

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Pembelajaran Ekonomi**

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

Pengertian belajar sangat bermacam-macam. Menurut Oemar Hamalik (2005: 36) menerangkan bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil/tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, tetapi lebih luas yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan tetapi perubahan kelakuan.

Batasan-batasan mengenai belajar menurut para ahli yang dikutip Sri Rumini, dkk (2006: 59) adalah sebagai berikut:

- 1) Morgan, ringkasnya mengatakan bahwa belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
- 2) Moh. Surya mengatakan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.
- 3) Dimyati mahmud menyatakan bahwa belajar adalah sesuatu perubahan tingkah laku, baik yang diamati maupun yang tidak diamati secara langsung dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sesuatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik

yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Aktivitas belajar tidak dapat dilepaskan dari istilah pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2005: 57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru dan tenaga lainnya misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, fotografi, slide dan film, audio dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer.

Menurut Corey (Syaiful, 2005: 61) menyatakan bahwa proses pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, proses pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.

Sedangkan menurut Depdiknas (2003: 5-6), proses pembelajaran adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang memadukan secara sistematis dan berkesinambungan kegiatan pendidikan didalam lingkungan sekolah dengan kegiatan pendidikan yang dilakukan diluar lingkungan sekolah dalam wujud penyediaan beragam pengalaman belajar untuk semua peserta didik.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang

sistematis dan berkesinambungan dengan mengkombinasikan manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **b. Tujuan Pembelajaran**

Menurut Hamzah B. Uno (2008: 108) merumuskan dan menulis tujuan-tujuan pengajaran merupakan satu tahap dalam proses desain pengajaran. Tujuan merupakan dasar untuk mengukur hasil pengajaran, yang dapat dijadikan landasan dalam menentukan strategi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas *Robert F. Mager* dalam Hamzah B. Uno (2008: 109) menyatakan bahwa “tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu”. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2005: 58) menjelaskan bahwa “tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi menyerupai tingkah laku yang diharapkan tercapai siswa setelah berlangsung pembelajaran.”

Dari beberapa pengertian tujuan pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu perilaku yang ingin dicapai oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu setelah berlangsung pembelajaran.

### c. Pengertian Materi Pelajaran Ekonomi

Istilah ekonomi berasal dari bahasa yunani yaitu *Oikonomia* yang terdiri dari dua suku kata yaitu *oikos* dan *nomos*. *Oikos* berarti rumah tangga, sedangkan *nomos* berarti aturan. Sehingga *oikonomia* mengandung arti aturan rumah tangga. *Oikonomia* mempunyai arti aturan yang berlaku untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam suatu rumah tangga (Sukwiaty, 2007: 101). Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi.

Menurut Paul A. Samuelson (Sukwiaty, 2007: 101) mengemukakan bahwa ilmu ekonomi sebagai suatu *study* tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas dan penyalurannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa mata pelajaran ekonomi adalah bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas jumlahnya. Materi pelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Ngluwar untuk kelas X tahun Ajaran 2011 / 2012 sesuai dengan materi pelajaran ekonomi semester 1 yaitu konsumsi, tabungan dan investasi.

**d. Pengertian Pemahaman Materi Pelajaran Ekonomi**

Suharsimi Arikunto (2006: 18) mengatakan “dengan pemahaman siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara faktor-faktor atau konsep.” Sedangkan menurut W.S Winkel (2004: 274) untuk mengetahui pemahaman siswa dilihat dari “adanya kemampuan dalam menguraikan isi pokok suatu bacaan, mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk lain.

Jadi pemahaman materi pelajaran ekonomi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa untuk memahami atau mengerti materi pelajaran ekonomi yang diperoleh selama kegiatan belajar mengajar di sekolah ditunjukkan dengan hasil yang ingin dicapai siswa yang dinilai melalui tes.

**e. Standar Isi Mata Pelajaran Ekonomi**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 Tentang Standar Isi Mata Pelajaran Ekonomi SMA-MA kelas X adalah sebagai berikut:

Tabel 1: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi SMA-MA Kelas X semester 1

| Standar Kompetensi   | Kompetensi Dasar  |
|--|---|
| 1. Memahami permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia, kelangkaan dan sistem ekonomi | 1.1 Mengidentifikasi kebutuhan manusia<br>1.2 Mendeskripsikan berbagai sumber ekonomi yang langka dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas<br>1.3 Mengidentifikasi masalah pokok ekonomi, yaitu tentang apa, bagaimana dan untuk siapa barang diproduksi<br>1.4 Mengidentifikasi hilangnya kesempatan pada tenaga kerja bila melakukan produksi di bidang lain<br>1.5 Mengidentifikasi sistem ekonomi untuk memecahkan masalah ekonomi |
| 2. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi konsumen dan produsen                 | 2.1 Mendeskripsikan pola perilaku konsumen dan produsen dalam kegiatan ekonomi<br>2.2 Mendeskripsikan <i>Circulair Flow Diagram</i><br>2.3 Mendeskripsikan peran konsumen dan produsen  |
| 3. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan, dan pasar   | 3.1 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran<br>3.2 Menjelaskan hukum permintaan dan hukum penawaran serta asumsi yang mendasarinya<br>3.3 Mendeskripsikan pengertian harga dan jumlah keseimbangan<br>3.4 Mendeskripsikan berbagai bentuk pasar barang<br>3.5 Mendeskripsikan pasar input   |

