

## **BAB II**

### **Kajian Teori**

#### **A. Hakikat IPS di SMP**

##### **1. Pengertian IPS di SMP**

Dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Istilah IPS merupakan hasil kesepakatan dari para ahli di Indonesia dalam Seminar Nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo (Sapriya, 2011: 19). Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran di sekolah pertama kali digunakan dalam Kurikulum 1975.

Menurut Sapriya (2011: 20) pengertian IPS di tingkat persekolahan mempunyai perbedaan makna, disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa khususnya antara IPS untuk Sekolah Dasar (SD), IPS untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan IPS untuk Sekolah Menengah Atas (SMA). Pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, gabungan dari berbagai mata pelajaran dan ada pula yang mengartikan IPS sebagai program pengajaran. Hal ini dapat dilihat dari pendekatan masing-masing jenjang.

Forum Komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di Yogyakarta merumuskan pendidikan IPS versi pendidikan sekolah dasar dan menengah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan

secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan (Numan Sumantri, 2001: 92). Penyederhanaan dalam hal ini mengandung arti bahwa kesukaran materi ajar harus disesuaikan dengan tingkat kecerdasan, tingkat perkembangan dan minat siswa. Sedangkan Pendidikan IPS di sekolah menurut Numan Sumantri (2001: 44) adalah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideologi negara dan agama yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan penjelasan para ahli maka dapat disimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang isi materinya diturunkan sejumlah ilmu sosial seperti Geografi, Sosiologi, Ekonomi, Sejarah, Hukum, Politik, Antropologi, Filsafat, dan beberapa ilmu sosial lainnya yang disusun untuk tujuan pendidikan. IPS bukan hanya menekankan hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya tetapi juga hubungan antar manusia.

## **2. Tujuan Pembelajaran IPS di SMP**

Numan Sumantri (2001: 44) mengungkapkan tujuan pembelajaran IPS antara lain: a) IPS menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara dan agama, b) IPS menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan, c) IPS menekankan pada *reflective inquiry*. Tujuan mata pelajaran IPS menurut Sapriya (2011: 201) antara lain:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan

berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan dalam Permendikbud No 68 Tahun 2013 tujuan pendidikan IPS yaitu menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau *space* wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS bertujuan membekali siswa agar memiliki kemampuan berpikir secara logis dan rasional, memiliki jiwa sosial yang mengedepankan nilai-nilai sosial dalam membuat keputusan dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bernegara di lingkungan masyarakat, bangsa dan dunia. IPS juga bertujuan membentuk warga negara yang baik, memiliki kemampuan berkomunikasi, dapat bekerjasama sekaligus berkompetisi, mempunyai keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain, serta menjadi manusia yang taat pada agama yang dianutnya.

## **B. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

### **1. Belajar**

#### a) Pengertian Belajar

Belajar adalah memodifikasi atau memperkuat kelakuan melalui pengalaman. Dari pengertian ini, belajar bukanlah suatu hasil atau tujuan melainkan suatu proses atau suatu kegiatan. Belajar bukan sekedar mengingat, namun juga mengalami. Hasil utama dari belajar bukan hanya

sekedar suatu penguasaan hasil latihan tetapi perubahan tingkah laku (Oemar Hamalik, 2011: 36).

Pendapat senada diungkapkan oleh Syaiful & Aswan (2006: 38), belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah melakukan aktivitas belajar. Aktivitas dalam belajar bukan hanya aktivitas secara fisik tetapi juga secara mental dan pikiran.

Anthony Robbins mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah di pahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Dari definisi ini dimensi belajar memuat beberapa unsur yaitu a) penciptaan hubungan, b) sesuatu hal (pengetahuan) yang sudah dipahami, dan c) sesuatu (pengetahuan) yang baru. Makna belajar di sini bukan berasal dari sesuatu yang benar-benar belum diketahui (nol), tetapi merupakan keterkaitan dari dua pengetahuan yang sudah ada dengan pengetahuan baru (Trianto, 2012: 15).

Jerome Brunner (Trianto, 2012: 15) mengungkapkan pendapat yang senada bahwa belajar adalah suatu proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman atau pengetahuan yang sudah dimilikinya. Belajar dan pengetahuan memiliki hubungan yang erat.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses menerima pengetahuan baru yang kemudian dikaitkan dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dan

berdampak pada perubahan tingkah laku. Dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak paham menjadi paham, dan tidak peduli menjadi peduli.

