



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WEB APLIKASI *WORDPRESS* DAN *GOOGLEAPPS* PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS
DI MAN 1 JEMBER**

SKRIPSI

Oleh
Dely Achmad Anggiawan
NIM. 130210301056

**Program Studi Pendidikan Ekonomi
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember
2017**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
WEB APLIKASI *WORDPRESS* DAN *GOOGLEAPPS* PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS
DI MAN 1 JEMBER**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Pendidikan Ekonomi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Dely Achmad Anggiawan

NIM. 130210301056

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2017

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Puji syukur yang tak terhingga kepada-Nya atas segala nikmat yang telah diberikan. Shalawat serta salam kepada Nabiullah Muhammad SAW yang telah menuntun manusia menuju jalan kebenaran. Dengan tulus saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Almarhum Ayahanda Nazarudin yang selalu saya kagumi dan Ibunda Nanik Purnaningsih yang selalu saya sayangi. Beribu terima kasih atas segala didikan, kasih sayang, doa, perhatian, pengorbanan, dan dukungan untukku ini. Semoga saya bisa segera membalas kebaikan kalian.
2. Sahabat dan teman-teman saya baik di dunia nyata dan dunia maya yang selalu mudah untuk diajak berdiskusi, bercanda, berbagi cerita, dan yang tidak pernah jenuh mendengar keluh kesah dan menghibur saya.
3. Bapak/Ibu Guru di TK, SD, MTs dan MA serta Bapak/Ibu Dosen yang telah mendidik dan membagikan ilmu, pengalaman, dan wawasannya kepada saya.
4. Almamater saya yakni Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember yang saya banggakan.

MOTTO

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

(QS Al-Mujadilah [58]:11)¹

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.”

(QS Ar-Rad [13]:11)²

“You do not write your life with words, you write it with actions. What you think is not important. It is only important what you do.”

(Patrick Ness, A Monster Calls)³

¹ Penggalan QS Al-Mujadilah ayat ke-11

² Penggalan QS Ar-Rad ayat ke 11

³ Novel “A Monster Calls” karya Patrick Ness

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Dely Achmad Anggiawan

NIM : 130210301056

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS di MAN 1 Jember”**, adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapatkan sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 18 September 2017

Yang menyatakan,

Dely Achmad Anggiawan
NIM. 130210301056

PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI *WORDPRESS* DAN *GOOGLEAPPS* PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI KELAS XI IPS DI MAN 1 JEMBER

diajukan guna memenuhi syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Program
Sarjana Strata Satu Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Ekonomi pada
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Oleh

Nama Mahasiswa : Dely Achmad Anggiawan
NIM : 130210301056
Jurusan : Pendidikan IPS
Program Studi : Pendidikan Ekonomi
Angkatan Tahun : 2013
Daerah Asal : Jember
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 12 Juli 1996

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Retna Ngesti Sediyati, M.P.
NIP. 19670715 199403 2 004

Hety Mustika Ani, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19800827 200604 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS di MAN 1 Jember**” telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Senin

Tanggal : 18 September 2017

Tempat : Gedung 1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas
Jember

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dra. Retna Ngesti Sedyati, M.P.
NIP. 19670715 199403 2 004

Anggota I

Hety Mustika Ani, S.Pd, M.Pd.
NIP. 19800827 200604 2 001

Anggota II

Dr. Sukidin, M.Pd
NIP. 19660323 199301 1 001

Titin Kartini, S.Pd, M.Pd
NIP. 19801205 200604 2 001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Drs. Dafik, M.Sc, Ph.D
NIP. 19680802 199303 1 004

RINGKASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS di MAN 1 Jember; Dely Achmad Anggiawan, 130210301056, 2017: 79 Halaman; Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Saat ini perkembangan teknologi yang memudahkan manusia menyampaikan informasi semakin pesat. Seiring perkembangan teknologi, guru dituntut untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usahanya meningkatkan mutu pendidikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Penerapan teknologi informasi sudah banyak dilakukan oleh sekolah-sekolah, namun rata-rata media tersebut hanya bisa digunakan secara *offline* seperti *microsoft powerpoint*. Saat media ini digunakan dalam pembelajaran pada materi pembangunan dan pertumbuhan ekonomi di MAN 1 Jember tahun pelajaran 2017/2018 juga masih berupa media yang *offline* dan belum ada media pembelajaran *online* yang berbasis website. Dengan adanya permasalahan tadi, maka diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis web yang menarik, efektif dan efisien.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch yakni *Analyze, Design, Development, Evaluate* atau ADDIE. Pengembangan menggunakan model ADDIE memiliki 5 tahap yakni tahap analisa, tahap perancangan, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan yang terakhir tahap evaluasi. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan 4 tahap ADDIE yakni sampai tahap implementasi, hal tersebut dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Pada tahap pengembangan dilakukan dua proses validasi produk yakni validasi desain media dan validasi isi/materi. Lalu pada tahap implementasi dilakukan dua uji coba yaitu uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 10 peserta didik di kelas XI IPS 3 dan dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar yang dilakukan pada seluruh peserta didik di kelas XI IPS 4.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner/angket, tes, observasi, wawancara, dan dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji tingkat kemenarikan dengan cara menskor pada hasil angket respon peserta didik terhadap kemenarikan media, uji tingkat efektivitas media dengan cara membandingkan nilai sebelum dan sesudah penggunaan media dengan uji beda nilai pretes dan postes menggunakan rumus *paired sample t test* IBM SPSS, dan yang terakhir adalah uji efisiensi media dengan cara observasi dan membandingkan alokasi waktu yang ada di silabus dengan waktu pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan lalu diperkuat dengan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran ekonomi.

Hasil validasi desain media tahap I adalah 40% yang berarti belum layak dan validasi isi/materi tahap I adalah 80% yang berarti sudah layak namun perlu beberapa revisi. Hasil validasi desain media tahap II dan validasi isi/materi tahap II adalah 100% yang berarti media sudah layak di ujicobakan. Hasil uji tingkat kemenarikan pada uji coba kelompok kecil adalah 83% dan uji coba kelompok kecil adalah sebesar 86%, berdasarkan persentase kemenarikan media yang dikembangkan termasuk media yang sangat menarik. Hasil uji tingkat efektivitas pada uji coba kelompok kecil diperoleh hasil $-T_{hitung} < -T_{tabel}$ yakni $-9,487 < -2,262$, dan pada uji coba kelompok besar memperoleh hasil $-T_{hitung} < -T_{tabel}$ yaitu $-12,863 < -2,056$. Dari kedua uji coba tersebut dapat disimpulkan terdapat perbedaan antara pretes dan postes atau antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan. Tingkat efisiensi diketahui melalui perbandingan waktu pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih singkat yakni 3x2 JP dibandingkan alokasi waktu di silabus yakni 4x2 JP.

Berdasarkan hasil yang telah dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* sangat menarik, efektif, dan efisien untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di kelas XI IPS di MAN 1 Jember.

PRAKATA

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah, berupa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS di MAN 1 Jember”. Karya tulis ilmiah ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Prof. Drs. Dafik, M.Sc., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
2. Dr. Sumardi, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dra. Sri Wahyuni, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Retna Ngesti Sedyati M.P., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Hety Mustika Ani S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan perhatiannya guna memberikan bimbingan serta pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Dr. Sukidin, M.Pd., selaku Dosen Penguji I dan Ibu Titin Kartini, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan pada skripsi ini;
6. Semua dosen-dosen FKIP Program Studi Pendidikan Ekonomi yang selama ini telah banyak membimbing serta memberikan ilmu sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan studi ini;

7. Drs. Anwaruddin, M.Si., selaku Kepala Sekolah MAN 1 Jember yang telah memberikan izin penelitian;
8. Ibu Nely Damayanti, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Ekonomi MAN 1 Jember;
9. Siswa-siswi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 di MAN 1 Jember yang telah membantu kelancaran skripsi ini;
10. Orang tua dan keluargaku atas doa, dukungan, dan motivasi yang telah diberikan kepadaku;
11. Sahabatku sejak MTs, Ulul dan Zaka yang tidak pernah lelah menemaniku dari dulu;
12. Teman-teman KKMT-POSDAYA di MAN 1 Jember yang memberikan kenangan indah. Terutama teman KKMT dari Pendidikan Ekonomi yakni Farhan, Mita, Citra, Viya, Nanda, dan Ika yang selalu membuat *mood* naik dan membantuku menyelesaikan skripsi ini;
13. Ali, Defi, Badrul, Rio Siswanto, Widya, dan Santi yang menemaniku bermain Dota 2 sebagai tim Ecolas di kala penat;
14. Anggota “Ngopi For Future” yang selalu memotivasi dan memberi pandangan di saat ada masalah;
15. Teman-teman seperjuangan di Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kenangan, semangat, dan dukungan;
16. Semua pihak yang membantu selesainya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap, semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN	v
PERSETUJUAN	vi
PENGESAHAN	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	5
1.5 Pentingnya Pengembangan.....	6
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	7
1.7 Definisi Istilah	7
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu.....	10

2.2	Karakteristik Mata Pelajaran Ekonomi Pada KD Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya	12
2.3	Media Pembelajaran	15
2.4	Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Menggunakan <i>WordPress</i> dan <i>GoogleApps</i>	21
2.5	Kemenarikan, Efektivitas, dan Efisiensi Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi <i>WordPress</i> dan <i>GoogleApps</i>	28
2.6	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi <i>WordPress</i> dan <i>GoogleApps</i> dengan Model <i>ADDIE</i>	31
BAB 3. METODE PENGEMBANGAN.....		37
3.1	Model Pengembangan	37
3.2	Prosedur Pengembangan.....	38
3.3	Uji Coba Produk	44
3.4	Teknik Analisis Data	48
BAB 4. HASIL PENGEMBANGAN		50
4.1	Data Penunjang.....	50
4.2	Data Utama	53
BAB 5. PENUTUP		70
5.1	Kajian Produk Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi <i>WordPress</i> dan <i>GoogleApps</i>	70
5.2	Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	73
DAFTAR BACAAN.....		75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi inti, kompetensi dasar, dan materi pokok mata pelajaran ekonomi materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di MAN 1 Jember kelas XI IPS 4 semester ganjil tahun ajaran 2017/2018.....	13
Tabel 3.1 Persentase Kemenarikan.....	49
Tabel 4.1 Fasilitas Penunjang Kegiatan Pembelajaran di MAN 1 Jember.....	52
Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana di MAN 1 Jember.....	53
Tabel 4.3 Sumber Daya Manusia di MAN 1 Jember.....	53
Tabel 4.4 Jadwal Pelaksanaan Validasi Media.....	56
Tabel 4.5 Jadwal Pelaksanaan Uji Coba.....	56
Tabel 4.6 Hasil Validasi dan Revisi Desain Media.....	59
Tabel 4.7 Hasil Validasi dan Revisi Isi/Materi Media.....	60
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	62
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Uji Coba Kelompok Besar....	63
Tabel 4.10 Hasil Statistik Uji Beda SPSS dengan Rumus T-Test Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	65
Tabel 4.11 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Kecil	66
Tabel 4.12 Hasil Statistik Uji Beda SPSS dengan Rumus T-Test Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Besar.....	67
Tabel 4.13 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Besar.....	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE.....	32
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan.....	38
Gambar 3.2 Membuat Situs <i>WordPress</i>	40
Gambar 3.3 Membuat Media Menggunakan <i>GoogleSlide</i>	41
Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN 1 Jember.....	53
Gambar 4.2 Tampilan Antarmuka Awal Produk.....	57
Gambar 4.3 Distribusi Nilai Pretes dan Postes pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	63
Gambar 4.4 Distribusi Nilai Pretes dan Postes pada Uji Coba Kelompok Besar.....	66

DAFTAR LAMPIRAN

A. MATRIK PENELITIAN.....	80
B. TUNTUNAN PENELITIAN.....	81
C. PEDOMAN WAWANCARA.....	82
C.1 Hasil Wawancara.....	84
D. LEMBAR VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN.....	87
D.1 Transkrip Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran Tahap I.....	90
D.2 Transkrip Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran Tahap II.....	93
D.3 Skoring Hasil Validasi Desain Media Pembelajaran	96
E. LEMBAR VALIDASI ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN.....	97
E.1 Transkrip Hasil Validasi Isi/Materi Media Pembelajaran Tahap I.....	100
E.2 Transkrip Hasil Validasi Isi/Materi Media Pembelajaran Tahap II.....	103
E.3 Skoring Hasil Validasi Isi/Materi Media Pembelajaran	106
F. ANGKET RESPON SISWA.....	107
F.1 Transkrip Hasil Angket Respon Siswa (Kelompok Kecil).....	109
F.2 Transkrip Hasil Angket Respon Siswa (Kelompok Besar).....	111
F.3 Skoring Hasil Angket Respon Siswa (Kelompok Kecil).....	113
F.4 Skoring Hasil Angket Respon Siswa (Kelompok Besar).....	114
G. SOAL PRETES DAN POSTES.....	116
H. SILABUS.....	121
I. RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN.....	125
I.1 RPP Setelah Pelaksanaan Penelitian.....	133
J. DAFTAR NILAI PRETES DAN POSTES (KELOMPOK KECIL)....	140
J.1 Hasil Analisis Uji Beda Nilai Pretes dan Postes (Kelompok Kecil).....	141
K. DAFTAR NILAI PRETES DAN POSTES (KELOMPOK BESAR)....	142
K.1 Hasil Analisis Uji Beda Nilai Pretes dan Postes (Kelompok Besar)....	143
L. PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA.....	144
M. PENYAJIAN MEDIA.....	148
N. DOKUMENTASI KEGIATAN.....	161
O. SURAT IZIN PENELITIAN.....	164

P. SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN.....	165
Q. LEMBAR BIMBINGAN.....	166
R. DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	168



BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini perkembangan teknologi yang memudahkan manusia dalam penyampaian informasi semakin pesat. Produk dari teknologi tersebut dapat berupa video, audio, sosial media, juga website yang dapat membantu manusia dalam penyampaian informasi. Semua perkembangan teknologi mengarah ke ranah *cloud computing* yaitu dari pekerjaan yang dilakukan secara *offline* mulai berpindah dilakukan secara *online* menggunakan internet. Perkembangan teknologi telah merambah ke berbagai sektor di kehidupan manusia termasuk juga pada sektor pendidikan. dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin canggih pada dunia pendidikan, maka guru dituntut untuk bisa menyesuaikan perkembangan teknologi dalam usahanya meningkatkan mutu pendidikan, terutama penggunaan teknologi informasi yang dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Media pembelajaran belakangan ini telah menerapkan teknologi dalam pembuatannya. Pada awalnya media yang digunakan guru masih berupa media yang hanya dapat digunakan secara *offline*. Media tersebut memiliki beberapa kendala seperti penyebaran yang tidak efektif. Lalu seiring dengan adanya perkembangan teknologi informasi yang semakin canggih, media pembelajaran mulai beralih dari penggunaan secara *offline* menjadi *online* dan dapat disebarluaskan dengan mudah. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi ini, guru dituntut untuk siap mengaplikasikan penggunaan teknologi informasi dalam pembuatan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran menjadi faktor penting dikarenakan media pembelajaran merupakan alat bantu untuk menyampaikan

materi pembelajaran agar lebih jelas kepada peserta didik. Adapun menurut Daryanto (2016:5) bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan yakni:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.

Pada saat ini, sekolah-sekolah sudah banyak yang menerapkan teknologi informasi pada penggunaan media pembelajaran. Meskipun penggunaan media pembelajaran yang menerapkan teknologi informasi sudah umum di sekolah namun rata-rata media pembelajaran tersebut masih berupa media yang digunakan secara *offline* seperti media *Microsoft Powerpoint*. Hal ini juga terjadi di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember karena hasil observasi yang peneliti lakukan di kelas XI IPS pada materi pembangunan dan pertumbuhan ekonomi pada tahun pelajaran 2016/2017, guru menggunakan *microsoft powerpoint* yakni media *offline* sebagai media pembelajarannya. Namun dalam pengamatan peneliti, masih belum ada guru yang menggunakan media berbasis *online*. Maka perlu adanya pengembangan media yang berbasis *online* seperti media pembelajaran berbasis web yang menggunakan aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi yang baik adalah media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien. Kemendatarikan media ditunjukkan dengan respon positif siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan media tersebut. Efektivitas media dapat dilihat dengan adanya perubahan positif antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media. Dan efisiensi media ditunjukkan dengan peserta didik yang cepat paham akan materi setelah guru menggunakan media pembelajaran tersebut dan sesuai dengan alokasi waktu yang ditentukan dalam silabus. Tiga hal tersebut adalah faktor yang

menjadi dasar dari pengembangan media berbasis *online*. Seperti yang dikatakan Mudlofir dan Rusydiyah (2016:177) bahwa pengembangan media *online* tidak hanya menyajikan materi pelajaran secara *online* saja, namun juga harus menarik, efektif, dan efisien.

Dari permasalahan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi informasi di kelas XI IPS di MAN 1 Jember masih berupa media *offline* dan pengembangan media *online* harus memperhatikan kemenarikan, efektivitas, dan efisiensi. Dengan diketahui permasalahan-permasalahan pada media pembelajaran tersebut sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis web *online* yang menarik, efektif, dan efisien.

Dari bermacam-macam jenis media pembelajaran yang terkena pengaruh dari perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran berbasis web adalah salah satu dari sekian media yang menarik, efektif, dan efisien. Media berbasis web menggunakan internet sebagai sarana penggunaannya. Internet juga dapat digunakan sebagai sarana untuk mencari informasi-informasi *up to date* mengenai materi pembelajaran ekonomi. Dua sarana berbasis internet yang dapat dikombinasikan menjadi media pembelajaran berbasis web pada mata pelajaran ekonomi adalah *WordPress* dan *GoogleApps*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps* ini dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Penggunaan media pembelajaran berbasis web ini peneliti harap dapat mengatasi masalah-masalah tersebut karena keunggulan dari media pembelajaran berbasis web ini adalah menggunakan sarana internet untuk penyebarannya sehingga dapat diakses oleh guru maupun peserta didik. Sehingga peserta didik dapat mempelajari materi yang ada didalam media tersebut kapanpun dan dimanapun sehingga terjadi keefektifan dan keefisienan proses pembelajaran. Penggunaan *WordPress* sebagai

content management system (CMS) karena keunggulan yang *WordPress* miliki yakni kemudahan dalam pembuatannya sehingga dapat dilakukan oleh siapa saja, *WordPress* juga memiliki tema-tema yang menarik. Sedangkan keunggulan *GoogleApps*, selain memiliki kelengkapan fitur, didalam aplikasi tersebut juga terdapat media untuk penyampaian materi yang dapat diubah tampilannya sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian peserta didik.

Fasilitas penunjang kegiatan belajar mengajar di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember tentunya dapat mendukung penelitian ini. Fasilitas tersebut berupa seperangkat proyektor dan sound di tiap-tiap kelas. Selain fasilitas tersebut, juga ada fasilitas penunjang lainnya yaitu 2 Hostspot WiFi yakni *wifi.id* dan *MAN1_Net* yang dapat digunakan untuk mengakses media pembelajaran ini.

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan ADDIE. Tahap prosedural model ADDIE terdiri dari 5 tahap yaitu *Analyze, Design, Development, Implemetation, Evaluation*. Penerapan setiap tahap prosedur model ADDIE akan disesuaikan dengan produk media yang dikembangkan. Dan penggunaan model ADDIE pada penelitian ini hanya sampai pada tahap implementasi.

Alasan penelitian ini menggunakan model ADDIE, dikarenakan model ini disusun dengan tahap-tahap yang praktis dan sistematis sesuai dengan upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga cocok diterapkan dalam penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* ini.

Dari hal-hal diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* Dan *GoogleApps* pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS di MAN 1 Jember”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penggunaan media pembelajaran berbasis TI yang digunakan sebelumnya yaitu *microsoft powerpoint* masih berupa media yang digunakan secara *offline*. Maka rumusan masalah penelitian ini adalah kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis TI yang digunakan secara *online* yaitu media berbasis web yang efisien, efektif, dan dapat menarik perhatian peserta didik.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps* yang menarik, efektif, dan efisien pada mata pelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya di kelas XI IPS di MAN 1 Jember.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis web yang dapat digunakan guru dan peserta didik di kelas XI IPS di MAN 1 Jember untuk membantu menyampaikan materi pada mata pelajaran ekonomi kompetensi dasar mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya, serta dapat digunakan peserta didik kelas XI IPS di MAN 1 Jember untuk memahami materi pada mata pelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya.

Adapun spesifikasi dari produk dari pengembangan media pembelajaran berbasis web yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- 1.4.1. Media pembelajaran berbasis web berisi materi mata pelajaran ekonomi pada kompetensi dasar Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya.
- 1.4.2. Media pembelajaran berbasis web ini menggunakan dua software berbasis internet yaitu *WordPress* sebagai *content management system* (CMS) dan *GoogleApps* sebagai pusat media.
- 1.4.3. Di dalam Media pembelajaran berbasis web ini terdapat uraian materi, *mini quiz game*, dan kolom diskusi.
- 1.4.4. Media pembelajaran berbasis web ini dapat diakses di mana pun dan kapan pun selama terdapat akses internet.
- 1.4.5. Media pembelajaran berbasis web ini dapat diakses menggunakan komputer maupun *smartphone*.
- 1.4.6. Media pembelajaran berbasis web ini memiliki navigasi yang mudah dipahami
- 1.4.7. Petunjuk penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pentingnya pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* ini adalah sebagai berikut, yakni:

- 1.5.1. Diharapkan dapat membantu kesulitan belajar peserta didik XI IPS di MAN 1 Jember terhadap mata pelajaran ekonomi.
- 1.5.2. Sebagai perangkat bantu dan alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi.

- 1.5.3. Dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran berbasis web selanjutnya. Sehingga dapat meminimalisir proses pembelajaran yang tidak efektif dan efisien pada mata pelajaran ekonomi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun batasan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis website ini adalah:

- 1.6.1. Asumsi peneliti pada pengembangan media pembelajaran berbasis web ini adalah peserta didik sudah familiar dengan internet.
- 1.6.2. Pengembangan media pembelajaran berbasis web ini dibatasi pada mata pelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya di Indonesia.
- 1.6.3. Uji coba penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web ini dibatasi pada peserta didik di kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 di MAN 1 Jember pada tahun pelajaran 2017-2018.
- 1.6.4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE namun dibatasi hanya sampai tahap Implementasi. Pembatasan ini dilakukan karena penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan waktu dan biaya sehingga tidak dievaluasi oleh pihak eksternal.

1.7 Definisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu dijelaskan terkait dengan penelitian pengembangan yang akan dilakukan ini adalah sebagai berikut:

- 1.7.1. Pengembangan media pembelajaran
Pengembangan merupakan proses perubahan menuju kearah yang lebih baik. Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar dan

mengajar, yakni segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perhatian, kemampuan, atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Jadi, pengembangan media pembelajaran adalah proses perubahan alat bantu ajar yang dapat merangsang pikiran, perhatian, kemampuan, atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar ke arah yang lebih baik.

1.7.2. Mata pelajaran ekonomi

Mata pelajaran ekonomi adalah bagian mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku manusia dalam usahanya untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang tidak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang jumlahnya terbatas.

1.7.3. Kompetensi dasar Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya

Adalah kompetensi dasar yang menekankan pada bagaimana peserta didik mendeskripsikan pertumbuhan ekonomi, cara mengukur pertumbuhan ekonomi, teori pertumbuhan ekonomi, pengertian pembangunan ekonomi, perbedaan pembangunan dan pertumbuhan, indikator keberhasilan pembangunan ekonomi, faktor-faktor yang memengaruhi pembangunan ekonomi, permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang, serta kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi.

1.7.4. Web

Web atau Website adalah kumpulan dari halaman-halaman web yang berisi konten informasi yang disediakan oleh individu, kelompok atau sebuah organisasi. Sebuah website diidentifikasi menggunakan nama domain dan diletakkan pada sebuah web server dan dapat diakses melalui jaringan internet dengan mengunjungi alamat web tersebut.

1.7.5. *WordPress*

WordPress merupakan sarana penerbitan pribadi yang berfokus pada estetika, standar web, dan kegunaan. *WordPress* bersifat gratis dan diperlukan untuk membangun sebuah blog atau situs web yang menarik.

1.7.6. *GoogleApps*

Serangkaian produk google yang berbasis komputasi awan dan tersedia bagi pelanggan secara gratis maupun berbayar.

1.7.7. Media pembelajaran berbasis web

Media pembelajaran berbasis web adalah media pembelajaran yang diletakkan pada sebuah web server dan menggunakan internet sebagai sarana penyebarannya.

1.7.8. Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yang efisien

Adalah media pembelajaran yang penggunaannya dalam proses pembelajaran tidak melebihi dari alokasi waktu pembelajaran di silabus.

