

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Teoritik**

##### **1. Kajian tentang Pembelajaran Ekonomi**

###### **a. Hakekat Belajar dan Pembelajaran**

Istilah belajar dan pembelajaran merupakan istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Menurut Sugihartono, dkk (2007:74), belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan berinteraksi yang relatif permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa belajar merupakan perubahan yang terjadi dalam berbagai bentuk perilaku, tidak terbatas hanya penambahan pengetahuan saja. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak kembali kepada keadaan semula. Perubahannya tidak harus langsung mengikuti pengalaman belajar, namun perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Belajar dilakukan mulai dari manusia lahir hingga manusia tiada, karena belajar itu penting dalam menunjang kehidupan kita.

Roymond dan Simamora (2009:28), mendefinisikan belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau kreatifitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa peningkatan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indra dan

pengalamannya. Menurutnya, belajar yang dilakukan dengan menggunakan alat indra dan pengalaman jauh lebih terekam dan mendalam, daripada hanya sekedar mendengarkan saja.

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh seseorang atau individu yang bertujuan untuk merubah dirinya menjadi lebih baik pada waktu sekarang dan akan datang. Belajar pada prinsipnya merupakan perubahan tingkah laku dengan cara dan usaha yang berbeda-beda dalam pencapaiannya. Belajar sangat penting bagi setiap orang karena belajar merupakan sebuah proses beradaptasi, dari belajar orang akan bisa berinteraksi atau berhubungan dengan lingkungannya.

Belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang bisa terjadi secara simultan. Pendapat tentang pengertian pembelajaran yaitu Nazarudin (2007:163), pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang diusahakan dengan tujuan agar orang (misalnya guru, siswa) dapat melakukan aktifitas belajar. Pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara guru dan siswa dalam proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Sedangkan Sugihartono, dkk. (2007:81), mengemukakan:

“pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.”

Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa menjadi bertambah, baik kuantitas maupun kualitasnya.

Biggs (dalam Sugihartono, dkk, 2007:80), membagi konsep pembelajaran dalam tiga pengertian yaitu:

- 1) secara kualitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid;
- 2) secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien; dan
- 3) secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa.

Dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu proses belajar siswa secara efektif dan efisien agar mencapai hasil belajar yang optimal. Seorang pendidik dituntut menguasai pengetahuan yang dimilikinya untuk dapat menyampaikan ilmu kepada siswa dengan sebaik-baiknya. Pendidik tidak hanya menyampaikan atau memberikan pengetahuan kepada siswa namun juga pendidik harus melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran secara efektif dan efisien agar mencapai hasil yang optimal. Dengan adanya pembelajaran maka siswa akan mudah memahami ilmu pengetahuan sesuai kemampuan mereka.

Dalam dunia pendidikan belajar dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang tidak bisa terpisahkan. Proses pembelajaran

merupakan suatu cara guru berinteraksi dan mentransformasikan ilmunya kepada siswanya. Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan mempunyai peran yang sangat penting untuk tercapainya tujuan pendidikan.

Perbedaan antara belajar dan pembelajaran terletak pada penekanannya. Pembahasan belajar lebih menekankan pada bahasan tentang siswa dan proses yang menyertai dalam rangka perubahan tingkah lakunya. Sedangkan pembelajaran lebih menekankan pada guru dalam upayanya untuk membuat siswa belajar dengan baik.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran. Menurut Dick dan Carey (dalam Hamzah B, dkk 2010:45), menjelaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah untuk menentukan apa yang dapat dilakukan oleh anak didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa dalam suatu proses pembelajaran terkonsep dengan baik, jika seorang pendidik mampu menyusun dan merumuskan tujuan pembelajaran secara jelas dan tegas.

Sedangkan menurut Roymond dan Simamora (2009:28), tujuan pembelajaran adalah perubahan tingkah laku yang positif dari peserta didik, seperti perubahan yang secara psikologis akan tampil dalam tingkah laku (*overt behaviour*), yang dapat diamati oleh alat indra oleh orang lain baik tutur kata, motorik, dan gaya hidup.

Dari pendapat di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang diharapkan dapat merubah tingkah laku peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya tujuan pembelajaran maka akan diketahui arah yang akan dituju dari aktifitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya tujuan yang jelas dapat membantu guru dalam menentukan materi, metode, alat, media dan sumber belajar dalam proses pembelajaran. Kegiatan mengajar guru akan terstruktur, dan jelas. Proses pembelajaran menjadi efektif dan efisien.

### c. Pembelajaran Ekonomi SMA

Kata ekonomi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Yunani yaitu “*Oikos*” dan “*Nomos*” hal ini merujuk pada pihak yang mengelola rumah tangga. Dengan kata lain, ilmu ekonomi merupakan ilmu cabang ilmu sosial yang berhubungan dengan kehidupan rumah tangga. Samuelson (dalam Ari Sudarman 1999:1) mendefinisikan ilmu ekonomi sebagai:

“Suatu studi mengenai bagaimana seharusnya manusia atau masyarakat menentukan pilihannya baik dengan atau tanpa menggunakan uang dalam memanfaatkan sumber daya yang terbatas jumlahnya dan yang mempunyai alternatif penggunaan untuk menghasilkan barang serta kemudian mendistribusikannya baik untuk keperluan sekarang atau masa yang akan datang diantara anggota-anggota masyarakat.”

Ilmu ekonomi pada dasarnya adalah studi tentang bagaimana masyarakat mengelola sumber daya yang selalu terbatas atau langka. Dari pendapat tersebut, dapat diartikan bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan suatu materi pembelajaran yang membahas tentang perilaku

dan tindakan manusia dalam memenuhi segala kebutuhannya yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang terbatas melalui berbagai alternatif. Konsep ilmu ekonomi perlu dipelajari dan dipahami oleh siswa untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah ekonomi yang mereka hadapi. Karakteristik mata pelajaran ekonomi menurut Puskur (2006) adalah:

- 1) mata pelajaran ekonomi berangkat dari fakta atau gejala ekonomi yang nyata;
- 2) mata pelajaran ekonomi mengembangkan teori-teori untuk menjelaskan fakta secara rasional;
- 3) umumnya, analisis yang digunakan dalam ilmu ekonomi adalah metode pemecahan masalah;
- 4) inti dari ilmu ekonomi adalah memilih alternatif yang terbaik;
- 5) secara umum, subjek dalam ekonomi dapat dibagi dengan beberapa cara yang paling terkenal adalah mikro ekonomi dan makro ekonomi; dan
- 6) materi akuntansi berupa pokok-pokok bahasan dari pengertian akuntansi secara umum, pencatatan transaksi keuangan, penyusunan laporan keuangan baik perusahaan jasa, dagang, maupun manufaktur.

Tujuan mata pelajaran ekonomi menurut Arni Fajar (2005:128) adalah sebagai berikut:

- 1) membekali siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu atau rumah tangga, masyarakat dan negara;
- 2) membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya;
- 3) membekali siswa nilai-nilai etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha; dan
- 4) meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Tujuan dan karakteristik mata pelajaran ekonomi di atas menggambarkan keberadaan ilmu ekonomi yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan seseorang. Oleh karena itu dalam pendidikan ekonomi harus

diajarkan dengan benar bagaimana membuat pilihan secara rasional dengan menggunakan konsep ekonomi dengan baik dan benar.