#### b) Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010: 54) terdapat banyak faktor yang mempengaruhi belajar namun secara garis besar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri individu.

Faktor intern meliputi faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, karena ia akan merasa mudah lelah, mengantuk, dan kurang bersemangat. Siswa yang memiliki kelainan fisik atau cacat tubuh juga dapat mengalami gangguan dalam belajar sehingga memerlukan alat bantu untuk mengurangi kekurangannya tersebut. Faktor psikologis yang mempengaruhi belajar meliputi motivasi, intelegensi, konsentrasi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, dan reaksi.

Faktor ekstern yang berpengaruh dalam belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Faktor keluarga yang mempengaruhi belajar meliputi cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, latar belakang pendidikan orangtua, suasana rumah, ketersediaan fasilitas belajar, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan. Faktor sekolah dapat meliputi

metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, media pembelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, dan tugas rumah. Faktor masyarakat dapat berupa kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat dan media massa.

Faktor intern maupun ekstern berperan penting dalam kegiatan belajar siswa. Oleh karena itu keduanya harus mendapatkan perhatian yang sama dari guru dan orang tua.

#### c) Tujuan Belajar

Menurut Sardiman (2011: 26-28) ada tiga jenis tujuan belajar antara lain: 1) untuk mendapatkan pengetahuan, 2) penanaman konsep dan keterampilan dan 3) pembentukan sikap. Mendapatkan pengetahuan ditandai dengan kemampuan berfikir. Kemampuan berfikir tidak dapat berkembang tanpa adanya pengetahuan, sebaliknya kemampuan berfikir akan memperkaya kemampuan. Penanaman konsep atau merumuskan konsep memerlukan suatu ketrampilan, ketrampilan dapat bersifat jasmani maupun rohani. Pembentukan sikap tidak dapat dilepaskan dari penanaman nilai-nilai atau *transfer of value*. Oleh karena itu, tugas guru bukan hanya sebagai seorang pengajar tetapi juga seorang pendidik yang menanamkan nilai-nilai tersebut kepada anak didiknya.

Agus Suprijono (2011: 5) mengungkapkan bahwa tujuan belajar sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, dinamakan *instructional*

*effects*, biasanya berbentuk pengetahuan dan ketrampilan. Tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional disebut *nurturant effects*, seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

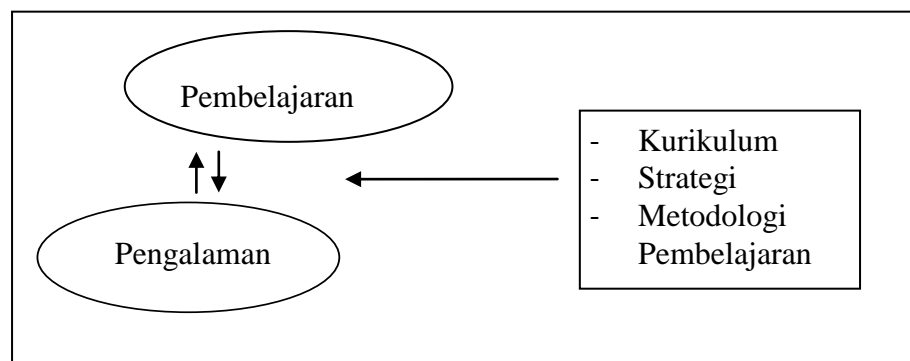
Dua pendapat tersebut merujuk pada kesimpulan bahwa tujuan belajar yaitu memperoleh pengetahuan dan ketrampilan sehingga mampu bersikap kreatif, kritis, menghargai orang lain, dan terbuka. Belajar bukan hanya dapat membentuk sikap tetapi juga kepribadian. Selain itu juga dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan kegiatan yang penting bagi siswa, belajar bukan hanya memberi dampak secara kognitif namun juga secara psikomotorik dan afektif.

## **2. Pembelajaran**

Oemar Hamalik (2011: 57) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun dari unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan Sugihartono, dkk (2007: 81) mendefinisikan pembelajaran sebagai 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 mendapatkan hasil optimal.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang

diharapkan. Dalam pembelajaran terjadi interaksi dua arah dari seorang guru kepada siswa, di mana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya (Trianto, 2011: 17).



