Tabel diatas merupakan tabel hasil rekapitulasi data angket respon tentang kemenarikan media yang digunakan. Berdasarkan hasil yang disajikan pada tabel 22 menunjukkan bahwasanya media yang digunakan menarik.

Tabel 25 Hasil Data Angket Respon tentang Perlu/Tidaknya Penggunaan Media Pembelajaran

No	Aspek	Σ Score	Mean	Kategori
1	Respon siswa pada sumber daya (<i>resource</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	511	3,40	Netral
2	Respon siswa pada aktivitas (<i>activity</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	501	3,34	Netral
3	Respon siswa pada dukungan (<i>support</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	499	3,32	Netral
4	Respon siswa pada evaluasi (<i>evaluation</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	502	3,34	Netral

Tabel 25 memaparkan *score* data tentang perlu atau tidaknya penggunaan media yang telah dikembangkan pada pembelajaran, pedoman yang digunakan untuk menentukan kategori dari rata-rata *score* yang didapatkan meliputi, rata-rata *score* 4,01-5 berkategori sangat setuju, rata-rata *score* 3,71-4,00 berkategori setuju, rata-rata *score* 2,71-3,70 berkategori netral, rata-rata *score* 1,71-2,70 berkategori tidak setuju, sedangkan rata-rata *score* 1-1,71 berkategori sangat tidak setuju. Berdasarkan kegiatan olah data rata-rata *score* berada direntan 2,71-3,70 yang berkategori netral, untuk kategori netral bermakna media pembelajaran berbantuan *edmodo* sebagai hasil

produk pengembangan, dapat digunakan maupun tidak sama sekali, tergantung kondisi yang memerlukan media tersebut atau berdasarkan situasi yang memungkinkan penggunaan media tersebut.

C. Pembahasan

1. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *edmodo*

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau yang biasa disebut *research and development (R&D)* yang menggunakan Model Pengembangan ADDIE, model pengembangan ini memiliki 5 tahapan pengembangan yang meliputi:

a. *Analysis*

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kompetensi. Analisis kebutuhan yang dilakukan berkaitan dengan permasalahan karakteristik siswa pada pelaksanaan pembelajaran dan media pembelajaran. Dari hasil analisis peneliti, siswa memiliki konsentrasi dan motivasi yang kurang baik dengan sering melewatkan apa yang disampaikan oleh gurunya pada saat mereka melihat materi pelajaran yang dirasa banyak dari sudut pandang mereka. Sedangkan modul yang berisikan materi kompetensi dasar jasa bank lainnya yang digunakan sebagai media pembelajaran belum pernah diberikan penyesuaian agar penyajian materi pembelajaran tidak terlihat banyak dari sudut pandang siswa. Hal itu menunjukkan bahwasanya diperlukan pengembangan pada media pembelajaran mengenai penyusunan modul agar materi yang

disajikan tidak terlihat banyak dan diperlukan penggunaan *edmodo* sebagai sarana yang membantu pengembangan media pembelajaran guna mengurangi permasalahan siswa yang sering melewatkan apa yang disampaikan oleh guru.

Pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*, diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran untuk mengurangi hambatan pembelajaran yang pada siswa dalam melihat materi pelajaran yang dirasa banyak dari sudut pandang mereka sehingga motivasi mereka meningkat dan siswa bisa mengikuti kembali pesan dan isi penyampaian materi oleh gurunya melalui berkas yang dibagikan pada *edmodo*. Media pembelajaran ini dapat digunakan pada perangkat PC/Laptop, dan HP yang menggunakan sistem operasi IOS/Android. *File/berkas* yang dibagikan di *edmodo* memiliki ukuran yang kecil sehingga tidak berat sewaktu dibuka.

Analisis kompetensi dilakukan pada kompetensi dasar jasa bank lainnya, meliputi isi materi dan jumlah indikator yang harus dicapai oleh siswa. Pelaksanaan analisis yang dilakukan melihat pada isi dan indikator berdasarkan karakteristik siswa yang melihat banyaknya materi dari sudut pandang mereka. Pada kompetensi ini memiliki muatan materi yang variatif dengan pembahasan yang meliputi definisi, jenis, contoh, dan prosedur, pada dasarnya materi ini termasuk ke dalam kategori banyak sedangkan siswa memiliki

sudut pandang dalam melihat materi yang banyak hingga berakibat pada motivasi dan konsentrasi mereka selama pembelajaran, dilain sisi untuk kompetensi ini belum memiliki penyesuaian modul agar materi yang tidak terlihat banyak dan sesuai karakteristik siswa.

Produk yang sesuai dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan dan kompetensi yang dilakukan adalah pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*. Melalui media pembelajaran ini, pembagian berkas/*file* materi pelajaran dapat digunakan sebagai penyampaian pesan dari guru ke siswa sehingga pesan guru ke siswa dapat tersampaikan dengan baik.