Menurut Arni Fajar (2005:128) fungsi dari mata pelajaran ekonomi di SMA dan MA adalah mengembangkan kemampuan siswa agar mampu berperilaku sebagai pelaku ekonomi secara bijak dengan cara mengenal berbagai kenyataan dan peristiwa ekonomi, memahami konsep dan teori serta berlatih dalam memecahkan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Ruang lingkup pada mata pelajaran ekonomi dimulai dari masalah-masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupannya yang terdekat hingga pada lingkungan yang terjauh. Untuk penyusunan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran ekonomi, hanya dibatasi pada fenomena yang empirik saja. Hal ini dimaksudkan agar siswa mengambil manfaat untuk kehidupan ekonomi yang lebih baik. Secara umum, standar kompetensi pada mata pelajaran ekonomi di SMA dan MA, yaitu:

- 1) kemampuan memahami perilaku ekonomi dalam kaitannya dengan kelangkaan, pengalokasian sumber daya dan barang, melalui mekanisme pasar.
- 2) kemampuan memahami konsep ekonomi kemasyarakatan dan kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi.

- 3) kemampuan memahami perekonomian internasional, system ekonomi Indonesia, manajemen, pembangunan ekonomi, tenaga kerja, wirausaha, dan model pemecahan masalah ekonomi.

## **2. Kajian tentang Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, guru tidak lepas dari media pendidikan karena media pendidikan merupakan sebagai salah satu faktor pembantu yang penting dalam proses mengajar. Keberhasilan guru dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, yaitu dalam mentransformasikan ilmu kepada siswanya. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka seorang guru membutuhkan sebuah alat bantu sebagai alat komunikasi kepada siswanya.

Menurut Arief S. Sadiman (2005:6), media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima. Kata media berarti perantara: penghubung; yang terletak di antara dua pihak (orang, atau golongan). Kata “media” berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti perantara atau pengantar.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip dari Azhar Arsyad (2011:3), menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam



proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Dari uraian tersebut dapat juga dikatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

Oemar Hamalik (1986:23), mengemukakan pendapatnya bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan John D Latuheru, (1988:13) sesuatu dapat dikatakan sebagai media pendidikan atau pembelajaran apabila mereka (media tersebut) digunakan untuk menyalurkan atau menyampaikan pesan dengan tujuan-tujuan pendidikan dan pembelajaran.

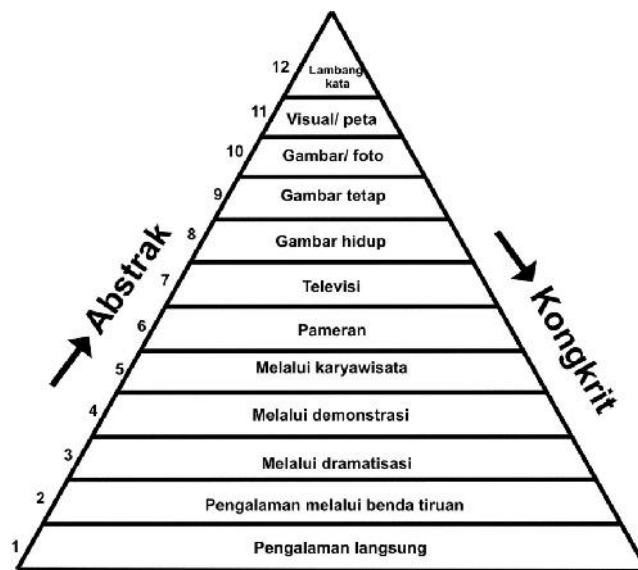
Dari hal di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran dari sumber guru maupun sumber lain kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar).

Media merupakan bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri. Dengan adanya media dimaksudkan dapat mempermudah dalam menyampaikan materi ajar dari guru kepada

penerima (siswa), sehingga dapat mempertinggi efektifitas dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi, para pakar pendidikan mencari berbagai cara guna mengembangkan sebuah media pembelajaran agar memudahkan siswa dalam belajar. Dengan media pembelajaran akan terjadi komunikasi antara guru dengan siswanya, sehingga proses pembelajaran akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal. Gagne dan Briggs (1975) dalam buku yang dikutip Arsyad Azhar (2011:4), mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Gambaran yang dapat dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah kerucut pengalaman Edgar Dale. Kerucut ini menggambarkan taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berfikir kongkrit menuju ke berfikir abstrak, dimulai dari berfikir sederhana menuju ke berfikir kompleks, lihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale (Azhar Arsyad, 2011: 11)

Menurut Bruner dalam buku yang dikutip Azhar Arsyad (2011:7), ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu: pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial atau gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Hasil belajar seseorang dimulai dari pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang-lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Tetapi urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi belajar mengajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung. Proses belajar dapat dimulai sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

## **b. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Menurut Wina Sanjaya (2006:170-171), media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) media auditif, seperti: radio dan rekaman suara,
- 2) media visual, seperti: film slide, foto transparansi, lukisan, gambar, dan media grafis lainnya,
- 3) media audiovisual, seperti: rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat dibedakan menjadi:

- 1) media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi,
- 2) media yang mempunyai daya liput yang terbatas seperti film slide, film, video.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibedakan menjadi:

- 1) media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi, dan sebagainya,
- 2) media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (2011:29), berdasarkan perkembangan teknologi media pembelajaran dapat digolongkan menjadi 3 (tiga) yaitu:

- 1) media hasil teknologi cetak,
- 2) media hasil teknologi audio-visual,
- 3) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Dari pendapat para ahli di atas, bahwa seiring dengan perkembangan teknologi maka media pembelajaran terus-menerus dikembangkan dengan tujuan agar dapat lebih mudah dan efisien dalam penggunaannya. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran harus dipandang penting oleh setiap guru, semakin banyak teknologi yang digunakan maka semakin mudah pula guru dalam proses mengajar.

Hingga saat ini belum terdapat suatu kesepakatan tentang klasifikasi (sistem taksonomi) media yang baku. Dengan kata lain, belum ada taksonomi media yang berlaku umum dan mencakup segala aspeknya, terutama untuk suatu sistem instruksional (pembelajaran). Atau memang tidak akan pernah ada suatu sistem klasifikasi atau pengelompokan yang sah dan berlaku umum. Meskipun demikian, apapun dan bagaimanapun cara yang ditempuh dalam mengklasifikasikan media, semua itu memberikan informasi tentang spesifikasi media yang perlu kita ketahui. Pengelompokan media yang sudah ada pada saat ini dapat memperjelas perbedaan tujuan penggunaan, fungsi dan kemampuannya, sehingga dapat dijadikan pedoman dalam memilih media yang sesuai untuk suatu pembelajaran tertentu.

Setiap media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, oleh karena itu guru harus dapat menentukan media mana yang sesuai dengan pembelajaran dan karakteristik siswa.

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran secara umum adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh orang (dalam hal ini adalah guru) untuk menyampaikan pesan kepada siswanya. Arief S Sadiman (2005:17) berpendapat bahwa, secara umum media pendidikan mempunyai fungsi memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedang kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semua harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsangan yang sama, menimbulkan persepsi yang sama.

Levie dan Lenz (1982) yang dikutip Azhar Arsyad (2011:16-17), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya visual, yaitu:

#### 1) Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi

pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

## 2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

## 3) Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual bisa dilihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkap bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

## 4) Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membentuk peserta didik lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Daryanto (2010:5), mengungkapkan fungsi media pembelajaran, antara lain:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis,
- 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,
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama,

Sedangkan Azhar Arsyad (2011:21), mengemukakan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku,
- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik,
- 3) Pembelajaran bisa lebih interaktif,
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat,
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan dengan mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas,
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan,
- 7) Dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari,
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, yaitu beban guru untuk menjelaskan menjadi berkurang.