Gambar 1. Alur Proses Pembelajaran (Trianto, 2011: 18)

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan sistem yang terdiri dari beberapa unsur (manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur) yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa agar mencapai hasil yang optimal. Di dalam pembelajaran terdapat interaksi aktif antara guru dan siswa.

## C. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Menurut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2011: 3) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang mampu mengkondisikan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Leslie J. Briggs (Dina Indriana, 2011: 14) mengemukakan pendapat yang



berbeda, menurutnya media adalah alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain-lain. Briggs menambahkan bahwa media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat-alat, manusia, dan peristiwa yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

## **2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Seels & Glasgow (Azhar Arsyad, 2011: 33-35) mengklasifikasikan media menjadi dua kategori luas:

### **a. Media tradisional**

- 1) Visual diam yang diproyeksikan: proyeksi opaque (tak tembus pandang), proyeksi overhead, slides, dan filmstrips.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan: gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, papan info, dan papan-bulu.
- 3) Audio: rekaman piringan, pita kaset, reel, dan cartridge.
- 4) Penyajian multimedia: slide plus suara (tape), dan multi-image.
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan: film, televisi, dan video.
- 6) Cetak: buku teks, modul, teks terprogram, work book, majalah ilmiah, berkala, dan lembaran lepas (hand-out).
- 7) Permainan: teka-teki, simulasi, dan permainan papan.

8) Realia: model, specimen (contoh), dan manipulatif (peta, boneka).

b. Media teknologi mutakhir

1) Media berbasis telekomunikasi: telekonferen, dan kuliah jarak jauh.

2) Media berbasis mikroprosesor: computer-assisted intruction, permainan komputer, sistem tutor intelejen, interaktif, hypermedia, dan *compact (video) disc*.

Berdasarkan penggolongan media pembelajaran tersebut maka media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini termasuk dalam media teknologi mutakhir berbasis mikroprosesor.

### 3. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran

Suatu interaksi dapat dikatakan sebagai interaksi edukatif apabila secara sadar memiliki tujuan mendidik dan mengantarkan siswa menjadi dewasa (Sardiman, 2011: 8). Proses pembelajaran merupakan interaksi edukatif yang berlangsung dalam suatu sistem yang terdiri dari berbagai unsur.

Salah satu unsur yang penting di dalam proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Tanpa media, proses pembelajaran sebagai suatu interaksi tidak akan berlangsung optimal sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan terhambat. Wina Sanjaya mengungkapkan (2010: 169) media pembelajaran mempunyai fungsi dan berperan untuk:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, dan objek tertentu.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2001: 2), media dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Alasan pemanfaatan media dalam proses belajar siswa antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa dan memungkinkan mereka menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

Menurut Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2011: 12-14), terdapat tiga ciri media yang menjadi alasan mengapa media pembelajaran digunakan dalam pembelajaran dan kelebihan media yang tidak mampu atau kurang efisien jika dilakukan oleh guru. Tiga ciri tersebut yaitu:

- a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menjelaskan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, merekonstruksi suatu objek atau peristiwa. Suatu peristiwa

atau objek dapat disusun dan diurutkan kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, dan film. Dengan ciri ini, media memungkinkan suatu objek atau peristiwa dapat direproduksi kapan saja dibutuhkan. Peristiwa yang hanya terjadi dalam kurun waktu tertentu dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Perubahan suatu peristiwa atau objek dapat terjadi karena memiliki ciri manipulatif. Peristiwa atau kejadian yang terjadi sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu yang lebih singkat. Misalnya proses metamorfosis kupu-kupu dapat diamati dalam waktu 2-3 menit. Di samping dapat dipercepat suatu peristiwa juga dapat diperlambat bahkan diputar mundur pada saat penayangan hasil video. Kemampuan media dari ciri manipulatif membutuhkan perhatian yang detail karena apabila terjadi kesalahan dalam pengurutan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang nantinya justru membingungkan siswa.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu peristiwa atau objek ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan peristiwa tersebut disajikan kepada siswa dengan rangsangan pengalaman yang hampir sama dengan peristiwa tersebut. Distribusi media tidak terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas dalam satu sekolah tetapi dapat disebarkan ke seluruh tempat kapan pun diinginkan.

