

PENGEMBANGAN MEDIA MODUL CETAK UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR PERBANKAN MATERI KREDIT UNTUK SISWA KELAS X JURUSAN AKUTANSI DI SMK NEGERI 10 SURABAYA

Alif Naufal¹⁾, Drs. Soeprajitno.M.Pd²⁾

¹⁾Mahasiswa S1 Tek. Pendidikan, FIP, Universitas Negeri Surabaya, alifnaufal560@ymail.com

²⁾Dosen S1 Jurusan TP, FIP, Universitas Negeri Surabaya.

Abstrak

Keterbatasan media dikelas membuat kegiatan belajar mengajar kurang efektif dan berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah SMK Negeri 10 Surabaya, pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan di kelas X jurusan Akutansi. Media yang digunakan oleh Guru ketika di dalam kelas adalah dengan menggunakan projector dan slide. Namun slide yang disediakan oleh guru belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terutama pada materi Kredit. Dari data dan informasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan. Nilai siswa yang diperoleh, materi Kredit pada kompetensi dasar Menjelaskan pengertian, unsur-unsur, tujuan, fungsi, dan jenis-jenis kredit belum dikuasai oleh siswa secara menyeluruh di kelas X SMK Negeri 10 Surabaya.. Hasil belajar yang rendah dikarenakan terbatasnya media yang digunakan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh rumusan masalah dan tujuan pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah produk berupa modul yang layak dan efektif untuk siswa kelas x jurusan akutansi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Perbankan materi Kredit di SMK Negeri 10 Surabaya.

Media modul ini dapat menjadi salah satu media dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu penggunaan media modul ini dapat membedakan hasil belajar kelas yang menggunakan modul dengan kelas yang tidak menggunakan media modul.

Model pengembangan yang digunakan adalah R&D (Research and Development) yang dalam pelaksanaannya hanya sampai tahap ke-9. Pada penelitian ini subyek penelitian terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data yang diperoleh dari hasil penelitian adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari tanggapan dan saran dari hasil wawancara ahli materi dan ahli media. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil wawancara ahli materi dan ahli media serta angket yang disebarluaskan kepada siswa.

Hasil uji validasi desain media modul dari ahli materi memperoleh persentase sebesar 76,25 % yang dikategorikan baik, sedangkan dari ahli media memperoleh persentase sebesar 78,84 % yang dikategorikan baik. Hasil dari uji coba produk pada uji perseorangan diperoleh persentase sebesar 84,72 % yang dikategorikan sangat baik, pada uji coba kelompok kecil diperoleh persentase sebesar 86,57 % yang dikategorikan sangat baik, dan pada uji coba kelompok besar diperoleh persentase sebesar 87,65 % yang dikategorikan sangat baik.

Untuk mengetahui keefektifan media modul digunakan pre-test dan post-test yang kemudian dianalisis datanya menggunakan uji-t. Nilai post-test lebih tinggi dari pada pretest yaitu $85,92593 > 57,77778$. Berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% d.f. = $27-1 = 26$, sehingga diperoleh t tabel = 1,70 sedangkan t hitung 4,96. Sehingga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4,96 > 1,70$ sehingga media Modul dapat dikatakan secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Universitas Negeri Surabaya

Abstract

The limited media inside the classroom causes the teaching-learning activity become less-effective and it impacts on the students' grade-mark. Based on the observation result that is done by the researcher in SMK Negeri 10 Surabaya on The Basics of Banking Subject for grade X students in Accounting Major, the teacher uses projector and slides as the media to teach. However, the provided slides by the teacher are still unable to improve students' comprehension especially in Credit Material. From the data and information obtained by the researcher, shows that in order to reach maximum grade-marks, the students need to fully understand the subject first and it is also supported by proper facilities. The Basics of Banking Subject, especially in Credit Material, explains definition, elements, aim, function, and types of credit, and those materials are not fully understood by the students. Thus, the obtained grade-marks are still below the average. It is also caused by the limited media used by the teacher in learning process.

The use of Module as learning-media can be the tool to improve students' understanding toward the materials in order to maximize students' grad-marks. Besides, the use of Module can differentiate the class grade-marks for those who used it and those who are not.

The development model used is R&D (Research and Development) in which within its implementation is only reach 9th stage. The subjects of this research consist of two class, which are experimental class and control class. The obtained data from research result are qualitative and quantitative data. The qualitative data is obtained from responses and suggestions from interview result with material expert and media expert. While the quantitative data is obtained from the interview result with material expert and media expert and the spread questionnaire to the students.