b. *Design*

Terdapat 2 tahap rancangan yang dilakukan oleh peneliti, yang pertama pada rancangan pola pembelajaran, peneliti mengidentifikasi jumlah peserta didik yang diikuti sertakan sebagai subyek penelitian sebanyak 30 siswa yang dilaksanakan di laboratorium dengan komputer sebanyak 31 buah, pola pembelajaran dirancang menggunakan diskusi untuk pelaksanaannya, rancangan itu sendiri terdiri dari cara guru menyampaikan penjelasan dengan berdiri didepan kelas dan berkeliling menuju siswa yang mengalami kesulitan, dan cara siswa menyampaikan pendapatnya melalui diskusi menggunakan *edmodo* namun karena terdapat masalah pada pembagian *bandwith*

internet menyebabkan tidak semua komputer dapat digunakan, sehingga penggunaan komputer dipakai 2-3 orang sekaligus, ini membuat diskusi dilakukan dengan lisan, kegiatan didalam *edmodo* hanya sebatas mengetahui fitur dan mencoba fitur yang diperlukan pada saat pelaksanaan pembelajaran tersebut berlangsung. Yang kedua pada rancangan penyusunan modul, konsep yang dibuat adalah membuat *file* seringan mungkin agar mudah dibuka menggunakan *edmodo* dikarenakan kondisi internet yang tidak menentu tingkat kestabilannya, penyusunan modul diawali dengan mencari sumber-sumber materi yang relevan untuk dimasukkan kedalam modul, setelah materi didapat kemudian digolongkan berdasarkan indikator yang akan disampaikan, sebelum modul disusun terlebih dahulu peneliti menetapkan desain sampul modul, dan desain halaman isi. Gambar yang terdapat pada desain sampul terlebih dahulu disesuaikan ukurannya, setelah gambar ukuran disesuaikan kemudian disusunlah modul yang disajikan pada *edmodo*. Setelah rancangan fix kemudian *file modul* di *upload* ke dalam *edmodo* untuk disajikan.

Media Pembelajaran berbantuan *edmodo* dari hasil rancangan yang dibuat memiliki kelemahan, kelemahan yang pertama media pembelajaran hanya dapat digunakan sebagai sarana alternatif untuk menunjang pembelajaran dikarenakan tidak semua siswa memiliki perangkat yang sama ketika mereka dirumah untuk

keperluan mengakses *edmodo*. Yang kedua pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbantuan *edmodo* di sekolah tidak dapat berjalan lancar apabila tegangan listrik tidak stabil dan pembagian *bandwith* internet yang sangat kecil untuk masing-masing komputer. Namun begitu dengan adanya pengembangan ini dapat dijadikan opsi alternatif dalam menunjang pembelajaran khususnya dalam hal berkomunikasi.

c. *Development*

Media yang selesai dirancang kemudian di *upload* ke dalam *edmodo*, setelah itu media diberikan penilaian oleh ahli dan praktisi pembelajaran mengenai kelayakan media pembelajaran untuk diuji cobakan pada siswa. Penilaian pertama pada materi yang disajikan dengan *score* yang didapat sebesar 4,18 yang berkategori layak, Yang kedua penilaian terhadap media pembelajaran dengan *score* yang didapat sebesar 4,05 yang berkategori layak. Yang ketiga penilaian yang berasal dari praktisi pembelajaran dengan perolehan *score* sebesar 4 yang berkategori layak. Makna kategori layak disini merupakan kesepahaman mengenai adanya kualitas dengan terpenuhinya kriteria media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahap pengembangan ini media yang dinilai kepada ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran telah memiliki kriteria layak untuk diujicobakan. Berdasarkan *score*

yang diperoleh mendapat nilai rata – rata lebih dari 3 (tiga) yang artinya nilai *score* yang diperoleh sudah melebihi batas minimal suatu media dikatakan layak. Kesimpulannya, tahapan penilaian yang telah dilewati melalui tiga penilaian tentang kelayakan media pembelajaran telah terpenuhi sehingga pada tahap ini telah selesai dan dapat dilanjutkan pada tahap *implementation*.

d. *Implementation*

Pada saat pelaksanaan penelitian diikuti oleh praktisi pembelajaran (guru) sebagai pihak pendidik yang melihat dan menilai kesesuaian materi yang disampaikan dan memberikan penilaian pada penggunaan media pada kondisi yang senyatanya, yang kedua diikuti oleh siswa sebagai subyek penelitian sebagai pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pelaksanaan penelitian diikuti oleh 1 guru bidang studi, dan 30 siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta. Pada saat awal permulaan pelaksanaan penelitian, guru bidang studi membantu peneliti dalam menjalankan instalasi laboratorium seperti menghidupkan listrik, menghidupkan komputer, dan membantu peneliti pada saat memperkenalkan diri.

Ketika peneliti memulai menjelaskan materi pembelajaran, siswa serius memperhatikan, dan pada saat peneliti menerangkan di depan kelas siswa berada pada kondisi pembelajaran yang kondusif dengan duduk dibangku masing-masing. Pembelajaran

menggunakan media pembelajaran berbantuan *edmodo* merupakan pengalaman yang tergolong masih baru untuk siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta ini terlihat dari ketertarikan peserta didik mengenai fitur yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung. Pada saat diskusi dimulai, siswa mulai berkelompok pada kelompok yang telah dibagi sebelumnya, tidak semua siswa menggunakan komputer masing-masing hal ini karena *bandwith* internet yang kecil, sehingga pengoperasian internet sering gagal pada saat semua komputer digunakan.

Terdapat kendala dalam implementasi produk pada saat penelitian dilakukan. Kendala yang pertama terletak pada koneksi internet yang kurang stabil, diperlukan *bandwith* internet yang memadai untuk membuka *edmodo* dalam keadaan lancar. Dan kendala yang kedua adalah belum semua siswa memiliki perangkat untuk mengakses *edmodo* selain komputer yang ada dilaboratorium.. Namun begitu siswa sangat tertarik dengan penggunaan media pembelajaran berbantuan *edmodo* sebagai alternatif penunjang pembelajaran.