Sekali informasi direkam dalam suatu format media, ia dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi hasil reproduksi akan sama atau hampir sama dengan aslinya.

Media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa dapat ikut terlibat berinteraksi dengan media pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2011: 100), konsep interaktif dalam pengajaran paling erat kaitannya dengan media berbasis komputer.

Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* menggunakan komputer baik dalam proses pengembangan maupun pemanfaatannya. Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rivai (2003: 137) terdapat beberapa keuntungan khusus dalam penggunaan komputer dalam pembelajaran:

- a. Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi siswa dalam belajar.
- b. Warna, musik, dan grafis animasi dapat menambahkan kesan realisme dan menuntut latihan, kegiatan laboratorium, simulasi, dan sebagainya.
- c. Respon pribadi yang cepat dalam kegiatan-kegiatan belajar siswa akan menghasilkan penguatan yang tinggi.
- d. Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau direkam dan dipakai dalam merencanakan langkah-langkah selanjutnya dikemudian hari.

- e. Kesabaran, kebiasaan pribadi yang dapat diprogram melengkapi suasana sikap yang lebih positif, terutama berguna sekali untuk siswa yang lamban.
- f. Kemampuan daya rekamnya memungkinkan pengajaran individual bisa dilaksanakan, pemberian perintah secara individual dapat dipersiapkan bagi semua siswa, terutama untuk siswa-siswa yang dikhususkan, dan kemajuan belajar mereka pun dapat diawasi terus.
- g. Rentang pengawasan guru diperlebar sejalan dengan banyaknya informasi yang disajikan dengan mudah yang diatur oleh guru, dan membantu pengawasan lebih dekat kepada kontak langsung para siswa.

Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* memadukan unsur audio dan visual. Kedua unsur ini mempunyai kelebihan masing-masing. Levie & Lentz (Azhar Arsyad, 2011: 16-17), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi atensi. Fungsi ini merupakan fungsi inti media visual, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif. Fungsi ini dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif. Lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris. Media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Secara garis besar beberapa pendapat di atas merujuk pada kesimpulan bahwa media memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Media dapat membantu guru agar lebih mudah dalam menyampaikan materi. Media juga dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam menerima, memproses, dan menyusun kembali materi yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

#### **D. Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash* Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash***

Salah contoh media pembelajaran adalah media interaktif. Menurut Daryanto (2010: 51) media pembelajaran interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Pendapat senada dikemukakan oleh Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 69), media pembelajaran interaktif adalah media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga dapat memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh media

pembelajaran interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game*, dan lain-lain.

Produk media pembelajaran interaktif dalam penelitian dan pengembangan ini dikembangkan dengan menggunakan *software macromedia flash 8*. *Macromedia flash* merupakan suatu program yang dapat digunakan oleh desainer maupun progammer yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game-game interaktif (Dhani Yudhiantoro, 2006: 1). Untuk membuat suatu animasi atau permainan sederhana di *macromedia flash* tidak membutuhkan scripting yang rumit.

Saat menggunakan *macromedia flash*, movie dibuat dengan menggambar atau mengimpor objek, kemudian diatur di dalam *stage* serta memberikan animasi dengan menggunakan *timeline*. Interaktivitas di dalam movie dapat dibuat dengan menggunakan *action* sehingga movie dapat merespon setiap event dengan cara tertentu (Tim, 2006: 2). Interaktivitas *macromedia flash* dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan sehingga movie (produk) yang dihasilkan lebih menarik.

Media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* hasil penelitian dan pengembangan dikemas dalam *compact disc* (CD), sehingga dapat disebut CD pembelajaran. Menurut Imelda (Flapiana Minanti, 2011: 19) peranan CD pembelajaran yaitu:

- a. CD pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa.