1.7.9. Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yang efektif

Yaitu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

1.7.10. Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yang menarik

Adalah media pembelajaran yang menggunakan penampilan yang menarik perhatian peserta didik dalam penyajian materi dan dapat menumbuhkan respon positif peserta didik dalam pembelajaran.

Dari definisi istilah diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* yang menarik, efektif, efisien adalah media pembelajaran yang dapat menumbuhkan respon positif peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meminimalisir pengulangan materi.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai konsep dan teori berkaitan dengan variabel penelitian yang dijadikan dasar penelitian. Bahasan dari bab ini meliputi tinjauan penelitian terdahulu, karakteristik pembelajaran ekonomi pada kompetensi dasar Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya, media pembelajaran, CMS *WordPress*, media *GoogleApps*, media pembelajaran berbasis web, kemenarikan media pembelajaran berbasis web, keefisienan media pembelajaran berbasis web, efektifitas media pembelajaran berbasis web, serta model pengembangan media pembelajaran berbasis web pada kompetensi dasar Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya.

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian adalah penelitian yang dilaksanakan oleh Shabrina Irmayanti (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas XI Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut membuktikan bahwa media yang dihasilkan dinilai oleh ahli materi, ahli media, dan guru akuntansi dengan sangat baik dan layak sebagai media pembelajaran. sedangkan berdasarkan analisis motivasi peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media, penelitian tersebut memperoleh hasil yaitu media tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis web dapat menarik perhatian peserta didik.

Penelitian yang menjadi acuan lainnya adalah penelitian pengembangan media yang dilakukan oleh Danan Imananda (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Prezi Berbasis Web pada KD Peran Pelaku

Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia Kelas XI IPS 2 di SMAN Arjasa Jember Tahun 2015/2016”. Pada validasi tahap II yakni validasi materi dan validasi desain media, masing-masing memperoleh hasil sebesar 100%. Lalu pada uji coba media, perolehan rata-rata hasil skor respon peserta didik terhadap media sebesar 83% (sangat menarik) dan hasil uji beda menunjukkan rata-rata nilai peserta didik sebelum menggunakan media *prezi* adalah 70, sedangkan setelah menggunakan media tersebut adalah 80. Dua hal tadi membuktikan bahwa media tersebut layak, memiliki kemenarikan, dan terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media tersebut.

Penelitian terdahulu dan penelitian pengembangan ini memiliki kesamaan yakni sama-sama melakukan pengembangan media yang berbasis web dan memiliki tujuan mengembangkan media pembelajaran yang memiliki efektivitas, efisiensi, dan kemenarikan. Sedangkan perbedaan penelitian terdahulu dan penelitian ini ada pada media yang digunakan, materi, dan lokasi penelitian. Pada penelitian yang dilakukan oleh Shabrina Irmayanti (2016) memiliki titik fokus mengembangkan media pembelajaran yang hanya berbasis blog pada mata pelajaran akuntansi di SMK YPKK 2 Sleman, dan penelitian yang dilakukan yang dilakukan Danan Imananda (2016) memiliki titik fokus pada pengembangan media pembelajaran *prezi* berbasis web pada KD peran pelaku ekonomi dalam sistem perekonomian Indonesia, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis web yang menggunakan *WordPress* sebagai wadah media dan *GoogleApps* sebagai medianya sendiri pada materi Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi.

2.2 Karakteristik Mata Pelajaran Ekonomi Pada KD Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya

2.2.1 Mata Pelajaran Ekonomi

Sekolah-sekolah yang setingkat dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki beberapa jurusan keilmuan yang salah satunya adalah jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Di jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ada berbagai mata pelajaran wajib yang salah satunya adalah Mata Pelajaran Ekonomi. Dasim Budimansyah (2003:01) mengatakan bahwa ilmu ekonomi adalah ilmu atau seni tentang upaya manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Sedangkan menurut Sigit Winarno dan Sujana Ismaya (2007:177) *economics* atau ilmu ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari asas-asas produksi, distribusi dan pemakaian barang-barang serta kekayaan, seperti keuangan, perindustrian dan perdagangan, dan ilmu yang mempelajari usaha-usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Dari kedua teori tersebut dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah mata pelajaran yang mempelajari ilmu ekonomi seperti aktivitas, perilaku, dan interaksi sosial manusia baik secara individu atau kelompok dalam pemenuhan kebutuhan hidup yang tidak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas.

2.2.2 KD Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya

Salah satu kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran ekonomi adalah mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya. Berikut ini adalah detail kompetensi dasar mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta

permasalahan dan cara mengatasinya dari mata pelajaran ekonomi kelas XI semester ganjil di MAN 1 Jember

Tabel 2.1 KI, KD, dan materi pokok mata pelajaran ekonomi materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di MAN 1 Jember kelas XI semester ganjil tahun ajaran 2017/2018

Kompetensi Inti	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya 2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia 3. Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan 	
Kompetensi dasar	Materi pokok
<p>Siswa mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3.2 mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya 4.2 menyajikan temuan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta cara mengatasinya 	<p>Pertumbuhan Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pertumbuhan ekonomi • Cara mengukur pertumbuhan ekonomi • Teori pertumbuhan ekonomi dan Pembangunan Ekonomi • Pengertian pembangunan ekonomi • Perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi • Perencanaan pembangunan ekonomi • Indikator keberhasilan pembangunan ekonomi • Faktor-faktor yang memengaruhi pembangunan ekonomi • Permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang • Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi

Sumber: Silabus MAN 1 Jember XI IPS

Tabel tersebut menunjukkan kompetensi dasar pada mata pelajaran ekonomi yang difokuskan dalam penelitian pengembangan ini. Pada kompetensi dasar ini peserta didik XI IPS semester ganjil diajak untuk mempelajari Kompetensi Dasar

Mendeskripsikan Konsep Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi serta Permasalahan dan Cara Mengatasinya.

2.2.3 Uraian Singkat Materi Pertumbuhan Ekonomi dan Pembangunan Ekonomi

Pertumbuhan ekonomi merupakan peningkatan kapasitas suatu negara dalam memproduksi berbagai macam produk berupa barang maupun jasa yang diperuntukkan bagi rakyat. Pertumbuhan ekonomi dapat ditandai dengan kenaikan Produk Domestik Bruto suatu negara tanpa memandang kenaikan tersebut lebih besar atau lebih kecil dari pertumbuhan penduduk, dan tanpa memandang ada tidaknya perubahan dalam struktur perekonomian.

Pertumbuhan ekonomi identik dengan peningkatan jumlah barang dan jasa. Oleh karena itu penghitungan laju pertumbuhan sangat penting dilakukan untuk mengetahui peningkatan jumlah barang dan jasa. Penghitungan laju pertumbuhan ekonomi dihitung berdasarkan nilai uang yang diproduksi atas barang-barang tersebut dan menggunakan produk domestik bruto (PDB) sebagai dasar perhitungan. Berikut rumus penghitungan laju pertumbuhan ekonomi tahun tertentu.

$$PE_t = \frac{PDB - PDB_{-1}}{PDB_{-1}} \times 100\%$$

Keterangan:

PE_t = pertumbuhan ekonomi pada periode t (triwulanan atau tahunan)

PDB_t = produk domestik bruto periode t (berdasarkan harga konstan)

PDB_{t-1} = PDB satu periode sebelumnya

Pembangunan ekonomi merupakan suatu proses yang menyebabkan pendapatan per kapita penduduk suatu negara meningkat secara terus menerus dalam jangka panjang. Perbedaan mendasar dari pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi adalah pertumbuhan ekonomi merupakan proses naiknya jumlah produk per kapita tanpa memperhatikan pemerataan pendapatan dan

pertambahan penduduk, sedangkan pembangunan ekonomi adalah proses perubahan menuju perbaikan termasuk usaha untuk meningkatkan produk per kapita dalam jangka panjang dengan memperhatikan pemerataan pendapatan serta pertambahan penduduk.

Tujuan dari pembangunan ekonomi adalah meningkatkan kualitas hidup masyarakat dalam memenuhi kebutuhan hidup, memperluas distribusi barang kebutuhan pokok, memperluas kesempatan kerja, memperbaiki kualitas pendidikan, meningkatkan pendapatan masyarakat, dan memperluas pilihan ekonomi dan sosial bagi tiap-tiap individu secara keseluruhan.

Pembangunan ekonomi merupakan usaha pemerintah dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat yang tentunya juga memiliki permasalahan. Permasalahan-permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang yakni kemiskinan dan ketimpangan pendapatan, pengangguran dan tidak meratanya penyebaran kesempatan kerja, tingkat inflasi yang tinggi, serta kerusakan sumber daya alam

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menjadi perantara penyampaian pesan dari sumber kepada penerima dengan tujuan agar dapat menumbuhkan motivasi dan ketertarikan penerima dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga akan mempermudah penerima untuk memahami materi dalam proses pembelajaran.

Briggs (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2016:122) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset-kaset, dan film bingkai. Sedangkan menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016:124) media pembelajaran adalah sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima agar penerima mempunyai motivasi untuk belajar yang lebih memuaskan, sedangkan bentuknya dapat berupa cetak maupun non-cetak.

Menurut Daryanto (2016) media merupakan bentuk jamak dari medium yang memiliki pengertian sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima, jadi media pembelajaran adalah medium yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan tadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menjadi sarana perantara terjadinya komunikasi dari guru menuju peserta didik dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik yang lebih memuaskan.

Kemp dan Dayton (dalam Daryanto, 2016:6) menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa kontribusi yakni:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif

Namun dalam pemilihan media pembelajaran, guru hendaknya mempertimbangkan hal-hal berkaitan dengan prinsip media yang baik. Menurut Rusman (2011:175) prinsip media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut.

1. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatan dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

2. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

3. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya peserta didik. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

2.3.1 Fungsi, Kelebihan, dan Manfaat Media Pembelajaran

Media sebagai komponen dalam kegiatan pembelajaran memiliki fungsi yang vital bagi kelangsungan kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berarti bahwa media memiliki posisi yang tidak dapat dihilangkan dalam kegiatan pembelajaran karena tanpa media maka pembelajaran tidak akan berjalan kearah tujuannya.

Menurut Degeng (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2016:128) secara garis besar fungsi media adalah: (1) menghindari terjadinya verbalisme, (2) membangkitkan minat/motivasi, (3) menarik perhatian peserta didik, (4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran, (5) mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan (6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar. Ibrahim (dalam Mudlofir dan Rusydiyah, 2016:128) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari dua hal, yakni: proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya. Apabila dilihat dari proses pembelajaran sebagai interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, maka fungsi dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan komunikasi yang timbul dalam proses pembelajaran.

Gerlach & Ely (dalam Daryanto, 2016) menyebutkan 3 kelebihan kemampuan media, yaitu.

- a. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.

Adapun hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran menurut Daryanto (2016:9) adalah sebagai berikut.

- a. Verbalisme, yaitu peserta didik dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), peserta didik cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru.
- b. Salah tafsir, yaitu istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh peserta didik. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain seperti gambar, bagan, model, dan sebagainya.
- c. Perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal yakni gangguan fisik, ada hal lain yang lebih mempengaruhi perhatian peserta didik, peserta didik melamun, cara mengajar guru yang membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru.
- d. Tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan manfaat dari media pembelajaran adalah (1) dapat mengatasi verbalisme dan salah tafsir pada saat penyampaian pembelajaran, (2) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indera, (3) dengan media yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga perhatian peserta didik terpusat pada pembelajaran.

2.3.2 Jenis Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran dikelas, media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang bermacam-macam. Penggunaan jenis-jenis media tersebut disesuaikan dengan keadaan kelas dan materi yang diajarkan. Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Asyhar (2011:44) yaitu media visual,

media audio, media audio-visual, dan multimedia. Berikut adalah penjelasan masing-masing media tersebut.

- 1) **Media visual**, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik saja. Dengan media ini, pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa media visual antara lain (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar, dan poster, (b) model dan prototipe seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya.
- 2) **Media audio**, yaitu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran dari peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Oleh karena itu media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan dan informasi yang diterima adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk bunyi-bunyian, musik bunyi tiruan, dan lain sebagainya. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD player.
- 3) **Media audio-visual**, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV, dan lain-lain.
- 4) **Multimedia**, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi. Secara sederhana, multimedia merupakan media berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis media secara terintegrasi

dalam satu kegiatan. Multimedia memberikan pengalaman belajar secara langsung, baik dengan cara berbuat dan melakukan dilokasi, maupun dengan cara terlibat seperti permainan, simulasi, bermain peran, teater, dan lain sebagainya.

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan memfokuskan pada pengembangan jenis media pembelajaran multimedia. Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2016:155) suatu alat dapat disebut multimedia jika memenuhi persyaratan sebagai berikut.

- 1) Alat tersebut harus mampu mengubah bentuk analog menjadi bentuk digital.
- 2) Berciri interaktif yaitu pengguna bisa mengubah tampilan sesuai dengan keinginan dan bisa memasukkan data-data sesuai kebutuhannya.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Melihat dari ciri-ciri tersebut maka media pembelajaran berbasis web yang menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps* termasuk salah satu contoh multimedia.

2.4 Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps*

Sejalan dengan adanya perkembangan teknologi, media berbasis website yang menggunakan internet sebagai sarana akses dapat mempermudah kegiatan penyampaian pesan informasi berkaitan dengan materi pembelajaran. Kemudahan yang dibawa oleh teknologi ini adalah kecepatan dan tidak terbatasnya tempat, waktu, dan frekuensi pengulangan untuk mengakses informasi materi pembelajaran. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik

dimana saja dan kapan saja selama terdapat akses internet sehingga masalah terbatasnya waktu, tempat, dan jarak dapat dipecahkan.

Menurut Rusman (2012:271), media pembelajaran berbasis web memiliki beberapa kelebihan-kelebihan yakni.

- 1) Memungkinkan setiap orang di mana pun, kapan pun, untuk mempelajari apapun.
- 2) Pembelajar dapat belajar sesuai dengan karakteristik dan langkah-langkahnya sendiri karena pembelajaran berbasis web membuat pembelajaran menjadi lebih ke arah individual.
- 3) Memiliki kemampuan membuat tautan, sehingga peserta didik dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, baik di dalam ataupun di luar lingkungan belajar.
- 4) Sangat potensial sebagai sumber belajar bagi peserta didik yang tidak memiliki cukup waktu untuk belajar.
- 5) Isi dari materi dapat di *update* dengan mudah.

Selain kelebihan, media pembelajaran berbasis web juga memiliki kekurangan seperti yang disebutkan oleh Soekartawi (dalam Darmawan, 2014:38).

- 1) Tidak semua tempat tersedia fasilitas internet.
- 2) Kurangnya mereka yang mengetahui dan memiliki keterampilan berkaitan dengan internet.
- 3) Kurangnya penguasaan bahasa komputer oleh pelaku pendidikan.
- 4) Peserta didik yang tidak memiliki motivasi belajar yang tinggi cenderung gagal.
- 5) Berubahnya peran guru yang semula menguasai teknik pembelajaran konvensional, kini juga dituntut menguasai teknik pembelajaran yang menggunakan internet.

Menurut Sanaky (2013:227) terdapat 3 bentuk sistem pembelajaran menggunakan internet yang perlu dipertimbangkan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbasis website yaitu

1) Web Course

Penggunaan internet untuk keperluan pembelajaran dimana seluruh bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan, dan ujian sepenuhnya disampaikan melalui internet. Pembelajar dan pengajar sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dengan pengajar bisa dilakukan setiap saat. Komunikasi lebih banyak dilakukan secara *asynchronous* daripada secara *synchronous*. Bentuk web course ini tidak memerlukan adanya kegiatan tatap muka baik untuk keperluan pembelajaran maupun evaluasi dan ujian, karena semua proses pembelajaran sepenuhnya dilakukan melalui layanan-layanan yang ada di internet seperti email, *chat rooms*, *bulletin board*, dan *online conference*.

2) Web Centric Course

Sebagian bahan belajar, diskusi, konsultasi, penugasan dan latihan disampaikan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka. Meskipun sebagian proses pembelajaran dilakukan secara tatap muka, namun prosentase tatap muka lebih kecil daripada prosentase proses pembelajaran melalui internet. Hampir sama dengan sistem pembelajaran *Web Course*, peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah tetapi pada waktu-waktu tertentu yang telah ditetapkan mereka bertatap muka ditempat yang telah ditentukan.

3) Web Enhanced Course

Pada sistem pembelajaran ini internet digunakan untuk menunjang peningkatan kualitas kegiatan belajar di kelas. Bentuk ini juga dikenal dengan nama *web lite course*, karena kegiatan pembelajaran utama adalah tatap muka di kelas. Berbeda dengan kedua bentuk sebelumnya, pada bentuk sistem ini prosentase pembelajaran melalui tatap muka lebih besar

daripada pembelajaran melalui internet, karena penggunaan internet adalah hanya untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara tatap muka.

Pada penelitian pengembangan media berbasis website ini peneliti memfokuskan pada bentuk sistem *Web Enhanced Course* yaitu media pembelajaran berbasis website yang dapat digunakan dan mendukung pada pembelajaran secara tatap muka. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web, peneliti menggunakan *WordPress* sebagai *content management system* dan *GoogleApps* sebagai medianya.

WordPress merupakan salah satu *software Content Management System* (CMS) yang sering digunakan sebagai mesin blog (*blog engine*) dan manajemen website. Berdasarkan pada data yang di *publish* w3techs, *WordPress* merupakan CMS yang paling banyak digunakan secara luas. Menurut data tersebut, sekitar 25% lebih dari keseluruhan website yang ada di internet menggunakan *WordPress*. Aplikasi ini bersifat gratis dan terbuka sehingga penggunaanya dapat dengan bebas memodifikasi dan mengembangkan tema, plugin, dan fitur lainnya dari *WordPress*. Seperti pada mesin blog pada umumnya, konten utama dari *WordPress* di terbitkan dalam bentuk post-post. Postingan merupakan bagian dari konten media, teks, atau kombinasi dari keduanya yang diterbitkan dalam cara yang dinamis. Postingan tersebut dapat ditulis dan diterbitkan secara langsung atau juga dapat ditulis dan diterbitkan dalam waktu yang berbeda. Postingan itu juga dapat disimpan dalam bentuk draft untuk di sesuaikan kembali atau di revisi pada waktu yang akan datang, setiap versi draft juga dapat dengan mudah untuk dibandingkan dan dibedakan. Postingan dapat diatur berdasarkan kategori, sehingga dapat memudahkan pembaca untuk memilih konten post yang di inginkan. Semua hal tersebut dilakukan sekaligus menggunakan antarmuka yang paling simpel diantara CMS lainnya.

WordPress memiliki dua produk yang sebenarnya sama, perbedaanya hanya dalam hal akses dan fasilitas yang ditawarkan. Kedua produk tersebut adalah

WordPress.com dan *WordPress.org*. *WordPress.com* merupakan situs yang disediakan oleh *WordPress* untuk pembuatan situs secara gratis dan tanpa repot menginstall dan menjalankan *software*, manajemen server, serta melakukan *upgrade software* secara berkala karena semua telah dilakukan oleh *WordPress*. Namun pada *WordPress.com*, pengguna tidak memiliki fleksibilitas dan lebih terbatas dari pada menjalankan *software* di server sendiri. *WordPress.org* sendiri adalah situs utama dari *software WordPress*. Jika pengguna menginginkan kebebasan dalam penggunaan *WordPress* dan ingin menjalankan *software* tersebut di server sendiri, pengguna dapat mengunduh versi terbaru dari *WordPress* di situs *WordPress.org*. *WordPress.org* juga situs utama yang berisi dokumentasi, *add-ons WordPress* (tema dan plugin), juga yang terpenting adalah komunitas pengguna *WordPress* yang menyediakan bantuan dan tempat untuk berbagi ide-ide pengembangan *WordPress*. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan *WordPress.com* karena kemudahan yang ada pada produk tersebut.

Sedangkan *GoogleApps*, adalah serangkaian aplikasi google berbasis web yang gratis dan juga sarana penyimpanan file tanpa membutuhkan pengguna untuk menginstall software atau menyiapkan ruang *hardisk*. *GoogleApps* dapat dijalankan di komputer manapun, termasuk Mac, *SmartPhone*, ataupun Laptop yang memiliki akses internet. Pengguna hanya perlu masuk ke akun google yang di milikinya untuk mengakses file dan aplikasi-aplikasi google tersebut. Serangkaian dari aplikasi-aplikasi berbasis internet yang diproduksi oleh google. Serangkaian aplikasi yang ada didalam *GoogleApps* adalah *Googleforms*, *Googledocs*, *Googleslides*, *Googlesheets*, *Googledrive*, Gmail, *Hangouts*, dan masih banyak lagi aplikasi lainnya. *GoogleApps* dapat digunakan untuk perorangan secara gratis, namun pengguna juga dapat menggunakannya secara berbayar untuk memaksimalkan kegiatan bisnis dengan membeli *GoogleApps for Work* atau *GSuite*.

Google merilis aplikasi produktivitasnya tersebut pada tahun 2006 dengan fokus pada kolaborasi *real-time*. Google memungkinkan untuk 50 orang lebih di

tempat yang berbeda untuk berkolaborasi secara terus-menerus pada satu dokumen yang sama dan dari komputer manapun dengan akses internet. Semua revisi yang telah dilakukan pada dokumen tersebut tersimpan secara *real-time* di server google dan dapat dengan mudah untuk dikembalikan. File-file tersimpan secara aman di Google Apps dan hanya dapat diakses oleh pengguna yang memiliki akses kepada file tersebut. File yang tersimpan di Google Apps diatur secara *default* tidak dapat diakses siapapun kecuali pembuat file tersebut, namun juga dapat diatur agar bisa diakses orang lain dengan mengizinkan pengguna tertentu atau dengan merubah pengaturan visibilitas file dari pribadi ke publik. Penelitian ini menggunakan *GoogleApps* karena kelengkapan fiturnya, keamanan, dan kemudahannya dalam penggunaan.

2.4.1 Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

Media pembelajaran berbasis web dengan menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps* merupakan multimedia berbasis internet yang diharapkan cocok untuk mengatasi kurang efektif, kurang efisien dan kurang menariknya proses pembelajaran. Dalam penggunaannya, media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing begitu pula dengan media pembelajaran berbasis web ini.

Alasan memilih menggunakan *WordPress* yaitu karena keunggulan yang dimilikinya. Adapun keunggulan *WordPress* menurut Darmawan (2016) adalah sebagai berikut.

- 1) Dengan menggunakan *WordPress*, tidak perlu membangun web dari nol sehingga banyak waktu dan tenaga yang bisa dihemat.
- 2) *WordPress* dapat dimodifikasi secara bebas dan tanpa batas sesuai kebutuhan pemilik website, baik secara tampilan maupun fitur

- 3) Banyak tema dan plugin yang tersedia sehingga pengguna bisa mengubah tampilan dan menambahkan fitur meskipun tidak paham sedikitpun tentang *programming*
- 4) Proses belajarnya sangat mudah.
- 5) *WordPress* terus dikembangkan dan diperbarui oleh jutaan *programmer* didunia
- 6) *WordPress* memiliki komunitas pengguna terbesar. Apabila pengguna mengalami kesulitan, jawabannya dapat ditemukan dengan mudah di internet.

Sedangkan beberapa kelebihan *Google Apps* menurut Xenomo adalah sebagai berikut

- 1) Kualitas *GoogleApps* sudah terkenal
- 2) Kemudahan dan kemurahan fitur-fitur *GoogleApps*
GoogleDocs adalah salah satu aplikasi di didalam *GoogleApps*. *GoogleDocs* merupakan aplikasi editor teks yang sangat mudah, dan menyediakan fitur-fitur penting yang ada pada *Microsoft Word*. Sehingga pengguna yang terbiasa dengan serangkaian aplikasi *Microsoft Office* tidak akan kesulitan menggunakan *GoogleApps*. Pengguna juga dapat menggunakan *GoogleApps* secara gratis.
- 3) *Mobile Friendly*
Google merancang *GoogleApps* dengan kemampuan agar bisa diakses secara *mobile*, baik dalam pembuatan konten ataupun dalam penyebaran konten. Sehingga pengguna dapat membuat file dan menyebarkannya dimanapun dan kapanpun selama terjangkau oleh internet.
- 4) Memiliki fitur *Autosave*
Dengan adanya fitur *Autosave* ini pengguna tidak perlu khawatir apabila ada kendala seperti mati listrik di tengah proses pekerjaannya. *GoogleApps* secara otomatis menyimpan konten yang pengguna kerjakan setiap lima detik.

- 5) Konten dapat disesuaikan sesuai keinginan

GoogleApps menawarkan banyak fitur-fitur untuk memperindah tampilan konten seperti skema warna dan tema. *GoogleApps* juga memiliki kemampuan untuk menyisipkan banyak variasi dari multimedia.

- 6) Online 24/7

Produk *GoogleApps* dapat diakses selama 24 jam dalam seminggu selama pengguna memiliki akses internet.