2. Penilaian Media Pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

Pada bagian tahap ini berisikan penjelasan hasil penilaian yang berasal dari ahli materi, ahli media dan praktisi pembelajaran (guru) mengenai kelayakan media yang dikembangkan untuk diujicobakan

kepada siswa. Untuk masing-masing penilaian memiliki karakteristik yang berbeda berdasarkan pertanyaan yang disajikan pada kuesioner, oleh karenanya penjelasan hasil pemberian penilaian dari ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran (guru) dijelaskan terpisah. Berikut di bawah ini penilaian media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

a. Ahli Materi

Berdasarkan penilaian ahli materi, Media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* ditinjau dari aspek isi materi diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4,25 pada kategori “Sangat Layak”, aspek evaluasi pada materi dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 46 dengan rerata nilai (X) 4,18 terletak pada rentan $3,40 < X \leq 4,20$ berdasarkan tabel konversi Sukardjo (2005:53), rerata skor masuk dalam kategori “Layak”. Hasil itu menunjukkan bahwa media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran ditinjau dari materi yang disajikan di dalam media pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas, terdapat 2 aspek yang yang dinilai untuk mendapat ketegori layak pada materi yang disajikan. Aspek yang diujikan meliputi aspek isi materi dan aspek evaluasi pada materi, dengan mendapatkan skor dengan predikat

layak. Setelah melalui tahapan ini, maka materi yang disajikan layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

b. Ahli Media

Berdasarkan penilaian ahli media, media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan rerata nilai 4,11 pada kategori “layak” dan aspek komunikasi visual mendapatkan rerata nilai 3,66 pada kategori “Layak”. Jumlah keseluruhan nilai adalah 81 dengan rerata nilai (X) 4,05 terletak pada rentan $3,40 < X \leq 4,20$ berdasarkan perhitungan tabel konversi Sudjono (2005:53), rerata skor masuk dalam kategori “Layak”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran ditinjau dari penilaian ahli media, dari aspek rekayasa perangkat lunak dan rekayasa komunikasi visual.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat 2 aspek yang dinilai untuk menghasilkan media pembelajaran dengan kategori layak. Aspek yang dinilai meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Melihat pada hasil yang telah dipaparkan di atas, dapat diketahui bahwasanya media pembelajaran yang telah selesai dinilai kepada ahli media,

sudah memenuhi kriteria layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

c. Praktisi pembelajaran (guru)

Berdasarkan penilaian guru, media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* ditinjau dari aspek isi materi diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak”, aspek evaluasi pada materi diperoleh hasil penilaian dengan rerata nilai 4 pada kategori layak, aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil dengan rerata nilai 4 pada kategori “Layak” lalu pada aspek rekayasa komunikasi visual diperoleh hasil dengan rerata nilai 4. Jumlah keseluruhan nilai adalah 96 dengan rerata nilai (\bar{X}) 4 terletak pada rentan $3,40 < X \leq 4,20$ berdasarkan tabel konversi Sukoardjo (2005:53), rerata skor masuk dalam kategori “Layak”. Hasil itu menunjukkan bahwa media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran ditinjau dari penilaian yang diberikan oleh guru selaku praktisi pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, terdapat 4 aspek yang dinilai kepada praktisi pembelajaran (guru). Aspek yang dinilai meliputi aspek isi materi, aspek evaluasi materi, aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek rekayasa komunikasi visual, untuk masing-masing aspek yang dinilai mendapatkan skor dengan memenuhi kriteria layak. Setelah mendapatkan skor

penilaian dengan kriteria layak dari praktisi pembelajaran, media pembelajaran yang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan dalam pembelajaran.

3. Hasil Respon siswa untuk penggunaan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

a. Respon siswa untuk kemenarikan media

Angket diberikan setelah kegiatan pembelajaran selesai, setelah siswa paham mengenai fitur yang digunakan sewaktu praktik uji coba, dan setelah siswa mengerti maksud dari setiap pertanyaan yang ada pada angket respon yang diberikan oleh peneliti. Untuk angket kemenarikan media terdiri dari 12 pertanyaan, dan memiliki 6 aspek yang berbeda, untuk hasil kesimpulan menggunakan persentase perolehan dari nilai *score* total yang kemudian diinterpretasikan. Setelah dilakukan olah data pada aspek kelengkapan isi media mendapatkan persentase 75,33 %, aspek kemudahan mengakses media 76,33 %, aspek ketertarikan pada tampilan media 77,33 %, aspek rasa senang dalam menggunakan media 79,33 %, aspek memotivasi dalam belajar 79,66 %, aspek minat menggunakan media untuk materi lain 79%, dan persentase total sebesar 78%. Dalam kajian respon siswa tentang kemenarikan media, peneliti menggunakan ukuran interpretasi yang tertera pada tabel 18. berdasarkan hasil persentase

yang didapatkan berada dalam rentang 66% hingga 79% yang interpretasikan bahwa media yang digunakan menarik.

b. Respon siswa untuk penggunaan media secara berkelanjutan

Mekanisme pemberian angket respon untuk persepsi siswa dalam menggunakan media secara berkelanjutan sama dengan mekanisme pemberian angket respon siswa tentang kemenarikan media yang digunakan. Pada angket respon ini memiliki 4 aspek yang digunakan sebagai kajian untuk peneliti dalam rangka mengetahui persepsi yang dimiliki siswa. Berbeda dengan angket respon sebelumnya, pada angket ini tidak menggunakan persentase, melainkan menggunakan pedoman yang digunakan Balasubramanian, *et al* (2014:416-422) yang memakai rata-rata perolehan sebagai bentuk ukuran kajian dalam mengetahui suatu respon. Pada aspek respon siswa pada sumber daya (*resource*) yang ada pada *edmodo* mendapatkan nilai rata-rata perolehan sebesar 3,40, aspek respon siswa pada aktivitas (*activity*) yang ada pada *edmodo* mendapatkan nilai rata-rata perolehan sebesar 3,34, aspek respon siswa pada dukungan (*support*) yang ada pada *edmodo* mendapatkan nilai rata-rata perolehan sebesar 3,32, aspek respon siswa pada evaluasi (*evaluation*) yang ada pada *edmodo* mendapatkan nilai rata-rata perolehan sebesar 3,34, nilai rata-rata total dari semua butir pertanyaan yang ada pada setiap aspek mendapatkan nilai rata-rata sebesar 3,35. Berdasarkan rentan rata-