Dari uraian dan pendapat dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran secara umum yaitu dapat memperjelas penyajian materi (pesan) dalam bentuk visualisasi yang jelas sehingga pesan tidak terlalu bersifat verbalistik. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi kongkret. Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa untuk belajar secara aktif. Dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Dengan digunakannya media pembelajaran memudahkan siswa menangkap pengetahuan yang disampaikan oleh guru sehingga siswa akan



merasa nyaman, guru akan semakin mudah dalam menyampaikan pengetahuan, adanya pemanfaatan waktu yang efektif, serta terciptanya tujuan pembelajaran.

#### **d. Pemilihan Media Pembelajaran**

Azhar Arsyad (2011:75), mengemukakan beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:

- 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai,
- 2) tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi,
- 3) praktis, luwes, dan bertahan,
- 4) guru terampil menggunakannya,
- 5) pengelompokan sasaran,
- 6) mutu teknis.

Sedangkan Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:4-5), mengungkapkan kriteria-kriteria dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yaitu:

- 1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran,
- 2) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran,
- 3) kemudahan memperoleh media,
- 4) keterampilan guru dalam menggunakannya,
- 5) tersedia waktu untuk menggunakannya,
- 6) sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Dari dua pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa aspek sebagai berikut:

1) Aspek tujuan pembelajaran

Media pembelajaran didesain dan dibuat berdasarkan dengan tujuan pembelajaran, yang secara umum mengarah pada penilaian tiga ranah, yaitu ranah kognitif, efektif dan psikomotor.

2) Aspek siswa

Media pembelajaran dibuat sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga siswa dalam menangkap dan mengolah pengetahuan akan lebih mudah dan nyaman. Hal ini dimaksudkan agar siswa termotivasi dan lebih semangat dalam belajar.

3) Aspek media pembelajaran

Media pembelajaran yang dibuat harus memenuhi persyaratan tertentu seperti praktis, mudah dalam penggunaannya, paduan warna yang sesuai, ukuran teks, tampilan, penggunaan bahasa, pengaturan gambar, dan lain-lain.

4) Aspek guru

Media pembelajaran yang dibuat harus mudah dalam penggunaannya, alat mudah didapat serta kualitas dan mutu media yang baik.

**e. Media Pembelajaran Berbasis Komputer**

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan

komputer atau *Computer-Assisted Instruction* (CAI). Sedangkan komputer sendiri menurut Azhar Arsyad (2011:53), adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Penyajian pesan dan informasi dalam CAI dapat berbentuk:

- 1) tutorial,
- 2) permainan instruksional,
- 3) *drill and practice*, dan
- 4) *simulasi*.

Keuntungan dengan pemanfaatan komputer sebagai media pendidikan menurut Azhar Arsyad (2011:54-55), adalah:

- 1) komputer dapat mengakomodasikan siswa yang lamban menerima pelajaran.
- 2) komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, kegiatan laboratorium atau simulasi.
- 3) kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- 4) kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.

- 5) Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti *compact discs*, *video tape*, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Dengan demikian pemanfaatan komputer sebagai media pendidikan sangat dibutuhkan. Pembelajaran komputer dibuat agar siswa dapat belajar menurut kemampuannya, komputer mampu menampilkan gambar-gambar, video, teks yang dapat dianimasikan, serta dapat menambah motivasi siswa untuk belajar karena komputer dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara dinamis, interaktif dan perorangan. Dengan adanya komputer dalam proses pembelajaran pekerjaan guru menjadi lebih ringan dan guru dapat memantau tingkat perkembangan prestasi siswa.

### **3. Kajian tentang Pengembangan Modul**

#### **a. Pengertian Modul**

Modul merupakan paket belajar yang berkenaan dengan satu unit bahan pelajaran. Dengan modul siswa dapat mencapai dan menyelesaikan bahan belajarnya secara individual. Pengajaran modul akan membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut kecepatan masing-masing. Menurut Sugihartono, dkk (2007:65) modul adalah suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas.

Depdiknas (2008), mendefinisikan modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis sehingga penggunaannya dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau guru. Dengan demikian maka sebuah modul harus dapat dijadikan sebuah bahan ajar sebagai pengganti fungsi guru. Dengan artian bahwa modul dapat digunakan secara mandiri karena di dalam modul telah dilengkapi cara penggunaan modul. Nasution (2003:205), mengemukakan modul dapat dirumuskan sebagai suatu unit yang lengkap yang berdiri sendiri dan terdiri atas suatu rangkaian kegiatan belajar yang disusun untuk membantu siswa mencapai sejumlah tujuan yang dirumuskan secara khusus dan jelas. Modul juga dikatakan sebagai media pembelajaran.

Dari pengertian di atas, modul merupakan suatu alat atau sarana pembelajaran yang di dalamnya berupa materi, metode, dan evaluasi yang dibuat secara sistematis dan terstruktur sebagai upaya untuk mencapai tujuan kompetensi yang diharapkan. Modul dirancang secara khusus dan jelas berdasarkan kecepatan pemahaman masing-masing siswa, sehingga mendorong siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya.

#### **b. Tujuan Pembelajaran Modul**

Depdiknas (2008), mengemukakan tujuan pembelajaran modul adalah sebagai berikut:

- 1) memperjelas dan mempermudah penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal.

- 2) mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru atau instruktur.
- 3) agar dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi dan gairah belajar.
- 4) mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan dan sumber belajar lainnya yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 5) memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.

Sedangkan menurut Nasution (2003:66), mengemukakan tujuan dari pembelajaran modul yaitu:

- 1) membuka kesempatan bagi siswa untuk belajar menurut kecepatan masing-masing.
- 2) memberikan kesempatan untuk memilih di antara sekian banyak topik dalam rangka atau program.
- 3) mengadakan penilaian secara berkala tentang kemajuan dan kelemahan siswa.
- 4) memberikan modul remedial untuk mengolah kembali seluruh bahan yang telah diberikan guna pemantapan dan perbaikan, atau mengulangi bahan pelajaran untuk lebih memantapkan dengan menggunakan cara-cara lain dari modul semula, sehingga lebih mempermudah pemahaman siswa.

Berdasarkan tujuan-tujuan di atas, modul sebagai pegangan bahan belajar dalam proses pembelajaran yang disusun secara efektif dan terperinci. Penulisan modul yang ideal adalah modul yang dapat membawa siswa untuk bergairah dalam belajar dengan menyajikan materi sesuai dengan minat dan kemampuannya.

### c. Karakteristik Modul

Pedoman penulisan modul yang dikeluarkan oleh Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional Tahun 2003 yang disampaikan dalam Chomsin S widodo (2008:50), agar modul mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaanya, modul harus memiliki kriteria sebagai berikut:

#### 1) *Self instructional*

Merupakan karakteristik yang penting dalam modul, dengan karakter tersebut memungkinkan seseorang belajar secara mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter *self instruction*, maka modul harus:

- a) membuat tujuan yang jelas, dan dapat menggambarkan pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar,
- b) memuat materi pembelajaran yang dikemas dalam unit-unit kegiatan yang kecil atau spesifik, sehingga memudahkan dipelajari secara tuntas,
- c) tersedia contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran,
- d) terdapat soal-soal latihan, tugas, dan sejenisnya yang memungkinkan untuk mengukur penguasaan siswa,
- e) kontekstual, yaitu materi yang disajikan terkait dengan suasana, tugas atau konteks kegiatan dan lingkungan siswa,

- f) menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif,
- g) terdapat rangkuman materi pembelajaran,
- h) terdapat instrumen penilaian, yang memungkinkan siswa melakukan penilaian sendiri (*self assessment*),
- i) terdapat umpan balik atas siswa, sehingga siswa mengetahui tingkat penguasaan materi,
- j) terdapat informasi tentang rujukan atau referensi yang mendukung materi pembelajaran.