- 7) Target pembaca dapat disesuaikan

Konten yang dibuat menggunakan *GoogleApps* pada dasarnya memiliki hak akses privat yaitu hanya pembuat konten yang dapat melihat dan mengubah isi konten, namun pembuat konten tersebut juga dapat mengganti hak akses pembaca dan editor konten tersebut sehingga dapat di akses oleh publik.

2.5 Kemenarikan, Efektivitas, dan Efisiensi Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

2.5.1 Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps*

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Agar pesan tersebut tersampaikan dengan baik maka media pembelajaran hendaknya dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran yang menarik adalah media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik memiliki motivasi dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu kriteria media yang baik menurut Mulyanto dan Leong (2009:3) adalah kemenarikan. Arti kemenarikan yaitu media pembelajaran harus mampu menarik maupun merangsang perhatian peserta didik, baik tampilan, pilihan warna, maupun isinya. Sedangkan menurut Tegeh (2014:43) kemenarikan media pembelajaran adalah sejauh mana media pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi belajar peserta didik.

Dan menurut Sanaky (2013:36) manfaat dari kemenarikan media adalah dapat menumbuhkan motivasi, minat, dan antusiasme atau respon positif peserta didik sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan jadi peserta didik dapat dengan mudah menyerap intisari materi pembelajaran. Dari tiga pendapat tadi dapat disimpulkan kemenarikan media pembelajaran adalah kemampuan media pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menantang, dan memotivasi sehingga dapat menumbuhkan respon positif terhadap pembelajaran oleh peserta didik.

2.5.2 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps*

Efektivitas media pembelajaran adalah kemampuan media pembelajaran dalam memenuhi nilai gunanya sebagai sarana penyampaian pesan dari guru ke peserta didik. Penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang dapat membantu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah media yang efektif. Menurut Supardi (2013) efektivitas merupakan keterkaitan antara tujuan dengan hasil yang dinyatakan dan menunjukkan kesesuaian antara tujuan yang dinyatakan dengan hasil yang dicapai.

Thorn (dalam Sanaky, 2013: 208) menyebutkan 6 kriteria untuk menilai efektivitas multimedia interaktif yaitu.

- 1) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program media harus dirancang sesederhana, serapi, dan seindah mungkin.
- 2) Ada kandungan kognisi.
- 3) Pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria tersebut adalah untuk nilai isi dari program itu sendiri, apakah program itu telah memenuhi kebutuhan pembelajaran peserta didik atau belum

- 4) Integrasi media, yaitu media itu harus mampu mengintegrasikan aspek tujuan pembelajaran, materi yang harus dipelajari, metode artinya variasi metode yang digunakan dan kemampuan peserta didik.
- 5) Untuk menarik minat peserta didik, program media harus mempunyai tampilan yang artistik dan estetika.
- 6) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik (tujuan pembelajaran), sehingga pada waktu selesai menjalankan sebuah program (belajar) dia akan merasa telah belajar sesuatu dengan nyaman dan menyenangkan.

2.5.3 Efisiensi Media Pembelajaran Berbasis Web dengan Menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps*

Efisiensi adalah ketepatan penggunaan sumber daya waktu, biaya, tenaga dalam mencapai suatu tujuan. Menurut Rusman (2011:175) dalam memilih media pembelajaran harus melihat prinsip efisiensi yaitu pemilihan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya memerlukan waktu yang relatif singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga. Dan menurut Sudjana (2009:59), efisiensi berkaitan dengan pengorbanan yang relatif kecil untuk memperoleh hasil yang optimal.

Efisiensi media pembelajaran berbasis web terletak pada penyajiannya yang dapat dilakukan oleh guru di kelas dan jika peserta didik masih kurang paham dengan materi, peserta didik dapat mempelajari ulang media tersebut dengan mengunjungi halaman web yang berisi media pembelajaran tersebut di luar kelas sehingga dapat menghemat alokasi waktu pembelajaran. Selain menghemat alokasi waktu, efisiensi media pembelajaran berbasis web juga terletak pada penghematan biaya karena menggunakan *WordPress* dan *GoogleApps* yang dapat

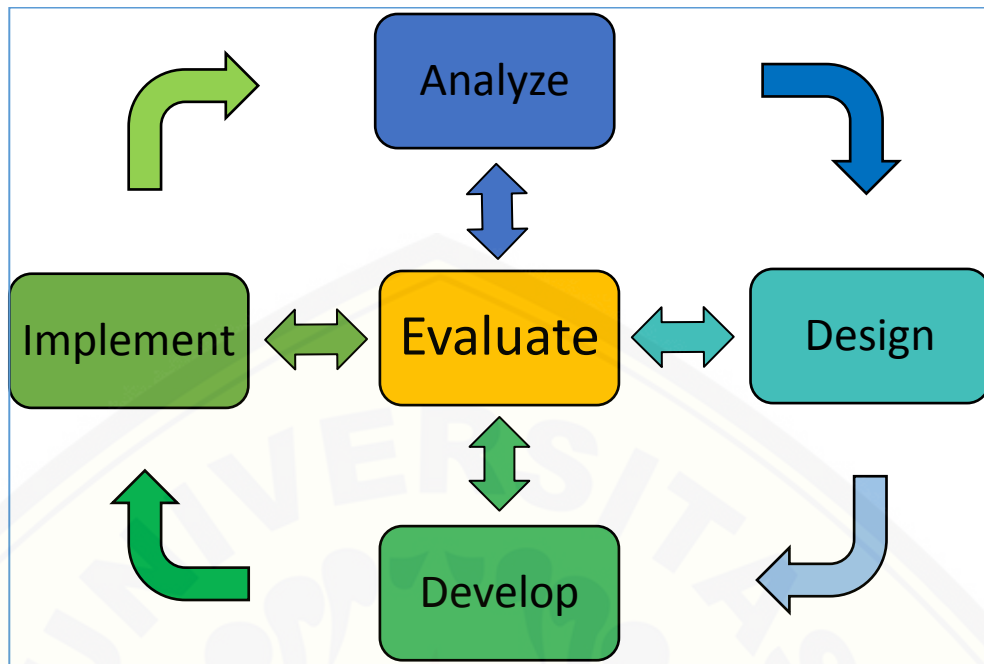
digunakan secara gratis dan tanpa konfigurasi yang rumit sehingga hanya memerlukan sedikit tenaga dan waktu persiapannya relatif singkat.

2.6 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* dengan Model *ADDIE*

Penelitian pengembangan merupakan usaha untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk untuk mengatasi permasalahan yang ada. Menurut Tegeh (2014) penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat, atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi pembelajaran di kelas dan bukan untuk menguji teori.. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* adalah model *ADDIE*.

Model pengembangan *ADDIE* adalah salah satu model pengembangan yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena merupakan salah satu model desain pembelajaran yang sistematis. Romiszowski (dalam Tegeh, 2014:41) mengemukakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis merupakan aspek prosedural pendekatan sistem yang telah diwujudkan dalam banyak metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, dan materi pembelajaran berbasis komputer. Ada 5 tahap yang dimiliki oleh model *ADDIE* yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*).

Adapun tahapan-tahapan penelitian pengembangan media menggunakan model *ADDIE* yang disebutkan Tegeh (2014:42-44) adalah sebagai berikut.



Gambar 2.1. Model pengembangan ADDIE

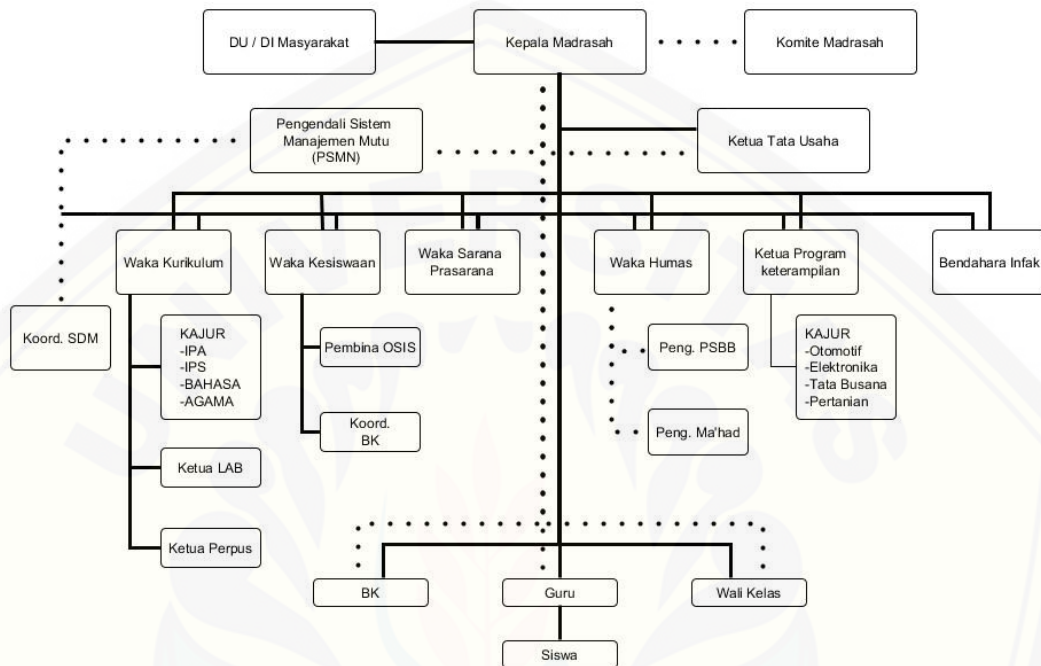
1) Tahap I Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. melakukan analisis kompetensi yang dituntut kepada peserta didik pada kegiatan analisis kompetensi ini berkaitan dengan segala kapabilitas belajar yang ingin dicapai oleh peserta didik setelah memanfaatkan produk yang dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran, baik itu pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Jadi pada tahap ini dilakukan kegiatan menganalisa kemampuan yang harus dimiliki peserta didik, tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik, serta hasil belajar yang diperoleh peserta didik.
- b. melakukan analisis karakteristik peserta didik tentang kapasitas belajarnya, pengetahuan, keterampilan, sikap yang telah dimiliki peserta didik serta aspek lain yang terkait.

Untuk kegiatan analisis karakteristik peserta didik, hal yang ditekankan berkenaan dengan keadaan peserta didik kelas XI di MAN 1 Jember meliputi: pengetahuan awal yang dimiliki, gaya belajar, kemampuan menggunakan dan mengakses teknologi.

disesuaikan dengan jabatan dengan berdasar pada peran masing-masing sehingga tujuan yang direncanakan dapat tercapai dengan baik. Berikut ini adalah struktur organisasi yang ada di MAN 1 Jember.



Keterangan:

- Garis Koordinasi Langsung
- Garis Koordinasi Tidak Langsung

Gambar 4.1 Struktur Organisasi MAN 1 Jember

Sumber: Arsip bagian tata usaha MAN 1 Jember Tahun 2016

4.2 Data Utama

4.2.1 Kronologi Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

Media Pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dikembangkan dengan menggunakan dasar model pengembangan ADDIE namun hanya 4 tahap yang digunakan. Tahap pertama yakni tahap analisa kebutuhan

diawali dengan melakukan pengumpulan data terkait masalah pembelajaran ekonomi yang terjadi di kelas XI IPS di MAN 1 Jember. Terdapat beberapa masalah yang terjadi seperti kurangnya waktu pembelajaran karena di gunakan oleh guru lain, konseling, acara sekolah, dan lain sebagainya. Permasalahan kurangnya waktu tersebut menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif dan efisien. Dari permasalahan tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang selain dapat digunakan di dalam jam pembelajaran ekonomi, juga dapat digunakan diluar jam pembelajaran. Selain pengumpulan data terkait permasalahan pembelajaran, juga mengumpulkan data terkait kompetensi, literatur, juga peserta didik untuk di analisa kebutuhan dalam pengembangan media berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps*.

Tahap berikutnya adalah tahap desain atau perancangan media. Pada tahap ini peneliti merancang desain media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien sesuai dengan analisa permasalahan pembelajaran dan karakteristik peserta didik lalu dilanjutkan dengan merancang susunan materi sesuai analisa kebutuhan kompetensi.

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan. Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dan tahap ini dibagi dalam 3 langkah yakni pembuatan situs *wordpress*, pembuatan media menggunakan *googleapps*, dan menyematkan *googleapps* pada situs *wordpress*. Pada tahap ini juga dilakukan validasi media yang telah dibuat. Validasi media di bagi menjadi dua proses yakni proses validasi isi media dan proses validasi desain media. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui bahwa media yang di kembangkan sudah layak di implementasikan atau belum. Adapun jadwal validasi adalah sebagai berikut

Tabel 4.4 Jadwal Validasi Media

Validasi	Tahap I	Tahap II
Validasi Desain Media	11 Agustus 2017	15 Agustus 2017
Validasi Isi/Materi Media	12 Agustus 2017	14 Agustus 2017

Tahap berikutnya adalah tahap keempat yakni implementasi. Tahap implementasi di bagi menjadi dua tahap yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil di kelas XI IPS 3 dengan memilih 10 peserta didik sebagai peserta uji coba, lalu dilanjutkan dengan melakukan revisi produk berdasarkan hasil yang didapat pada uji coba kelompok kecil. Uji coba kelompok besar yang dilakukan pada seluruh peserta didik di kelas XI IPS 4. Tahap uji coba dilakukan untuk memperoleh data tingkat kemenarikan, efektivitas, dan efisiensi media pembelajaran yang dikembangkan. Adapun jadwal kegiatan uji coba adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Waktu Pelaksanaan Uji Coba

Uji Coba	Pertemuan		
	I	II	III
Kelompok Kecil	19 Agustus 2017	22 Agustus 2017	26 Agustus 2017
Kelompok Besar	29 Agustus 2017	2 September 2017	5 September 2017

Selanjutnya adalah proses evaluasi tingkat kemenarikan, efektivitas, dan efisiensi media yang dikembangkan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Hasil evaluasi tingkat kemenarikan didapat dengan mengolah data angket, tingkat efektivitas dengan mengolah data perbandingan nilai pretes dan postes, dan tingkat efisiensi dengan observasi pada ketepatan waktu pembelajaran dengan jumlah waktu yang telah dialokasikan di silabus.

4.2.2 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress dan GoogleApps*

1. Hasil Tahap Analisa

Dari informasi yang telah didapat, menghasilkan kesimpulan bahwa terdapat kebutuhan terhadap media pembelajaran yang dapat mengatasi kekurangan dan keterbatasan waktu, media tersebut dapat digunakan menggunakan *smartphone* atau *laptop*, dan media tersebut dapat digunakan untuk menyampaikan materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi. Sehingga di pilih media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* karena sifatnya yang fleksibel yaitu dapat digunakan dimanapun, kapanpun, dan melalui perangkat teknologi apapun.

2. Hasil Tahap Desain

Hasil pada tahap ini berupa rancangan desain media dan susunan materi yang nantinya di masukkan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Rancangan desain media dan susunan materi dibuat berdasarkan pada hasil tahap analisa.

3. Hasil Proses Pengembangan

Pada proses pengembangan, peneliti menghasilkan *prototype* pertama dari media pembelajaran yang pembuatannya dilakukan dalam 3 langkah yaitu pembuatan situs *wordpress*, pembuatan media menggunakan *googleapps*, dan yang terakhir menyisipkan *googleapps* pada situs *wordpress*.

Adapun tampilan halaman awal dari media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* adalah seperti berikut.



Gambar 4.2 tampilan awal produk

4.2.3 Hasil Proses Validasi Desain Media

Pada proses validasi, *prototype* produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* di nilai oleh validator ahli untuk memperoleh data kelayakan media dan isinya. Validasi desain media tahap 1 dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2017. Adapun persentase skor yang diperoleh dari validasi desain media tahap 1 adalah sebesar 40% (lampiran D.3). Skor tersebut menunjukkan desain media belum layak sehingga perlu adanya revisi. Kemudian desain media direvisi dan divalidasi lagi pada validasi tahap 2 pada tanggal 15 Agustus 2017 dengan persentase skor ialah 100% (lampiran D.3). Adapun hal-hal yang direvisi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6 Hasil Validasi dan Revisi Desain Media

No	Komponen yang direvisi	Sebelum revisi	Sesudah revisi
1	Tema tampilan situs	Tema situs kurang menarik, <i>loading</i> lama, terkesan statis	Tema situs menggunakan <i>one page</i> sehingga lebih menarik, <i>loading</i> singkat, dan terkesan dinamis
2	Alamat situs	Alamat situs terlalu panjang dan tidak mudah diingat yakni http://ekonomiman1jember.tk	Alamat situs sudah diganti menjadi http://media.delyachmad.site
3	Menu	Perbaiki penggunaan bahasa dan perjas menu	Penggunaan bahasa dan kejelasan menu sudah disempurnakan
4	Slide	Poin-poin pada slide di buat muncul satu persatu	Poin-poin pada slide sudah dibuat variasi muncul satu persatu

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat revisi terhadap komponen media yakni tema tampilan situs yang kurang menarik, *loading*-nya lama, dan terkesan statis sehingga perlu direvisi dengan penggunaan tema *onepage* sehingga lebih menarik, *loading*-nya singkat, dan lebih dinamis. Selanjutnya alamat situs yang terlalu panjang sehingga akan sulit diingat direvisi menjadi alamat situs yang lebih mudah diingat yakni <http://media.delyachmad.site>. Selanjutnya adalah revisi menu yang menggunakan bahasa asing dan kurang jelas menjadi bahasa Indonesia dan lebih jelas. Terakhir adalah revisi animasi poin-poin pada slide yang tadinya kaku telah dibuat menjadi lebih animatif dengan muncul satu persatu.

4.2.4 Hasil Proses Validasi Isi/Materi

Validasi isi/materi tahap 1 dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2017. Adapun persentase skor yang diperoleh dari validasi isi/materi tahap 1 adalah sebesar 80% (lampiran E.3). Skor tersebut menunjukkan bahwa isi/materi media pembelajaran sudah layak namun perlu ada beberapa yang perlu direvisi sesuai saran validator. Kemudian isi/materi media direvisi dan divalidasi pada validasi tahap 2 yang pelaksanaannya tanggal 14 Agustus 2017 dengan persentase skor validasi tahap 2 adalah 100% (lampiran E.3). Adapun hal-hal yang perlu direvisi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Validasi dan Revisi Isi/Materi Media

No.	Komponen yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1	Kompetensi	Tidak ada keterangan kompetensi yang akan didapat peserta didik	Keterangan kompetensi yang akan didapat peserta didik sudah ditambahkan
2	Penggunaan kalimat	Kalimat pada contoh dan soal latihan kurang sesuai dengan tingkat bahasa siswa	Kalimat sudah diperjelas dan disesuaikan dengan mengurangi istilah-istilah asing

Dengan melihat tabel 4.7, terdapat dua revisi terhadap komponen isi/materi media ini yakni revisi kompetensi dan penggunaan kalimat. Revisi kompetensi dilakukan karena tidak adanya keterangan kompetensi apa yang akan didapat peserta didik setelah menggunakan media jadi perlu ditambahkan kompetensi apa yang akan didapat peserta didik setelah menggunakan media. Revisi yang kedua adalah revisi pada kalimat contoh dan latihan soal yang kurang jelas dan tingkat bahasanya kurang sesuai dengan peserta didik sehingga perlu di perjelas dan perlu disesuaikan dengan tingkat bahasa peserta didik.

4.2.5 Hasil Uji Tingkat Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan untuk memperoleh tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* yang diukur berdasarkan hasil angket respon siswa. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan dengan peserta terdiri dari 10 peserta didik kelas XI IPS 3 dengan kemampuan heterogen. Persentase rata-rata dari skor angket respon yang diperoleh saat uji coba kelompok kecil adalah sebesar 83% (lampiran F.3).

Adapun rekapitulasi hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil adalah sebagai berikut.

**Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap
Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Uji
Coba Kelompok Kecil**

No.	Pernyataan	Persentase
1.	Pengoperasian media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> sangat mudah	100%
2.	Media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dijelaskan	80%
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> saya dapat memahami materi dengan mudah	80%
4.	Tampilan dan isi media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> membuat saya tertarik untuk memperhatikan pembelajaran	90%
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> suasana belajar lebih menyenangkan	70%
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> suasana belajar lebih menantang	60%
7.	Tampilan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> menarik sehingga saya tidak merasa bosan pada proses pembelajaran	100%
Rata-rata persentase		83%

Dilihat pada tabel diatas, rata-rata persentase kemenarikan adalah 83% sehingga menurut pada tabel 3.1 yakni tabel persentase kemenarikan, media pembelajaran berbasis web yang dikembangkan sudah termasuk pada media yang sangat menarik. Namun masih terdapat 2 indikator yang memiliki persentase skor dibawah 80% yakni indikator nomor 5 dan 6. Oleh sebab itu perlu adanya perbaikan terhadap media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* agar menjadi lebih menarik lagi terutama pada indikator 5 dan 6.

3. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilaksanakan untuk memperoleh tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* yang diukur berdasarkan hasil angket respon siswa. Uji coba kelompok besar dilaksanakan dengan peserta terdiri dari seluruh peserta didik kelas XI IPS 4 di MAN 1 Jember. Persentase rata-rata dari skor angket respon yang diperoleh saat uji coba kelompok besar adalah sebesar 86% (lampiran F.4).

Adapun rekapitulasi hasil angket respon peserta didik pada uji coba kelompok Besar adalah sebagai berikut.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta Didik terhadap Kemenarikan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Uji Coba Kelompok Besar

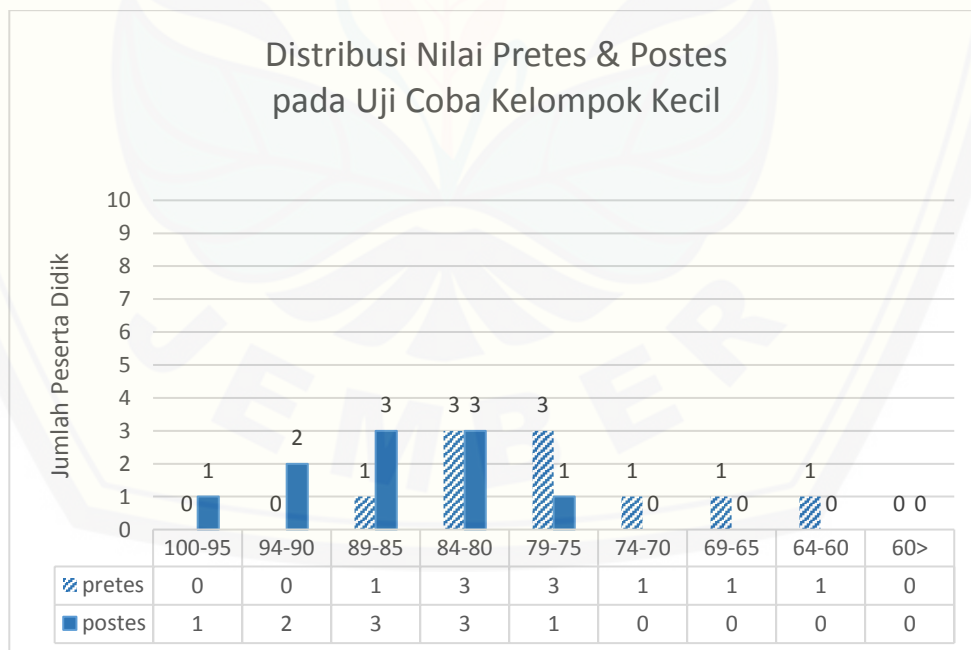
No.	Indikator	Persentase
1.	Pengoperasian media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> sangat mudah	96%
2.	Media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dijelaskan	81%
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> saya dapat memahami materi dengan mudah	85%
4.	Tampilan dan isi media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> membuat saya tertarik untuk memperhatikan pembelajaran	96%
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> suasana belajar lebih menyenangkan	74%
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> suasana belajar lebih menantang	74%
7.	Tampilan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> menarik sehingga saya tidak merasa bosan pada proses pembelajaran	93%
Rata-rata persentase		86%

Dapat dilihat pada tabel 4.7 diatas bahwa revisi yang dilakukan setelah uji coba kelompok besar menghasilkan peningkatan rata-rata persentase skor yang pada uji kelompok kecil sebesar 83% menjadi 86%. Menurut tabel 3.1 yakni tabel persentase kemenarikan, media pembelajaran dengan persentase kemenarikan sebesar 86% sudah termasuk dalam kategori media pembelajaran yang sangat menarik.

4.2.6 Hasil Uji Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Tingkat efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan nilai hasil belajar siswa pada sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Berikut ini merupakan grafik distribusi nilai pretes dan postes.



Gambar 4.3 Distribusi Nilai Pretes dan Postes pada Uji Coba Kelompok Kecil

Dari gambar 4.3 diatas dapat di ketahui bahwa terdapat perubahan nilai hasil belajar siswa ke arah lebih baik yang ditunjukkan dengan balok nilai postes

(warna solid) mayoritas berada disebelah kanan dibanding balok nilai pretes (warna arsir) yang mayoritas berada disebelah kiri . Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji beda menggunakan IBM SPSS menggunakan rumus *paired sample t test* terhadap nilai pretes dan postes memperoleh hasil seperti berikut.