Tabel 2: Standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran ekonomi SMA-MA kelas X semester 2

| Standar Kompetensi  | Kompetensi Dasar  |
|---|---|
| 4. Memahami kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi   | 4.1 Mendeskripsikan perbedaan antara ekonomi mikro dan ekonomi makro<br>4.2 Mendeskripsikan masalah-masalah yang dihadapi pemerintah di bidang ekonomi  |
| 5. Memahami Produk Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), Pendapatan Nasional (PN) | 5.1 Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, PN<br>5.2 Menjelaskan manfaat perhitungan pendapatan nasional<br>5.3 Membandingkan PDB dan pendapatan perkapita Indonesia dengan negara lain<br>5.4 Mendeskripsikan indeks harga dan inflasi |
| 6. Memahami konsumsi dan investasi  | 6.1 Mendeskripsikan fungsi konsumsi dan fungsi tabungan<br>6.2 Mendeskripsikan kurva permintaan investasi   |
| 7. Memahami uang dan perbankan  | 7.1 Menjelaskan konsep permintaan dan penawaran uang<br>7.2 Membedakan peran bank umum dan bank sentral<br>7.3 Mendeskripsikan kebijakan pemerintah di bidang moneter   |

Sumber: Permendiknas Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006

## 2. Media Pembelajaran Ekonomi

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi, kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Asosiasi Teknologi dan

Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technologi/ AECT*) “membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi” (Arief S. Sandiman, 2008: 6).

Menurut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2008: 3) mengatakan bahwa “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.” Menurut R. Angkowo (2007: 10) “media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran.”

Dari pandangan di atas dapat dikatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantuan.

Media pembelajaran oleh *commision on Instructional technology* (Azhar Arsyad, 2008: 3) diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pendapat lain dikemukakan oleh Gagne (Yusufhadi Miarso, 2007: 457), “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen

dalam lingkungan mahasiswa yang dapat merangsang mahasiswa untuk belajar.”

Yudhi Munadi (2010: 7-8) memberikan pemahaman bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dalam lingkungan pembelajaran yang merangsang siswa untuk belajar.

### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Selain itu, dengan semakin meluasnya kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pembelajaran semakin menuntut dan memperoleh media pembelajaran yang bervariasi secara luas pula.

Manfaat media dalam pembelajaran menurut Yusufhadi Miarso (2007: 458-460) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak.
- 2) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa.
- 3) Dapat melampaui batas ruang kelas.
- 4) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.

- 5) Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- 8) Memberikan pengalaman yang menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
- 9) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.
- 10) Meningkatkan kemampuan keterbacaan baru.
- 11) Meningkatkan efek sosialisasi.
- 12) Meningkatkan kemampuan ekspresi dari guru maupun siswa.

Menurut Arief S. Sandiman (2008: 17-18) peranan media pembelajaran adalah:

- 1) Memperjelas penyajian.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- 3) Meningkatkan motivasi belajar.
- 4) Menimbulkan persepsi yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.
- 6) Memberikan perangsang yang sama.

Di sini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Kata media berasal dari bahasa latin yang adalah bentuk jamak dari medium. Pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Ada beberapa manfaat media dalam pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Rifai (2010: 2) antara lain:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan memerankan.

Hamalik dalam Azhar Arsyad (2008: 15), mengemukakan bahwa “pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar.”

Dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan tentang beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran, yakni:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan kemungkinan siswa belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

### c. Klasifikasi Media

Menurut Yadi Setya (2007) penggolongan media secara umum dapat dilihat dari kemampuannya dalam membangkitkan rangsangan indera. Dilihat dari rangsangan inderanya media dibedakan menjadi beberapa golongan:

- 1) Media Audio. Media audio adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan bunyi-bunyian atau indera pendengaran. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio antara lain radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam dan laboratorium bahasa.
- 2) Media visual. Media visual adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan indera penglihatan. Jenis media ini gambar, tulisan, maupun objek. Media visual dibagi menjadi dua yaitu pertama, media visual yang diproyeksikan. Media ini sangat sederhana, tidak membutuhkan pesawat atau proyeksi, misalnya gambar mati, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, diagram, grafik, peta kasar, kliping dan majalah dinding. Kedua, media visual yang diproyeksikan. Media ini disampaikan melalui pesawat proyektor yang dapat dipantulkan di layar. Ada dua unsur yang tidak dapat dipisahkan dalam penggunaan media ini yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat kasar (*hardware*). Yang termasuk media ini antara lain OHP, transparan, slide, film strip dan Proyektor.
- 3) Media audio visual. Media audio visual yaitu alat bantu mengajar yang mempunyai bentuk gambar dan mengeluarkan suara secara simultan. Dengan media audio visual ini seseorang tidak hanya melihat tetapi sekaligus dapat mendengar sehingga dikenal dengan istilah *audio visual aids* (AVA) atau alat pandang dengar. Termasuk dalam media ini adalah film cerita, video, televisi, laser disc, *compact disc video*, *powerponit* dan komputer multimedia.