rata yang digunakan dalam Penelitian Balasubramanian, *et all* (2014:416-422), nilai rata-rata hasil dari olah data berada dalam rentan 2,71-3,70 berkategori *netral*, artinya media tersebut dapat digunakan maupun tidak perlu digunakan melihat kondisi yang berbeda-beda berdasarkan pandangan siswa mengenai serangkaian pertanyaan yang diajukan melalui angket.

D. Kajian Media Akhir

Pengembangan *final* dari penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran berbentuk modul *pdf* dan *powerpoint* yang disajikan di dalam *edmodo*. Penggunaan media ini tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan.

1. Kelebihan Media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.
 - a. Tampilan *file* modul *pdf* dan *powerpoint* yang sederhana, dan penyajian *file* di *edmodo* yang mudah dipahami membuatnya menarik untuk digunakan, dan fitur yang memadai sebagai *alternative* penunjang pembelajaran.
 - b. Merupakan media yang berkategori *usable* untuk setiap kondisi siswa yang berbeda-beda, misalnya konsultasi tugas kelompok yang dapat diwakilkan melalui *edmodo*.
2. Kekurangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

- a. Kondisi berbeda-beda yang ada pada siswa seperti kepemilikan HP, laptop, dan jaringan internet menjadi salah satu alasan mengurangi sisi *usable* untuk masing-masing individu dalam menggunakan media ini.
- b. Kesibukan siswa yang berbeda-beda diluar jam pembelajaran formal, dan kondisi yang tidak formal membuat tidak adanya ikatan untuk memberikan respon secara segera, pada ajakan diskusi yang diberikan sesama siswa melalui materi yang disajikan dalam *edmodo*.

E. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan berdasarkan orientasi tujuan penelitian meliputi sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang dikembangkan (modul *pdf* dan *powerpoint*) tampilannya masih sederhana namun sudah mendapatkan kategori layak untuk uji coba.
2. Simulasi pembelajaran yang diterapkan begitu sederhana, mengingat tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa mengenai beberapa fitur yang ada pada *edmodo*.
3. Penelitian yang dilaksanakan hanya sebatas menghasilkan produk layak dan hanya untuk mengetahui respon siswa setelah menggunakan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.

4. Pelaksanaan penelitian di laboratorium komputer menggunakan koneksi internet yang kurang baik, pada saat pelaksanaan siswa belum bisa menggunakan komputer satu persatu.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya melalui 5 tahap pengembangan meliputi:
 - a. *Analysis* kebutuhan, analisis yang dilakukan pada tahap ini untuk melihat permasalahan yang terjadi di SMK Koperasi Yogyakarta, sehingga diketahui kebutuhan atas solusi alternatif yang tersedia. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan, diketahui bahwa diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat berguna untuk berbagi berkas melalui internet. Produk yang sesuai untuk dikembangkan sebagai alternatif solusi kebutuhan yang ada yaitu media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo*.
 - b. *Analysis* kompetensi, pada tahap ini peneliti menganalisis kompetensi yang dapat digunakan didalam penelitian. Pertimbangan pengambilan kompetensi sebagai materi dalam penelitian berdasarkan pada permasalahan yang ada. Hasil dari analisis kompetensi menghasilkan kesimpulan bahwa kompetensi dasar jasa bank lainnya paling sesuai digunakan untuk materi dalam penelitian yang dilaksanakan di SMK Koperasi Yogyakarta,

dengan melihat pada banyaknya materi yang ada, sehingga perlu dilakukan bahasan penelitian terkait dengan modul sebagai media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*.

- c. *Design*, Perancangan yang dilakukan meliputi pola pembelajaran dan penyusunan modul. Hasil perancangan pola pembelajaran menghasilkan pola aktivitas pembelajaran, tata pelaksanaan pembelajaran pada saat uji coba media pembelajaran yang dikembangkan, dan penilaian melalui angket respon oleh siswa. Perancangan penyusunan modul menghasilkan 6 modul dengan bahasan yang berbeda sesuai isi kandungan pada materi kompetensi dasar jasa bank lainnya.
- d. *Development*, pada tahap pengembangan ini, produk awal telah selesai dibuat berdasarkan perancangan yang dilakukan. Produk awal ini kemudian dinilai kepada ahli materi, ahli media, dan guru. Hasil yang didapat dari pengembangan ini yaitu media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* yang telah memenuhi kriteria layak untuk diujicobakan.
- e. *Implementation*, pada tahap ini merupakan tahap uji coba produk yang telah memenuhi kriteria layak dari para ahli. Produk akhir media pembelajaran pada kompetensi dasar jasa bank lainnya berbantuan *edmodo* diuji cobakan kepada siswa kelas X SMK Koperasi Yogyakarta. Hasil pelaksanaan uji coba pada tahap ini

didapatkan data yang berasal dari angket respon yang telah diisi oleh siswa.