## 2) *Self contained*

Modul dikatakan *self contained* bila seluruh materi pembelajaran yang dibutuhkan termuat dalam modul tersebut. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan kepada siswa mempelajari materi pembelajaran secara tuntas, karena materi belajar dikemas ke dalam satu kesatuan yang utuh. Jika harus dilakukan pembagian atau pemisahan materi dari satu standar kompetensi, harus dilakukan dengan hati-hati dan memperhatikan keluasan standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa.

## 3) Berdiri sendiri (*Stand Alone*)

*Stand alone* atau berdiri sendiri merupakan karakteristik modul yang tidak tergantung pada bahan ajar atau media lain, atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan media lain. Sehingga siswa tidak perlu menggunakan bahan ajar lain untuk mempelajari modul tersebut. Jika siswa masih menggunakan dan bergantung pada bahan ajar selain



modul yang digunakan, maka bahan ajar tersebut tidak termasuk sebagai modul yang berdiri sendiri.

#### 4) *Adaptif*

Modul hendaknya memiliki adaptasi yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel atau luwes.

#### 5) Bersahabat atau mudah (*user friendly*)

Modul juga hendaknya memenuhi kaidah *user friendly* atau bersahabat atau akrab dengan pemakainya sehingga mudah digunakan. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakaian dalam merespon dan mengakses sesuai dengan keinginan. Modul disusun dengan menggunakan kalimat aktif dengan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, serta menggunakan istilah yang umum digunakan.

### **d. Komponen Modul**

Komponen modul yang dikemukakan oleh Nurma Yunita dan Endang Susilowati (2010), terdiri atas bagian pendahuluan (yang berisi atas penjelasan umum mengenai modul dan indikator pembelajaran), bagian kegiatan belajar (yang berisi uraian isi pembelajaran, rangkuman, tes, kunci jawaban, dan umpan balik), dan daftar pustaka.

Sedangkan dalam Depdiknas (2008), menyampaikan komponen isi modul yaitu terdiri atas bagian pembuka (judul, daftar isi, peta informasi, daftar tujuan kompetensi, tes awal), bagian inti (tinjauan materi, hubungan dengan materi lain, uraian materi, penugasan, rangkuman), dan bagian akhir (glosarium, tes akhir, indeks).

Dari pendapat di atas, pengembangan bahan ajar modul penting dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran. Pengembangan modul memiliki komponen-komponen tertentu yang harus diperhatikan oleh guru agar dihasilkan modul yang memiliki peran penting baik bagi guru maupun siswa. Dengan adanya modul yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran maka tingkat pemahaman siswa terhadap pelajaran akan meningkat.

#### **e. Penulisan Modul**

Penulisan modul harus didasarkan pada prinsip-prinsip belajar, bagaimana pengajar mengajar dan bagaimana siswa menerima pelajaran. Depdiknas (2008), menjelaskan bahwa prinsip-prinsip penulisan modul sebagai berikut:

- 1) siswa perlu diberikan secara jelas hasil belajar yang menjadi tujuan pembelajaran sehingga mereka dapat menyiapkan harapan dan dapat menimbang untuk diri sendiri apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) siswa perlu diuji untuk dapat menentukan apakah mereka telah mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) modul perlu diurutkan sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa untuk mempelajarinya. Urutan bahan ajar tersebut adalah dari mudah ke sulit, dari yang diketahui ke yang tidak diketahui, dari pengetahuan ke penerapan.
- 4) siswa perlu disediakan umpan balik sehingga mereka dapat memantau proses belajar dan mendapatkan perbaikan bilamana diperlukan.
- 5) strategi penyampaian materi dalam modul dapat menarik perhatian siswa untuk memahami informasi yang disajikan.
- 6) siswa diarahkan untuk fokus pada hal-hal yang menjadi tujuan pembelajaran pada modul.
- 7) menghubungkan pengetahuan yang merupakan informasi baru bagi siswa dengan pengetahuan yang telah dikuasai sebelumnya dengan mengaktifkan struktur kognitif melalui pertanyaan-pertanyaan.
- 8) informasi perlu dipenggal untuk memudahkan pemrosesan dalam ingatan pengguna modul.
- 9) untuk memfasilitasi siswa memproses informasi secara mendalam, siswa perlu didorong supaya mengembangkan peta informasi pada saat pembelajaran atau sebagai kegiatan merangkum setelah pembelajaran.
- 10) supaya siswa memproses informasi secara mendalam, siswa perlu disiapkan latihan yang memerlukan penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- 11) penyajian modul harus dapat memberikan motivasi untuk belajar
- 12) meminta siswa menerapkan yang dipelajari ke dalam situasi nyata.  
Hal ini dapat dilaksanakan dengan memberikan tugas berupa menerapkan yang dipelajari ke dalam pekerjaan atau situasi sehari-hari.
- 13) siswa difasilitasi untuk mengembangkan pengetahuan mereka sendiri bukan menerima pengetahuan saja.
- 14) siswa perlu didorong berkerja sama dalam mempelajari modul.  
Berkerja sama dengan peserta lain dalam suatu kelompok akan memberikan pengalaman nyata yang bermanfaat.

Prinsip penulisan modul di atas, menjadi acuan penulis dalam menyusun media pembelajaran berbentuk modul interaktif yang dikembangkan.

#### **f. Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Modul**

Pengembangan media pembelajaran adalah suatu kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan untuk memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan. Hal tersebut telah terbukti kebenarannya sehingga menghasilkan media pembelajaran baru yang meliputi kegiatan mendesain, memproduksi, dan mengevaluasi.

Menurut Nurma Yunita dan Endang Susilowati (2010), mengemukakan pengembangan modul merupakan seperangkat prosedur yang dilakukan secara berurutan untuk melaksanakan pengembangan sistem pembelajaran modul. Dalam mengembangkan modul diperlukan

prosedur tertentu yang sesuai dengan sasaran yang ingin dicapai, struktur isi pembelajaran yang jelas, dan memenuhi kriteria yang berlaku bagi pengembangan pembelajaran.

Pengembangan modul harus mengikuti beberapa langkah yang sistematis sebagai mana dikatakan oleh Nasution (2003:216), langkah-langkah pengembangan modul antara lain:

- 1) merumuskan sejumlah tujuan secara jelas, spesifik, dalam bentuk kelakuan siswa yang dapat diamati dan diukur.
- 2) urutan tujuan-tujuan itu yang menentukan langkah-langkah yang diikuti dalam modul.
- 3) test diagnostik untuk mengukur latar belakang siswa, pengetahuan dan kemampuan yang telah dimilikinya sebagai pra-syarat untuk menempuh modul.
- 4) adanya butir test dengan tujuan-tujuan modul.
- 5) menyusun alasan atau rasional pentingnya modul bagi siswa.
- 6) kegiatan-kegiatan belajar direncanakan untuk membantu dan membimbing siswa agar mencapai kompetensi seperti dirumuskan dalam tujuan.
- 7) menyusun post-test untuk mengukur hasil belajar siswa.
- 8) menyiapkan pusat sumber-sumber berupa bacaan yang terbuka bagi siswa setiap waktu memerlukannya.