Menurut Heinich, Molenda dan Russel (R. Agkowo, 2007: 12) jenis media yang lazim dipergunakan dalam pembelajaran antara lain:

- 1) Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- 2) Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja dan diorama.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strips, film dan OHP.
- 4) Lingkungan sebagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut Raharjo seperti dikutip Grisvia (2005) penggolongan media sebagai berikut:

- 1) Media Audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telephon.
- 2) Media Visual, yang terdiri dari pertama media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, gambar, ilustrasi, klip, film bingkai/ slide, film rangkai (film strip), transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe. Kedua media visual gerak: film bisu.
- 3) Media Audio-Visual, terdiri dari media audio visual diam berupa televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara. Sedangkan media audio-visual gerak: video, CD, Film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.
- 4) Media serba aneka, yang terdiri dari pertama papan tulis, papan pamer/pengumuman/majalah dinding, papan magnetik, *white board*, mesin pengganda. Kedua, media tiga dimensi: realita, sampel, artifact, model, diorama, display. Ketiga, media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pendalangan/panggung boneka, simulasi. Keempat sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan. Kelima, belajar terprogram. Keenam, komputer.

Dari beberapa pendapat di atas, secara umum media diklasifikasikan menjadi tiga yaitu:

- 1) Media Audio. Media audio adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan bunyi-bunyian atau indera pendengaran.
- 2) Media visual. Media visual adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan indera penglihatan.
- 3) Media audio visual. Media audio visual yaitu alat bantu mengajar yang mempunyai bentuk gambar dan mengeluarkan suara secara simultan.

#### **d. Prinsip-prinsip Pemilihan Media**

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik media maupun unsur pendukung yang lain. Agar pemanfaatan media pembelajaran dapat memberi hasil yang optimal terhadap hasil belajar siswa, maka dalam pemilihan media harus dipertimbangkan beberapa hal. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010: 4-5) kriteria tersebut adalah:

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam mengemukakan.
- 5) Sesuai dengan tingkat berfikir siswa.

Menurut Wilkinson (R. Angkowo, 2007: 14), ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yakni:

- 1) Tujuan, media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirimuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling pokok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama ini.
- 2) Ketepatgunaan, jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila dipelajari adalah aspek-aspek yang menyangkut gerak, maka media film atau video.
- 3) Keadaan siswa, media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa. Misalnya siswa yang tergolong tipe auditif/visual maka siswa yang tergolong tipe auditif dapat belajar dengan media visual dan siswa yang tergolong tipe visual dapat juga belajar dengan media auditif.
- 4) Ketersediaan, meskipun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia.
- 5) Biaya, biaya yang dikeluarkan untuk memperoleh dan menggunakan media hendaknya benar-benar seimbang dengan hasil-hasil yang akan dicapai.

Dari berbagai prinsip menurut para ahli di atas, secara umum prinsi-prinsip pemilihan media pembelajaran adalah:

- 1) Media yang dipilih tepat digunakan untuk tujuan pembelajaran dan tepat dengan materi yang dipelajari.
- 2) Media yang digunakan mudah diperoleh dan biayanya terjangkau.
- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan keadaan siswa dan guru.

### **3. Media Konvensional**

#### **a. Pengetian Media Konvensional**

Media pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah media pembelajaran konvensional. Media konvensional adalah sebuah media penyampaian informasi yang memiliki manfaat dan terkait dengan berbagai kepentingan yang disampaikan secara tertulis, (Anne Ahira, 2011).

Biasanya alat yang digunakan adalah *white board*. Media pembelajaran konvensional kurang fleksibel dalam mengakomodasi perkembangan materi kompetensi karena pendidik harus intensif menyesuaikan materi, selain itu dengan media konvensional selalu ada peserta yang mengantuk karena merasa bosan.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran Konvensional**

Ciri-ciri khusus media pembelajaran konvensional menurut Anne adalah:

- 1) Lebih mengutamakan hapalan dari guru.
- 2) Menekankan kepada keterampilan berhitung.
- 3) Mengutamakan hasil dari pada proses.
- 4) Pengajaran berpusat pada guru, (Anne Ahira, 2011)

### c. Kelemahan Media Konvensional

Kelemahan media konvensional menurut Mursell dan Nasution adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik belajar dengan cara yang sangat tidak efisien.
- 2) Peserta didik tidak sanggup membaca dengan suatu tujuan khas.
- 3) Tidak sanggup menilai apa yang dipelajari.
- 4) Tidak sanggup menggunakan teknik matematis atau ilmiah.
- 5) Tidak sanggup menyusun fakta dan mengambil kesimpulan, (Putu Widyayanto, 2009).