The test result of module media design validation from the material expert obtains 76.25% which categorized as good, while from the media expert is 78.84% which categorized as good. The result of product testing toward personal test obtains 84.72% which categorized as very good, from the small group testing is 86.57% which categorized as very good, and from the large group is 87.65% which categorized as very good. In order to know the effectiveness of module media is used pre-test and post-test which then the data is analyzed using T-test. The post-test value is higher than pre-test, which is $85.92593 > 57.77778$. Based on the test using significant standard 5% $d.f. = 27-1 = 26$, so that is obtained T table = 1.70 while counted T 4.96. The counted T is higher than T table, which is $4.96 > 1.70$, which means that module media can be said as significantly improving students' grade-marks.

PENDAHULUAN

Pada tahun 2013 Pemerintah menerapkan kurikulum baru dalam pendidikan di Indonesia. Perubahan kurikulum sebenarnya merupakan hal yang biasa, namun perubahan yang masih menyisakan banyak tanda tanya selayaknya mendapat perhatian yang serius dari para pemangku kebijakan. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Wina Sanjaya (2008) mengemukakan, kurikulum berhubungan dengan usaha mengembangkan peserta didik sesuai tujuan yang ingin dicapai. Isu aktual terkait kurikulum baru tahun 2013 di antaranya adalah masalah materi pelajaran dan kesiapan sumber daya manusia (guru). Kritik yang mengharapkan kurikulum tersebut dapat diperlakukan dengan baik, akan tetapi kesiapan guru dalam mengimplementasikan kurikulum 2013 belum sepenuhnya siap dalam banyak aspek, seperti mekanisme pembelajaran, buku pelajaran baru, , dan lain sebagainya

Menurut Permendikbud No 46 Tahun 2013, Kurikulum 2013 berisi 1) Standart Isi, 2) Standart Penilaian, 3) Standart Proses, 4) Standart Kompetensi Lulusan. Dalam hal ini guru sangat berperan aktif dalam proses belajar mengajar di kelas karena peran guru dalam sebuah keberhasilan di mata pelajaran yang diajarkannya tergantung dari guru tersebut saat mengajar di dalam kelas. Selain itu, siswa juga didorong memiliki tanggung jawab lingkungan, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan berpikir kritis agar terbentuk generasi yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Meningkatnya kemampuan guru, diharapkan dapat mendukung pelaksanaan Kurikulum 2013.

SMK Negeri 10 Surabaya juga menerapkan kurikulum 2013 dimana guru hanya menjadi fasilitator dan siswa dituntut untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran di kelas guru diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar bagi setiap siswa dan juga guru dapat menjadi fasilitator bagi siswa dalam pembelajaran di kelas.

Menurut Daryanto (2012:8) dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Jadi apa di harapkan oleh pemateri dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang timbul dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar amat diperlukan, mengingat bahwa kedudukan media ini bukan sekedar alat bantu mangajar, tetapi merupakan bagian integral dalam pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses interaksi/komunikasi belajar antara pengajar, peserta didik dan juga bahan ajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di sekolah SMK Negeri 10 Surabaya, pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan di kelas X jurusan Akutansi. Media yang digunakan oleh Guru mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kelas X Ak 1 ketika di dalam kelas adalah dengan menggunakan LCD. Namun slide yang disediakan oleh guru belum mampu meningkatkan pemahaman siswa terutama pada materi Kredit.

Dari data dan informasi yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa untuk mencapai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan. Nilai siswa yang diperoleh, materi Kredit pada kompetensi dasar Menjelaskan pengertian, unsur-unsur, tujuan, fungsi, dan jenis-jenis kredit belum dikuasai oleh siswa secara menyeluruh di kelas X SMK Negeri 10 Surabaya. Kondisi ini jelas tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran yaitu siswa mampu mencapai nilai KKM (Kriteria Ketuntasan

Minimal) yang ditetapkan yaitu 75 mencapai kurang dari 50%. Siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 25 siswa dari jumlah siswa sebanyak 41 siswa terhadap mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan materi kredit.