Media pembelajaran berupa modul, biasanya berwujud media cetak. Namun, seiring berkembangnya teknologi sekarang ini media

pembelajaran berbentuk modul telah berkembang dengan memanfaatkan media elektronik. Perkembangan media pembelajaran berupa media elektronik atau interaktif dikatakan baik apabila memenuhi standar kisi-kisi yang telah ditentukan.

Menurut Debdikbud dalam penelitian Ardhini Meikhana Sari (2009:91), kisi-kisi media yang baik dilihat dari segi materi dan media. Dari segi materi, terdapat dua aspek penilaian yaitu aspek pembelajaran dan aspek isi materi. Aspek pembelajaran meliputi beberapa komponen yang diantaranya adalah kurikulum, petunjuk, dan motivasi. Sedangkan dari aspek isi materi terdapat komponen yang membahas materi, soal atau tes, contoh, gambar dan video. Dilihat dari segi media, terdapat aspek tampilan dan penyajian. Aspek tampilan dan penyajian meliputi beberapa komponen yaitu teks, font, warna, layout, gambar, music atau suara, dan konsistensi. Sedangkan aspek pemrograman meliputi interaktivitas, navigasi, aksesabilitas, respon, efektivitas.

Sedangkan menurut Ade Koesnandar (2000:37), unsur-unsur pokok dalam penilaian kualitas program multimedia adalah:

- 1) *content*, mencakup kebenaran isi, kecakupan materi, keluesan dan kedalaman, urgensi tiap materi, aktualitas atau up date,
- 2) *curriculum*, mencakup kejelasan sasaran, kejelasan tujuan pembelajaran, cakupan dan cukupan, struktur materi, ketepatan evaluasi, konsistensi antara tujuan materi dan evaluasi,

- 3) *communication*, mencakup struktur program (*linear, branching*), penjelasan atau uraian, logika berpikir pemrograman, interaktivitas, antisipasi respon, dan respon terhadap respon, pemberian contoh dan non contoh, pemberian motivasi, pemanfaatan media sesuai dengan karakteristiknya dan penggunaan bahasa,
- 4) *cosmetic*, mencakup tampilan *screen design, grafis background*, teks font, *movie animasi*, warna, suara, music, navigasi dan format sajian,
- 5) *compatibility*, mencakup efektivitas disbanding media yang lain serta kompatibel disbanding *software* sebelumnya, dan user friendly,
- 6) *creativity*, mencakup sesuatu yang baru, actual, orisinal, unik dan berbeda.

Dari pemaparan di atas, peneliti memakai pedoman kisi-kisi yang dikategorikan oleh debdikbud kemudian dikembangkan lagi sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat. Dalam pengembangannya, peneliti juga memakai referensi lain yaitu berupa kisi-kisi yang dipakai pada penelitian pengembangan media yang sejenis dan yang telah dipaparkan oleh Ade Koesnandar.

#### **g. Pembelajaran Modul**

Sugihartono, dkk. (2007:65), mengemukakan pembelajaran dengan modul merupakan pembelajaran yang sebagian atau seluruhnya menggunakan modul. Sedangkan Cece Wijaya. dkk, (1987:91) maupun

Vembriarto (1975:35-39), menyebutkan ciri-ciri pembelajaran modul sebagai berikut:

- 1) Siswa dapat belajar secara individual, siswa belajar dengan aktif tanpa bantuan maksimal dari guru.
- 2) Tujuan pembelajaran dirumuskan secara khusus.
- 3) Pembelajaran modul bersifat *self-instruction* sehingga membuka kesempatan siswa untuk mengembangkan dirinya secara optimal.
- 4) Pengetahuan disampaikan secara sistematis mengikuti struktur pengetahuan secara hirarkis sehingga siswa dapat mengikuti urutan belajar secara teratur.
- 5) Menggunakan berbagai macam media dalam pembelajaran.
- 6) Adanya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran.
- 7) Adanya *reinforcement* langsung terhadap respon siswa.
- 8) Adanya evaluasi terhadap penguasaan siswa atas hasil belajarnya.

Adapun keuntungan yang diperoleh dari pembelajaran dengan penerapan modul menurut Nasution (2003:67), antara lain:

- 1) Memberikan *feedback* atau balikan yang segera dan terus menerus.
- 2) Dapat disesuaikan dengan kemampuan anak secara individual dengan memberikan keluwesan tentang kecepatan mempelajarinya, bentuk maupun bahan pelajaran.
- 3) Memberikan secara khusus pelajaran remedial untuk membantu anak dalam mengatasi kekurangannya.
- 4) Membuka kemungkinan untuk membuka tes formatif



Pembelajaran menggunakan modul merupakan salah satu prinsip menerapkan pembelajaran mandiri. Dengan adanya modul siswa bebas melaksanakan belajar sesuai dengan kecepatan dan kesempatan masing-masing. Lebih penting lagi siswa tidak pasif mendengarkan ceramah dari guru, akan tetapi siswa diharapkan aktif merespon dalam proses pembelajaran dengan mendengar, membaca, mengevaluasi, menyaksikan demonstrasi, dan berinteraksi dengan siswa maupun guru.

#### **4. Kajian tentang Multimedia Interaktif**

##### **a. Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari kata “multi” dan “media”, kata multi memiliki arti banyak atau lebih dari satu, sedangkan kata media berarti alat atau sarana untuk berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia memiliki arti sebuah alat atau sarana yang menggabungkan dua unsur media atau lebih.

Azhar Arsyad (2011:171), mengartikan multimedia secara umum yaitu berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran. Sedangkan menurut Vaughan (2004) dalam buku yang dikutip Iwan Binanto (2010:2), multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan menggunakan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau dikontrol secara interaktif.

Dengan demikian multimedia memiliki makna yaitu mengkombinasikan berbagai macam teks, video, gambar, animasi, seni dan suara yang digerakkan secara bersama-sama menggunakan sebuah teknologi yang disebut komputer. Multimedia sendiri dapat dikontrol atau dikendalikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat mengatur sesuai dengan selera dalam arti lain bahwa multimedia bersifat interaktif karena melibatkan pengguna untuk mengontrol atau menggerakkan. Menurut Iwan Binanto (2010:2), ada tiga jenis multimedia yaitu:

1) Multimedia interaktif

Dikatakan multimedia interaktif karena pengguna dapat mengontrol kapan dan apa komponen-komponen multimedia akan ditampilkan.

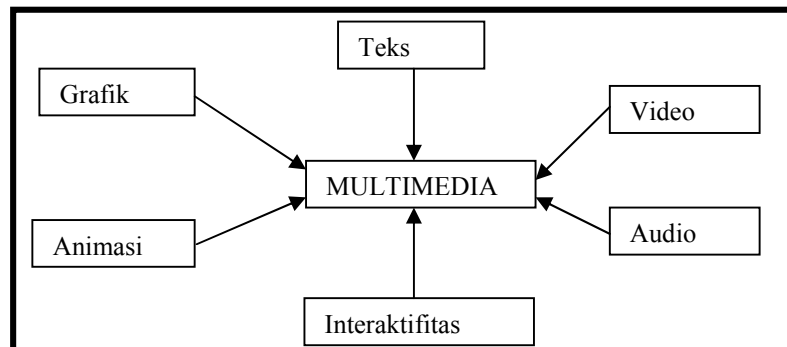
2) Multimedia hiperaktif

Dikatakan multimedia hiperaktif karena mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya.