## 4. Multimedia

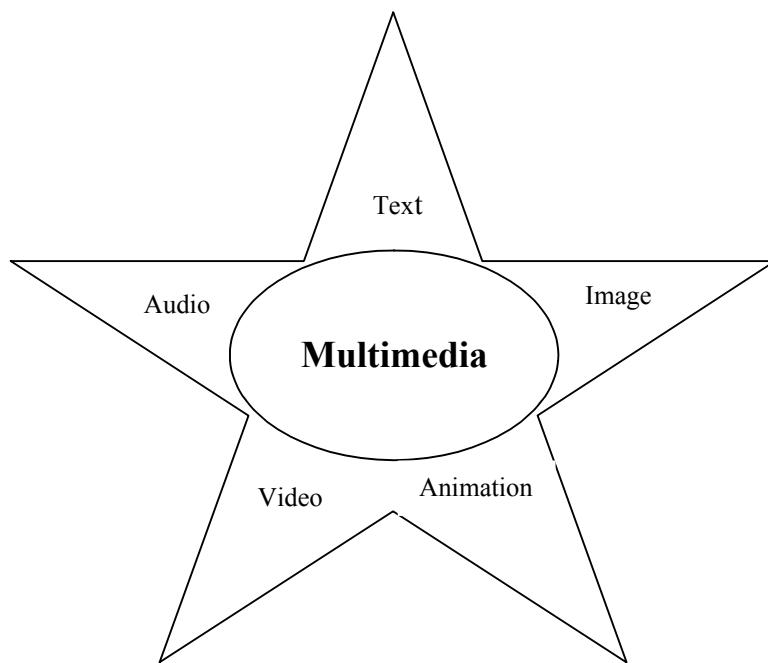
### a. Pengertian Multimedia

Menurut Mulyanta dan Marlon Leong (2009: 1), “multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, sehingga secara prinsip, multimedia merupakan gabungan dari tiga elemen dasar yaitu suara, gambar dan teks.”

Merril dalam Winarno (2009: 7) menyatakan “multimedia merupakan gabungan teks, grafis, audio, animasi dan video yang bergerak ke sebuah aplikasi komputer.”

Pengertian Multimedia menurut Hofstetter (Amir Fatah dan Agus Purwanto: 2) adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Menurut James A. Senn (Amir Fatah dan Agus Purwanto, 2008:2), multimedia terbagi menjadi beberapa elemen yang terlihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1: Lima Elemen Multimedia

1) *Teks*

Bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan adalah *teks*. *Teks* dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan bahasa. Kebutuhan *teks* bergantung pada penggunaan aplikasi multimedia.

2) *Image*

*Image* (grafik) merupakan hasil sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra, seperti kamera dan *scanner* yang dihasilkan dengan gambar. Gambar bisa berwujud sebuah ikon, foto ataupun simbol.

3) *Audio*

*Audio* (suara) adalah komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau penggabungan di antara ke tiganya.

4) *Video*

*Video* merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap oleh sebuah kamera, yang kemudian disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.

*5) Animation*

*Animation* (animasi) merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer.

*6) Virtual reality*

*Vitua reality* adalah hubungan timbal balik antar-user dengan aplikasi media secara nyata.

Menurut M. Suyanto (2005: 21) ada empat komponen penting dari multimedia, yaitu:

- 1) Harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar.
- 2) Harus ada *link* yang berinteraksi dengan kita.
- 3) Harus ada alat navigasi yang memandu kita menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung.
- 4) Multimedia menyediakan tempat kepada kita untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah sebuah kombinasi dari minimal 3 jenis elemen yaitu suara, gambar dan teks yang diaplikasikan ke komputer.

## b. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Tanggung jawab sekolah yang besar dalam memasuki era globalisasi adalah mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam masyarakat yang sangat cepat perubahannya. Salah satu tantangan yang dihadapi para siswa adalah menjadi pekerja yang bermutu. Kemampuan berbicara dalam bahasa asing dan kemahiran komputer merupakan dua kriteria utama yang pada umumnya diajukan sebagai syarat untuk memasuki lapangan kerja Indonesia. Mengingat 20-30% dari lulusan SMA diseluruh nusantara ini yang melanjutkan ke tingkat perguruan tinggi, dan

dengan adanya komputer yang merambah di segala bidang kehidupan manusia, maka dibutuhkan suatu tanggung jawab yang besar terhadap sistem pendidikan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan kemahiran komputer bagi para siswa kita (Philip Rekdale, 2006).

Latuheru (Winarno, 2009: 8) menyatakan “bahwa dalam pembelajaran, peranan multimedia menjadi semakin penting di masa kini, karena media-media tersebut dirancang untuk saling melengkapi sehingga seluruh sistem menjadi berdaya guna dan tepat guna, dimana suatu kesatuan menjadi lebih baik daripada jumlah bagian-bagiannya (*the whole is greater than the sum of its parts*)”. Penggunaan multimedia berbasis komputer dapat diterima dalam pelatihan dan pembelajaran atas dasar mempertinggi proses belajar mandiri serta peran aktif dari siswa. Sistem multimedia berbasis komputer juga memberikan rangsangan bagi proses pelatihan dan pembelajaran yang berlangsung di luar kelas.

Pengembangan dan pemanfaatan multimedia pembelajaran berbantuan komputer dilakukan untuk lebih meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Dengan menggunakan multimedia berbantuan komputer, guru maupun siswa dapat mengkreasi berbagai macam *teks, image, audio, video, animasi* maupun melakukan *link* antar program. Sehingga multimedia pembelajaran adalah media yang terdiri dari beberapa komponen yaitu

*teks, grafik, image, animasi, video maupun audio* yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran.