2. Hasil penilaian yang diberikan ahli materi meliputi kajian tentang materi yang disajikan pada media pembelajaran yang dikembangkan, Untuk aspek isi materi mendapatkan *score* rata-rata 4,25 yang berkategori sangat layak, kemudian untuk aspek evaluasi pada materi mendapatkan *score* rata-rata 4 yang berkategori layak, untuk rata-rata total pada penilaian angket ahli materi mendapatkan *score* 4,18 yang berkategori layak. Selanjutnya setelah dinyatakan materi yang disajikan layak, Hasil penilaian selanjutnya berasal dari ahli media, penilaian yang diberikan semata mata untuk memberikan kajian dalam membuat media yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran, pada aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan *score* rata-rata 4,11 yang berkategori layak selanjutnya pada aspek komunikasi visual dengan *score* rata-rata 3,66 yang berkategori layak, pada angket ahli media rata-rata total yang diperoleh sebesar 4,05 yang berkategori layak untuk diujicobakan kepada siswa. Penilaian terakhir terdapat pada praktisi pembelajaran yang mengkaji kelayakan materi dan media, pada aspek isi materi mendapatkan *score* rata-rata 4 yang berkategori layak, aspek evaluasi pada materi mendapatkan *score* rata-rata 4 yang berkategori 4, aspek rekayasa perangkat lunak mendapatkan *score* rata-rata 4 yang berkategori layak, kemudian pada aspek komunikasi visual sebagai aspek terakhir

mendapatkan *score* rata-rata 4, total *score* rata-rata perolehan sejumlah 4 yang berkategori layak.

3. Hasil olah data pada angket respon siswa, untuk angket yang memiliki tujuan mengetahui kemenarikan media mendapatkan persentase sebanyak 78% yang diinterpretasikan bahwa media yang digunakan menarik, sedangkan untuk angket respon terkait keberlanjutan penggunaan media yang mereka gunakan sewaktu uji coba mendapatkan *score* rata-rata sebanyak 3,35 yang berkategori siswa menjawab netral yang artinya media yang dikembangkan bisa digunakan maupun tidak sama sekali.

B. Saran

Setelah melihat hasil olah data pada angket respon siswa, peneliti memiliki saran dengan melihat keterbatasan yang ada pada saat penelitian sehingga mempengaruhi hasil dari respon yang diberikan siswa. Berikut saran yang peneliti berikan untuk penelitian yang serupa atau hampir menyerupai dengan yang dikerjakan oleh peneliti.

1. Selain mengetahui respon siswa tentang kemenarikan media dan perlunya mengetahui keberlanjutan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*, mungkin perlu adanya penelitian yang mengkaji dampak penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo* pada pola siswa memahami materi pelajaran yang disampaikan melalui aktivitas yang ada didalamnya.

2. Pada penelitian ini untuk angket respon siswa yang bertujuan mengetahui keberlanjutan penggunaan media pembelajaran berbantuan *edmodo* mengambil data dari siswa yang memiliki latar belakang kepemilikan fasilitas individu yang beragam (tidak semua siswa memiliki laptop/PC dan *smartphone*), untuk penelitian yang menyerupai kajian ini, perlu melakukan uji coba pada siswa yang memiliki fasilitas setara maksudnya mempunyai laptop, *smartphone*, dan jaringan internet yang baik dan stabil agar dapat melakukan perbandingan hasil mengenai perlunya keberlanjutan atau tidak penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*.
3. Selain itu perlunya penelitian tentang efektivitas penggunaan pengembangan media pembelajaran berbantuan *edmodo* sehingga dapat diketahui aspek apa saja yang perlu diperhatikan dalam mempengaruhi efektivitas penggunaan media yang dikembangkan dengan berbantuan *edmodo*/menyerupai untuk digunakan selama pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Ed Revisi VI*, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. *Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- _____. (2009). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. *Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- _____. (2011). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. *Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Balasubramanian, K & Jaykumar, Leena N. K. (2014). Student Preference Towards The Use Of Edmodo As A Learning Platform To Create Responsible Learning Environment. Prosiding, Asia Euro Conference. Selangor : School of Hospitality, Tourism and Culinary Arts, Taylor's University. *Procedia - Social and Behavioral Sciences 144 (2014) 416 – 422*
- Basori. (2013). Pemanfaatan Social Learning Network "Edmodo" Dalam Membantu Perkuliahan Teori Bodi Otomotif Di Prodi Ptm Jptk FKIP UNS. *Jurnal JIPTK*. Vol. VI (2), 99-105.
- Borg,W.R.dan Gall,M.D.(1983).*Educational Research An Introduction*. New York: Longman.
- Dendawijaya, L. (2001). *Manajemen Perbankan*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1996). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Echols, J.M. & Shadily, H. (2005). *Kamus Inggris Indonesia : An English – Indonesian Dictionary*. Jakarta: PT Gramedia.
- Epinur, Y & Putri, L.E. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Pada Materi Sistem Periodik Unsur Menggunakan Edmodo Berbasis Social Network Untuk Siswa Kelas X Ipa 1 Sma N 11 Kota Jambi. *J. Ind Soc. Integ. Chem.*, Vol 5(2). Hlm. 23-30.
- Ernawati. (2013). Dasar-Dasar Perbankan KELAS X JILID 2. *Modul*.Direktorat Pembinaan SMK.
- Hasibuan, M. (2001). *Manajemen Sumber Daya Manusia: Pengertian Dasar, Pengertian, dan Masalah*. Jakarta: PT. Toko Gunung Agung.