3) Multimedia linier

Dikatakan multimedia linier karena pengguna hanya bisa menonton dan menikmati hasil produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.

Dari beberapa pengertian multimedia di atas menurut Iwan Binanto (2010:2), definisi dari multimedia dapat digambarkan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2. Gambaran Definisi Multimedia menurut Iwan Binanto (2010:2)

### b. Obyek-obyek Multimedia

Definisi multimedia seperti yang telah dipaparkan di atas menekankan pentingnya obyek yang dimainkan, karena tanpa obyek multimedia tidak akan berjalan dan ditampilkan secara jelas. Terdapat tujuh jenis obyek dalam multimedia, yaitu:

#### 1) Teks

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: *Times New Roman*, *Arial*, *Comic San MS*), ukuran dan warna. Satuan dari ukuran teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* untuk menyatakan ukuran besar kecilnya suatu huruf. Standar teks memiliki ukuran huruf 10-12.

#### 2) Grafik

Grafik merupakan suatu penyajian visual yang dipakai untuk membandingkan perbedaan jumlah dari data pada saat yang berbeda-beda. Menurut Azhar Arsyad (2011:138), grafik menampilkan sajian

visual data angka-angka. Grafik juga dapat menggambarkan hubungan dan perbandingan antara unit-unit data. Ada empat macam grafik utama yaitu grafik batang, grafik garis, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

### 3) Video

Kata video berasal dari kata latin yang berarti “saya lihat”. Menurut Iwan Binanto (2010:179), video adalah teknologi pemrosesan sinyal elektronik yang mewakili gambar bergerak. Aplikasi umum dari teknologi video adalah televisi. Video juga dapat digunakan dalam aplikasi teknik, keilmuan, produksi, dan keamanan. Saat ini ada dua macam kategori video yaitu video analog dan video digital.

### 4) Audio

Suara (*audio*) pada bidang aplikasi sangat penting, karena *audio* merupakan sinyal elektrik yang digunakan untuk membawa unsur bunyi atau suara. *Audio* dapat diterapkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik, dan efek suara.

### 5) Animasi

Menurut Suriman dan Zeembry (2007:9), animasi adalah rangkaian gambar yang dibuat secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut ditampilkan dengan kecepatan yang memadai, rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak. Dengan demikian

animasi merupakan kombinasi gambar-gambar yang dapat bergerak dan memiliki hubungan dengan gambar lainnya.

### c. **Interaktif**

Kata interaktif dalam bahasa Indonesia merupakan kata sifat yang berasal dari kata interaksi yang artinya saling melakukan aksi, hubungan, mempengaruhi. Jika kata interaktif dikaitkan dengan media, maka interaktif bersifat saling mempengaruhi. Artinya, antara pengguna (*user*) dan media (program) ada hubungan timbal balik, *user* memberikan respon terhadap permintaan tampilan media (program), kemudian dilanjutkan dengan penyajian informasi atau konsep berikutnya yang disajikan oleh media (program) tersebut.

Menurut Azhar Arsyad (2011:100) menjelaskan bahwa, interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya meliputi tiga unsur, yaitu:

- 1) urutan-urutan instruksional yang dapat disesuaikan,
- 2) jawaban atau respons atau pekerjaan siswa,
- 3) umpan balik yang dapat disesuaikan.

Modul interaktif, terdiri dari dua kata, apabila ditinjau kata yang digunakan, modul mempunyai arti sebagai pegangan atau sesuatu yang dijadikan acuan, sedangkan interaktif mengandung arti kondisi yang saling berhubungan secara langsung antara pihak-pihak yang berkepentingan dalam rangka memperoleh informasi secara cepat, hemat, dan akurat. Pengertian modul interaktif dapat berbeda-beda, sesuai dimana definisi tersebut diletakan dan dipergunakan, dalam hal ini

definisi dari modul interaktif adalah program yang dirancang dengan komputer bisa dijadikan pegangan atau acuan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna menyampaikan informasi kepada peserta didik. Peserta didik sebagai pengguna modul interaktif dapat memberikan respons atau umpan balik sehingga lebih menarik perhatian siswa serta mempermudah proses pembelajaran.

## **5. Kajian tentang Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)**

### **a. Pengertian Pembelajaran CTL**

Pembelajaran CTL merupakan suatu proses pembelajaran yang holistic dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi pembelajaran yang dipelajarinya dengan mengkaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari (konteks pribadi, sosial, dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan atau ketrampilan yang secara fleksibel dapat diterapkan (ditransfer) dari satu permasalahan atau konteks permasalahan lainnya.

Jhonson (2002:57) mengemukakan bahwa pembelajaran dan pengajaran kontekstual melibatkan para siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi. Dengan mengaitkan keduanya, siswa dapat melihat makna dalam tugas sekolah.

Sedangkan Wina Sanjaya (2006:253) mendefinikan CTL sebagai suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Dari pengertian di atas, dapat diuraikan bahwa pembelajaran kontekstual menekankan pada tiga hal yaitu:

- 1) proses keterlibatan siswa untuk menemukan materi dimana siswa tidak hanya menerima pelajaran dan menghafal materi, akan tetapi siswa dituntut untuk mencari dan menemukan sendiri materi pelajaran.
- 2) hubungan antara materi yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata. Siswa dituntut untuk dapat mengungkap hubungan antara pengalaman belajar disekolah dengan kehidupan nyata. Dengan demikian materi yang dipelajari akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.
- 3) penerapan materi kedalam kehidupan dimana siswa tidak hanya memahami materi yang dipelajari, akan tetapi bagaimana materi itu mewakili perilakunya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran kontekstual secara jelas dilihat dari keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan melibatkan panca indra yang siswa miliki, akan berpengaruh besar terhadap otak siswa. Hal ini karena pembelajaran CTL mengajak para siswa membuat hubungan-

hubungan yang mengungkapkan makna, CTL memiliki potensi untuk membuat para siswa berminat belajar.

#### **b. Karakteristik Pembelajaran Kontekstual**

Materi pelajaran dalam konteks CTL bukan untuk ditumpuk di otak saja dan kemudian dilupakan, akan tetapi sebagai bekal mereka dalam mengarungi kehidupan nyata. Menurut Wina Sanjaya (2006:254) terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran kontekstual, yaitu:

- 1) Pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*), artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.
- 2) Pembelajaran kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*). Pengetahuan baru itu diperoleh dengan cara deduktif, artinya pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan, kemudian memperhatikan detailnya.
- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), artinya pengetahuan yang diperoleh siswa bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini.
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*), artinya pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya



harus diaplikasikan dalam kehidupan siswa, sehingga tampak perubahan perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari.

- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

### c. Komponen Pembelajaran Kontekstual

CTL sebagai suatu pendekatan pembelajaran memiliki tujuh asas. Asas ini yang melandasi pelaksanaan proses pembelajaran dengan pendekatan CTL. Sering kali asas ini disebut juga komponen-komponen CTL. Wina Sanjaya (2006:262) menjelaskan tujuh komponen tersebut, yaitu:

#### 1) Konstruktivisme (*Constructivism*)

Konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman. filsafat konstruktivisme yang mulai digagas oleh Mark Baldwin dan dikembangkan serta diperdalam oleh Jean Piaget yang menganggap bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan hanya dari objek semata, tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang diamatinya. Sedangkan Bruner (dalam Sugihartono.dkk, 2007:111) sebagai tokoh konstruktivistik menyatakan bahwa cara terbaik bagi seseorang untuk memulai belajar konsep dan prinsip dalam siswa adalah dengan mengkonstruksi sendiri konsep dan prinsip yang dipelajari itu.