**c. Multimedia dalam *Powerpoint***

**1) Pengertian *Powerpoint***

*Powerpoint* atau *Microsoft Office Powerpoint* adalah sebuah program komputer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, *Microsoft Office*, selain *Microsoft word*, *Excel*, *Access* dan beberapa program lainnya (Wikipedia bahasa Indonesia). *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintah, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

*Powerpoint* sangat banyak digunakan saat ini apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan trainer untuk presentasi (Abdul Razaq, 2007: 7). Presentasi merupakan kegiatan yang penting untuk mengkomunikasikan suatu gagasan kepada orang lain dengan berbagai tujuan, misalnya untuk menarik audiensi agar mereka membeli produk, menggunakan jasa atau untuk kepentingan lain.

Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan *teks*, warna dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud terdiri dari slide, *teks*, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai dengan keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai dengan keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai *timing* kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol *mouse*. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Program ini, dapat dicetak secara langsung menggunakan kertas, atau dengan menggunakan transparansi untuk kebutuhan presentasi melalui *Overhead*, serta dapat dicetak untuk ukuran slide film. Apabila dibutuhkan dibagikan kepada audiens sebagai bahan pendukung dalam presentasi, maka kita dapat mencetaknya

seperti *notes*, *handout* dan *outline*. Kita juga dapat menampilkan presentasi secara online baik melalui internet maupun intranet.

*Powerpoint* berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi *Microsoof Windows*. *Powerpoint* juga memungkinkan komunikasi dengan *software* lain, seperti *Microsoft Word* atau *Microsoft Excel*. Seseorang bisa menyiapkan bahan presentasi melaui *Word* lalu memolesnya melaui *Powerpoint*, bisa juga dengan *Excel* dan menyisipkan *Powerpoint*. Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa dan trainer. Dimulai pada versi *Microsoft Office System 2003*, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya *Microsoft Powerpoint* saja menjadi *Microsoft Office Powerpoint* (Wikipedia bahasa Indonesia: 2010).

## 2) Sejarah dan Perkembangan *Powerpoint*

Aplikasi *Microsoft Powerpoint* ini pertama kali dikembangkan oleh Bob Gaskins dan Dennis Austin sebagai presenter untuk perusahaan *Forethought*, yang kemudian mereka ubah namanya menjadi *Powerpoint* (Wikipedia bahasa Indonesia: 2010).

Pada tahun 1987, *Powerpoint* versi 1.0 dirilis, dan komputer yang didukungnya *Apple Macintosh*. *Powerpoint* kala itu masih menggunakan warna hitam/putih, yang mampu

membuat halaman teks dan grafik untuk transparansi *overhead projector* (OHP). Setahun kemudian, versi baru dari *Powerpoint* muncul dengan dukungan warna, setelah *Macintosh* berwarna muncul ke pasaran.

*Microsoft* pun muncul mengkuisisi *Forehought*, dan tentu saja perangkat lunak *Powerpoint* dengan harga kira-kira 14 juta dolar pada tanggal 31 Juli 1987. Pada tahun 1990, versi *Microsoft Windows* dari *Powerpoint* (versi 2.0) muncul ke pasaran, mengikuti jejak *Microsoft Powerpoint Windows 3.0*. sejak tahun 1990, *Powerpoint* telah menjadi bagian standar yang tidak terpisahkan dalam paket aplikasi kantoran *Microsoft Office System*.

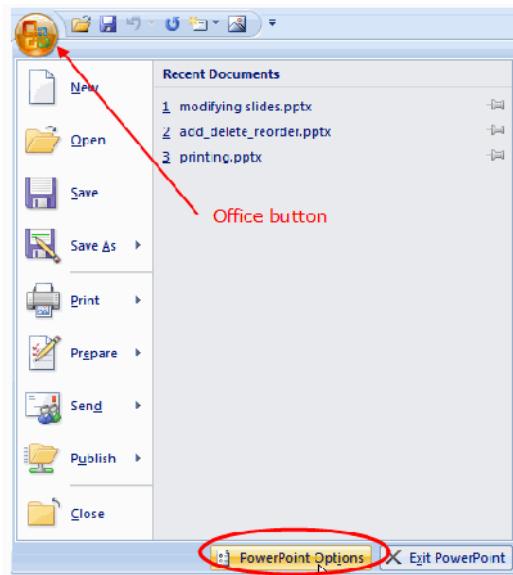
Versi yang saya gunakan *Microsoft Office Powerpoint 2007*, yang dirilis pada bulan November 2006, yang merupakan sebuah lompatan yang cukup jauh dari segi antar muka pengguna dan kemampuan grafik yang ditingkatkan. Selain itu, dibandingkan dengan format data sebelumnya yang merupakan data biner dengan eksistensi.