- Hendriana,B.K. (2005). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Skripsi*. UPI Bandung.
- Ida Soraya Hamidon, Norlidah Alias*, Saedah Siraj, K. Kokila, Mariani Mohammed, T. Vanita Thanabalana, (2013). Potential of Twitter in Post-reading Activities Among Community College Students in Malaysia.*Procedia - Social and Behavioral Sciences 103, 725-734.*
- Kara, S. (2016). How And Why? Edmodo As A Blended Learning Tool: A Brief Overview Of Usage And Research. *Prosiding, ISERD International Conference*. Turkey: Anadolu University.
- Kurniawan, A.D. dan Lufhfiyah Nurlaela. (2013). Pengembangan Buku Siswa Untuk Meningkatkan Proses Dan Hasil Belajar Kompetensi Dasar Cornflake Cookies Pada Siswa TuNAGRAHITA sma-lb Negeri Gendangan, Sidoarjo. *Jurnal Boga*, Vol 2, 6-17.
- Lapoliwa.N & Daniel. S Kuswandi. (2005). *Akuntansi Perbankan : PT Roro Karya*.
- Molenda, M. (2003). In Search of the Elusive ADDIE Model. *Performance improvement, 42(5), 34-3.*
- Nikmah, M. (2014). Developed Module Based Instruction Online Media To Teach Narrative Reading.*Skripsi.Semarang.UIN Walisongo.*
- Okaz, A.L. (2015). Integrating Blended Learning in Higher Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences,186, 600 – 603.*
- Oktafulana & Rusimamto. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Pada Standar Kompetensi Menerapkan Dasar-Dasar Teknik Digital Berbantuan Edmodo Kelas X Tei Di Smk Negeri 3 Jombang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro. 4(3)*. Hlm. 857-861.
- Soekanto, S. (1993). *Faktor-Faktor yang mempengaruhi penegakan hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Strunga A. (2015). The Integrating of Virtual Learning Communities into Universities Knowledge Management Models. *Procedia - Social and Behavioral Sciences, 197, 2430 – 2434.*
- Sudjana, N, A. Rivai. (2005). *Media Pengajaran:Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.

- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Afabeta.
- Suhardi, P. (2001) *Transaksi, Transfer dan Inkaso Yogyakarta*: Konisius (Anggota IKAPI).
- Sukardjo. (2005). Evaluasi pembelajaran. *Diklat mata kuliah evaluasi pembelajaran*. Prodi TP PPs UNY.
- Suriadhi, G., Tastra, D.K., & Suwastra, Ign.W. (2014), Pengembangan E-Learning Berbasis Edmodo Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas VIII Di Smp Negeri 2 Singaraja. *Journal edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol 2(1).
- Thiagarajan, Sivasailam, Semmel, Dorothy S., Semmel, Melvyn I. (1974). *Instructional Development for Training Teacher of Exceptional Children*. Bloomington, Indiana: Indiana University.
- Thomas, S. (2007). *Kelembagaan Perbankan*, Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tian, X. & Suppasetsee, S. (2013). Developmet of an instructional Model for Online Task-Based Interactive Listening for EFL Learners. *Journal English Lenguage Teaching*. Vol. 6(3).
- Tujiyo. (2007). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Matematika*. Tesis.UNY.
- Wahono, R.S. (2006). aspek dan kriteria penilaian media pembelajaran. *Diakses dari <http://romisatriaWahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>*. pada tanggal 9 april 2016 pukul 14.00 WIB.
- Wahyuningsih, A. (2015). Pengembangan Media E-Learning Menggunakan Edmodo pada Materi Sistem Moneter untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *Skripsi*. Jember: Universitas Jember.
- Walgito, B. (2004). *Pengantar Psikologi Umum*, Andi, Yogyakarta.
- Widoyoko, E.P. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis*

LAMPIRAN

Lampiran 1

TAHAP DEVELOPMENT

1.1 LEMBAR PENILAIAN PRODUK

1.1.1 LEMBAR PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI MATERI

1.1.2 LEMBAR PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI MEDIA

1.1.3 LEMBAR PENILAIAN PRODUK OLEH PRAKTISI
PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Lampiran 1.1 .1 Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Materi

KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN *EDMODO*.

A. PEDOMAN KONVERSI

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
5.	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
4.	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3.	Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
2.	Tidak Layak	D	$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
1.	Sangat Tidak Layak	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

B. REKAPITULASI PENILAIAN ASPEK MATERI

Aspek Isi Materi		Skor Penilaian
No	Keterangan	
1	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas, melalui materi yang ada di media <i>edmodo</i>	4
2	Isi materi yang disajikan pada media <i>edmodo</i> , relevan dengan SK, dan SD di silabus	4
3	Penyajian isi materi bahan ajar yang ada di media <i>edmodo</i> sesuai dengan indikator pada silabus	5
4	Isi materi pada bahan ajar dasar-dasar perbankan KD jasa bank lainnya, sesuai dengan tujuan pembelajaran pada silabus	4
5	Isi materi yang disajikan mudah dipahami melalui bahan ajar yang disediakan	5
6	Materi yang disajikan dalam media <i>edmodo</i> lengkap berdasarkan cakupan materi pada silabus	5
7	Muatan isi materi bahan ajar yang disediakan pada media <i>edmodo</i> membantu siswa dalam pembelajaran	4
8	Materi yang disajikan di media <i>edmodo</i> disusun secara sistematis dan runtut	3
Aspek Evaluasi Pada Materi		Skor Penilaian
No	Keterangan	
9	Butir pertanyaan yang dimuat pada soal tidak menyimpang dengan isi materi	4
10	Penggunaan kunci jawaban sesuai dengan ketepatan literatur pada materi yang jasa bank lainnya	4

Aspek Evaluasi Pada Materi		Skor
No	Keterangan	Penilaian
11	Konsep soal yang dibuat, tidak menyimpang dengan ketepatan isi materi jasa bank lainnya	4
Jumlah rata-rata skor		4,18
Kategori		Layak

Lampiran 1.1 .2 Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Ahli Media

KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR JASA BANK LAINNYA
BERBANTUAN *EDMODO*.