Dari dua pendapat tersebut, dapat dilihat bahwa pembelajaran bukanlah suatu proses untuk memberi dan menghafal konsep-konsep yang ada, melainkan proses untuk memecahkan masalah dan membangun sendiri pengetahuan yang akan dipelajari melalui keterlibatan secara aktif dalam proses belajar mengajar. Siswalah yang menjadi pusat kegiatan sedangkan guru memfasilitasi proses tersebut.

## 2) Menemukan (*Inquiry*)

Menemukan adalah proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Melalui proses berfikir yang sistematis diharapkan siswa memiliki sikap ilmiah, rasional, dan logis, yang semuanya akan diperlukan sebagai dasar pembentukan kreativitas. Secara umum Wina Sanjaya (2006:263) menyebutkan proses *inquiry* dapat dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu:

- a) merumuskan masalah,
- b) mengajukan hipotesis,
- c) mengumpulkan data,
- d) menguji hipotesis berdasarkan data yang ditemukan,
- e) membuat kesimpulan.

## 3) Bertanya (*Questioning*)

Belajar pada hakikatnya adalah bertanya dan menjawab. Dalam proses pembelajaran CTL, guru tidak menyampaikan materi begitu saja, akan tetapi memancing agar siswa dapat menemukan sendiri materi yang dipelajarinya. Wina Sanjaya (2006:264) berpendapat

bahwa dalam suatu pembelajaran yang produktif dengan kegiatan bertanya akan sangat berguna untuk:

- a) menggali informasi tentang kemampuan siswa dalam penguasaan materi pelajaran;
- b) membangkitkan motivasi siswa untuk belajar;
- c) merangsang keingin tahuan siswa terhadap sesuatu;
- d) memfokuskan siswa pada sesuatu yang diinginkan;
- e) membimbing siswa untuk menemukan atau menyimpulkan sesuatu.

Kegiatan bertanya ini sering dilakukan antara guru dengan siswa, atau siswa dengan siswa. Sehingga guru perlu mengembangkan teknik dalam bertanya

#### 4) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar dalam CTL menyarankan agar hasil pembelajaran diperoleh melalui kerja sama dengan orang lain. Hasil belajar dapat diperoleh dari hasil *sharing* dengan orang lain, antar teman, antar kelompok, yang sudah tahu atau memberi tahu pada yang belum tahu. Dalam kelas CTL, penerapan asas masyarakat belajar dapat dilakukan dengan menerapkan pembelajaran melalui kelompok belajar. Menurut Yatim Riyanto (2009:175) praktik metode *Learnig Community* ini akan terwujud dalam:

- a) pembentukan kelompok kecil,
- b) pembentukan kelompok besar,
- c) mendatangkan ahli ke kelas,
- d) bekerja dengan kelas sederajat,
- e) bekerja kelompok dengan kelas di atasnya,
- f) bekerja dengan masyarakat.

5) Permodelan (*Modeling*)

Permodelan adalah proses pembelajaran dengan menggunakan sesuatu sebagai contoh yang dapat ditiru oleh setiap siswa. Modeling merupakan asas yang cukup penting dalam pembelajaran CTL, sebab melalui permodelan siswa dapat terhindar dari pembelajaran teoritis-abstrak yang dapat memungkinkan terjadinya verbalisme.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi adalah proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari yang dilakukan dengan cara mengurutkan kembali kejadian atau peristiwa pembelajaran yang telah dilaluinya. Refleksi diperlukan karena pengetahuan harus dikontekstualkan agar sepenuhnya dipahami dan diterapkan secara luas. Refleksi merupakan respons terhadap kejadian, aktivitas atau pengetahuan baru yang diterimanya.

7) Penilaian Nyata (*Authentic Assessment*)

Penilaian nyata adalah proses yang dilakukan guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa. Penilaian yang *authentic* dilakukan secara terintegrasi dengan proses pembelajaran. Penilaian ini dilakukan secara terus-menerus selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, tekanannya diarahkan kepada proses belajar bukan kepada hasil belajar.

## 6. Kajian tentang *Adobe Flash CS4 Professional*

### a. Pengertian *Adobe Flash CS4 Professional*

*Adobe Flash CS4 Professional* merupakan salah satu *software* yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan dengan multimedia, seperti halnya mampu menyatukan berbagai media image (citra gambar), animasi, video, audio dan *text*. *Adobe flash CS4 Professional* dapat juga diamplikasikan untuk membuat produk animasi kartun, animasi interaktif, efek-efek animasi, banner iklan, website, presentasi dan sebagainya. Dalam pembuatan modul interaktif, program ini adalah program inti yang digunakan dalam mendesain dan membuat modul interaktif.

### b. Kelebihan *Adobe Flash*

Alasan peneliti menggunakan program *Adobe Flash* sebagai *software* dalam pembuatan media pembelajaran dikarenakan *software* ini memiliki beberapa kelebihan. Beberapa kelebihan *software Adobe Flash* menurut Andi Pramono (2006:2) adalah:

- 1) hasil akhir file *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish),
- 2) *adobe Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file audio sehingga presentasi dengan flash lebih hidup,
- 3) animasi dapat dibentuk dijalankan dan dikontrol,
- 4) *flash* mampu membuat file *executable* (\*.exe) sehingga dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu,
- 5) *font* presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut,
- 6) gambar *flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak pecah meskipun dizoom beratus kali,

- 7) *flash* mampu dijalankan pada sistem operasi *windows* maupun *macintosh*,
- 8) hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk atau file dengan bermacam format.

### c. **Software Pendukung**

#### 1) *Adobe Photoshop CS 4*

*Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. Pada pembuatan modul interaktif ini, *Adobe Photoshop CS 4 Professional* digunakan untuk mengedit gambar atau foto yang akan dimasukkan dalam modul.

#### 2) *Format Factory*

*Format factory* adalah program yang mempunyai fasilitas memungkinkan untuk mengkonversi *audio*, video, dan bahkan gambar, dari semua format yang paling populer. Termasuk diantaranya: WMV, AVI, MPG, MP3, MWA, AAC, JPG, PNG, GIF dan masih banyak lagi. *Format factory* dalam pembuatan modul interaktif digunakan untuk mengkonversikan suara dan video, karena selain format FLV dan MP3 dalam program flash tidak dapat dibaca dan dimasukkan.

### 3) *Tanida Quiz Builder*

*Tanida Quiz Builder* merupakan *software* pembuat kuis pendidikan di Flash (SWF), mandiri (EXE), atau Word (DOC) format. Dalam pembuatan modul interaktif ini, *Tanida Quiz Builder* digunakan sebagai media untuk menuliskan soal-soal. Quiz Builder dapat membuat tes jawaban tunggal, tes jawaban ganda, benar atau salah tes dan bank kata, termasuk isi-in-the-blank kuis dan klik peta. Quiz Builder dapat mengubah jenis pertanyaan dengan cepat, menetapkan poin, secara acak mengocok jawaban, menambahkan gambar, membatasi jumlah mencoba untuk mendapatkan hak jawab, dan menyesuaikan umpan balik.