- b. Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran menggunakan media berbasis komputer jauh lebih singkat jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
- c. CD pembelajaran dapat digunakan berulang-ulang.
- d. Siswa dapat belajar dengan memilih materi yang diinginkannya dan disesuaikan dengan kemampuan menangkap materi pembelajaran.
- e. Ukuran file CD relatif kecil 320 MB.
- f. CD pembelajaran dapat digunakan siswa untuk belajar mandiri.
- g. Adanya soal-soal yang interaktif dengan memberikan umpan balik segera setelah siswa menjawab.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* adalah media pembelajaran yang didesain menggunakan *software macromedia flash* dan dikemas dalam *compact disc* (CD). Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

## **2. Langkah-langkah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash***

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk jenis media pembelajaran dengan bantuan komputer. Media pembelajaran dengan menggunakan komputer dapat disajikan dengan beberapa model. Menurut Heinich (Wina Sanjaya, 2012: 200) ada enam model penyajian media pembelajaran dengan menggunakan komputer,

yaitu: a) praktik dan latihan; b) tutorial; c) permainan; d) simulasi; e) penemuan; dan f) pemecahan masalah.

Menurut Dina Indriana (2011: 116-119), model media pembelajaran dengan menggunakan komputer, yaitu:

- a. Model *Drill*, merupakan program komputer yang digunakan untuk melatih ketrampilan siswa, bertujuan memebrikan pengalaman belajar yang lebih konkret dalam bentuk latihan soal.
- b. Model Tutorial, merupakan program komputer berupa materi pembelajaran yang disajikan dalam unit-unit kecil, kemudian disusul dengan pertanyaan. Respon siswa dianalisis oleh komputer dan umpan balik terhadap respon diberikan secara langsung.
- c. Model Simulasi, merupakan program pembelajaran menggunakan komputer yang didesain melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.
- d. Model *Games*, dikembangkan berdasarkan atas pembelajaran menyenangkan. Siswa dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini termasuk dalam model turotial. Menurut Rusman, dkk (2012: 149) langkah-langkah pembuatan media pembelajaran model tutorial terdiri dari dua tahap yaitu melakukan perencanaan proses produksi program tutorial dan proses produksi program tutorial. Penjelasan masing-masing tahap sebagai berikut:

- a. Perencanaan proses produksi program tutorial meliputi pendahuluan, tujuan (indikator), pertanyaan dan respon, penilaian respon, pemberian balikan respon, pengulangan, segmen pengaturan pelajaran, *storyboard* dan *flowchart*.
- b. Proses produksi program tutorial dengan memperhatikan beberapa tahapan yaitu:
  - 1) Pendahuluan meliputi: (a) judul program dengan tampilan yang dapat menarik perhatian siswa; (b) tujuan penyajian berisi kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator yang akan dicapai; (c) petunjuk berisi pemberian informasi cara menggunakan program; (d) stimulasi prioritas pengetahuan berupa sinopsis dari materi yang terdapat dalam program atau penampilan garis besar konten atau materi yang akan dipelajari siswa; (e) inisial kontrol siswa berisi pilihan-pilihan berkondisi yang harus dilalui oleh siswa untuk memulai dan melaksanakan program pembelajaran.
  - 2) Penyajian informasi meliputi: (a) model penyajian informasi biasanya menggunakan informasi visual seperti: teks, gambar, grafik, foto, dan image yang dianimasikan; (b) panjang teks penyajian; (c) grafik dan animasi; (d) warna dan penggunaannya.
  - 3) Pertanyaan dan jawabannya. Adanya pertanyaan dalam program tutorial dimaksudkan agar siswa selalu memperhatikan materi yang dipelajari.

- 4) Penilaian respon, merupakan proses mengevaluasi respon agar *feedback* dapat diberikan siswa.
- 5) Pemberian balikan respon, umpan balik diberikan sebagai reaksi terhadap respon yang diberikan siswa.
- 6) Pengulangan berupa penyajian materi kembali bagi siswa yang belum memahami materi yang belum dipelajarinya.
- 7) Segmen pengaturan pelajaran berupa percabangan diatur sebelumnya dan dibuat dengan menu yang banyak pilihan.
- 8) Penutup.