Tabel 4.10 Hasil Statistik Uji Beda SPSS dengan Rumus T-Test Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretes	74,5000	10	7,61942	2,40947
	postes	84,5000	10	5,98609	1,89297

Sumber : Hasil Uji Beda IBM SPSS v.21 (lampiran J.1)

Dari tabel 4.8 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretes sebesar 74,50 dengan simpangan baku sebesar 7,619, sedangkan rata-rata nilai postes adalah sebesar 84,5 dengan simpangan baku sebesar 5,986. Perubahan rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Sedangkan simpangan baku menunjukkan penyebaran nilai-nilai pretes dan postes terhadap rata-ratanya, semakin kecil nilai simpangan baku maka menggambarkan bahwa nilai-nilai pretes dan postes semakin mendekati rata-ratanya.

Hasil *paired sample t test* pada uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.11 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Kecil
Paired Samples Test

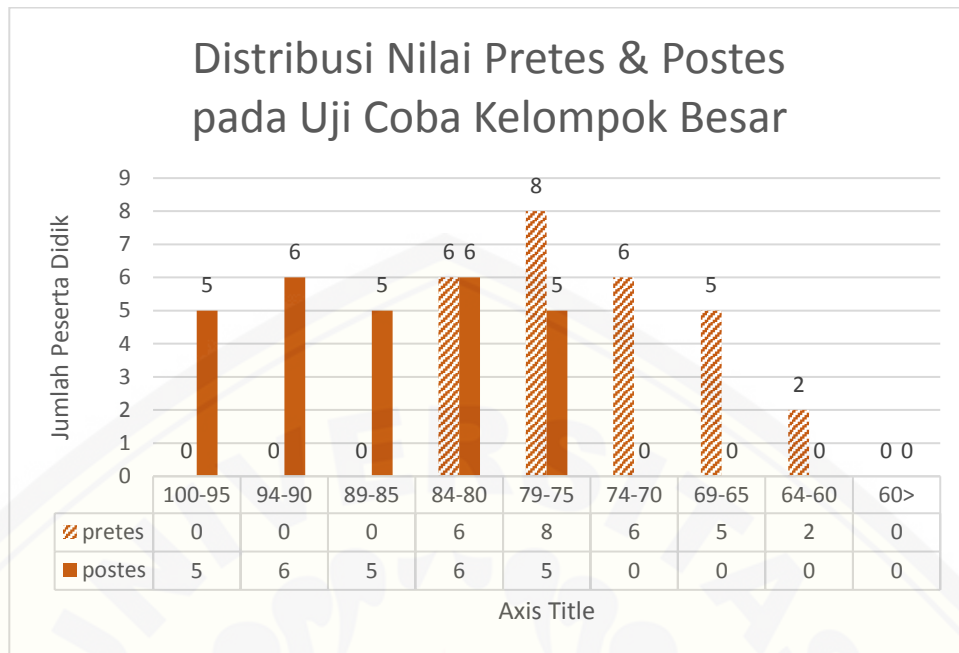
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretes - postes	-10,000	3,333	1,054	-12,385	-7,615	-9,487	9	,000

Sumber : Hasil Uji Beda IBM SPSS v.21 (lampiran J.1)

Dari tabel 4.9 diatas dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan pada nilai pretes dan postes. Hal tersebut dapat dilihat dari $-t_{hitung}$ yakni -9,487 yang lebih kecil daripada $-t_{tabel}$ yakni -2,262 atau dari nilai signifikansi yakni 0,000 yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi yaitu 0,05. Nilai mean sebesar -10,00 menunjukkan bahwa nilai pretes lebih rendah dibandingkan nilai postes. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan kearah peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Dari kesimpulan tersebut, media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Tingkat efektivitas media pembelajaran dapat dilihat dari perbandingan nilai hasil belajar siswa pada sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media tersebut. Berikut ini merupakan grafik distribusi nilai pretes dan postes pada uji coba kelompok besar.



Gambar 4.4 Distribusi Nilai Pretes dan Postes pada Uji Coba Kelompok Besar

Dari gambar 4.4 diatas dapat di ketahui bahwa terdapat perubahan nilai hasil belajar siswa ke arah lebih baik yang ditunjukkan dengan balok nilai postes (warna solid) mayoritas berada disebelah kanan dibanding balok nilai pretes (warna arsir) yang mayoritas berada disebelah kiri . Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Uji beda menggunakan IBM SPSS menggunakan rumus *paired sample t test* terhadap nilai pretes dan postes memperoleh hasil seperti berikut.

Tabel 4.12 Hasil Statistik Uji Beda SPSS dengan Rumus T-Test Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Besar

Paired Samples Statistics				
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretes	27	6,24180	1,20124
	postes	27	7,07107	1,36083

Sumber : Hasil Uji Beda IBM SPSS v.21 (lampiran K.1)

Dari tabel 4.10 diatas dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretes sebesar 72,037 dengan simpangan baku sebesar 6,242, sedangkan rata-rata nilai postes adalah sebesar 85,00 dengan simpangan baku sebesar 7,071. Perubahan rata-rata nilai tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Sedangkan simpangan baku menunjukkan penyebaran nilai-nilai pretes dan postes terhadap rata-ratanya, semakin kecil nilai simpangan baku maka menggambarkan bahwa nilai-nilai pretes dan postes semakin mendekati rata-ratanya. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa simpangan baku postes lebih besar daripada pretes, hal tersebut berarti sebaran nilai postes lebih jauh dari nilai rata-rata dibandingkan nilai pretes. Hal tersebut dikarenakan jumlah peserta didik yang mengikuti uji coba banyak namun yang benar-benar memahami materi pembelajaran masih kurang merata.

Hasil *paired sample t test* pada uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.13 Hasil T-Tes Sampel Berpasangan pada Uji Coba Kelompok Besar
Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretes - postes	-12,963	5,237	1,008	-15,034	-10,891	-12,863	26	,000

Sumber : Hasil Uji Beda IBM SPSS v.21 (lampiran K.1)

Dari tabel 4.11 diatas dapat diketahui bahwa ada perbedaan yang signifikan pada nilai pretes dan postes. Hal tersebut dapat dilihat dari $-t_{hitung}$ yakni -12,863 yang lebih kecil daripada $-t_{tabel}$ yakni -2,056 atau dari nilai signifikansi yakni 0,000 yang lebih kecil daripada tingkat signifikansi yaitu 0,05. Nilai mean yang sebesar -12,963 menunjukkan bahwa nilai pretes lebih rendah dibandingkan nilai postes. Sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan

kearah peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran. Dari kesimpulan tersebut, media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat dinilai sebagai media pembelajaran yang efektif

4.2.7 Hasil Uji Tingkat Efisiensi Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

1. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Efisiensi media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat dilihat melalui observasi terhadap waktu proses pembelajaran menggunakan media tersebut lalu dibandingkan dengan waktu yang sudah dialokasikan di silabus. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada uji coba kelompok kecil, penggunaan media pembelajaran tidak melebihi alokasi waktu yang tertera pada silabus. Alokasi yang tertera pada silabus untuk KD pertumbuhan dan pembangunan ekonomi adalah 4x2JP namun dalam uji coba kelompok kecil dapat ditempuh dalam waktu 3x2JP, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat dinilai sebagai media yang efisien.

Efisiensi media pembelajaran berbasis web pada uji coba kelompok kecil ini juga diperkuat dengan pernyataan guru pengampu mata pelajaran ekonomi yang menyatakan bahwa sebelumnya perlu 2 kali pertemuan untuk membahas materi pertumbuhan ekonomi, namun pada saat uji coba kelompok kecil dapat dipersingkat dengan hanya 1 kali pertemuan.

2. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Efisiensi media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat dilihat melalui observasi terhadap waktu proses pembelajaran menggunakan media tersebut lalu dibandingkan dengan waktu yang sudah

dialokasikan di silabus. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan pada uji coba kelompok besar, penggunaan media pembelajaran tidak melebihi alokasi waktu yang tertera pada silabus. Alokasi yang tertera pada silabus untuk KD pertumbuhan dan pembangunan ekonomi adalah 4x2 JP namun dalam uji coba kelompok besar dapat ditempuh dalam waktu 3x2 JP, hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps* dapat dinilai sebagai media yang efisien.



BAB 5. PENUTUP

Bab ini membahas kajian mengenai produk media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yang telah direvisi serta saran pemanfaatan, penyebaran, dan pengembangannya.

5.1 Kajian Produk Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

Produk yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbasis web yang mengkombinasikan dua aplikasi yakni *WordPress* dan *GoogleApps* berisi materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi yang telah melewati tahap validasi desain dan isi, tahap uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, serta beberapa kali revisi sehingga mencapai produk akhir yang menarik, efektif, dan efisien.

Kajian produk yang dibahas berkaitan dengan isi dari media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yakni petunjuk penggunaan dan media pembelajaran.

1. Petunjuk penggunaan media berfungsi sebagai panduan bagi guru maupun peserta didik dalam mengoperasikan media. Petunjuk penggunaan media ini dipasang pada halaman utama media dan dapat diakses dengan mudah melalui menu navigasi yang tersedia, sehingga pengguna selain subjek uji coba juga dapat merasakan kemudahan penggunaan media yang dikembangkan ini. Petunjuk penggunaan ini berupa penjelasan mengenai cara-cara penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan beserta gambar petunjuknya.
2. Media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* dirancang dengan menarik yang berisikan tujuan pembelajaran, penjelasan materi, contoh-contoh soal, dan latihan soal. Isi dari media

pembelajaran telah disusun sesuai dengan silabus ekonomi kelas XI IPS di MAN 1 Jember. Media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* ini memiliki tampilan yang animatif dan dapat diakses melalui laptop ataupun *smartphone* sehingga dapat dibuka di mana saja dan kapan saja selama terdapat akses internet. Fitur dari media pembelajaran ini dapat ditambah sesuai keinginan seperti fitur kolom diskusi sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan pada pemaparan diatas, kelebihan dan kelemahan dari media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* memiliki tampilan yang animatif sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan persentase respon siswa terhadap kemenarikan media sebesar 86%.
2. Disusun sesuai kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas XI IPS MAN 1 Jember terhadap pembelajaran ekonomi materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi tersebut dengan baik.
3. Dapat di akses melalui laptop ataupun *smartphone* dengan menggunakan peramban web dan mengunjungi alamat <http://media.delyachmad.site> sehingga dapat digunakan di mana pun dan kapan pun.
4. Memiliki kelemahan yakni hanya bisa digunakan jika terdapat akses internet.

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan seperti berikut.

1. Hasil uji validasi terhadap desain dan isi/materi pada tahap II menghasilkan persentase sebesar 100%. Hal tersebut karena pada validasi tahap I terdapat revisi yang dilakukan oleh validator. Sehingga pada validasi tahap II media yang dikembangkan dinilai oleh validator sudah layak untuk di uji cobakan.
2. Hasil penelitian terkait tingkat kemenarikan media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* menunjukkan respon positif peserta didik terhadap kemenarikan media yakni sebesar 86%. Persentase tersebut termasuk dalam media yang sangat menarik yang memiliki rentang persentase 80% - 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* sangat menarik.
3. Hasil Penelitian terkait efektivitas media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* ditunjukkan dengan perbandingan hasil belajar (pretes dan postes). Hasil belajar tersebut dianalisis menggunakan uji beda *paired sample t test*. Hasil dari uji beda tersebut menunjukkan bahwa nilai postes lebih besar dari pada nilai pretes dan t_{hitung} yakni -12,863 yang lebih kecil daripada t_{tabel} yakni -2,056 yang membuktikan bahwa ada perbedaan dan peningkatan hasil belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran. dari hal tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
4. Hasil penelitian terkait efisiensi media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* ditunjukkan dengan waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media tersebut lebih singkat yakni 6x45 menit daripada alokasi waktu yang disediakan silabus yakni 8x45 menit pada materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi. Semakin singkat waktu yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran menandakan bahwa peserta didik memahami materi karena guru tidak perlu mengulang-ulang materi yang diajarkan. Dari hal-hal tersebut dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* efisien digunakan dalam pembelajaran.

5.2 Saran Pemanfaatan dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran-saran terhadap media yang dikembangkan meliputi saran pemanfaatan dan saran pengembangan lebih lanjut

5.2.1 Saran Pemanfaatan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini merupakan media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* merupakan media yang membutuhkan ketersediaan akses internet dan fasilitas-fasilitas yang berkaitan dengan teknologi informasi. Sehingga disarankan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran terutama fasilitas yang berkaitan dengan teknologi informasi, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran menjadi lebih baik. Fasilitas yang berkaitan teknologi informasi seperti akses internet diperlukan dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*.

5.2.2 Saran Pengembangan Lebih Lanjut

Saran peneliti terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* ke depannya adalah sebagai berikut

1. Perluasan materi yang ada di media. Jadi tidak terbatas hanya pada materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di kelas XI saja melainkan materi lainnya juga sehingga kedepannya bisa menjadi pusat sumber belajar ekonomi yang mengikuti perkembangan zaman.
2. Tetap menggunakan desain tampilan yang memudahkan guru dan peserta didik dalam menggunakan media dan ringan dibuka dengan sambungan internet yang lambat seperti desain tampilan *one page*

3. Alamat situs menggunakan anak alamat situs sekolah. Diharapkan pengembangan selanjutnya mampu untuk mendapatkan anak alamat situs yang dimiliki sekolah terkait, sehingga alamat media pembelajaran berbasis web selanjutnya dapat menjadi lebih mudah untuk di ingat.

Demikian saran terhadap pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps* yang lebih lanjut.



DAFTAR BACAAN

Buku

- Budimansyah, Dasim. 2003. Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Ekonomi. Bandung: PT Genesindo
- Darmawan, Deni. 2014. Pengembangan E-Learning Teori dan Desain. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2016. Media Pembelajaran. Edisi Ke-2 Revisi. Yogyakarta: Gava Media.
- Gumanti. T. A., Yunidar, dan Syahrudin. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Jakarta: Mitra Wacana Media
- Mudhofir, A. dan E. F. Rusydiyah. 2016. Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktik. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Mulyanto. Dan Marlon Leong. 2009. Tutorial Membangun Multimedia Interaktif Media Pembelajaran. Yogyakarta. Universitas Atma Jaya.
- Rusman., D. Kurniawan, dan C. Riyana. 2011. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sanaky, Hujair AH. 2013. Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Sudjana, N., A. Rivai. 2005. Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta.

Supardi. 2013. Sekolah Efektif (Konsep Dasar dan Praktiknya). Jakarta: PT.RajaGrafindo Persada.

Tegeh, I. M., I. N. Jampel, dan K. Pudjawan. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Widoyoko, P. E. 2012. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Winarno, S. dan S. Ismaya. 2007. Kamus Besar Ekonomi. Jakarta: Pustaka Grafika

Jurnal

Al-Emran, M., dan S. I. Malik. 2016. The Impact of Google Apps at Work: Higher Educational Perspective. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*. 10 (4). 85-88.

Cordova, Memo. 2012. Using Google Apps to Teach an Online Course. *The Idaho Librarian*. 62 (1). 25.

Clobridge, A. 2016. *WordPress*: The Most Popular (Open) Web Content Management System. *Online Searcher*. 40 (5). 60-62.

Jones, K., dan P. Allida-Farrington. 2011. Chapter 1: Getting Started with *WordPress*. *Library Technology Reports*. 47 (3). 8-15.

Skripsi

Irmayanti, S. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Akuntansi Berbasis Web Blog untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas XI

Akuntansi 4 SMK YPKK 2 Sleman Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Yogyakarta. Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta.

Imananda, D. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Prezi Berbasis Web pada KD Peran Pelaku Ekonomi dalam Sistem Perekonomian Indonesia Kelas XI IPS 2 di SMAN Arjasa Jember Tahun 2015/2016. *Skripsi*. Jember. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Ningsih, S. F. 2017. Pengembangan Modul Akuntansi dengan Menggunakan Pendekatan Kontekstual Materi Buku Besar Pembantu Untuk Siswa Kelas XI Akuntansi 1 di SMK Negeri 4 Jember. *Skripsi*. Jember. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Prosiding

Kaimuloa Bates, B. 2011. USING GOOGLE APPS IN PROFESSIONAL LEARNING COMMUNITIES. *Proceeding of the 16th Annual TCC Worldwide Online Conference*. 14 April 2011. ETEC 690, Spring 2011: <http://hdl.handle.net/10125/19960>.

Internet

“About *WordPress*”. <https://WordPress.org/about/>. Diakses pada 10 Februari 2017.

Darmawan. 2016. “Belajar *WordPress*: Langkah-Langkah Membuat Website dengan *WordPress* untuk Pemula”. <http://panduanim.com/modul/WordPress/>. Diakses pada 11 Maret 2017.

Kamtiyono, Tiyo. 2014. “Apa Itu *WordPress*? Sejarah dan Semuanya yang Kamu Wajib Tahu!”. <https://wpkamt.com/apa-itu-WordPress/>. Diakses pada 10 Februari 2017.

Kang_tofa. 2013. “Media Pembelajaran”.
<https://kangtofa.WordPress.com/2013/09/22/media-pembelajaran/>.
Diakses pada 18 Februari 2017.

Parekh, Prajesh. 2014. “Introducing the Google Apps Referral Program: Share a better way of working with customers, friends and networks”.
<https://cloud.googleblog.com/2014/03/introducing-google-apps-referral.html>. Diakses pada 16 Februari 2017.

Perez, Sarah. 2016. “Google rebrands its business apps as G Suite, upgrades apps & announces Team Drive”. <https://techcrunch.com/2016/09/29/google-rebrands-its-business-apps-as-g-suite-launches-team-drive-upgrades-apps/>. Diakses pada 16 Februari 2017.

Xenomo. 2013. “Google Apps: Kelebihan”.
<http://www.xenomo.com/web/GoogleApps/kelebihan/>. Diakses pada 11 Maret 2017.



LAMPIRAN

Lampiran A

Matrik Penelitian

Judul	Permasalahan	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi Wordpress dan Googleapps pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas XI IPS di MAN 1 Jember Tahun 2017-2018	Media pembelajaran yang selama ini digunakan kurang efisien, kurang efektif, dan kurang menarik. Sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps di kelas XI IPS MAN 1 Jember	Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi Wordpress dan GoogleApps	1. Efisiensi 2. Efektifitas 3. Kemenarikan	1. Data yang diperoleh dari validasi ahli isi/materi dan ahli media pembelajaran. 2. Data uji coba terbatas dan uji coba luas pada kompetensi dasar mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya di kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember	1. Model pengembangan menggunakan ADDIE. 2. Prosedur pengembangannya adalah analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. 3. Subjek uji coba (siswa kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember). 4. Sumber data: diperoleh dari guru, dari peserta didik dan dari validator. 5. Teknik pengumpulan data. observasi, wawancara, angket, lembar validasi, tes hasil belajar dan dokumen. 6. Analisis data: a. Efisiensi : Deskripsi b. Efektifitas: Perbandingan c. Kemenarikan: Presentase

Lampiran B**TUNTUNAN PENELITIAN**

1. Tuntunan angket

a. Analisis kebutuhan

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Kemearikan, efektivitas dan efisiensi media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	Peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember Guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS MAN 1 Jember

b. Penilaian dan respon terhadap media pembelajaran berbasis web aplikasi *wordpress* dan *googleapps*

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	Peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember

2. Tuntunan wawancara

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran.	Guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember Peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember
2.	Hambatan yang dirasakan pada saat melakukan pembelajaran	Guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember Peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember
3.	Kebutuhan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	Guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember

3. Tuntunan dokumen

No.	Data yang ingin diperoleh	Sumber data
1.	Daftar peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember	Tata Usaha MAN 1 Jember
2.	Jadwal pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember	Guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS MAN 1 Jember
3.	Fasilitas yang tersedia di MAN 1 Jember	Waka sarana dan prasarana
4.	Struktur organisasi MAN 1 Jember	Tata usaha MAN 1 Jember

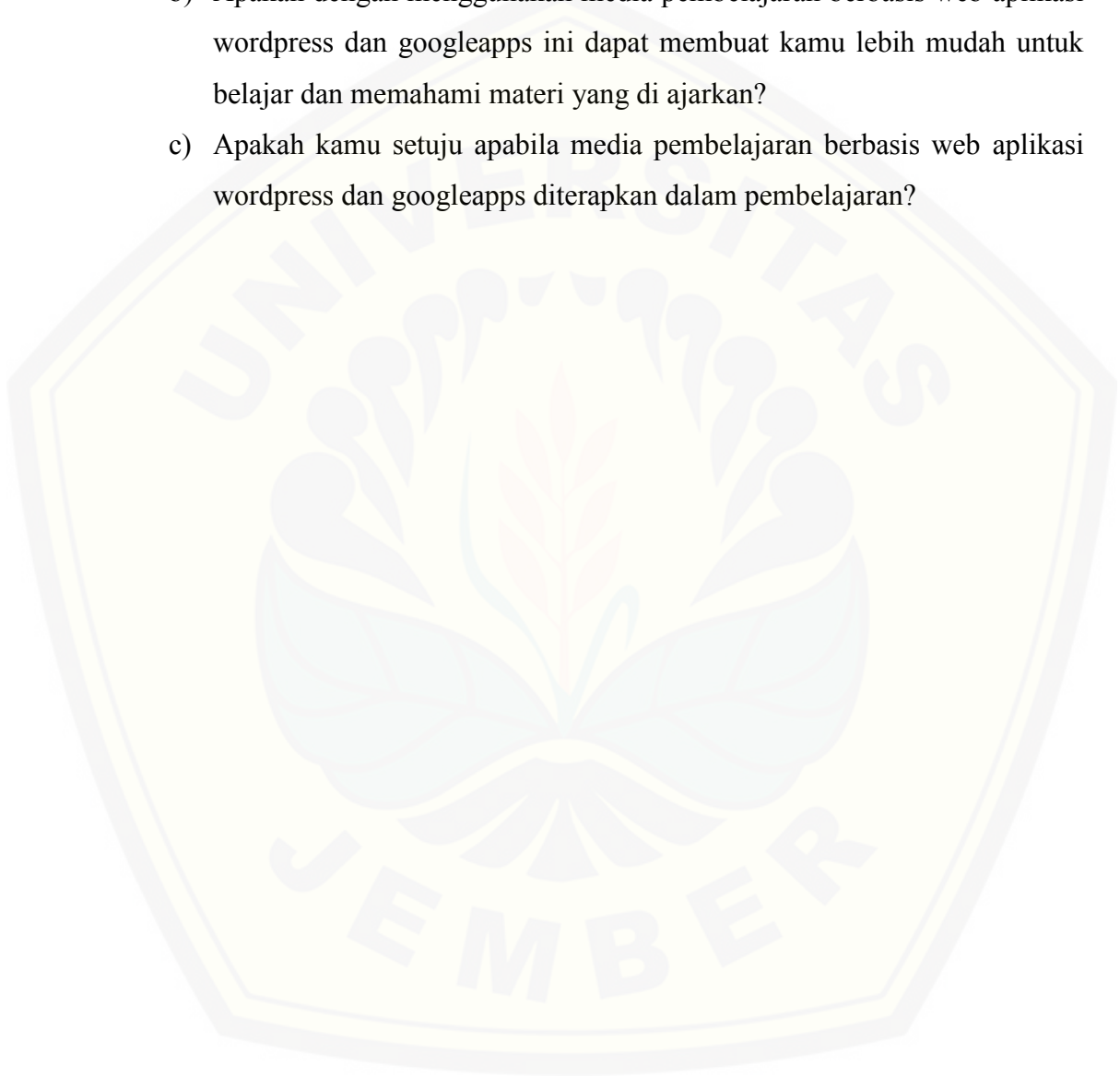
Lampiran C**PEDOMAN WAWANCARA**

1. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 di MAN 1 Jember pada saat pra observasi
 - a) Media apa yang biasa dipakai oleh ibu untuk pembelajaran dikelas?
 - b) Bagaimana aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran saat ibu menggunakan media tersebut?
 - c) Apa saja kendala yang dialami dalam proses pembelajaran saat ini?
 - d) Apakah hasil belajar keseluruhan siswa saat ini sudah memuaskan?
 - e) Bagaimana menurut ibu apabila menggunakan media berbasis web dengan menggunakan aplikasi wordpress dan googleapps ketika pembelajaran dikelas?

2. Pedoman wawancara terhadap wakil kepala sarana dan prasarana MAN 1 Jember
 - a) Bagaimana ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah MAN 1 jember?
 - b) Berdasarkan ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran di MAN 1 Jember, apakah saya diperkenankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps?

3. Pedoman wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 di MAN 1 Jember pada saat penelitian
 - a) Bagaimana tanggapan ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps?
 - b) Apakah media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps dapat membuat proses pembelajaran lebih efisien dan sesuai dengan waktu yang ditentukan didalam silabus?
 - c) Apakah media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps ini mudah digunakan?