### 4) *Nero 9 Essentials*

*Nero 9 Essentials* adalah program multimedia yang mempunyai fungsi utama yaitu memainkan berbagai *file* multimedia dan juga sebagai media untuk *burning tools* CD atau DVD. Dalam pembuatan media pembelajaran, *software* ini digunakan untuk *burning* hasil akhir media yang kemudian dikemas dalam CD.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbantuan komputer khususnya modul interaktif menggunakan program *Flash* telah banyak dilakukan, dikaji, dan diteliti pada dekade terakhir. Meskipun penelitian tersebut tidak semua berasal dari bidang keahlian yang sama, tetapi

hasil penelitian ini dapat digunakan untuk pembandingan atau pengembangan terhadap penelitian yang dilaksanakan.

Penelitian pengembangan sebelumnya dari jurnal yaitu dilakukan oleh B. Indah Nugraheni (2007) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Mata Kuliah Akuntansi Dasar 1”. Penelitian ini mempunyai hasil kualitas baik dengan memperoleh skor rerata keseluruhan sebesar 4,12 yang termasuk dalam kriteria baik. Produk multimedia yang dikembangkan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran Akuntansi Dasar 1 karena dari tes yang dilaksanakan diperoleh rerata skor pre-test sebesar 58,98 dan rerata skor post-test sebesar 79,65 dengan kenaikan skor rerata 20,67 atau sebesar 35%.

Penelitian selanjutnya yaitu dari skripsi oleh Retna Widyasrini (2011) dengan judul “Pengembangan Model Bahan Ajar Konstruktivistik Berbasis Lokal Mata Pelajaran Ekonomi Guna Menunjang Pelaksanaan Pembelajaran CTL di SMA”. Menyimpulkan bahwa modul yang dikembangkan memperoleh hasil yang sangat baik dan baik yang ditinjau dari aspek isi materi, kebahasaan, penyajian, dan ketrampilan. Dan modul tersebut masuk kedalam kategori setuju oleh pendapat ahli materi serta sangat setuju berdasarkan ahli media sehingga disimpulkan bahwa modul ini sesuai dengan pembelajaran kontekstual (CTL).

Anton Ginanjar (2010), melakukan penelitian tentang “pengembangan media pembelajaran modul interaktif menggunakan program *Macromedia Flash 8* pada mata kuliah pemindahan tanah mekanik”, menyimpulkan bahwa



media pembelajaran menggunakan modul interaktif berdasarkan pengujian para ahli dan pendapat mahasiswa termasuk dalam kategori baik dengan presentase yang dicapai sebesar 80%.

Wiji Susilowati (2007), dalam jurnal penelitian dan evaluasi pendidikan, melakukan penelitian tentang “pengembangan program *Macromedia Flash 8* untuk pembelajaran fisika di SMA”, secara umum kualitas program *Macromedia Flash 8* untuk pembelajaran fisika di SMA diberi nilai B (tinggi) oleh responden. Berdasarkan data yang diperoleh, diketahui bahwa program pembelajaran fisika ini mampu menaikkan skor rerata *post-test* terhadap skor rerata *pre-test* sebesar 55,42%. Dengan demikian bahwa telah terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi fisika yang telah dipelajari menggunakan program *Macromedia Flash 8*.

Dengan memperhatikan hasil-hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa pemakaian media pembelajaran modul interaktif dapat menjadikan proses pembelajaran di kelas menjadi efektif, efisien, dan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini akan dibuat dan dikembangkan media pembelajaran modul interaktif menggunakan program *Adobe Flash CS4 Professional* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran ekonomi di SMA.

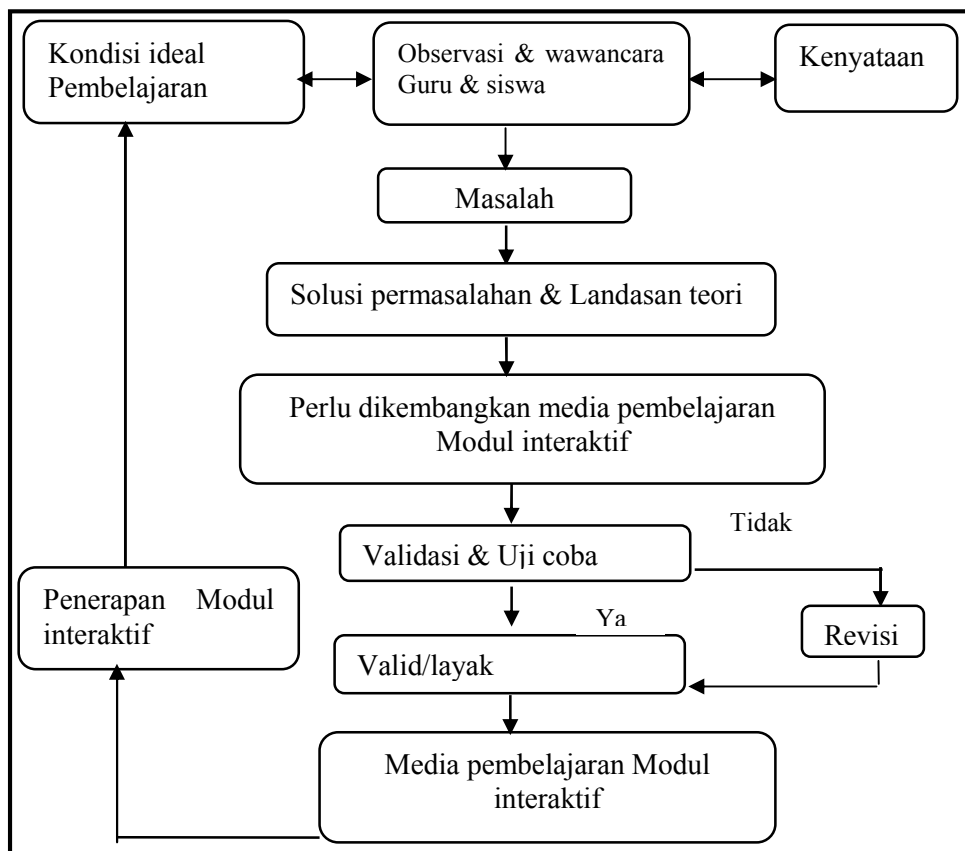
### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran yang berkualitas seperti yang telah dijelaskan dalam Undang-Undang dan kurikulum KTSP faktanya masih jauh dari harapan.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru di SMA Negeri 2 Ngaglik cenderung masih menggunakan metode ceramah yang mengakibatkan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran masih kurang. Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran kurang optimal, sehingga siswa akan merasa kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, dapat dilakukan dengan pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi yang hendak disampaikan kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori yang telah dijabarkan, maka dilakukan penelitian untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran modul interaktif. Modul interaktif yang memiliki karakteristik *self instructional*, *self contained*, *stand alone*, *adaptif*, dan *user friendly* yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Modul interaktif ini dibuat guna mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran ekonomi. Skema penelitian secara jelas dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Skema Penelitian

#### D. Pertanyaan Penelitian

Berdasar rumusan masalah BAB I, diperoleh pertanyaan penelitian:

1. Bagaimanakah bentuk modul interaktif mata pelajaran ekonomi di SMA?
2. Bagaimanakah kelayakan modul interaktif mata pelajaran Ekonomi di SMA?
3. Apakah modul interaktif dapat menunjang pembelajaran CTL?

Pertanyaan tersebut merupakan landasan untuk melakukan penelitian lebih lanjut. Dengan pertanyaan tersebut langkah penelitian akan terarah dan tidak mengalami pembelokan.