### 3) Komponen *Powerpoint*

Menurut Mardiana Wati (2008: 13-17) komponen dari *Powerpoint 2007* adalah:

a) *Ms. Office Button*

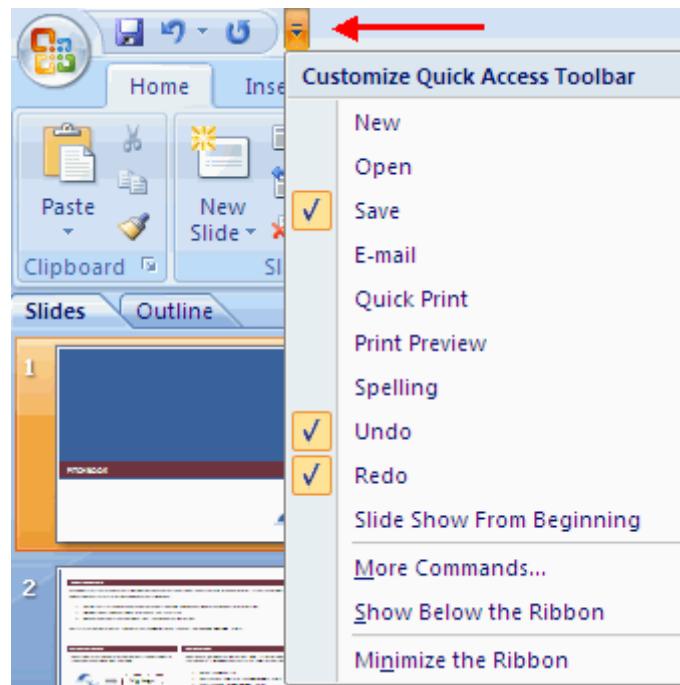
Berada di pojok kiri atas jendela kerja *Powerpoint*. Tombol ini berfungsi untuk menampilkan beberapa menu.



Gambar 2: *Ms. Office Button*

b) *Quick Access Toolbar*

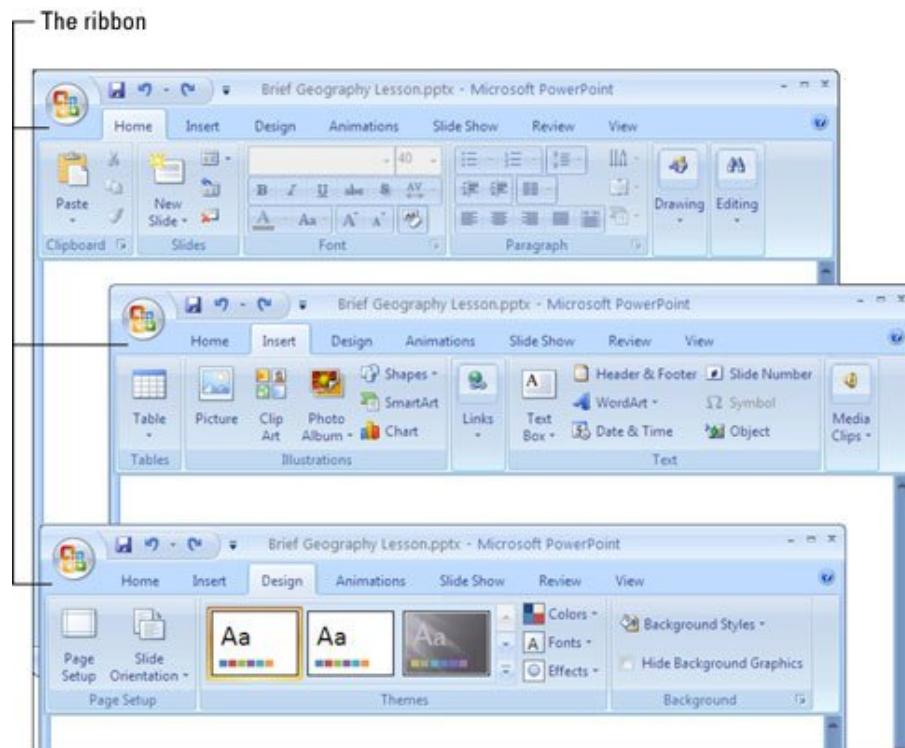
Merupakan kumpulan dari beberapa tombol perintah yang sering digunakan.



Gmbar 3: *Quick Access Toolbar*

c) *Tabs*

Adalah kumpulan beberapa kelompok perintah. Pada setiap tabs, terdiri dari beberapa group dan setiap group terdiri dari beberapa tombol perintah.



Gambar 4: *Tabs*

Untuk memasukkan multimedia dalam *powerpoint* yaitu:

(1) Gambar

Untuk memasukkan gambar dengan mengeklik tombol berikut ini:



Gambar 5: tombol *picture* dan *Clip Art*

## (2) Audio

Untuk memasukkan audio dengan mengeklik tombol berikut ini:



Gambar 6: Tombol Sound

## (3) Video

Untuk memasukkan video kedalam powerpoint dengan mengeklik tombol berikut ini:



Gambar 7: Tombol Movie

## (4) Animasi

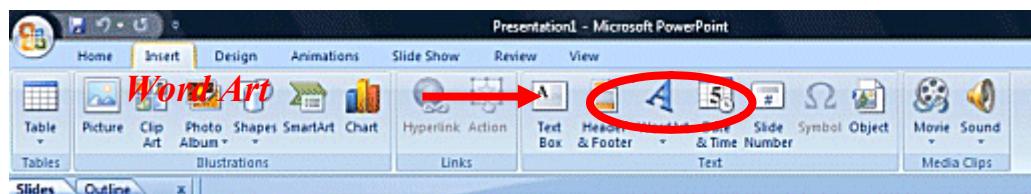
Untuk memasukkan animasi ke dalam slide bisa dengan mengeklik tombol di bawah ini:



Gambar 8: Tombol Animation

## (5) Teks

Teks bisa dimasukkan dengan menulisnya pada slide. Sedangkan untuk memasukkan teks dalam bentuk *word art* bisa dimasukkan dengan mengeklik tombol:



Gambar 9: Tombol word art

d) Baris judul (*Title Bar*)

Berisi nama file presentasi dan *slide presentation* atau nama file aktif yang dipilih dan nama program aplikasi, yaitu *Microsoft Powerpoint*.

e) Tombol Ukuran

Digunakan untuk mengatur ukuran jendela lembar kerja *Powerpoint*. Tombol ini terdiri dari:

- (1) Tombol *minimize*: untuk memperkecil jendela *Powerpoint*
- (2) Tombol *maximize*: untuk memperbesar ukuran jendela *powerpoint*
- (3) Tombol *restore*: untuk mengembalikan jendela *Powerpoint* dalam ukuran sebelumnya.
- (4) Tombol *close*: untuk menutup jendela *Powerpoint*

f) *Zoom*

Digunakan untuk menentukan ukuran tampilan jendela *Powerpoint*. Untuk merubahnya cukup menggeser *slider zoom* yang ada di kanan kiri status.

#### 4) Kelebihan *Powerpoint*

Menurut Isroi (2008), kelebihan menggunakan *Powerpoint*

adalah sebagai berikut:

a) Menyediakan banyak pilihan media presentasi:

- (1) *Overhead Tranparacies* (Tranparansi Overhead): menggunakan slide proyektor atau OHP,
- (2) *Slide Show Presentation* (Presentasi Slide Show): menggunakan LCD atau InFocus,
- (3) *Online Presentation* (Presentasi Online): melalui internet atau LAN,

b) Print Out dan Handout : presentasi dicetak dan dibagikan pada peserta.

c) Presentasi Multimedia: kita dapat menambahkan berbagai multimedia pada slide presentasi, seperti : clip art, picture, gambar animasi (GIF dan Flash), background audio/musik,narasi, movie (video klip). Jadi kelebihan *powerpoint* dalam multimedia adalah *powerpoint* dapat disisipi dengan musik, animasi, video, *teks* dan gambar sehingga presentasi akan lebih menarik.

- d) Pemaketan slide presentasi ke dalam CD. *Powerpoint* memiliki fasilitas untuk memaket slide presentasi ke dalam CD. Presentasi ini dapat ditampilkan langsung (autorun) dan masih dapat ditampilkan walaupun tidak terinstal program *Powerpoint*.

### 5) Ketentuan Pembuatan Media *Powerpoint*

Sebagai multimedia, media presentasi dengan *Powerpoint* adalah bahan belajar yang kaya akan kombinasi media yang relevan, baik dalam bentuk *teks*, gambar, diagram, grafik, *audio*, animasi, simulasi, maupun video. Pembuat media presentasi dapat secara kreatif dan logis memilih serta menentukan kombinasi media tersebut untuk mengilustrasikan materi yang disajikan.

Menurut dani Purnama Hermawan (2009) ada beberapa ketentuan dalam membuat *Powerpoint* yang tepat yaitu:

a) *Background*

Menggunakan *background* yang sederhana, kontras dan konsisten. Jangan menggunakan *background* yang terlalu terang atau terlalu gelap. Sebaiknya menggunakan kontras yang cukup sehingga tulisan mudah dibaca sekaligus bisa memberikan penekanan pada teks tertentu. Beberapa ahli menyarankan *background* biru gelap dengan teks putih atau kuning. Namun dapat pula menggunakan *background* putih atau warna terang lainnya.

b) Huruf (*Font*)

Menggunakan huruf yang konsisten, sederhana dan jelas. Selain itu tidak dianjurkan untuk menggunaakan huruf kapital semua. Untuk ukuran huruf adalah sebagai berikut:

- (1) Besar huruf minimal 18 pt
- (2) 32 pt untuk judul
- (3) 28 pt untuk sub judul
- (4) 22 pt untuk sub sub judul

Untuk jenis huruf yang digunakan sebaiknya menggunakan jenis huruf Arial, Tahoma dan Arial Black.

c) Maksimal kata

Maksimal kata dalam satu *slide* adalah 25 kata.

d) *Bullet*

Penggunaan *bullet* dalam *slide* presentasi *powerpoint* harus digunakan secara konsisten. Dalam satu *slide* digunakan maksimal 6 *bullet*.

e) Visualisasi (gambar dan animasi)

Visualisasi lebih dari sekedar kata-kata yaitu bisa menggunakan gambar, grafik, bagan, animasi, video, audio untuk memperjelaskan fakta, konsep, prinsip, prosedur. Penggunaan visualisasi jika dan hanya jika diperlukan. Penggunaan visualisasi yang berlebihan akan menjadi distraktor. *Powerpoint* menyajikan fungsi animasi yang kelihatannya menarik, namun jika dipakai tidak pada tempatnya animasi tadi akan mengganggu. Animasi ini mulai dari transisi antar slide maupun animasi yang muncul pada teks atau gambar. Gunakan animasi sederhana seperti *Appear* atau *Fade* agar presentasi tetap terlihat profesional

f) Efek suara atau efek musik

Dilarang menggunakan bunyi tepuk tangan atau rentetan peluru kerena presentasi seperti itu terlalu berlebihan. Sebaiknya menghindari menggunakan efek suara yang tidak perlu.