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash*. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983: 775) dapat disarikan sebagai berikut:

- a. *Research and information collecting - includes review of literature, classroom observations, and preparation of report of state of the art.*
- b. *Planning - include defining skills, stating objectives determining course sequence, and small scale feasibility testing.*
- c. *Develop preliminary form of product - includes preparation of instructional materials, handbooks, and evaluation devices.*
- d. *Preliminary field testing - conducted in from 1 to 3 schools, using 6 to 12 subjects. Interview, observational and questionnaire data colleted and analyzed.*

- e. *Main product revision - revision of product as suggested by the preliminary filed-test results.*
- f. *Main filed testing - conducted in 5 to 15 schools with 30 to 100 subjects.*
- g. *Operational product revision - revision of product as suggested by main field-test results.*
- h. *Operational field testing - conducted in 10 to 30 schools involving 40 to 200 subjects.*
- i. *Final product revision - revision of product as suggested by operational field-test result.*
- j. *Dissemination and implementation - report on product at professional meetings and journal.*

### **3. Evaluasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Macromedia Flash***

Evaluasi media pembelajaran menjadi salah satu tahap yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2011: 141) tujuan evaluasi media yaitu: a) menentukan efektivitas media pembelajaran yang digunakan; b) menentukan perbaikan atau peningkatan media pembelajaran yang digunakan; c) menetapkan *cost-effective* media yang digunakan; d) memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar; e) menentukan ketepatan isi pelajaran yang disajikan dengan media tersebut; f) menilai kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran; g) mengetahui bahwa media pembelajaran tersebut benar-benar memberi

sumbangan terhadap hasil belajar yang dinyatakan; dan h) mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran.

Kriteria evaluasi media pembelajaran penting diketahui untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Walker dan Hess (Azhar Arsyad, 2011: 175) memberikan kriteria dalam mengevaluasi perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas:

- a. Kualitas isi dan tujuan: 1) ketepatan; 2) kepentingan; 3) kelengkapan; 4) keseimbangan; 5) minat/perhatian; 6) keadilan; dan 7) kesesuaian dengan situasi siswa.
- b. Kualitas instruksional: 1) memberikan kesempatan belajar; 2) memberikan bantuan untuk belajar; 3) kualitas memotivasi; 4) fleksibilitas instruksionalnya; 5) hubungan dengan program pembelajaran lainnya; 6) kualitas sosial interaksi instruksionalnya; 7) kualitas tes dan penilaiannya; 8) dapat memberi dampak pada siswa; dan 9) dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya.
- c. Kualitas teknis: 1) keterbacaan; 2) mudah digunakan; 3) kualitas/tanyangan; 4) kualitas penanganan jawaban; 5) kualitas pengelolaan programnya; dan 6) kualitas pendokumentasiannya.

Evaluasi media interaktif berbasis *macromedia flash* menggunakan kriteria evaluasi di atas yang disesuaikan dengan kebutuhan penelitian dan pengembangan ini untuk membuat kisi-kisi instrumen. Kisi-kisi instrumen menjadi pedoman dalam mengembangkan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar observasi, pedoman wawancara guru dan pedoman wawancara siswa.

#### **4. Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi**

Manusia akan senantiasa melakukan interaksi. Interaksi tersebut terjadi antara manusia dengan manusia maupun manusia dengan

lingkungan manusia itu berada. Salah satu interaksi manusia dengan lingkungan yaitu interaksi manusia dengan lingkungan ekonomi.

Interaksi dengan lingkungan ekonomi terjadi karena manusia melakukan suatu upaya untuk memenuhi kebutuhan. Kebutuhan yang tidak terpenuhi dapat mengganggu kelangsungan hidup manusia tersebut. Manusia tidak dapat memenuhi seluruh kebutuhannya sendiri, oleh karena itu manusia melakukan interaksi dengan orang lain.

Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi dapat menghasilkan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi yang dilakukan manusia terdiri dari tiga kegiatan, yaitu kegiatan ekonomi produksi, konsumsi, dan distribusi. Ketiga kegiatan ekonomi ini mempunyai dampak terhadap lingkungan ekonomi itu sendiri. Dampak yang terjadi dapat berupa hal yang positif maupun negatif. Salah satu dampak negatif yang muncul dari kegiatan ekonomi dan merupakan masalah pokok ekonomi yaitu kelangkaan.

Kelangkaan dapat terjadi karena kebutuhan manusia yang tidak terbatas sedangkan sumber daya yang tersedia terbatas. Kelangkaan mengakibatkan seseorang harus melakukan pengorbanan dalam memenuhi kebutuhan.

Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi dapat berjalan dengan baik karena jika lingkungan ekonomi bersifat mendukung. Keadaan lingkungan ekonomi yang mendukung dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, kebijakan pemerintah, sumber daya yang tersedia, dan pendapatan masyarakat.