4. Pedoman wawancara terhadap peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember
 - a) Bagaimana pendapat kamu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps?
 - b) Apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps ini dapat membuat kamu lebih mudah untuk belajar dan memahami materi yang di ajarkan?
 - c) Apakah kamu setuju apabila media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps diterapkan dalam pembelajaran?



Lampiran C.1

HASIL WAWANCARA

A. Hasil Wawancara Sebelum Pelaksanaan Penelitian

1. Hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 di MAN 1 Jember (Ibu Nely Damayanti, S.Pd) pada saat pra observasi

a) Media apa yang biasa dipakai oleh ibu untuk pembelajaran dikelas?

“Untuk pembelajaran dikelas, biasanya saya menggunakan powerpoint dan dibantu dengan alat peraga sesuai materi yang dibahas.”

b) Bagaimana aktivitas siswa pada kegiatan pembelajaran saat ibu menggunakan media tersebut?

“Aktivitas siswanya ya seperti itu, ada yang benar-benar memperhatikan dan aktif, ada yang mengobrol dengan temannya, bahkan ada juga yang tidur, terutama yang duduk di deret belakang.”

c) Apa saja kendala yang dialami dalam proses pembelajaran saat ini?

“Kendalanya seperti yang saya sebutkan tadi, ketika saya menjelaskan materi ada siswa kurang memperhatikan, mengobrol dengan temannya, dan sibuk dengan kegiatannya sendiri”

d) Apakah hasil belajar keseluruhan siswa saat ini sudah memuaskan?

“Menurut saya, hasil belajar keseluruhan siswa saat ini masih kurang memuaskan karena sering ada banyak siswa yang nilainya di bawah KKM, jadi perlu dilakukan remidi untuk memperbaiki nilai tersebut.”

e) Bagaimana menurut Ibu apabila menggunakan media berbasis web dengan menggunakan aplikasi wordpress dan googleapps ketika pembelajaran dikelas?

“Saya setuju kalau kamu ingin menerapkan penggunaan mediamu untuk pembelajaran dikelas. Saya juga terbantu karena saya membutuhkan variasi media yang menarik agar anak-anak tidak merasa jenuh pada pembelajaran.”

2. Hasil wawancara terhadap wakil kepala sarana dan prasarana MAN 1 Jember
 - a) Bagaimana ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran di sekolah MAN 1 jember?

“Fasilitas di sini sudah sudah memadai untuk pembelajaran di MAN 1 Jember. Fasilitasnya seperti seperangkat proyektor dan speaker di tiap-tiap kelas, Lab. Komputer, wifi sekolah dan wifi id untuk internet, dan lain-lain. Kalau mau data lengkapnya kamu bisa minta di bagian TU atau kamu lihat di buku profil MAN 1 Jember”.

- b) Berdasarkan ketersediaan fasilitas penunjang pembelajaran di MAN 1 Jember, apakah saya diperkenankan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps?

“Kalau saya sih memperbolehkan, toh fasilitasnya juga sudah memadai. tapi kamu harus mengajukan izin dulu ke kepala sekolah karena beliau yang memutuskan apa kamu boleh penelitian disini atau tidak.”

B. Hasil Wawancara Setelah Pelaksanaan Penelitian

1. Hasil Wawancara terhadap guru mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 di MAN 1 Jember pada saat penelitian

- a) Bagaimana tanggapan ibu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps?

“Mediannya sudah bagus, saya juga terbantu karena materi di media ini tersusun ringkas tapi mudah dipahami, gambar-gambar ilustrasinya juga menarik. Dan anak-anak terlihat antusias sekali saat mengikuti pembelajaran menggunakan media ini.”

- b) Apakah media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps dapat membuat proses pembelajaran lebih efisien dan sesuai dengan waktu yang ditentukan didalam silabus?

“Menurut saya, proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran ini sudah efisien. Selain selama pembelajaran siswa-siswa terlihat fokus memperhatikan, juga biasanya butuh 4 kali pertemuan untuk membahas

bab pertumbuhan dan pembangunan ekonomi tapi ini bisa diselesaikan hanya dengan 3 kali pertemuan.”

- c) Apakah media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps ini mudah digunakan?

“penggunaannya sangat mudah, karena tampilannya jelas dan sederhana, tombol menunya juga tidak membingungkan, terlebih lagi ini tidak jauh berbeda dengan powerpoint jadi saya hanya perlu adaptasi sedikit untuk menggunakan media ini.”

2. Hasil wawancara terhadap peserta didik kelas XI IPS 3 dan XI IPS 4 MAN 1 Jember

- a) Bagaimana pendapat kamu terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps?

“Medianya mudah digunakan mas karena tinggal geser-geser aja, apalagi bisa dibuka lewat hp jadi tidak perlu berat-berat bawa laptop kalau ingin membuka media ini.”

- b) Apakah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps ini dapat membuat kamu lebih mudah untuk belajar dan memahami materi yang di ajarkan?

“Menurut saya dari pembelajaran tadi, saya lebih mudah memahami materi menggunakan media ini mas, karena ada ilustrasi-ilustrasinya dan gerakan animasinya juga menarik.”

- c) Apakah kamu setuju apabila media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps diterapkan dalam pembelajaran?

“Setuju banget mas, selain media ini menarik, media ini juga membantu saya memahami materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi.”

Lampiran D**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS**

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
 - 4 : Sangat Setuju
 - 3 : Setuju
 - 2 : Kurang Setuju
 - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian alamat situs web dengan materi dan media pembelajaran berbasis web memanfaatkan <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> yang dikembangkan				
Komentar					
2.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis web memanfaatkan <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>				
Komentar					

No.	Indikator	4	3	2	1
3.	Kemenarikan tampilan antarmuka media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps				
Komentar					
4.	Fitur media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps				
Komentar					
5.	Kesesuaian dan kejelasan menu navigasi media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps				
Komentar					
Jumlah skor					

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Baik Sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61%-80%	Baik	Layak namun perlu di revisi
41%-60%	Cukup	Direvisi
21%-60%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember,..... 2017

Validator,

(.....)

Lampiran D.1

**TRANSKRIP HASIL VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS TAHAP**

I

**Instrumen Penilaian Validasi Desain Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi
WordPress dan GoogleApps**

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
 - 4 : Sangat Setuju
 - 3 : Setuju
 - 2 : Kurang Setuju
 - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian alamat situs web dengan materi dan media pembelajaran berbasis web memanfaatkan <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> yang dikembangkan				✓
Komentar					
perbaiki alamat laman, design, dan materi					
2.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis web memanfaatkan <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>		✓		
Komentar					
Simple membuat panduan penggunaan jika memungkinkan tambahkan download					

No.	Indikator	4	3	2	1
3.	Kemenarikan tampilan antarmuka media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps				✓
Komentar lambat jika koneksi lambat, gunakan di terbuka " pilih template yang cocok.					
4.	Fitur media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps			✓	
Komentar tambah lagi info di dan kegunaan web.					
5.	Kesesuaian dan kejelasan menu navigasi media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps				✓
Komentar perbaiki bahasa dan perjelas menu.					
Jumlah skor					8

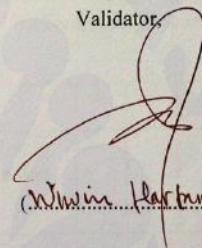
$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots\dots\dots 40\%$$

Keterangan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Baik Sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61%-80%	Baik	Layak namun perlu di revisi
41%-60%	Cukup	Direvisi
21%-60%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 11 Agustus 2017

Validator,


Winia Harbanto, S.T., M.Eng.

Lampiran D.2

**TRANSKRIP HASIL VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS TAHAP**

II

**Instrumen Penilaian Validasi Desain Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi
WordPress dan GoogleApps**

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (✓) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera.
 4 : Sangat Setuju
 3 : Setuju
 2 : Kurang Setuju
 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian alamat situs web dengan materi dan media pembelajaran berbasis web memanfaatkan <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> yang dikembangkan	✓			
Komentar <i>baik</i>					
2.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis web memanfaatkan <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	✓			
Komentar <i>mulai sudah.</i>					

No.	Indikator	4	3	2	1
3.	Kemenarikan tampilan antarmuka media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps	✓			
Komentar menarik menggunakan website.					
4.	Fitur media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps	✓			
Komentar lengkap & mudah dipahami.					
5.	Kesesuaian dan kejelasan menu navigasi media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps	✓			
Komentar baik.					
Jumlah skor		20			

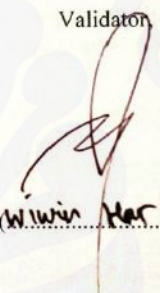
$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots 100\%$$

Keterangan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Baik Sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61%-80%	Baik	Layak namun perlu di revisi
41%-60%	Cukup	Direvisi
21%-60%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 15 April 2017

Validator


Wiwin Harbanti, S.Pd., M.Pd.

Lampiran D.3**SKORING HASIL VALIDASI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS**

Nama Validator : Wiwin Hartanto, S.Pd, M.Pd

Jabatan : Dosen Pendidikan Ekonomi Universitas Jember

No.	Indikator	Skor	
		Tahap 1	Tahap 2
1.	Kesesuaian alamat situs web dengan materi dan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> yang dikembangkan	1	4
2.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	3	4
3.	Kemenarikan tampilan antarmuka media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	1	4
4.	Fitur media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	2	4
5.	Kesesuaian dan kejelasan menu navigasi media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i>	1	4
Jumlah		8	20
Persentase		40%	100%

Keterangan:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran E

**LEMBAR PENILAIAN VALIDASI ISI/MATERI MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN
GOOGLEAPPS**

Petunjuk pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
2. Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
3. Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
 - 4 : Sangat Setuju
 - 3 : Setuju
 - 2 : Kurang Setuju
 - 1 : Tidak Setuju
5. Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
6. Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps dengan silabus				
Komentar					
2.	Penggunaan bahasa dalam penyajian isi/materi yang mudah dipahami				
Komentar					

No.	Indikator	4	3	2	1
3.	Kejelasan dan kesistematian penyajian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps				
Komentar					
4.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran dan materi				
Komentar					
5.	Kesesuaian kalimat yang digunakan dalam soal dengan tingkat bahasa siswa				
Komentar					
Jumlah skor					

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots\dots\dots$$

Keterangan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Baik Sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61%-80%	Baik	Layak namun perlu di revisi
41%-60%	Cukup	Direvisi
21%-60%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember,..... 2017

Validator,

(.....)

Lampiran E.1

**TRANSKRIP HASIL VALIDASI ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS TAHAP**

I

**Instrumen Penilaian Validasi Isi/Materi Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi
WordPress dan GoogleApps**

Petunjuk pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
- Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
- Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
- Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
 - 4 : Sangat Setuju
 - 3 : Setuju
 - 2 : Kurang Setuju
 - 1 : Tidak Setuju
- Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
- Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps dengan silabus	√			
Komentar					
2.	Penggunaan bahasa dalam penyajian isi/materi yang mudah dipahami	√			
Komentar					

No.	Indikator	4	3	2	1
3.	Kejelasan dan kesistematian penyajian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps	✓			
Komentar Tambahkan keterangan kompetensi yang akan didapat siswa					
4.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran dan materi		✓		
Komentar					
5.	Kesesuaian kalimat yang digunakan dalam soal dengan tingkat bahasa siswa				✓
Komentar Kalimat lebih diperjelas					
Jumlah skor		16			

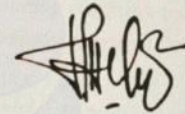
$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots 80\% \dots$$

Keterangan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Baik Sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61%-80%	Baik	Layak namun perlu di revisi
41%-60%	Cukup	Direvisi
21%-60%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, **12 AGUSTUS** 2017

Validator,



(Nely Damayanty)

Lampiran E.2

**TRANSKRIP HASIL VALIDASI ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS TAHAP**

II

**Instrumen Penilaian Validasi Isi/Materi Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi
WordPress dan GoogleApps**

Petunjuk pengisian

- Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapat informasi dari bapak/ibu sebagai ahli media.
- Lembar validasi ini terdiri dari aspek penyajian media pembelajaran secara menyeluruh
- Penilaian, komentar dan saran yang membangun dari bapak/ibu sebagai ahli media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan selanjutnya.
- Sehubungan dengan hal tersebut, mohon kiranya bapak/ibu dapat memberikan ceklis (√) untuk setiap pendapat bapak/ibu pada kolom nilai sesuai dengan keterangan yang tertera,
 4 : Sangat Setuju
 3 : Setuju
 2 : Kurang Setuju
 1 : Tidak Setuju
- Mohon memberikan kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap petunjuk teknis.
- Atas bantuan dan kesediaan bapak/ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih

No.	Indikator	4	3	2	1
1.	Kesesuaian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps dengan silabus	√			
Komentar					
2.	Penggunaan bahasa dalam penyajian isi/materi yang mudah dipahami	√			
Komentar					

No.	Indikator	4	3	2	1
3.	Kejelasan dan kesistematian penyajian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web memanfaatkan wordpress dan googleapps	✓			
Komentar					
4.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran dan materi	✓			
Komentar					
5.	Kesesuaian kalimat yang digunakan dalam soal dengan tingkat bahasa siswa	✓			
Komentar					
Jumlah skor		20			


$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots 100\% \dots$$

Keterangan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
81%-100%	Baik Sekali	Tidak perlu direvisi karena layak
61%-80%	Baik	Layak namun perlu di revisi
41%-60%	Cukup	Direvisi
21%-60%	Kurang	Direvisi
<21%	Kurang Sekali	Direvisi

Jember, 14 AGUSTUS 2017

Validator,



(Nely Damayanty.)

Lampiran E.3**SKORING HASIL VALIDASI ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS**

Nama Validator : Nely Damayanti, S.Pd.

Jabatan : Guru Ekonomi MAN 1 Jember

No.	Indikator	Skor	
		Tahap 1	Tahap 1
1.	Kesesuaian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps dengan silabus	4	1
2.	Penggunaan bahasa dalam penyajian isi/materi yang mudah dipahami	4	1
3.	Kejelasan dan kesistematian penyajian isi/materi didalam media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps	4	1
4.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran dan materi	3	1
5.	Kesesuaian kalimat yang digunakan dalam soal dengan tingkat bahasa siswa	1	1
Jumlah		16	5
Persentase		80%	100%

Keterangan:

$$\text{Skor} = \frac{\text{Jumlah Skor Penilaian}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Lampiran F

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN
GOOGLEAPPS**

Nama :
 Mata pelajaran : Ekonomi
 Kompetensi dasar : mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya
 Kelas : XI IPS
 Hari / tanggal :

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat kemudian nyatakanlah pendapat kalian dengan cara memberi tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kalian, apabila membatalkan jawaban maka lingkari jawaban yang dibatalkan, kemudian bubuhkan checklist (√) pada jawaban yang baru

No.	Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Pengoperasian media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps sangat mudah		
2.	Media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dijelaskan		
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps saya dapat memahami materi dengan mudah		
4.	Tampilan dan isi media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> membuat saya tertarik untuk memperhatikan pembelajaran		
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps suasana belajar lebih menyenangkan		
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps suasana belajar lebih menantang		
7	Tampilan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps menarik sehingga saya tidak merasa bosan pada proses pembelajaran		

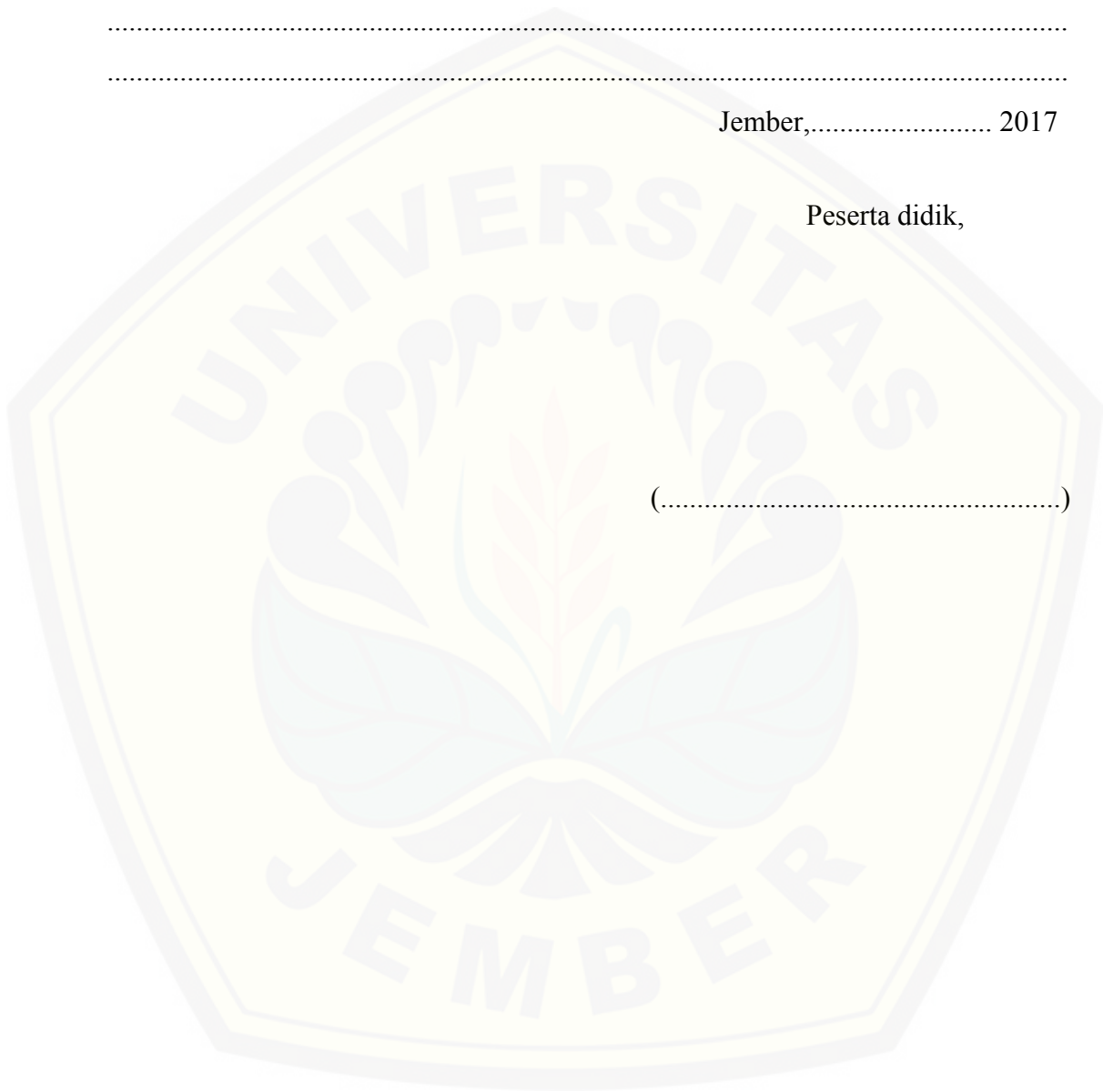
Komentar/ saran:

.....
.....
.....
.....
.....

Jember,..... 2017

Peserta didik,

(.....)



Lampiran F.1

**TRANSKRIP HASIL ANKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI
WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS
(Uji Coba Kelompok Kecil)**

**ANKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN
GOOGLEAPPS**

Nama : Nabila Nur Indah Restari
Mata pelajaran : Ekonomi
Kompetensi dasar : mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya
Kelas : XI IPS
Hari / tanggal : 26 Agustus 2017

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat kemudian nyatakanlah pendapat kalian dengan cara memberi tanda checklist (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kalian, apabila membatalkan jawaban maka lingkari jawaban yang dibatalkan, kemudian bubuhkan checklist (✓) pada jawaban yang baru

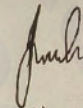
No.	Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Pengoperasian media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps sangat mudah	✓	
2.	Media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dijelaskan	✓	
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps saya dapat memahami materi dengan mudah	✓	
4.	Tampilan dan isi media pembelajaran berbasis web aplikasi <i>wordpress</i> dan <i>googleapps</i> membuat saya tertarik untuk memperhatikan pembelajaran	✓	
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps suasana belajar lebih menyenangkan	✓	
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps suasana belajar lebih menantang	✓	
7.	Tampilan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps menarik sehingga saya tidak merasa bosan pada proses pembelajaran	✓	

Komentar/ saran:

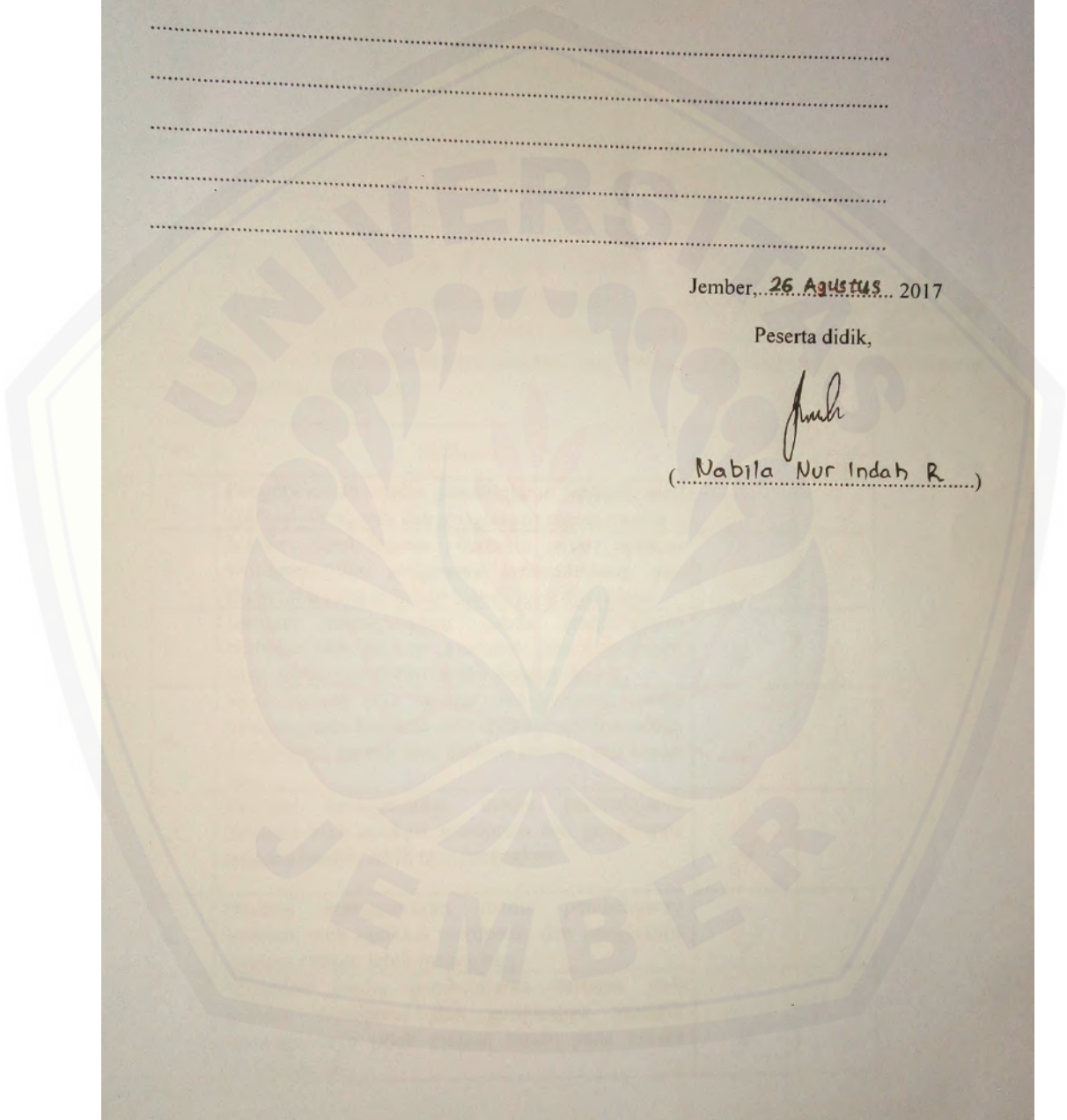
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, ~~26 Agustus~~ 2017

Peserta didik,



(.....
Nabila Nur Indah R.....)