A. PEDOMAN KONVERSI

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
5.	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
4.	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3.	Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
2.	Tidak Layak	D	$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
1.	Sangat Tidak Layak	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

B. Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli Media

Aspek Rekayasa Perangkat lunak		Skor
No	Keterangan	Penilaian
1	Fitur grup yang ada pada <i>edmodo</i> dapat dioperasikan dengan mudah	5
2	Penyajian <i>file</i> kedalam folder-folder, disajikan dengan sederhana dan tidak membingungkan.	4
3	<i>Platform</i> pembelajaran yang digunakan (<i>edmodo</i>), stabil untuk digunakan sehari-hari.	4
4	Fitur yang ada pada grup <i>edmodo</i> dapat digunakan untuk pembelajaran yang baik	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Skor
No	Keterangan	Penilaian
5	Grup kelompok kecil difungsikan untuk mengorganisir diskusi kelompok menjadi lebih teratur	4
6	<i>Platform</i> yang dipilih memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Skor
No	Keterangan	Penilaian
7	Fitur grup <i>edmodo</i> dapat digunakan sebagai kelas virtual.	5
9	Fitur <i>Assingment</i> membantu pelaksanaan dan penilaian tugas secara teratur	5

10	File yang disimpan kedalam <i>platform edmodo</i> tidak mudah hilang	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Skor
No	Keterangan	Penilaian
11	Fitur notifikasi pada setiap akun <i>edmodo</i> , merupakan sarana sialisasi yang efektif	4
12	Pemberian <i>badges</i> dapat digunakan untuk mengapresiasi siswa.	4
13	Forum diskusi pada grup <i>edmodo</i> tidak membingungkan	4
14	Untuk berinteraksi dengan mengirim posting dapat dilakukan dengan sederhana dan mudah	4
15	<i>Edmodo</i> adalah <i>platform</i> pembelajaran yang gratis	4
16	<i>Edmodo</i> dapat digunakan oleh semua usia sebagai <i>platform</i> pembelajaran yang berpola <i>simple</i> .	3
17	Guru dan siswa tidak perlu melakukan <i>backup</i> data keserver secara berkala, karena sudah otomatis	4
18	<i>edmodo palnner</i> membantu memberitahu agenda mengajar yang akan dilaksanakan	4
Aspek Rekayasa Komunikasi Visual		Skor
No	Keterangan	Penilaian
19	Tampilan <i>file</i> dokumen berformat ppt, dan pdf yang disajikan tidak membosankan	3
20	Alur pembelajaran memiliki pola yang jelas, sesuai dengan petunjuk <i>file</i> yang dibagikan guru dalam <i>note grup</i>	4
21	<i>Platform edmodo</i> mendukung interaksi guru ke siswa, dan siswa ke siswa	4
Skor rata-rata total		4,05
Kategori		Layak

Lampiran 1.1.3 Lembar Hasil Penilaian Produk oleh Praktisi Pembelajaran (Guru)

KONVERSI DATA PENILAIAN AHLI MATERI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN PADA KOMPETENSI DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN *EDMODO*.

A. PEDOMAN KONVERSI

Skor	Interval Skor	Nilai	Kategori	Rentang
5.	Sangat Layak	A	$X > \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$X > 4,20$
4.	Layak	B	$\bar{X} + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 1,80 S_{Bi}$	$3,40 < X \leq 4,20$
3.	Cukup	C	$\bar{X} - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X} + 0,60 S_{Bi}$	$2,60 < X \leq 3,40$
2.	Tidak Layak	D	$\bar{X} - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X} - 0,60 S_{Bi}$	$1,80 < X \leq 2,60$
1.	Sangat Tidak Layak	E	$X \leq \bar{X} - 1,80 S_{Bi}$	$X \leq 1,80$

B. Rekapitulasi Penilaian Oleh Praktisi pembelajaran (guru)

Aspek Isi Materi		Skor Penilaian
No	Keterangan	
1	Penyajian isi materi bahan ajar yang ada di media <i>edmodo</i> sesuai dengan indikator pada silabus	4
2	Isi materi pada bahan ajar dasar-dasar perbankan KD jasa bank lainnya, sesuai dengan tujuan pembelajaran pada silabus	4
3	Isi materi yang disajikan mudah dipahami melalui bahan ajar yang disediakan.	4
Aspek Evaluasi Pada Materi		Skor Penilaian
No	Keterangan	
4	Butir pertanyaan yang dimuat pada soal tidak menyimpang dengan isi materi	4
5	Penggunaan kunci jawaban sesuai dengan ketepatan literatur pada materi yang jasa bank lainnya	4
6	Konsep soal yang dibuat, tidak menyimpang dengan ketepatan isi materi jasa bank lainnya	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Skor Penilaian
No	Keterangan	
7	Fitur grup yang yang pada <i>edmodo</i> dapat dioperasikan dengan mudah	4
8	Penyajian <i>file</i> kedalam folder-folder, disajikan dengan	4