## E. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rochanah (2013) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPS Interaktif Kelas VII SMP Dengan Tema “Islam Di Jawa” Berbasis *Adobe Flash*. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut terbukti dengan penilaian ahli materi terhadap aspek pembelajaran dengan nilai 42 (baik) dan aspek materi dengan nilai 42 (baik). Penilaian terhadap aspek program dan tampilan menurut ahli media dengan nilai 26 (baik) dan 41 (baik). Sedangkan hasil penilaian menurut guru IPS adalah 165 (baik). Hasil uji coba terhadap siswa SMP dengan rata-rata nilai 3,90. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pada pengembangan media pembelajaran IPS. Sedangkan perbedaan terdapat pada materi yang dikembangkan dan program yang digunakan dalam pengembangan. Rochanah mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan materi Islam di Jawa dan menggunakan program *adobe flash* sedangkan dalam penelitian ini materi yang akan dikembangkan yaitu Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi dengan program *macromedia flash*.
2. Penelitian yang dilakukan Flapiana Minanti (2011) yang berjudul Pengembangan Media Audio Visual Dengan Materi Migrasi Penduduk Untuk Pembelajaran Geografi di SMA Kelas XI. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran bentuk audio visual layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut terbukti dengan penilaian



ahli materi terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi dengan rata-rata nilai 3,57 dan 3,38. Penilaian terhadap aspek pemograman dan aspek tampilan menurut ahli media adalah sangat baik dengan rata-rata nilai 3,84 dan 4,22. Penilaian terhadap aspek pembelajaran, tampilan dan aspek pemrograman menurut 30 siswa SMA adalah baik dengan rata-rata nilai 3,77, 3,85, dan 3,61. Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pada jenis penelitian yang dilakukan, yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* sedangkan perbedaan terdapat pada jenis media yang dikembangkan. Flapiana Minanti mengembangkan media pembelajaran audio visual sedangkan penelitian ini mengembangkan media pembelajaran interaktif.

3. Penelitian yang dilakukan Yumarlin MZ (2010) yang berjudul Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS bentuk multimedia layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan tersebut terbukti dengan penilaian oleh ahli media dan ahli materi dengan skor 4,61 (sangat baik) untuk aspek media, skor 4,40 (sangat baik) untuk aspek pembelajaran, dan skor 4,33 (sangat baik) untuk aspek materi. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap kelayakan multimedia pada aspek materi dengan rerata skor 4,47 (sangat baik), pada aspek media dengan rerata skor 4,50 (sangat baik) dan aspek pembelajaran dengan rerata skor 4,49 (sangat baik). Penelitian ini memiliki persamaan yaitu pada pengembangan media pembelajaran IPS.

Sedangkan perbedaan terdapat pada jenjang pendidikan yang dijadikan objek penelitian. Dalam penelitiannya Yumarlin MZ mengembangkan media untuk jenjang Sekolah Dasar sedangkan penelitian ini mengembangkan media untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama.