Lampiran F.2

**TRANSKRIP HASIL ANKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP
KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI
WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS
(Uji Coba Kelompok Besar)**

**ANKET RESPON PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN
GOOGLEAPPS**

Nama : David Dwi Kurniawan
Mata pelajaran : Ekonomi
Kompetensi dasar : mendeskripsikan konsep pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya
Kelas : XI IPS
Hari / tanggal : 5 September 2017

Bacalah setiap pernyataan dengan cermat kemudian nyatakanlah pendapat kalian dengan cara memberi tanda checklist (✓) pada kolom jawaban yang sesuai dengan pendapat kalian, apabila membatalkan jawaban maka lingkari jawaban yang dibatalkan, kemudian bubuhkan checklist (✓) pada jawaban yang baru

No.	Indikator	Respon	
		Ya	Tidak
1.	Pengoperasian media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps sangat mudah	✓	
2.	Media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps menumbuhkan rasa ingin tahu saya terhadap materi yang dijelaskan	✓	
3.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps saya dapat memahami materi dengan mudah	✓	
4.	Tampilan dan isi media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps membuat saya tertarik untuk memperhatikan pembelajaran	✓	
5.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps suasana belajar lebih menyenangkan	✓	
6.	Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps suasana belajar lebih menantang	✓	
7.	Tampilan media pembelajaran berbasis web aplikasi wordpress dan googleapps menarik sehingga saya tidak merasa bosan pada proses pembelajaran	✓	

Komentar/ saran:

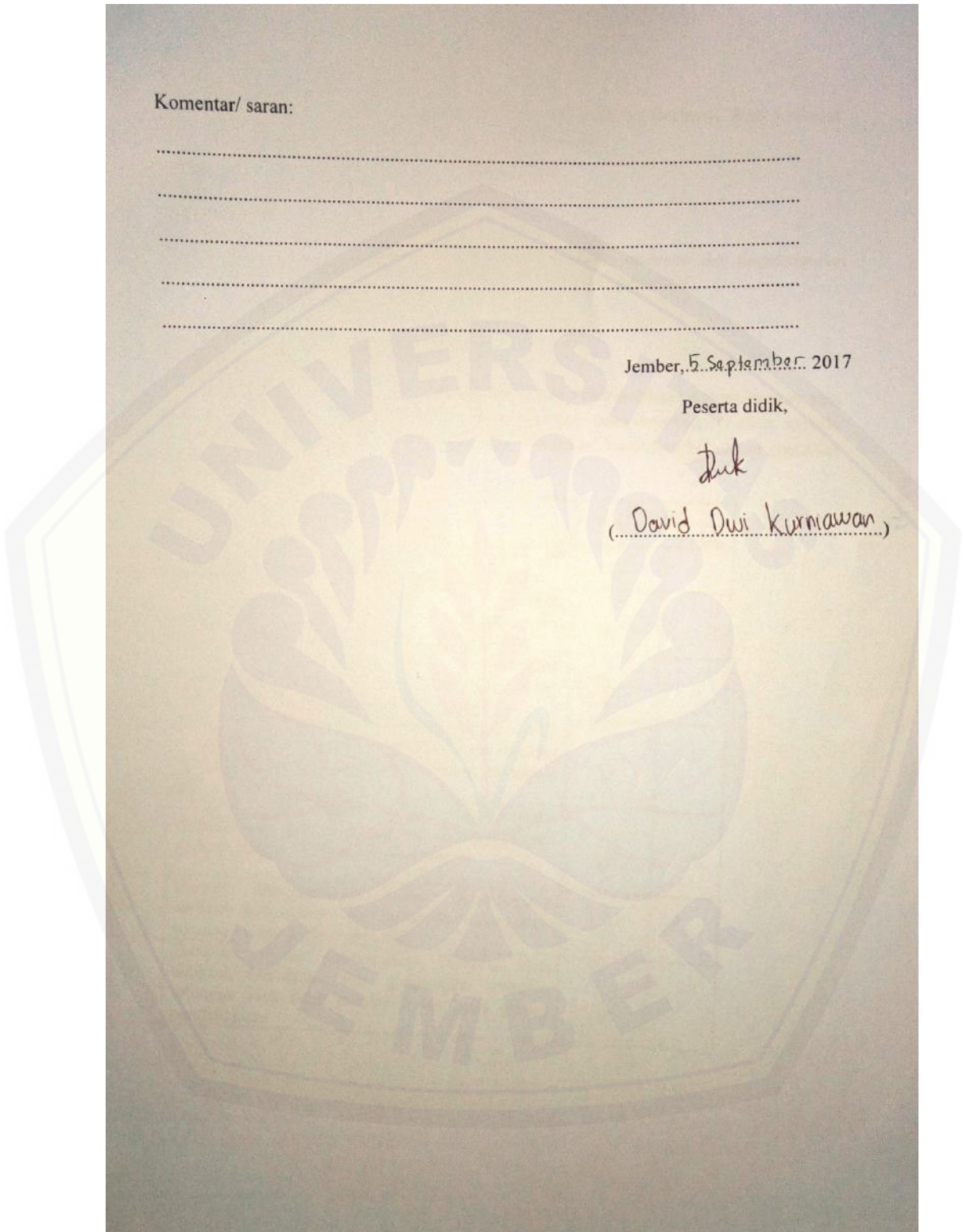
.....
.....
.....
.....
.....

Jember, 5 September 2017

Peserta didik,

Duk

(.....David Dwi Kurniawan.....)



Lampiran F.3

**SKORING HASIL ANGGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP KEMENARIKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN
GOOGLEAPPS PADA KD PERTUMBUHAN DAN PEMBANGUNAN EKONOMI
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

No.	No. Absen	Nama	Indikator						
			1	2	3	4	5	6	7
1	4	MARSA MUFASSIRIINA	1	1	1	1	1	1	1
2	5	PUTRI ZAHRO' KHAOIRUN NISA	1	0	0	1	1	0	1
3	12	NIZAM ABIZAR AL GHIFFARI	1	1	1	0	1	0	1
4	15	SUBHAN MAKMUN	1	1	1	1	1	0	1
5	19	LAILATUL INDAH KUMALA	1	1	1	1	0	1	1
6	21	NABILA NUR INDAH RESTARI	1	1	1	1	1	1	1
7	26	ACHMAD FARHAN SYAHRONI	1	1	0	1	1	1	1
8	28	HISYAM ZEIN UBADILLAH	1	1	1	1	0	0	1
9	30	SYAHRUL FIRMAN HADI	1	0	1	1	1	1	1
10	32	HIYA SINTA KHOSIATUL MAGFIROH	1	1	1	1	0	1	1
Skor			10	8	8	9	7	6	10
Persentase			100%	80%	80%	90%	70%	60%	100%
Rata-Rata Persentase			83%						

Keterangan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata persentase} = \frac{\text{total jumlah persentase}}{\text{jumlah indikator}}$$

Lampiran F.4

**SKORING HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRESS DAN
GOOGLEAPPS PADA KD PERTUMBUHAN DAN PEMBANGUNAN EKONOMI
(UJI COBA KELOMPOK BESAR)**

No. Absen	Nama	Indikator						
		1	2	3	4	5	6	7
1	ALFINAS SHIHAB	1	1	1	1	1	0	1
2	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.	1	1	1	1	0	1	1
3	LAILATUL MUZAYYANAH	1	1	0	1	1	1	0
4	AYU AMELIA PURWATI	1	1	1	1	0	1	1
5	MOHAMMAD RIKO PRASTIO	1	1	1	1	1	1	1
6	MUZAYYANAH	0	0	1	1	0	1	1
7	DWI ILMA DAMAYANTI	1	1	1	1	1	1	1
8	SOFI WAHYUNI	1	1	1	1	1	0	1
9	NATASYA FAJRIANTI NURAINI	1	1	1	1	0	1	1
10	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN	1	1	1	1	1	1	1
11	MUHAMMAD CHADAFI	1	0	1	1	1	1	1
12	SHOFA KAMILA NUR AZMI	1	1	0	0	1	1	1
13	TRI ADI SETIAWAN	1	0	1	1	1	1	1
14	AHMAD HUSAINI	1	1	1	1	1	1	1
15	IRZA FARADZI NOFIANTAR	1	1	1	1	1	0	0
16	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN	1	1	1	1	1	1	1

No. Absen	Nama	Indikator						
		1	2	3	4	5	6	7
17	MAULANA WAHID WICAKSONO	1	0	1	1	1	1	1
18	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN	1	1	1	1	1	0	1
19	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT	1	1	1	1	1	1	1
20	AHMAD HAIDAR RAFLI	1	1	1	1	0	0	1
21	M. RICKWAN ABDILLAH	1	1	1	1	1	1	1
22	NAWIRIA WIRDANIA	1	1	1	1	0	0	1
23	SILFI EKA CINDI PRATIWI	1	1	0	1	1	1	1
24	ARINI FAKHRIA ARIFAH	1	0	0	1	0	1	1
25	DAVID DWI KURNIAWAN	1	1	1	1	1	1	1
26	MUTIARA SETYA FEBITASARI	1	1	1	1	1	0	1
27	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	1	1	1	1	1	1	1
Jumlah		26	22	23	26	20	20	25
Persentase		96%	81%	85%	96%	74%	74%	93%
Rata-Rata Persentase		86%						

Keterangan:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\text{Rata - rata persentase} = \frac{\text{total jumlah persentase}}{\text{jumlah indikator}}$$

Lampiran G**SOAL PRETES DAN POSTES**

1. Meskipun memiliki definisi berbeda, pertumbuhan ekonomi memiliki keterkaitan erat dengan pembangunan ekonomi, yaitu...
 - a. **Pertumbuhan ekonomi sangat bergantung pada pembangunan ekonomi**
 - b. Pertumbuhan ekonomi dapat mendorong keberhasilan pembangunan ekonomi
 - c. Pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi mempunyai unsur yang sama
 - d. Pertumbuhan ekonomi memiliki komponen lebih banyak daripada pembangunan ekonomi
 - e. Pertumbuhan ekonomi memiliki ruang lingkup lebih luas dari pada pembangunan ekonomi

2. Diketahui PDB negara A pada tahun 2008 adalah Rp295 triliun. Sementara itu, PDB tahun 2009 adalah Rp310 triliun. Pertumbuhan ekonomi negara A pada tahun 2009 adalah...
 - a. 6%
 - b. 6,05%
 - c. 4,55%
 - d. 5%
 - e. **5,08%**

3. Perekonomian suatu negara tumbuh 3% per tahun. Data tersebut menunjukkan bahwa...
 - a. pendapatan per kapita seluruh penduduk naik sebesar 3%
 - b. **jumlah produksi barang dan jasa nasional mengalami kenaikan 3%**
 - c. pendapatan nasional dan pertumbuhan penduduk mengalami kenaikan sebesar 3%
 - d. jumlah produksi barang dan jasa nasional naik 3% diikuti perubahan struktur perekonomian
 - e. pembangunan ekonomi suatu negara naik sebesar 3% dibanding tahun sebelumnya

4. Diketahui PDB negara X pada tahun 2011 sebesar Rp400 triliun. Jika pertumbuhan ekonomi negara tersebut pada tahun 2012 sebesar 5%, besar PDB tahun 2012 adalah...
 - a. Rp430 triliun
 - b. **Rp420 triliun**

- c. Rp410 triliun
 - d. Rp405 triliun
 - e. Rp395 triliun
5. Tahapan proses pertumbuhan ekonomi menurut W.W Rostow adalah...
- a. Masyarakat tradisional, pra lepas landas, tinggal landas, menuju kematangan, dan tahap peralihan
 - b. Masyarakat tradisional, rumah tangga tertutup, masyarakat peralihan, masa kerajinan, serta masa industri dan perniagaan
 - c. **Masyarakat tradisional, pra lepas landas, tinggal landas, menuju kematangan, dan konsumsi tinggi.**
 - d. Masyarakat tradisional, rumah tangga terbuka, masyarakat peralihan, menuju kematangan, dan tinggal landas
 - e. Masyarakat tradisional, pra lepas, masyarakat peralihan, masa industri, dan perniagaan, dan konsumsi tinggi.
6. Teori yang dikemukakan oleh Harrod dan Domar mengenai pertumbuhan ekonomi adalah...
- a. **Modal harus dipakai secara efektif karena pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh peranan pembentukan modal**
 - b. Adanya penambahan penduduk yang mengakibatkan penambahan output
 - c. Proses pertumbuhan ekonomi bergantung pada inovator dan wirausaha
 - d. Adanya kualitas kerja yang disebabkan oleh peningkatan tenaga kerja
 - e. Pertumbuhan ekonomi bergantung pada tingkat kemajuan teknologi
7. Menurut Friederich List pertumbuhan perekonomian diukur menurut...
- a. Perkembangan sarana tukar menukar
 - b. Perkembangan sarana distribusi
 - c. **Perkembangan teknik produksi**
 - d. Perkembangan pasar
 - e. Perkembangan peradaban masyarakat
8. Tujuan utama penghitungan pertumbuhan ekonomi adalah
- a. Meningkatkan kesejahteraan rakyat
 - b. Memakmurkan negara
 - c. Mengurangi pengangguran
 - d. **Melihat kemajuan kondisi perekonomian**
 - e. Meningkatkan inflasi

9. Perhatikan tabel berikut

Tahun	2010	2011	2012	2013
GNP (miliar)	320	360	400	432

Dari data diatas laju pertumbuhan ekonomi tahun 2013 adalah...

- 13,6%
 - 10,8%
 - 10%
 - 8,8%
 - 8%**
10. Berikut ini yang bukan merupakan unsur utama dalam proses pertumbuhan hasil produksi adalah....
- Sumber daya manusia
 - Akumulasi modal
 - Proses evolusi sosial
 - Sumber daya alam
 - Pembagian kerja**
11. Tiga komponen pertumbuhan ekonomi yang dikemukakan Adam Smith adalah, *kecuali*...
- Jumlah penduduk, modal, dan persediaan sumber daya alam
 - Persediaan sumber daya alam, output, dan akumulasi modal**
 - Persediaan barang modal, modal, dan ilmu pengetahuan dan teknologi
 - persediaan sumber daya alam, jumlah penduduk, dan teknologi
 - persediaan sumber daya alam, persediaan barang modal, dan jumlah penduduk
12. Salah satu indikator sosial yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pembangunan adalah...
- Indeks prestasi manusia
 - Tingkat pembangunan manusia
 - Indeks pembangunan manusia**
 - Indeks kualitas pembangunan
 - Indeks kualitas manusia

13. Tiga masalah utama pembangunan ekonomi di negara berkembang, yakni...
- Kemiskinan, kebodohan, dan keterbelakangan
 - Pengangguran, kemiskinan, dan ketimpangan distribusi pendapatan.**
 - Kemiskinan, kebodohan, dan pengangguran
 - Kemiskinan, ketimpangan pendapatan, kerusakan lingkungan hidup
 - Kemiskinan, rendahnya produktivitas, dan kebodohan
14. Teori yang dikemukakan David Ricardo yaitu...
- Alam semesta sangat terbatas dan pertumbuhan penduduk semakin pesat
 - Modal harus dipakai secara efektif karena pertumbuhan ekonomi sangat dipengaruhi oleh peranan pembentuk modal**
 - Pertumbuhan ekonomi suatu bangsa dibagi menjadi tiga tingkatan yaitu masa perekonomian tertutup, masa kerajinan, dan pertukangan.
 - Pertambahan penduduk harus dimanfaatkan sebagai sumber daya yang positif
 - Pengaruh investasi pada permintaan agregat dan pertumbuhan kapasitas produksi dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi
15. Berikut ini yang tidak termasuk tahap-tahap pertumbuhan ekonomi masyarakat yang dikemukakan oleh Karl Bucher, yaitu Rumah Tangga...
- Tertutup
 - Kota
 - Bangsa**
 - Negara
 - Dunia
16. Berikut ini yang *bukan* tujuan pembangunan ekonomi adalah...
- Terpenuhi kebutuhan dasar
 - Pemerataan distribusi pendapatan
 - Meningkatnya kualitas hidup
 - Meningkatnya pendapatan masyarakat
 - Meningkatkan sikap hidup konsumtif**

17. Pertumbuhan penduduk yang selalu meningkat dari waktu ke waktu serta tingkat urbanisasi yang terlalu tinggi merupakan bentuk dari dinamika penduduk. Rumitnya dinamika penduduk menjadi hambatan dalam pembangunan ekonomi karena...
- Kemiskinan menjadi faktor penghambat pembangunan
 - Pertambahan penduduk mengakibatkan daya beli masyarakat berkurang
 - Semakin sulit mencari pemukiman sebagai dampak mahalnya harga tanah
 - Pertambahan penduduk menyebabkan tingginya pengangguran sehingga pendapatan per kapita turun**
 - Pertambahan penduduk akan menyulitkan pemerintah dalam merancang program pembangunan
18. Berikut ini yang termasuk faktor ekonomi dalam pembangunan ekonomi adalah...
- Kewirausahaan, kestabilan keamanan, dan sumber daya alam.
 - Sumber daya alam, sumber daya manusia, dan etos kerja
 - Modal, sumber daya alam, dan teknologi**
 - Teknologi, kewirausahaan, dan birokrasi
 - Modal, teknologi, dan etos kerja
19. Pernyataan berikut yang merupakan unsur penting dari pembangunan ekonomi adalah...
- Suatu proses terarah, terencana, dan jangka panjang**
 - Suatu proses, membawa kemajuan dan perbaikan, serta tidak terarah
 - Proses terus menerus, usaha untuk meningkatkan pendapatan nasional, dan berjangka pendek
 - Usaha membawa kemajuan dan perbaikan, usaha untuk meningkatkan output per kapita, dan berjangka pendek
 - Suatu proses terus-menerus, membawa kemajuan dan perbaikan, serta tidak memperhatikan perubahan struktur ekonomi.
20. -berikut ini merupakan kebijakan yang dilakukan oleh Bappenas dalam rangka melaksanakan pembangunan nasional, *kecuali*....
- Menyusun alokasi pendanaan, khususnya pagu indikatif
 - Menangani permasalahan mendesak dan berskala besar
 - Menentukan prioritas penanganan permasalahan mendesak**
 - Menyusun rencana pembangunan jangka pendek dan jangka panjang
 - Memantau dan mengevaluasi pelaksanaan perencanaan pembangunan nasional

Lampiran H



KEMENTERIAN AGAMA
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1 JEMBER
Jalan Imam Bonjol 50, Telp 0331-485109, Faks 0331-484651, PO Box 168 Jember
Email: manjember1@yahoo.co.id
Website: www.man1jember.sch.id

SILABUS**MATA PELAJARAN EKONOMI**

Satuan Pendidikan : MAN 1 Jember

Kelas : XI (Sebelas)

Kompetensi Inti :

- KI 1** : Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** : Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
- KI 3** : Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4** : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
------------------	--------------	--------------	-----------	---------------	----------------

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>1.1 Mensyukuri pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di Indonesia untuk kesejahteraan rakyat</p> <p>2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, aktif kreatif, dan mandiri dalam upaya mengatasi permasalahan pembangunan di Indonesia</p>					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
<p>3.1 Mendeskripsikan konsep pembangunan ekonomi, pertumbuhan ekonomi, permasalahan dan cara mengatasinya</p> <p>4.1 Menyajikan temuan permasalahan pembangunan ekonomi dan pertumbuhan ekonomi serta cara mengatasinya.</p>	<p>Pertumbuhan Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pertumbuhan ekonomi • Cara mengukur pertumbuhan ekonomi • Teori pertumbuhan ekonomi <p>Pembangunan Ekonomi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengertian pembangunan ekonomi • Perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan 	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca referensi dan atau sumber belajar lainnya yang relevan tentang pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi • Mencari informasi tambahan yang ingin diketahui untuk mendapatkan klarifikasi melalui tanya jawab, diskusi dan atau wawancara dengan narasumber • Mengolah informasi/data yang diperoleh dari sumber-sumber yang relevan serta membuat hubungannya untuk 	<p>Tes tertulis : menilai kemampuan kognitif tentang Pertumbuhan dan pembangunan Ekonomi dalam bentuk objektif dan uraian</p> <p>Unjuk kerja : Menilai kemampuan diskusi/presentasi laporan hasil analisis masalah pembangunan ekonomi dan pertumbuhan ekonomi</p> <p>Penilaian produk : Menilai kemampuan menemukan cara mengatasi masalah pertumbuhan dan pembangunan ekonomi</p> <p>Anecdotal Record untuk menilai ranah sikap keagamaan dan sikap sosial siswa</p>	<p>4 x 2JP</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Buku paket Ekonomi • Buku-buku penunjang yang relevan • Media massa cetak/elektronik • http://www.scribd.com/doc/41287922/Konsep-Pertumbuhan- Dan-Pembangunan-Ekonomi • www.bappenas.go.id • Undang-undang No. 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional (SPPN)

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
	ekonomi <ul style="list-style-type: none"> • Perencanaan pembangunan ekonomi • Indikator keberhasilan pembangunan ekonomi • Faktor-faktor yang memengaruhi pembangunan ekonomi • Permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang • Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi 	mendapatkan kesimpulan tentang pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya <ul style="list-style-type: none"> • Menyajikan hasil temuan permasalahan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi serta cara mengatasinya secara lisan dan tulisan 	selama proses pembelajaran		

Lampiran I**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Madrasah	: MAN 1 JEMBER
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: X1 / 1
Alokasi Waktu	: 8x45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di Madrasah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan
- 5.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Mensyukuri pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di Indonesia untuk kesejahteraan rakyat
- 4.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, aktif kreatif, dan mandiri dalam upaya mengatasi permasalahan pembangunan di Indonesia
- 3.2 Mendeskripsikan konsep pertumbuhan dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya
- 4.2 Menyajikan temuan permasalahan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi serta cara mengatasinya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan pengertian pertumbuhan ekonomi, cara mengukur pertumbuhan ekonomi dan teori pertumbuhan ekonomi.
2. Menjelaskan pengertian pembangunan ekonomi
3. Menjelaskan perbedaan pembangunan dengan pertumbuhan ekonomi.
4. Menyebutkan indikator dan faktor keberhasilan pembangunan ekonomi.
5. Menemukan permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pertumbuhan ekonomi, cara mengukur pertumbuhan ekonomi dan teori pertumbuhan ekonomi.
2. Siswa dapat menyebutkan instrumen/produk pasar modal
3. Siswa dapat menjelaskan perbedaan pembangunan dengan pertumbuhan ekonomi.
4. Siswa dapat menyebutkan indikator dan faktor keberhasilan pembangunan ekonomi.
5. Siswa dapat Menemukan permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang.

E. Materi Pembelajaran

1. Pertemuan pertama
 - a) Pengertian pertumbuhan ekonomi.
 - b) Cara mengukur pertumbuhan ekonomi.
2. Pertemuan kedua
 - a) Teori pertumbuhan ekonomi.
 - b) Pengertian pembangunan ekonomi.
 - c) Perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi.
3. Pertemuan ketiga
 - a) Perencanaan pembangunan ekonomi.
 - b) Indikator dan faktor keberhasilan pembangunan ekonomi.
4. Pertemuan keempat
 - a) Permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang.
 - b) Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi.

F. Metode Pembelajaran

a. Pertemuan 1

Pendekatan	: Pendekatan proses
Model	: Ekspositori, Elaborasi
Metode	: Bedah Buku, Diskusi, Studi Kasus

b. Pertemuan 2

Pendekatan	: Pendekatan Proses
Model	: Ekspositori, Inkuiri
Metode	: Bedah Buku, Diskusi

c. Pertemuan 3

Pendekatan	: Pendekatan Proses
Model	: Ekspositori, Inkuiri
Metode	: Bedah buku, Diskusi,

d. Pertemuan 4

Pendekatan	: Pendekatan Proses
Model	: Ekspositori, Inkuiri
Metode	: Bedah buku, Diskusi, Penugasan

G. Media, Alat, Bahan, Sumber Pembelajaran

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi WordPress dan GoogleApps
“Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi”

2. Alat dan Bahan

- Laptop dan LCD
- WhiteBoard dan Spidol
-

3. Sumber Pembelajaran

- Buku Ekonomi kelas XI SMA/MA Kurikulum 2013
- Media massa cetak/elektronik
- Internet

H. Kegiatan Pembelajaran**- Pertemuan ke-1**

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Apersepsi : Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa b. Perkenalan c. Mendata kehadiran siswa d. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan. e. Memberikan pretest	15 menit
Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan dan media pembelajaran mengenai “Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi” b. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang materi Pertumbuhan Ekonomi yang telah di jelaskan. c. Siswa mengeksplorasi data pertumbuhan ekonomi dari badan pusat statistik d. Siswa mengerjakan sedikit soal berdasarkan data yang didapat sebelumnya untuk memperdalam materi yang telah diberikan e. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok untuk pertemuan berikutnya.	60 menit
Penutup	a. Bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, b. Memberitahu siswa untuk mempelajari materi selanjutnya tentang teori pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi. c. Menutup pembelajaran dengan doa.	15 menit

- Pertemuan ke-2

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa b. Mendata kehadiran siswa c. Mengulas sekilas mengenai pembelajaran kemarin dan mengaitkannya dengan pelajaran hari ini. d. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan	15 menit
Inti	a. Siswa memperhatikan media tentang pembangunan ekonomi b. Siswa menjelaskan teori-teori mengenai pertumbuhan ekonomi c. Siswa membedakan tentang perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi.	60 menit
Penutup	a. Menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini bersama-sama. b. Memberi tugas untuk mempelajari materi tentang perencanaan, indikator, dan faktor keberhasilan pembangunan ekonomi c. Menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah.	15 menit

- Pertemuan ke-3

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa b. Mendata kehadiran siswa c. Mengulas sekilas mengenai pembelajaran kemarin d. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan.	15 menit
Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan dan media pembelajaran guru tentang indikator dan faktor keberhasilan ekonomi b. Siswa mempelajari indikator dan faktor keberhasilan ekonomi c. Siswa merinci tentang tujuan dan manfaat perencanaan pembangunan ekonomi d. Siswa di ajak berkelompok sesuai kelompok kemarin e. Siswa dengan kelompoknya di beri tugas rumah untuk mencari artikel mengenai permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang f. Siswa dengan kelompoknya di minta untuk menemukan kebijakan dan strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pada artikel yang telah ditemukan.	60 menit
Penutup	a. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini bersama-sama. b. Menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah.	15 menit

- Pertemuan ke-4

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa b. Mendata kehadiran siswa c. Mengulas sekilas mengenai pembelajaran kemarin d. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan.	15 menit
Inti	a. Siswa di ajak berkelompok sesuai kelompok kemarin b. Siswa memaparkan hasil kerja kelompoknya tentang tugas rumah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. c. Siswa lain menanggapi kelompok yang presentasi berupa pertanyaan atau tambahan penjelasan. d. Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) kepada kelompok yang berkinerja baik	60 menit
Penutup	a. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini bersama-sama. b. Menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah.	15 menit

I. Penilaian

- Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- Instrumen penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan terlampir.