Dasar-dasar perbankan merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di jurusan Akutansi di SMK Negeri 10 Surabaya. Dasar-dasar Perbankan bukan berisi materi pembelajaran yang dirancang hanya untuk mengasah kompetensi pengetahuan peserta didik. Dasar-dasar Perbankan adalah mata pelajaran yang membekali peserta didik dengan pengetahuan tentang dunia perbankan di Indonesia, dalam menyajikannya harus mempunyai pengetahuan secara konkret dan abstrak, serta dunia perbankan sebagai usaha berdasarkan kepercayaan masyarakat menuntut sikap hemat, cermat, disiplin dan jujur. Dengan belajar dasar-dasar perbankan diharapkan terbentuk pola pikir peserta didik yang hemat, cermat, disiplin dan jujur.

Pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan terdapat beberapa kompetensi dasar atau aspek materi yang diberikan kepada siswa. Diantaranya adalah Pengertian kredit, unsur-unsur kredit, tujuan kredit, fungsi kredit, dan jenis-jenis kredit yang secara keseluruhan berisikan tentang teori-teori. Berdasarkan analisis kebutuhan yang memunculkan adanya masalah kesulitan belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan, maka siswa dikatakan perlu media belajar sebagai bahan belajar untuk pemahaman mereka.

Berdasarkan analisis kebutuhan siswa yang memunculkan adanya masalah kesulitan belajar pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan, maka siswa dikatakan perlu media belajar sebagai bahan belajar untuk pemahaman mereka.

Menurut Anderson (dalam Bambang Warsita 2008:123) ada beberapa media yang bisa digunakan untuk mengatasi masalah kesulitan belajar, yakni ; a) Media Audio, b) Media Cetak, c) Media Audio-cetak, d) Proyeksi Audio Visul diam, e) Media Visual gerak, f) Media Visual gerak, g) Media Mesin Belajar (komputer), sedangkan Menurut Gerlach dan Ely, dalam Arsyad (2006:3) media cetak mempunyai makna sebuah media yang menggunakan bahan untuk menyampaikan pesan-pesanya. Unsur utama adalah tulisan, gambar visualisasi atau keduanya. Media cetak ini bisa dibuat untuk menjadi fasilitator melakukan komunikasi interpersonal atau kegiatan kelompok. Macam-macam media cetak ini antara lain koran, majalah, jurnal dan modul.

Berdasarkan dari karakteristik materi kredit yang hanya berisikan teori-teori, maka hanya ada salah satu media yang sengaja dirancang untuk pembelajaran yang tepat untuk mengatasi kesulitan belajar siswa kelas X di SMK Negeri 10 Surabaya adalah media cetak (modul).

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, bahwa belum ada media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan materi Kredit yang bisa dipelajari secara mandiri oleh siswa. Maka “Diperlukan pengembangan modul yang layak dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan materi kredit untuk siswa kelas x jurusan akutansi di SMK Negeri 10 Surabaya.”

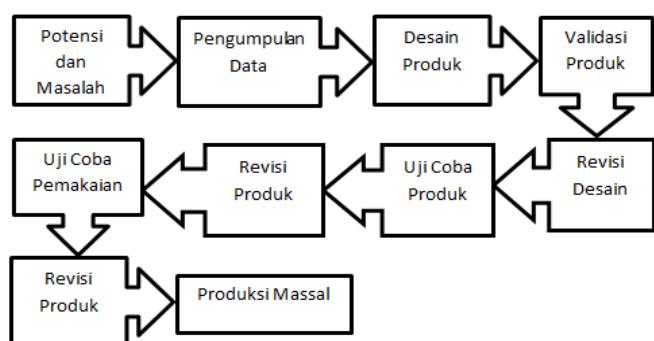
METODE

Model pengembangan R&D (Research and Development) adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengesahkan produk bidang pendidikan. (Sugiyono,2010:409)

Model pengembangan ini dipilih karena model pengembangan Model R&D dirasa sesuai untuk mengembangkan media Modul yang sedang dikembangkan. Pada pengembangan model pengembangan R&D ini memiliki beberapa langkah-langkah yaitu

1. Menggali potensi dan masalah
2. Pengembang mengumpulkan data
3. Mendesain produk yang akan dikembangkan
4. Validasi produk yang sudah didesain
5. Merevisi desain apabila ada kekurangan dari desain produk yang akan dikembangkan
6. Melakukan uji coba produk
7. Merevisi Produk yang sudah di uji coba
8. Melakukan uji coba pemakaian
9. Merevisi produk setelah produk di uji coba
10. Produk siap di produksi massal.