#### **F. Kerangka Pikir**

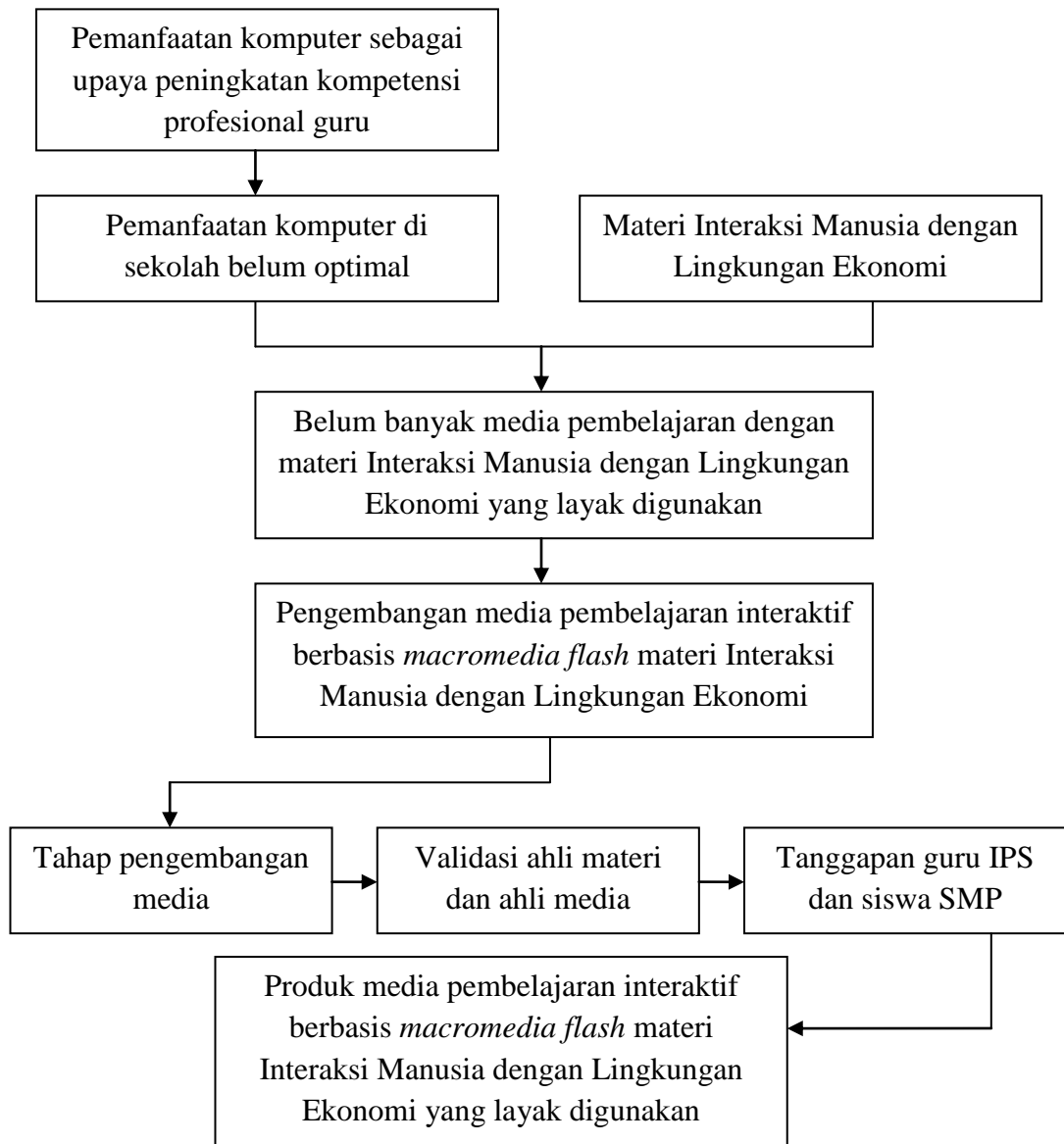
Perbaikan sarana, prasarana, dan fasilitas pendidikan terus dilakukan pemerintah. Salah satu contoh perbaikan fasilitas adalah pengadaan komputer di sekolah. Dengan adanya komputer di sekolah, guru diharapkan dapat memanfaatkannya untuk mengembangkan kompetensi profesional.

Kompetensi profesional mencakup kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi dan komunikasi dalam berkomunikasi dan mengembangkan diri. Kemampuan memanfaatkan teknologi dan komunikasi dapat menunjang kemampuan guru untuk memilih dan mengembangkan media pembelajaran. Pada kenyataannya peran guru untuk memanfaatkan komputer dalam proses pembelajaran masih rendah, khususnya dalam pembelajaran IPS.

Materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran IPS. Namun belum banyak media pembelajaran materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi yang layak digunakan. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi berbasis *macromedia flash*.

Tahap pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, dan validasi serta ujicoba. Kualitas media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* dinyatakan layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan tanggapan guru serta siswa saat ujicoba penggunaan media.

Berdasarkan uraian di atas, maka disusun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

## G. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka pertanyaan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi untuk pembelajaran IPS kelas VII SMP?
2. Bagaimana penilaian ahli media mengenai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi untuk pembelajaran IPS kelas VII SMP?
3. Bagaimana penilaian ahli materi mengenai kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi untuk pembelajaran IPS kelas VII SMP?
4. Bagaimana tanggapan guru IPS mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi untuk pembelajaran IPS kelas VII SMP?
5. Bagaimana tanggapan siswa SMP mengenai media pembelajaran interaktif berbasis *macromedia flash* materi Interaksi Manusia dengan Lingkungan Ekonomi untuk pembelajaran IPS kelas VII SMP?