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan . b. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. c. Peduli dalam kegiatan pembelajaran d. Disiplin selama proses pembelajaran e. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan f. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	Observasi	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan Menyelesaikan soal yang relevan	Penugasan	Penyelesaian pribadi
3.	Keterampilan Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan	Analisa	Penyelesaian kelompok

J. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Sikap : Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Tes Subyektif
3. Penilaian Keterampilan : Tugas diskusi kelompok

Mengetahui

Jember, 29 Juli 2017

Kepala MAN 1 Jember

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

Lampiran I.1**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
SETELAH PELAKSANAAN PENELITIAN**

Madrasah	: MAN 1 JEMBER
Mata Pelajaran	: Ekonomi
Kelas/Semester	: X1 / 1
Alokasi Waktu	: 6x45 Menit

A. Kompetensi Inti

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di Madrasah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar

- 1.1 Mensyukuri pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di Indonesia untuk kesejahteraan rakyat
- 2.1 Bersikap jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, aktif kreatif, dan mandiri dalam upaya mengatasi permasalahan pembangunan di Indonesia
- 3.2 Mendeskripsikan konsep pertumbuhan dan pembangunan ekonomi serta permasalahan dan cara mengatasinya
- 4.2 Menyajikan temuan permasalahan pertumbuhan dan pembangunan ekonomi serta cara mengatasinya

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

6. Menjelaskan pengertian pertumbuhan ekonomi, cara mengukur pertumbuhan ekonomi dan teori pertumbuhan ekonomi.
7. Menjelaskan pengertian pembangunan ekonomi
8. Menjelaskan perbedaan pembangunan dengan pertumbuhan ekonomi.
9. Menyebutkan indikator dan faktor keberhasilan pembangunan ekonomi.
10. Menemukan permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian pertumbuhan ekonomi, cara mengukur pertumbuhan ekonomi dan teori pertumbuhan ekonomi.
2. Siswa dapat menyebutkan instrumen/produk pasar modal
3. Siswa dapat menjelaskan perbedaan pembangunan dengan pertumbuhan ekonomi.
4. Siswa dapat menyebutkan indikator dan faktor keberhasilan pembangunan ekonomi.
5. Siswa dapat Menemukan permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang.

E. Materi Pembelajaran

1. Pertemuan pertama
 - a) Pengertian pertumbuhan ekonomi.
 - b) Cara mengukur pertumbuhan ekonomi.
 - c) Teori pertumbuhan ekonomi.
2. Pertemuan kedua
 - a) Pengertian pembangunan ekonomi.
 - b) Perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi.
 - c) Perencanaan pembangunan ekonomi.
3. Pertemuan ketiga
 - a) Indikator dan faktor keberhasilan pembangunan ekonomi.
 - b) Permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang.
 - c) Kebijakan dan strategi pembangunan ekonomi.

F. Metode Pembelajaran

e. Pertemuan 1

- | | |
|------------|--------------------------|
| Pendekatan | : Pendekatan proses |
| Model | : Ekspositori, Elaborasi |

Metode : Bedah Buku, Diskusi, Studi Kasus

f. Pertemuan 2

Pendekatan : Pendekatan Proses
Model : Ekspositori, Inkuiri
Metode : Bedah Buku, Diskusi

g. Pertemuan 3

Pendekatan : Pendekatan Proses
Model : Ekspositori, Inkuiri
Metode : Bedah buku, Diskusi, Penugasan

G. Media, Alat, Bahan, Sumber Pembelajaran

4. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi WordPress dan GoogleApps
“Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi”

5. Alat dan Bahan

- Laptop dan LCD
- WhiteBoard dan Spidol
-

6. Sumber Pembelajaran

- Buku Ekonomi kelas XI SMA/MA Kurikulum 2013
- Media massa cetak/elektronik
- Internet

H. Kegiatan Pembelajaran**- Pertemuan ke-1**

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Apersepsi : Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa b. Perkenalan c. Mendata kehadiran siswa d. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan. e. Memberikan pretest	15 menit
Inti	a. Siswa memperhatikan penjelasan dan media pembelajaran mengenai “Pertumbuhan dan Pembangunan Ekonomi” b. Siswa bertanya dan menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang materi Pertumbuhan Ekonomi yang telah di jelaskan. c. Siswa mengeksplorasi data pertumbuhan ekonomi dari badan pusat statistik d. Siswa mengerjakan sedikit soal berdasarkan data yang didapat sebelumnya untuk memperdalam materi yang telah diberikan e. Siswa dibagi menjadi 6 kelompok untuk pertemuan berikutnya.	60 menit
Penutup	a. Bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini, b. Memberitahu siswa untuk mempelajari materi selanjutnya tentang pembangunan ekonomi. c. Menutup pembelajaran dengan doa.	15 menit

- Pertemuan ke-2

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa b. Mendata kehadiran siswa c. Mengulas sekilas mengenai pembelajaran kemarin dan mengaitkannya dengan pelajaran hari ini. d. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan	15 menit
Inti	a. Siswa memperhatikan media tentang pembangunan ekonomi b. Siswa membedakan tentang perbedaan pembangunan ekonomi dengan pertumbuhan ekonomi. c. Siswa merinci tentang tujuan dan manfaat perencanaan pembangunan ekonomi d. Siswa dengan kelompok yang sudah dibagi pada pertemuan sebelumnya di beri tugas rumah untuk mencari artikel mengenai permasalahan pembangunan ekonomi di negara berkembang e. Siswa dengan kelompoknya di minta untuk menemukan kebijakan dan strategi yang digunakan untuk mengatasi permasalahan pada artikel yang telah ditemukan.	60 menit
Penutup	a. Menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini bersama-sama. b. Memberi tugas untuk mempelajari materi tentang permasalahan, kebijakan, dan strategi pembangunan ekonomi c. Menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah.	15 menit

- Pertemuan ke-3

Kegiatan	Uraian Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	a. Mengucapkan salam dan menanyakan keadaan siswa b. Mendata kehadiran siswa c. Mengulas sekilas mengenai pembelajaran kemarin d. Menyampaikan inti tujuan pembelajaran pertemuan.	15 menit
Inti	a. Siswa di ajak berkelompok sesuai kelompok kemarin b. Siswa memperhatikan penjelasan dan media pembelajaran guru tentang indikator dan faktor keberhasilan ekonomi c. Siswa mempelajari indikator dan faktor keberhasilan ekonomi d. Siswa memaparkan hasil kerja kelompoknya tentang tugas rumah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. e. Siswa lain menanggapi kelompok yang presentasi berupa pertanyaan atau tambahan penjelasan. f. Memberikan penghargaan (misalnya pujian atau bentuk penghargaan lain yang relevan) kepada kelompok yang berkinerja baik	60 menit
Penutup	a. Siswa dan guru bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini bersama-sama. b. Menutup pembelajaran dengan doa dan hamdalah.	15 menit

I. Penilaian

- Penilaian dilakukan selama kegiatan pembelajaran yaitu penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- Instrumen penilaian sikap, pengetahuan, dan keterampilan terlampir.

No	Aspek yang dinilai	Teknik Penilaian	Waktu Penilaian
1.	Sikap a. Terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan . b. Toleran terhadap proses pemecahan masalah yang berbeda dan kreatif. c. Peduli dalam kegiatan pembelajaran d. Disiplin selama proses pembelajaran e. Jujur dalam menjawab permasalahan yang diberikan f. Tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas	Observasi	Selama pembelajaran dan saat diskusi
2.	Pengetahuan Menyelesaikan soal yang relevan	Penugasan	Penyelesaian pribadi
3.	Keterampilan Terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan	Analisa	Penyelesaian kelompok

J. Instrumen Penilaian Hasil Belajar

4. Penilaian Sikap : Observasi
5. Penilaian Pengetahuan : Tes Subyektif
6. Penilaian Keterampilan : Tugas diskusi kelompok

Mengetahui

Jember, 22 Agustus 2017

Kepala MAN 1 Jember

Guru Mata Pelajaran

.....

.....

Lampiran J

**DAFTAR NILAI PRETES DAN POSTES UJI COBA KELOMPOK KECIL
KELAS XI IPS 3 PADA PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI *WORDPRESS* DAN
*GOOGLEAPPS***

No. Absen	Nama	Nilai	
		Pretes	Postes
4	MARSA MUFASSIRIINA	85	95
5	PUTRI ZAHRO' KHAOIRUN NISA	60	75
12	NIZAM ABIZAR AL GHIFFARI	80	85
15	SUBHAN MAKMUN	75	85
19	LAILATUL INDAH KUMALA	80	90
21	NABILA NUR INDAH RESTARI	65	80
26	ACHMAD FARHAN SYAHRONI	75	80
28	HISYAM ZEIN UBADILLAH	70	80
30	SYAHRUL FIRMAN HADI	75	85
32	HIYA SINTA KHOSIATUL MAGFIROH	80	90

Lampiran J.1

**HASIL ANALISIS UJI BEDA NILAI PRETES DAN POSTES
PADA UJI COBA KELOMPOK KECIL
MENGUNAKAN IBM SPSS**

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretes	74,5000	10	7,61942	2,40947
	postes	84,5000	10	5,98609	1,89297

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretes & postes	10	,907	,000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretes - postes	-10,000	3,333	1,054	-12,385	-7,615	-9,487	9	0,000

Lampiran K

**DAFTAR NILAI PRETES DAN POSTES UJI COBA KELOMPOK BESAR
KELAS XI IPS 3 PADA PENELITIAN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI *WORDPRESS* DAN
*GOOGLEAPPS***

No. Absen	Nama	Nilai	
		Pretes	Postes
1	ALFINAS SHIHAB	75	85
2	MUHAMMAD PERDANA MULYA H.C.	65	80
3	LAILATUL MUZAYYANAH	75	85
4	AYU AMELIA PURWATI	80	90
5	MOHAMMAD RIKO PRASTIO	75	90
6	MUZAYYANAH	80	95
7	DWI ILMA DAMAYANTI	80	90
8	SOFI WAHYUNI	70	80
9	NATASYA FAJRIANTI NURAINI	75	80
10	AFFAN TEGUH ISHLAHUDIN	60	75
11	MUHAMMAD CHADAFI	80	90
12	SHOFA KAMILA NUR AZMI	65	80
13	TRI ADI SETIAWAN	80	90
14	AHMAD HUSAINI	65	75
15	IRZA FARADZI NOFIANTAR	65	75
16	FINE AGIS SAIFUL SEPTIAN	70	85
17	MAULANA WAHID WICAKSONO	75	90
18	MUHAMMAD RICO TAUFIKUR ROHMAN	65	75
19	MUHAMMAD TAUFIQAL HIDAYAT	70	80
20	AHMAD HAIDAR RAFLI	75	80
21	M. RICKWAN ABDILLAH	75	95
22	NAWIRIA WIRDANIA	60	75
23	SILFI EKA CINDI PRATIWI	80	85
24	ARINI FAKHRIA ARIFAH	70	95
25	DAVID DWI KURNIAWAN	70	95
26	MUTIARA SETYA FEBITASARI	75	95
27	SHANDY IKHWAN ZARKASY NUR	70	85

Lampiran K.1

**HASIL ANALISIS UJI BEDA NILAI PRETES DAN POSTES
PADA UJI COBA KELOMPOK BESAR
MENGUNAKAN IBM SPSS**

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretes	72,0370	27	6,24180	1,20124
	postes	85,0000	27	7,07107	1,36083

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretes & postes	27	,697	,000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretes - postes	-12,963	5,237	1,008	-15,034	-10,891	-12,863	26	0,000

Lampiran L

PETUNJUK PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI *WORDPRESS* DAN *GOOGLEAPPS*

Berikut langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran berbasis web aplikasi *WordPress* dan *GoogleApps*

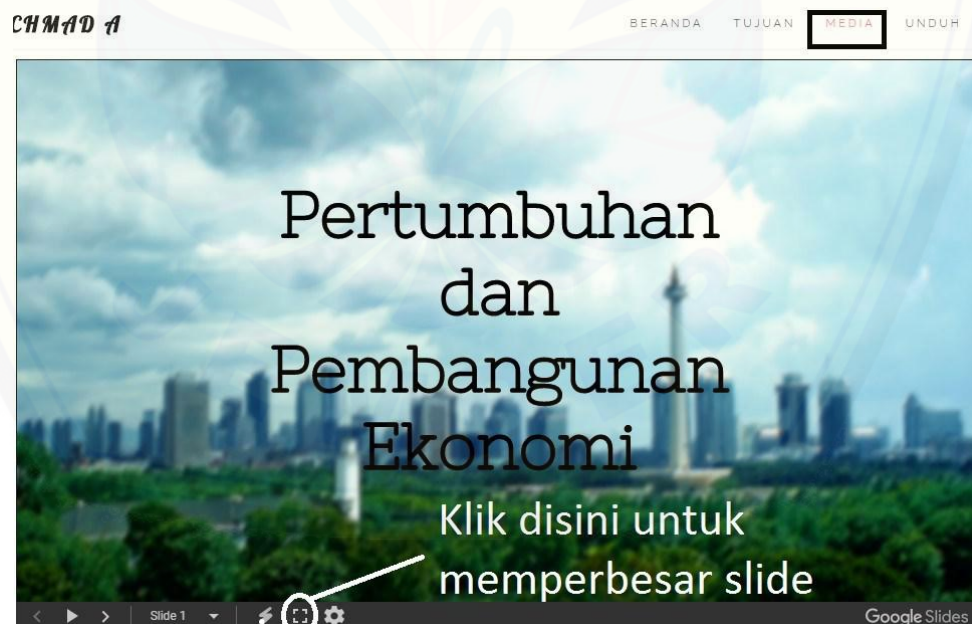
1. Buka peramban web seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Opera*, atau *Internet Explorer*. Untuk tampilan yang lebih baik, saya merekomendasikan untuk menggunakan *Google Chrome*.
2. Masukkan alamat media yakni di <http://media.delyachmad.site/> pada kolom telusur atau kolom teks *url*. Lalu klik tanda lingkaran dengan panah kebawah.



3. Setelah itu Anda akan dibawa kehalaman berikutnya, dihalaman tersebut Anda dapat menggunakan bilah menu untuk mempermudah navigasi



4. Klik pada menu "Media" dan tampilan akan bergeser ke slide media pembelajaran yang siap digunakan. Dan klik ikon *fullscreen* pada slide tersebut untuk masuk ke mode tampilan layar penuh.



5. Untuk keluar dari mode tampilan layar penuh, Anda bisa menekan tombol “Esc” pada *keyboard* atau mengklik ikon “*exit fullscreen*” pada slide.



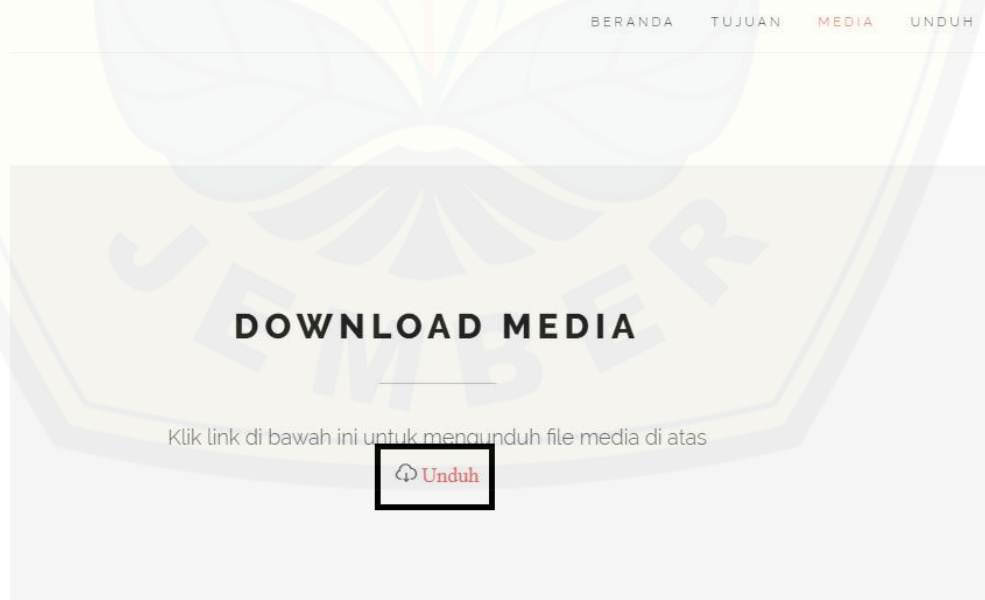
6. Untuk mengakses materi, Anda klik menu navigasi materi, lalu klik sub materi mana yang ingin Anda pelajari



7. Tes pemahaman Anda dengan mengikuti kuis mini dengan cara klik menu navigasi “kuis”, lalu jawab kuis-kuis yang tersedia dengan memilih jawaban paling benar, dan klik “submit” apabila sudah yakin dengan jawaban Anda.



8. Anda juga bisa mengunduh berkas media pembelajaran yang ditampilkan dengan mengklik menu navigasi “Unduh” lalu klik pada *link* unduh yang telah tersedia



Lampiran M

**PENYAJIAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI
*WORDPRESS DAN GOOGLEAPPS***



Dengan mempelajari materi ini kalian akan mendapat kemampuan berikut

- Mendeskrripsikan pertumbuhan ekonomi
- Memahami cara mengukur pertumbuhan ekonomi
- Memahami teori-teori pertumbuhan ekonomi



Unsur Penting Pertumbuhan Ekonomi

Pertumbuhan ekonomi merupakan proses yang berlangsung terus menerus

Bertujuan untuk menaikkan output per kapita masyarakat. Untuk menaikkan output perkapita, kenaikan pendapatan harus lebih tinggi daripada kenaikan jumlah penduduk

Kenaikan pendapatan per kapita berlangsung dalam jangka panjang (10-20 tahun)

Slide 5 Google Slides

Cara Mengukur Pertumbuhan Ekonomi

Untuk mengukur tingkat pertumbuhan ekonomi, kita dapat menggunakan rumus seperti disamping

$$PE_t = \frac{PDB_t - PDB_{t-1}}{PDB_{t-1}} \times 100\%$$

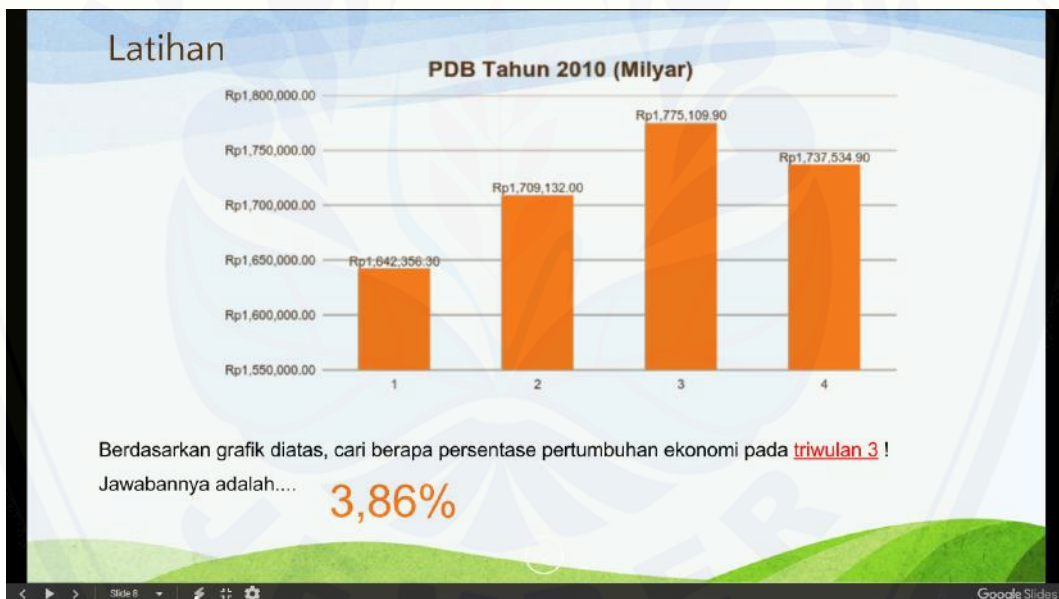
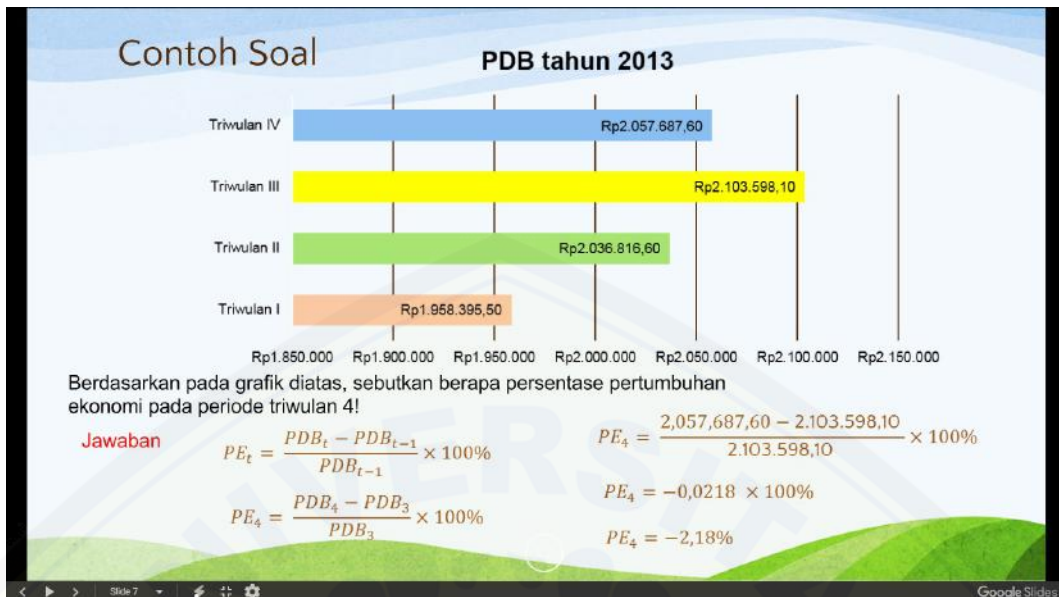
Keterangan:

PE_t = tingkat pertumbuhan ekonomi periode t (triwulanan atau tahunan)

PDB_t = Produk Domestik Bruto periode ke t

PDB_{t-1} = PDB periode sebelumnya

Slide 6 Google Slides



Teori Pertumbuhan Ekonomi

Friederich List (Historis)

Membagi pertumbuhan ekonomi suatu bangsa memiliki beberapa tingkatan berdasarkan usaha pemenuhan kebutuhan yang dilakukan oleh mayoritas masyarakatnya



Berburu dan mengembara



Beternak dan bertani



Bertani dan kerajinan tangan



Industri dan Perniagaan

Karl Bucher(Historis)

Membagi tingkat pertumbuhan ekonomi berdasarkan panjang-pendeknya hubungan produsen dan konsumen