Pengembangan media Modul ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan membantu guru menyelesaikan persoalan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini merupakan langkah-langkah model pengembangan R&D sebagai berikut :



Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi teknik observasi, wawancara, angket dan tes. Teknik observasi digunakan untuk memperoleh data yang akan diangkat sebagai rumusan masalah, Teknik

wawancara digunakan memperoleh data validasi dari ahli materi dan media. Angket siswa digunakan untuk memperoleh kelayakan media. Teknik tes digunakan untuk memperoleh data tentang hasil pre tes dan pos tes siswa.

Dalam penelitian ini digunakan skala *Likert*, Persentase data dari angket diperoleh berdasarkan penghitungan skala Likert (Arthana dan Dewi 2005:80) seperti dibawah ini:

Baik Sekali	= 4
Baik	= 3
Tidak baik	= 2
Tidak Baik Sekali	= 1

Data yang terkumpul dianalisis dapat menggunakan teknik perhitungan PSA (Prosentas Setiap Aspek) dan PSP (Prosentase Setiap Program) yang bertujuan untuk menghitung prosentase dari setiap aspek variable yang terdapat pada media Tutorial Berbasis Komputer yang dievaluasi (Arthana dan Dewi 2005:80)

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} \times 100$$
$$PSP = \frac{\sum \text{Perhitungan Seluruh Program}}{\sum \text{Aspek}}$$

Data analisis hasil tes penelitian pengembangan Tutorial Berbasis Komputer ini merupakan penelitian *Quasi Experimen Design*. Rancangan penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*, yaitu desain yang terdapat pretes dan postes sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan. Tes yang digunakan adalah pretest dan posttest dengan gambaran sebagai berikut (Arikunto, 2013:124)

O₁ x O₂

Keterangan :

O₁ = test yang dilakukan sebelum eksperimen (*pre test*)
O₂ = test sesudah eksperimen (*post test*)

Setelah mendapatkan data, pengembang menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan rumus. Rumus ini digunakan menghitung keefektifan treatment atau dampak ketergunaan media Tutorial Berbasis Komputer terhadap para siswa. Berikut rumus yang digunakan:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pre test* dengan *post test*
xd = Perbedaan deviasi
 $\sum x^2 d$ = Jumlah defiasi beda kuadrat
N = Banyak subjek
d.b. = N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Prosedur yang akan dilakukan berdasarkan model pengembangan R&D (Research and Development) melalui beberapa tahapan, tahapan-tahapan yang akan dilakukan antara lain :

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi sebenarnya dilapangan. Masalah yang terjadi di sekolah, akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara kondisi ideal dengan kondisi realita yang terjadi di sekolah. Masalah yang dikemukakan ini harus sesuai dengan fakta dan disertai bukti yang akurat sesuai dengan latar belakang permasalahan. Potensi dan masalah yang dilakukan merujuk pada masalah yang terjadi di sekolah dan dapat diperoleh dengan metode wawancara dengan guru mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kelas X jurusan akutansi di SMK Negeri 10 Surabaya.

2. Mengumpulkan Informasi

Dalam mengumpulkan suatu informasi pengembang melakukan observasi terlebih dahulu di sekolah. Mengumpulkan informasi dilakukan untuk mendapatkan sebuah data dan masalah yang terjadi di sekolah tersebut guna menentukan pengembangan media yang cocok dan tepat sesuai dengan tujuan belajar. Pengumpulan informasi ini dilakukan melalui observasi di SMK Negeri 10 Surabaya dan mewawancara guru mata pelajaran guru mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kelas X jurusan akutansi di sekolah tersebut. Kemudian mengumpulkan data-data berupa RPP, silabus, daftar nilai siswa dan buku pelajaran guru mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kelas X jurusan akutansi. Diharapkan dengan mengumpulkan data, pengembang dapat menentukan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

3. Desain Produk

Pada tahap selanjutnya yang dilakukan pengembang yaitu melakukan desain produk. Desain produk yang dihasilkan pada tahap ini berupa cover modul, isi materi, contoh soal, latihan soal-soal pada setiap bab dan soal ujian akhir.

4. Validasi Desain

Validasi desain yaitu suatu proses kegiatan untuk menilai apakah produk yang akan dikembangkan layak atau tidak untuk dikembangkan. Validasi desain melibatkan ahli materi dan ahli media untuk menilai suatu produk sebelum media tersebut diproduksi. Pada validasi desain harus divalidasi terlebih dahulu ke

ahli materi I dan II dan ahli media I dan II untuk menguji produk yang akan diuji cobakan.