	sederhana dan tidak membingungkan.	
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Skor
No	Keterangan	Penilaian
9	Platform pembelajaran yang digunakan (<i>edmodo</i>), stabil untuk digunakan sehari-hari.	4
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		Skor
No	Keterangan	Penilaian
10	Fitur yang ada pada grup <i>edmodo</i> dapat digunakan untuk pembelajaran yang baik	4
11	Grup kelompok kecil difungsikan untuk mengorganisir diskusi kelompok menjadi lebih teratur.	4
12	<i>Platform</i> yang dipilih memiliki tampilan simbol maupun istilah yang mudah dikenali.	4
13	Fitur grup <i>edmodo</i> dapat digunakan sebagai kelas virtual.	4
14	Fitur <i>assingment</i> membantu pelaksanaan dan penialain tugas secara teratur.	4
15	File yang disimpan kedalam <i>platform edmodo</i> tidak mudah hilang.	4
16	Fitur Notifikasi pada setiap akun <i>edmodo</i> , merupakan sarana sosialisasi yang efektif.	4
17	Pemberian <i>badges</i> dapat digunakan untuk mengapresiasi siswa.	4
18	Forum diskusi pada grup <i>edmodo</i> tidak membingungkan	4
19	Untuk berinteraksi dengan mengirim posting dapat dilakukan dengan sederhana dan mudah	4
20	<i>Edmodo</i> adalah platform pembelajaran yang gratis	4
21	Guru dan siswa tidak perlu melakukan <i>backup</i> data keserver secara berkala, karena sudah otomatis.	4
22	<i>edmodo planner</i> membantu memberitahu agenda mengajar yang akan dilaksanakan.	4
Aspek Rekayasa Komunikasi Visual		Skor
No	Keterangan	Penilaian
23	Alur pembelajaran memiliki pola yang jelas, sesuai dengan petunjuk melalui <i>file</i> yang dibagikan guru dalam <i>note</i> grup.	4
24	<i>Platform edmodo</i> mendukung interaksi guru ke siswa, dan siswa ke siswa.	4
Skor rata-rata total		4
Kategori		Layak

Lampiran 2

TAHAP IMPLEMENTATION

- 2.1 REKAPITULASI OLAH DATA ANGKET
RESPON TENTANG KEMENARIKAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA
KOMPETENSI DASAR JASA BANK LAINNYA
BERBANTUAN EDMODO
- 2.2 REKAPITULASI OLAH DATA ANGKET
RESPON TENTANG KEBERLANJUTAN
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA
KOMPETENSI DASAR JASA BANK LAINNYA
BERBANTUAN EDMODO.

Lampiran 2. 1 Rekapitulasi Data Angket Respon Kemenarikan Media Pembelajaran

Responden Ke	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
No	Aspek																													
Score																														
1	Kelengkapan isi media																													
2	Kemudahan mengakses media																													
3	Ketertarikan pada tampilan media																													
4	Rasa senang dalam menggunakan media																													
5	Memotivasi dalam belajar																													
6	Minat menggunakan media untuk materi lain																													
7	Score Total																													
8	Persentase total																													

Lampiran 2. 2 RekapitulasiData Angket Respon Penggunaan Media Pembelajaran.

Siswa Ke		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
No	Aspek	Score																														
1	Respon siswa pada sumber daya (<i>resource</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	5	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	5	4	3	1	2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	
2		2	3	2	4	5	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	
3		2	3	1	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	
4		2	3	2	3	5	5	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4
5		5	3	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4
6	Respon siswa pada aktivitas (<i>activity</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	1	4	4	5	4	4	4	4	4	
7		2	3	3	4	3	5	3	3	3	1	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	4	3	4	
8		5	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	
9		2	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	5	4	4	4	4	4	
10		5	3	3	4	5	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	1	4	3	5	4	4	4	3	2	
11	Respon siswa pada dukungan (<i>support</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3	2	3	4	5	4	4	4	4	4	
12		3	3	4	4	3	5	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	
13		2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	1	3	3	4	4	4	4	3	4	
14		2	3	4	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	
15		2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	4	3	5	5	3	3	4	4	3	4	4	4	2	4	
16	Respon siswa pada evaluasi (<i>evaluation</i>) yang ada pada <i>edmodo</i>	5	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	5	5	4	2	4	4	3	4	4	4	3	2	
17		2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	5	5	3	1	4	3	4	4	4	4	2	2	
18		2	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	2	
19		2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	3	4	3	5	4	4	4	3	3	
20		2	3	1	3	4	5	3	4	3	3	3	3	3	4	4	5	4	3	2	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2
Total Skor		2013																														
Total Rata-rata		3,35																														

Lampiran 3

Dokumentasi

3.1 DOKUMENTASI PENELITIAN

3.2 SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN
PENELITIAN

3.3 DAFTAR HADIR SISWA

3.4 *SCREENSHOT* PRODUK MEDIA FINAL

Lampiran 3. 1 Dokumentasi Penelitian



Lampiran 3. 2 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN PEMBINA PENDIDIKAN KOPERASI YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN
SMK KOPERASI YOGYAKARTA
KELOMPOK BISNIS DAN MANAJEMEN
TERAKREDITASI "A" No. 21.01/BAP-SM/XII/2013. Tanggal 21-12-2013
Alamat : Jl. Kapas I No. 5 Yogyakarta 55166. Telp. (0274) 589651 Fax. (0274). 551858
Website : www.smk-koperasi.com Email : smkkoperasi.yogyakarta@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No. : 229 /I.13.5/SMK KO/P.16/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Drs. Bambang Priyatmoko
NIP : 19570427 198602 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMK Koperasi Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa saudara tersebut di bawah ini :

N a m a : Muhammad Kaidar Rohman
NIM : 12803244035
Program Studi : Pendidikan Akuntansi
Fakultas : Ekonomi
Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian pada Hari Rabu Tanggal 11 Januari 2017 dengan judul penelitian :

“ PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPETENSI DASAR JASA BANK LAINNYA BERBANTUAN EDMODO UNTUK SISWA KELAS X SMK KOPERASI YOGYAKARTA ”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya .

Yogyakarta, 25 Januari 2017
Kepala SMK Koperasi

Drs. BAMBANG PRIYATMOKO
NIP : 19570427 198602 1 002

Lampiran 3. 3 Screenshot Media Final