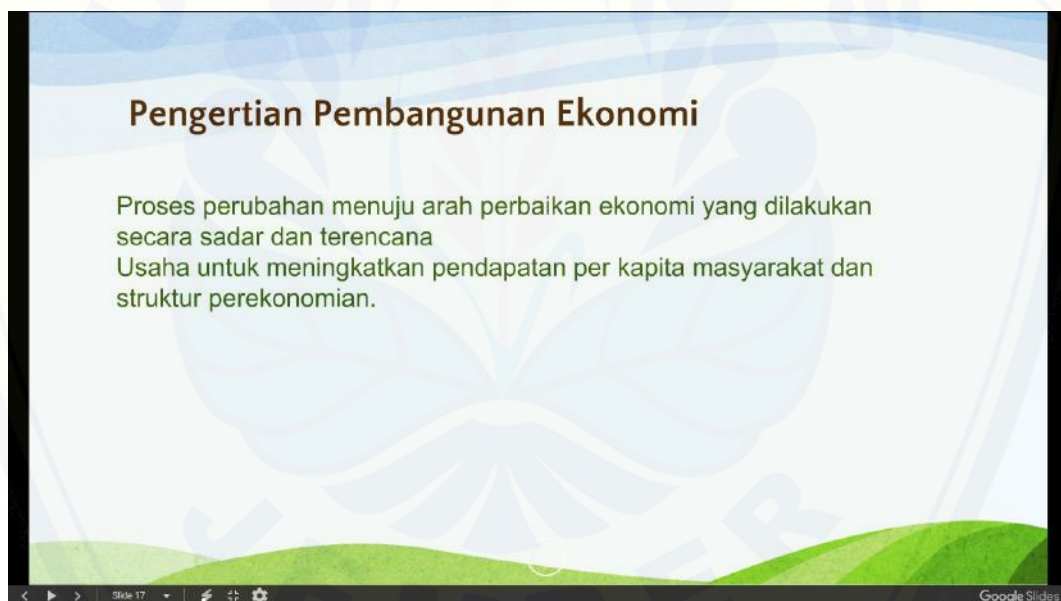
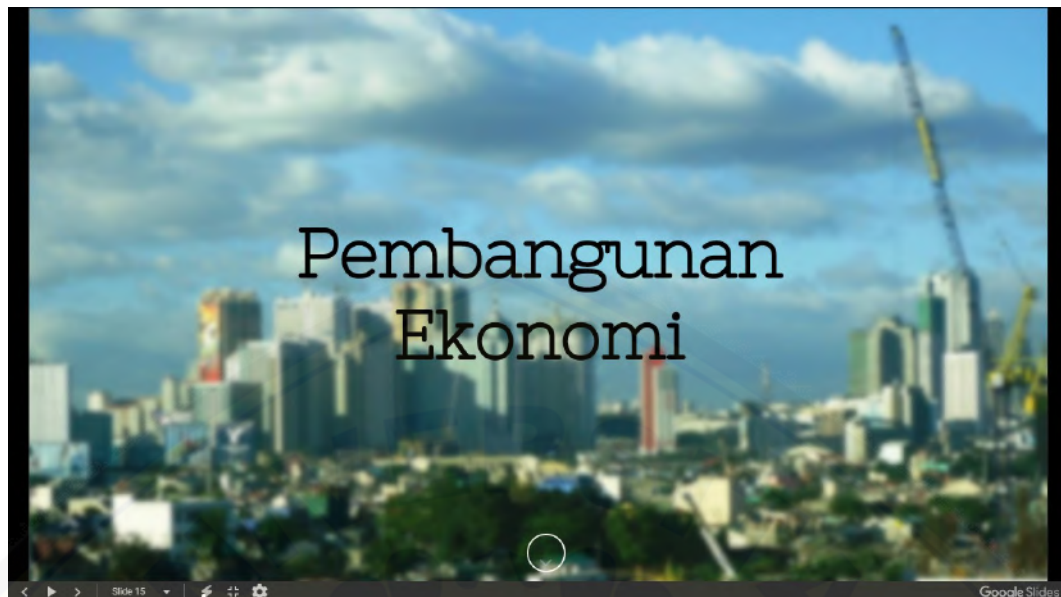
Slide 13 Google Slides

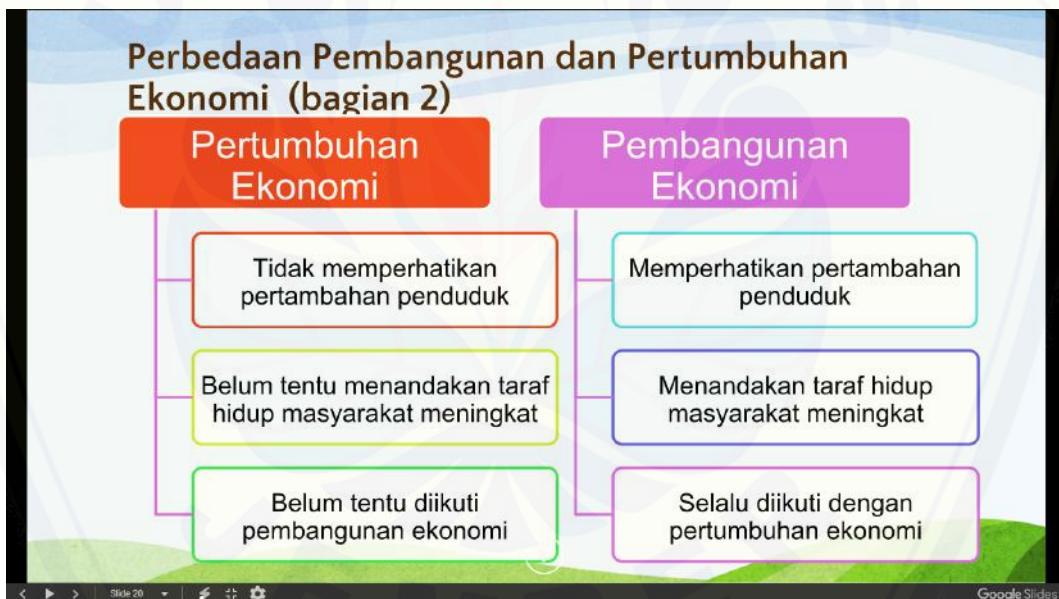
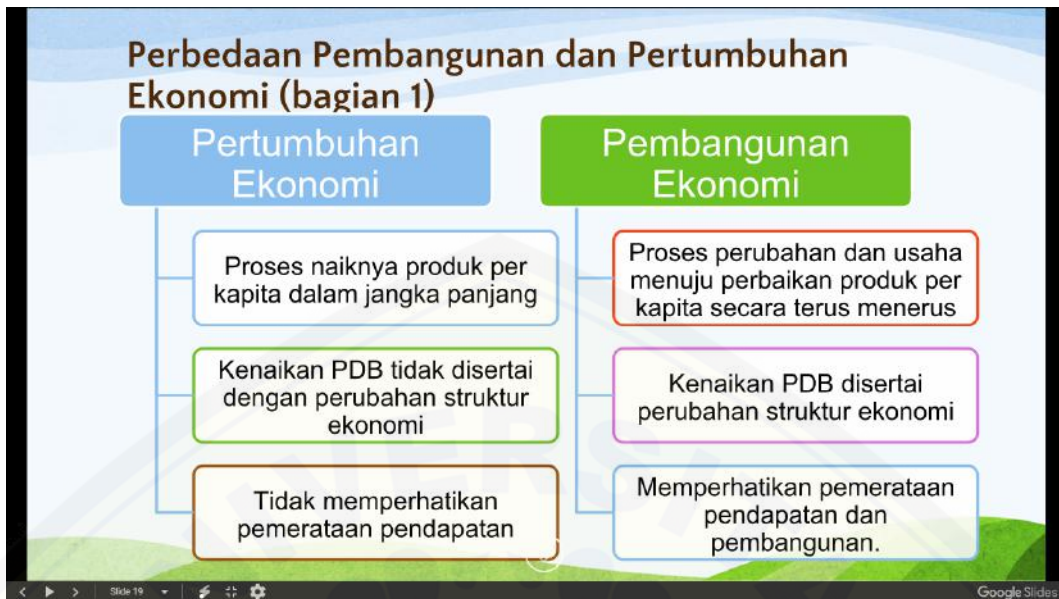
Walt Whitman Rostow (Historis)

Proses pertumbuhan ekonomi memiliki tahapan berdasarkan kemajuan teknologi



Slide 14 Google Slides





Perencanaan Pembangunan Ekonomi

Pengendalian dan pengaturan perekonomian dengan sengaja oleh pemerintah pusat untuk mencapai suatu sasaran dan tujuan pembangunan tertentu di dalam jangka waktu tertentu juga

Model Perencanaan Pembangunan Ekonomi

Model Agregat

Model input-output dan proyeksi sektoral

Penilaian proyek dan analisis manfaat biaya sosial

Slide 21 Google Slides

Faktor yang Mempengaruhi Pembangunan Ekonomi



Sumber Daya Manusia



Budaya



Sumber Daya Alam



Sumber Daya Modal



Ilmu Pengetahuan dan Teknologi



Kewirausahaan

Slide 23 Google Slides

Permasalahan Pembangunan Ekonomi di Negara Berkembang



The slide displays six images illustrating economic problems in developing countries, each with a corresponding label in an orange box:

- Kemiskinan** (Poverty): A photograph of a slum area with people and makeshift structures.
- Pengangguran** (Unemployment): A photograph of a crowd of people holding signs that say "I WANT TO WORK".
- Distribusi pendapatan dan pembangunan tidak rata** (Uneven income distribution and development): A photograph of modern high-rise buildings next to a shanty town.
- Kekurangan modal** (Lack of capital): A photograph of a person's hands holding a small amount of money.
- Rendahnya SDM** (Low human resources): A photograph of people working in a field, possibly harvesting.
- Inflasi** (Inflation): A photograph of Indonesian Rupiah banknotes (50,000 and 100,000) and a line graph showing an upward trend.

Slide 24 Google Slides

Kebijakan Pembangunan Ekonomi

Merupakan tindakan yang diambil pemerintah untuk mencapai tujuan tertentu dalam mengupayakan pembangunan ekonomi

Slide 26 Google Slides

Kebijakan Pembangunan Nasional yang Dilakukan Pemerintah melalui Bappenas

- Kebijakan perencanaan
 - Berkaitan dengan penyusunan rencana pembangunan
- Kebijakan penganggaran
 - Berkaitan dengan penyusunan alokasi pendanaan
- Kebijakan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan pembangunan
- Kebijakan penanganan permasalahan mendesak dan berskala besar

Slide 27 Google Slides

Strategi Pembangunan Ekonomi

Merupakan langkah-langkah berisikan program indikatif untuk merealisasikan tujuan pembangunan ekonomi

Slide 28 Google Slides

Contoh Strategi Pembangunan Ekonomi

Mengembangkan koridor pembangunan ekonomi dengan cara membangun pusat-pusat perekonomian di setiap pulau di Indonesia

Mengoptimalkan penggunaan pinjaman luar negeri pemerintah untuk kegiatan ekonomi produktif

Memberdayakan pengusaha kecil, menengah, dan koperasi menjadi lebih efisien dan produktif dengan memberikan bantuan secara selektif

Mempercepat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Slide 29 Google Slides

Media Pembelajaran Po... x Dely

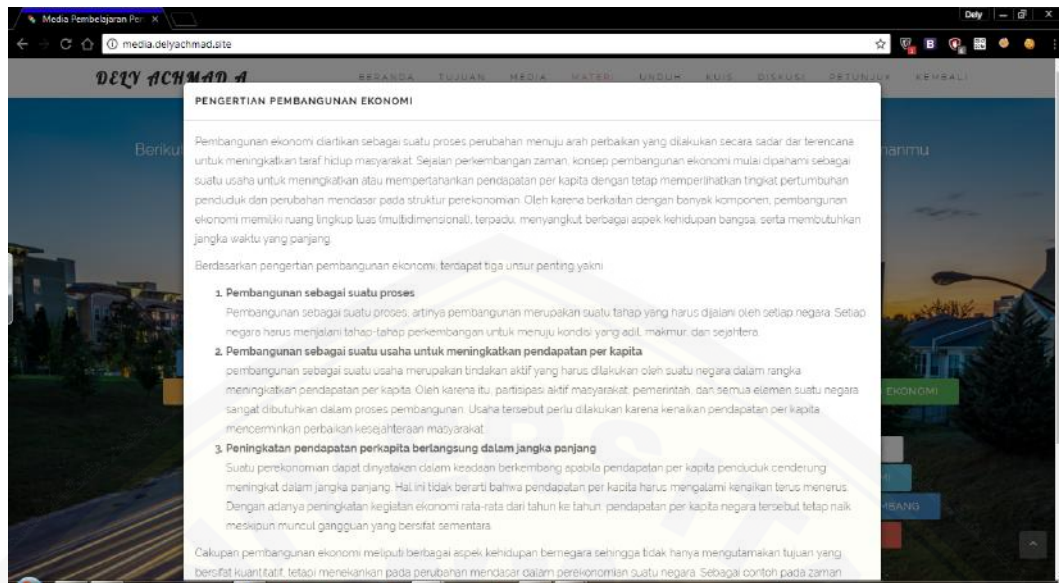
media.delyachmad.site

DELY ACHMAD A BERANDA TUJUAN MEDIA MATERI UNDUH KUIS DISKUSI PETUNJUK KEMBALI

MATERI PERTUMBUHAN DAN PEMBANGUNAN EKONOMI

Berikut ini adalah ringkasan materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi untuk menambah pemahamanmu

- PERTUMBUHAN EKONOMI
- PEMBANGUNAN EKONOMI
- PENGERTIAN PERTUMBUHAN EKONOMI
- PENGERTIAN PEMBANGUNAN EKONOMI
- CARA MENGUKUR PERTUMBUHAN EKONOMI
- PERBEDAAN PEMBANGUNAN EKONOMI DAN PERTUMBUHAN EKONOMI
- TEORI PERTUMBUHAN EKONOMI
- BERENCANAAN PEMBANGUNAN EKONOMI
- INDIKATOR KEBERHASILAN PEMBANGUNAN EKONOMI
- FAKTOR YANG MEMENGARUHI PEMBANGUNAN EKONOMI
- PERMASALAHAN PEMBANGUNAN EKONOMI NEGARA BERKEMBANG
- KEBIJAKAN DAN STRATEGI PEMBANGUNAN EKONOMI



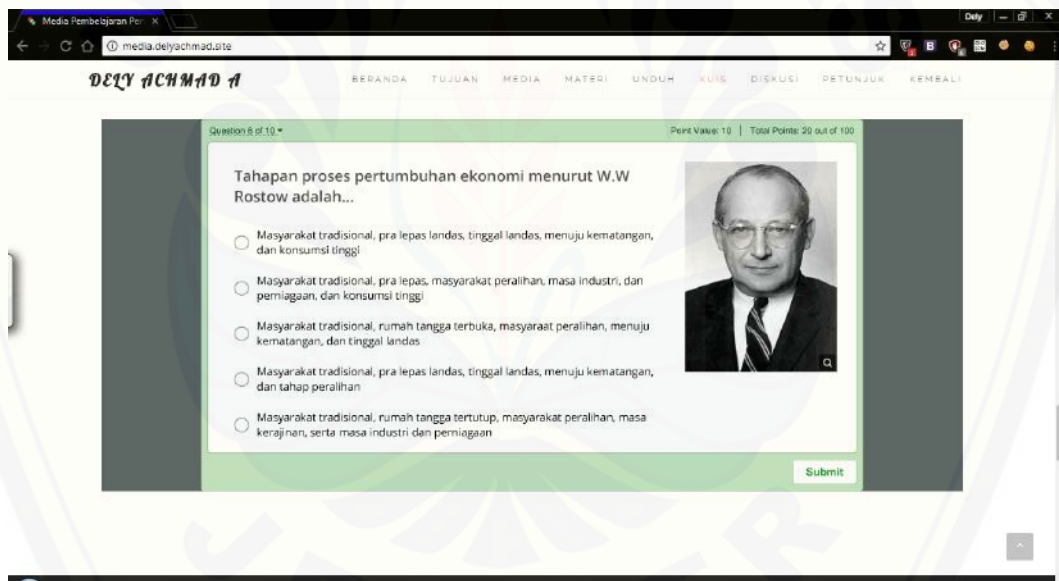
PENGERTIAN PEMBANGUNAN EKONOMI

Pembangunan ekonomi didefinisikan sebagai suatu proses perubahan menuju arah perbaikan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat. Sejalan perkembangan zaman, konsep pembangunan ekonomi mulai dipahami sebagai suatu usaha untuk meningkatkan atau mempertahankan pendapatan per kapita dengan tetap memperhatikan tingkat pertumbuhan penduduk dan perubahan mendasar pada struktur perekonomian. Oleh karena berkaitan dengan banyak komponen, pembangunan ekonomi memiliki ruang lingkup luas (multidimensional), terpadu, menyeluruh, berbagai aspek kehidupan bangsa, serta membutuhkan jangka waktu yang panjang.

Berdasarkan pengertian pembangunan ekonomi, terdapat tiga unsur penting yakni:

- 1. Pembangunan sebagai suatu proses**
Pembangunan sebagai suatu proses, artinya pembangunan merupakan suatu tahap yang harus dijalani oleh setiap negara. Setiap negara harus menjalani tahap-tahap perkembangan untuk menuju kondisi yang adil, makmur, dan sejahtera.
- 2. Pembangunan sebagai suatu usaha untuk meningkatkan pendapatan per kapita**
Pembangunan sebagai suatu usaha merupakan tindakan aktif yang harus dilakukan oleh suatu negara dalam rangka meningkatkan pendapatan per kapita. Oleh karena itu, partisipasi aktif masyarakat, pemerintah, dan semua elemen suatu negara sangat dibutuhkan dalam proses pembangunan. Usaha tersebut perlu dilakukan karena kenaikan pendapatan per kapita mencerminkan perbaikan kesejahteraan masyarakat.
- 3. Peningkatan pendapatan perkapita berlangsung dalam jangka panjang**
Suatu perekonomian dapat dinyatakan dalam keadaan berkembang apabila pendapatan per kapita penduduk cenderung meningkat dalam jangka panjang. Hal ini tidak berarti bahwa pendapatan per kapita harus mengalami kenaikan terus menerus. Dengan adanya peningkatan kegiatan ekonomi rata-rata dari tahun ke tahun, pendapatan per kapita negara tersebut tetap naik meskipun muncul gangguan yang bersifat sementara.

Cakupan pembangunan ekonomi meliputi berbagai aspek kehidupan bermasyarakat sehingga tidak hanya mengutamakan tujuan yang bersifat kuantitatif, tetapi menekankan pada perubahan mendasar dalam perekonomian suatu negara. Sebagai contoh pada zaman



Question 6 of 10 * | Point Value: 10 | Total Points: 20 out of 100

Tahapan proses pertumbuhan ekonomi menurut W.W Rostow adalah...

- Masyarakat tradisional, pra lepas landas, tinggal landas, menuju kematangan, dan konsumsi tinggi
- Masyarakat tradisional, pra lepas, masyarakat peralihan, masa industri, dan perniagaan, dan konsumsi tinggi
- Masyarakat tradisional, rumah tangga terbuka, masyarakat peralihan, menuju kematangan, dan tinggal landas
- Masyarakat tradisional, pra lepas landas, tinggal landas, menuju kematangan, dan tahap peralihan
- Masyarakat tradisional, rumah tangga tertutup, masyarakat peralihan, masa kerajinan, serta masa industri dan perniagaan

Submit

Lampiran N

DOKUMENTASI KEGIATAN



Gambar 1. Peneliti melakukan validasi desain media



Gambar 2. Peneliti melakukan validasi isi/materi media



Gambar 3. Peneliti melakukan uji coba media pembelajaran



Gambar 4. Peserta didik mengakses media menggunakan *smartphone*




Gambar 5. Peneliti membagikan angket respon siswa



Gambar 6. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran ekonomi

Lampiran O

SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PERGURUAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-332475
Laman: www.fkip.unej.ac.id

Nomor : 4: 7 6 2 /UN25.1.5/LT/2017
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

25 JUL 2017

Yth. Kepala MAN 1 Jember
Di Jember


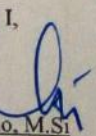
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.

Nama : DELY ACHMAD ANGGIAWAN
NIM : 130210301056
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di Sekolah yang Bapak pimpin dengan judul: "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi WordPress dan GoogleApps pada Kompetensi Dasar Ketenagakerjaan Di Kelas XI IPS di MAN 1 Jember Tahun 2017-2018".

Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terimakasih.



Widi Nugroho, M.Pd
NIP 19670625 199203 1 003

Lampiran P

SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MELAKUKAN PENELITIAN



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN JEMBER
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1
Jalan Imam Bonjol 50, Telp. 0331-485109, Faks. 0331-484651, PO Box 168 Jember
E-mail: man1jember@yahoo.co.id
Website: www.mansatujember.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : B- 1198 /Ma.13.73/PP.00.06/ 09 /2017

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Drs.Anwaruddin, M.Si
NIP : 196508121994031002
Jabatan : Kepala
Unit Kerja : MAN 1 Jember
Instansi : Kementerian Agama

dengan ini Menerangkan bahwa :

Nama : Dely Achmad Anggiawan
NIM : 130210301056
Jurusan : Pendidikan IPS
Fakultas : FKIP UNEJ

Benar – benar telah selesai melaksanakan penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 1 Jember. Dengan Judul “ **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB APLIKASI WORDPRES DAN GOOGLEAPPS PADA KD PERTUMBUHAN DAN PEMBANGUNAN EKONOMI DI KELAS XI IPS 4 DI MAN 1 JEMBER** ”.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Jember, 5 September 2017
Kepala Madrasah

ANWARUDDIN



Lampiran Q

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI


 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS JEMBER
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Alamat : Jalan Kalimantan III/37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp/Fax (0331) 33488 Jember
 68121

Nama : Dely Achmad Anggiawan
 NIM/Angkatan : 130210301056
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi
 WordPress dan GoogleApps Pada KD Pertumbuhan dan
 Pembangunan Ekonomi di Kelas XI IPS 4 di MAN 1 Jember.
 Dosen Pembimbing I : Dra. Retna Ngesti Sedyati, M.P.

KEGIATAN KONSULTASI

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Kamis, 16/02/17	Judul	AT
2.	Rabu, 15/03/17	Bab I	AT
3.	Jumat, 31/03/17	Bab I, II	AT
4.	Kamis, 13/04/17	Bab III	AT
5.	Rabu, 26/04/17	Bab I, II, III, lampiran	AT
6.	Jumat, 28/04/17	Acc Seminar	AT
7.	Rabu, 6/06/17	Revisi Bab IV	AT
8.	Rabu, 20/06/17	Bab IV Revisi	AT
9.	Senin, 28/08/17	Bab IV Revisi,	AT
10.	Rabu, 30/08/17	Bab V, lampiran	AT
11.	Kamis, 31/08/17	Bab V Revisi,	AT
12.	Senin, 4/09/17	Bab V Revisi	AT
13.	Selasa, 5/09/17	Acc Sidang	AT
14.			
15.			

Catatan :

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi
2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Kalimantan III/37 Kampus Tegalboto Kotak Pos 162 Telp/Fax (0331) 33488 Jember
68121

Nama : Dely Achmad Anggiawan
NIM/Angkatan : 130210301056
Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Aplikasi
WordPress dan GoogleApps Pada KD Pertumbuhan dan
Pembangunan Ekonomi di Kelas XI IPS 4 di MAN 1 Jember.
Dosen Pembimbing II : Hety Mustika Ani, S.Pd., M.Pd.

KEGIATAN KONSULTASI

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan
1.	Rabu, 01/03/17	Judul	<i>[Signature]</i>
2.	Rabu, 22/03/17	Bab I & II	<i>[Signature]</i>
3.	kamis, 6/04/17	Bab I, II, III	<i>[Signature]</i>
4.	Rabu, 12/04/17	Bab I, II, III, lampiran	<i>[Signature]</i>
5.	kamis, 20/04/17	Acc Seminar	<i>[Signature]</i>
6.	Selasa, 29/08/17	Bab 4	<i>[Signature]</i>
7.	Rabu, 30/08/17	Bab 4 Revisi	<i>[Signature]</i>
8.	kamis, 31/08/17	Bab 4 Revisi	<i>[Signature]</i>
9.	senin, 4/09/17	Bab 4 Revisi	<i>[Signature]</i>
10.	Selasa, 5/09/17	Bab 4 Revisi	<i>[Signature]</i>
11.	Jumat, 8/09/17	Bab 5, lampiran	<i>[Signature]</i>
12.	senin, 11/09/17	Bab 5 Revisi	<i>[Signature]</i>
13.	Selasa, 12/09/17	Acc sidang	<i>[Signature]</i>
14.			
15.			

Catatan :

1. Lembar ini harus dibawa dan diisi setiap melakukan konsultasi
2. Lembar ini harus dibawa sewaktu Seminar Proposal Skripsi

Lampiran R**DAFTAR RIWAYAT HIDUP****A. Identitas**

Nama : Dely Achmad Anggiawan
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 12 Juli 1996
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat : Dsn Banjarejo, Rt 01 Rw 27, Tembokrejo,
Gumukmas, Jember
Email : delyachmad@gmail.com
Orang Tua : Ayah : Alm. Nazarudin.
Pekerjaan : -
Ibu : Nanik Purnaningsih.
Pekerjaan : Wiraswasta

B. Pendidikan

No.	Nama Sekolah	Tempat	Tahun Lulus
1	SDN Tembokrejo 1	Tembokrejo, Gumukmas, Jember	2007
2	MTsN Kencong	Kencong, Jember	2010
3	MAN 1 Jember	Kaliwates, Jember	2013