5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan setelah pengembang melakukan konsultasi produk kepada ahli materi dan ahli media tentang desain produk dan setelah di revisi akan mengetahui kelemahan dan kekurangan dari produk yang akan dikembangkan tersebut. Selanjutnya kelemahan dan kekurangan yang sudah dikemukakan oleh ahli materi dan ahli media akan direvisi dan diperbaiki kembali oleh pengembang yang kemudian akan dilakukan proses produksi. Pada refisi desain yang sudah validasi materi I dan II melalui instrumen wawancara mendapat persentase nilai sebanyak 76,25%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Baik. Media yang yang sudah validasi media I dan II melalui instrumen wawancara mendapat persentase nilai sebanyak 78,84%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Baik.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah media yang akan dikembangkan sudah melalui tahap revisi desain dan kemudian dapat diujicobakan kepada peserta didik. Media yang telah melalui tahap revisi desain kemudian diproduksi dan selanjutnya diujicobakan secara perorangan dan uji coba kelompok kecil kepada beberapa siswa kelas X jurusan akutansi di SMK Negeri 10 Surabaya. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dengan cara memberi angket kepada siswa. Pada tahap ini uji coba perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar. Hasil uji coba perorangan mendapat persentase nilai sebanyak 84,72%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik. Hasil uji coba kelompok kecil mendapat persentase nilai sebanyak 86,57%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik/Sangat Kuat dan Media layak digunakan. hasil uji coba kelompok besar (lapangan) mendapat persentase nilai sebanyak 87,65%. Menurut Riduwan (2012:41), persentase tersebut termasuk dalam kategori Sangat Baik/Sangat Kuat dan Media layak digunakan.

7. Revisi Produk

Berdasarkan hasil saran serta tanggapan yang berupa data presentase angket (kuantitatif) yang meliputi tahap uji coba perorangan (individu), tahap uji coba kelompok kecil, tahap uji coba kelompok besar, dan hasil analisis rata-rata setiap variabel atau aspek menunjukkan bahwa media Modul materi kredit pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kelas X dalam kategori sangat baik sehingga tidak perlu

direvisi. Media ini sudah menjadi hasil akhir atau final project pengembangan media Modul materi kredit pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan kelas X di SMK Negeri 10 Surabaya..

8. Uji Coba Pemakaian

Pada tahap uji coba pemakaian bertujuan untuk mengetahui efektifitas hasil belajar siswa serta peran penggunaan media Modul materi kredit pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan dalam proses belajar mengajar di kelas. Dan melalui tahap uji coba inilah yang menjadi tolak ukur terakhir apakah media Modul tersebut efektif dan layak digunakan oleh siswa. Maka dilakukanlah pengujian dengan cara pemberian penilaian melalui pre-test dan post-test. Pemberian penilaian ini dimaksudkan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa secara signifikan sebelum menggunakan media Modul dan sesudah menggunakan media Modul. Pre-test dan post-test dilakukan kepada seluruh siswa kelas X Ak 1 di SMK Negeri 10 Surabaya yang berjumlah 27 orang siswa. Revisi Produk. Dari hasil rata-rata uji coba post-test lebih tinggi dari pada pretest yaitu $85,92593 > 57,77778$. Berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% d.f. = $27-1 = 26$, sehingga di peroleh t tabel = 1,70 sedangkan t hitung 4,96. Sehingga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4,96 > 1,70$. Dengan demikian perbedaan pretes dan posttest tersebut dinyatakan mengalami perbedaan yang signifikan. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X Ak 1 SMK Negeri 10 Surabaya mengalami peningkatan setelah diterapkannya media Modul materi kredit pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan, dan media tersebut dinyatakan efektif dalam pembelajaran.

9. Revisi Produk

Dari proses uji pemakaian yang menggunakan prosedur One-Group Pretest-Posttest Design maka akan diketahui mengenai keefektifan dari media modul yang dikembangkan. Sehingga memungkin ada atau tidaknya revisi produk. Hal ini dimaksudkan agar penggunaan produk yang dikembangkan oleh peneliti benar-benar sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah SMK Negeri 10 Surabaya. Peneliti tidak melaksanakan revisi produk. Hal ini dikarenakan peneliti belum mencapai pada pengembangan produk.

10. Produksi Masal

Pada produksi masal peneliti akan memproduksi produk yang akan dikembangkan di sekolah SMK Negeri 10 Surabaya. Peneliti tidak melaksanakan proses produksi masal. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan prosedur pengembangan media Modul pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan materi kredit untuk siswa kelas X Akutansi di SMK Negeri 10 Surabaya dengan menggunakan model Research & Development (R&D) menurut Sugiyono (2010) yang telah dilakukan pengembang, maka dapat diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Media Modul cetak yang dikembangkan merupakan media yang layak untuk digunakan, hal ini dapat dibuktikan berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil uji coba:
 - a. Ahli materi I dan ahli materi II yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 76,25 % dan berada pada kategori baik.
 - b. Ahli media I dan ahli media II yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 78,84 % dan berada pada kategori baik
 - c. Perorangan yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 84,72 % dan berada pada kategori sangat baik
 - d. Kelompok kecil yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 86,57 % dan berada pada kategori sangat baik
 - e. Kelompok besar yang memberikan penilaian dengan persentase nilai sebanyak 87,65 % dan berada pada kategori sangat baik
2. Media Modul cetak yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test siswa kelas X akutansi di SMK Negeri 10 Surabaya pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan materi kredit. Nilai post-test lebih tinggi dari pada pretest yaitu $85,92593 > 57,77778$. Berdasarkan pengujian menggunakan taraf signifikan 5% d.f. = $27-1 = 26$, sehingga di peroleh t tabel = 1,70 sedangkan t hitung 4,96. Sehingga t hitung lebih besar dari t tabel yaitu $4,96 > 1,70$ sehingga media Modul cetak dapat dikatakan secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

Berkaitan dengan penelitian pengembangan media Modul pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan materi kredit ini, ada beberapa hal yang perlu untuk diperhatikan agar media yang telah diproduksi dapat sesuai dengan sebagaimana mestinya dan agar menjadi lebih baik dari sebelumnya, diantaranya adalah:

1. Saran Pemanfaatan

Dalam memanfaatkan media Modul maka sebaiknya mempertimbangkan saran berikut ini:

- a. Pemanfaatan media Modul dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan materi kredit.
 - b. Modul ini di desain untuk pembelajaran mandiri, sehingga kapanpun dan dimanapun modul ini dapat digunakan untuk sarana belajar siswa.
2. Saran Diseminasi
- Dikarenakan pengembangan media Modul ini dilakukan untuk siswa kelas x akutansi SMK Negeri 10 Surabaya, maka media ini dapat digunakan untuk siswa lain. Media Modul dapat digunakan secara luas tetapi dengan mempertimbangkan terlebih dahulu analisis kebutuhan, karakteristik materi dan sasaran, kurikulum yang digunakan, konsep pembelajarannya dan alokasi waktu serta dana yang tersedia.
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
- Penelitian pengembangan yang dilakukan menghasilkan media Modul pada mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan materi kredit untuk kelas x akutansi SMK Negeri 10 Surabaya, sehingga jika ada perubahan baik itu tambahan ataupun penggantian isi sebaiknya mempertimbangkan terlebih dahulu kajian teoritiknya yang ada di dalam media Modul tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran. Edisi Revisi*. Jakarta :PT. Raja Grafindo Persada
- Molenda, Michael & Januszewski Alan. 2008. *Educational Technology : A Definition with Commentary*. Lawrence Erlbaum Associates
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : PT. Prestasi Pustaka Raya
- Soerharto, Karti dkk. 2008. *Teknologi pembelajaran (Pendekatan sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*. Surabaya : SIC
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R n D*. Bandung : Alfabeta
- Munadi, Yudhi 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi
- Sudjana, Nana 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Daryanto 2013. *Menyusun Modul*. Yogyakata : Gawa Media
- Asyhar, Rayandra 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi

Sinungan. 1989. *Dasar – dasar dan teknik Manajemen Kredit*. Jakarta : PT.Bina Aksara,

Barbara B. Seels & Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran (Terjemahan)*. Jakarta : Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta

Rusman. 2013. *Pembelajaran Berbasis Teknologi dan Komunikasi*. Jakarta : Rajawali Teks

Kasmir. 2012. *Dasar-dasar Perbankan Edisi Revisi*. Jakarta : Rajagrafindo Persada