Menurut Sutanto L. Tjokro (2009) di dalam presentasi, ada empat jenis *sound* yang dapat menjadikan presentasi lebih menarik. Keempat *sound* yang dimaksud adalah:

(1) *Sound objek*: *sound* atau suara yang muncul ketika ada aksi pada suatu objek. Misalnya, suara yang muncul ketika tombol ditekan, atau suara yang muncul ketika objek melakukan animasi. Jenis suara yang digunakan sebaiknya sederhana, seperti suara *click* atau *arrow* saja.

(2) *Sound* antar slide: merupakan suara yang muncul ketika terjadi perpindahan slide. Sama dengan *sound objek* suara yang sebaiknya digunakan yang sederhana agar tidak mengganggu presentasi.

(3) *Sound intra slide*: biasanya *sound intra slide* berisi musik dengan durasi yang agak panjang. Musik ini hanya berlaku pada slide tertentu saja. Sehingga ketika berganti slide, musik pun akan berhenti, atau akan secara otomatis menjalankan musik yang ada di slide baru. Musik ini

bisanya digunakan ketika mengadakan *games* atau pemutaran video. Untuk memberi suara saat melakukan games maka jenis musik yang digunakan adalah jenis musik yang ceria atau yang energik. Itu biasa membuat suasana *games* lebih hidup dan siswa menjadi semangat melakukan *games*.

(4) *Sound latar*: *sound latar* biasanya merupakan musik dengan durasi yang panjang, dan diulang-ulang. Tujuan *sound latar* ini adalah untuk mengiringi atau memberikan harmonisasi musik pada saat presentasi dari slide awal. Letak dari *sound* ini berada diluar slide. Berbeda dengan *sound intra* slide, *sound latar* harus menggunakan musik yang pelan misalnya dengan musik klasik, yang tentunya tidak bersyair. Musik ini dapat membantu siswa untuk menyerap pelajaran. Volume yang digunakan hanya 20% dari suara presentator atau guru serta dari video yang akan diputar. Sehingga musik tidak akan mengganggu presentasi.

Musik adalah bahasa, yang meskipun memiliki akar yang berbeda namun mereka menghasilkan buah yang sama. musik memiliki sifat beragam. Belajar akan lebih menarik dengan musik karena telah terbukti bahwa musik dapat menanamkan pembelajaran yang kompleks.

Tujuan memasukkan musik dalam multimedia adalah untuk meningkatkan keefektifan komunikasi. Misalnya musik klasik yang digunakan sebagai latar, itu akan meningkatkan konsentrasi siswa saat belajar. Untuk musik latar ini biasanya menggunakan musik instrumen yang dengan 4 bits. Sedangkan untuk musik pada games biasanya menggunakan musik cepat yaitu dengan 24 bits. Musik dalam games bisa meningkatkan semangat siswa untuk melakukan pembelajaran melalui metode games, (Ashadi Siregar: 2011)

## 5. Kualitas Pembelajaran Ekonomi

Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan maka proses pembelajaran harus memiliki kualitas yang tinggi. E. Mulyasa (2005: 101-102) berpendapat bahwa “kualitas pembelajaran dapat dilihat dari proses dan hasil.” Dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas

apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar (75%) peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, disamping menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, rasa percaya diri sendiri. Sedangkan dari segi hasil apabila terjadi perubahan perilaku yang positif pada diri peserta didik seluruhnya atau setidak-tidaknya sebagian besar (75%).

Dalam hal ini pembelajaran ekonomi dengan multimedia dikatakan berkualitas ditinjau dari segi motivasi belajar dan peningkatan hasil belajar siswa pada materi pelajaran ekonomi.

#### a. Motivasi Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (2005: 56) “motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar/tidak sadar untuk melakukan tindakan dengan tujuan tertentu.” Motivasi merupakan faktor penting yang mempengaruhi berhasil tidaknya proses pembelajaran.

Menurut Sardiman (2006: 73) “motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.” Seseorang peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh jika memiliki motivasi yang tinggi. Nana Sudjana (2006: 20) mengemukakan bahwa motivasi belajar siswa dapat dilihat dari beberapa hal yaitu:

- 1) Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran.
- 2) Semangat siswa untuk melakukan tugas-tugas belajarnya.

- 3) Tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas-tugas belajarnya.
- 4) Reaksi yang ditunjukkan siswa terhadap stimulus yang diberikan guru.
- 5) Rasa senang dan puas dalam mengerjakan tugas yang diberikan.

Menurut Sardiman (2006: 86) “motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian hasil seseorang melakukan usaha karena adanya motivasi.” Jadi dengan adanya usaha yang tekun dan terutama disadari dengan adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik. Intensitas motivasi seseorang siswa akan sangat menentukan tingkat pencapaian hasil belajar.

Dari beberapa pengertian motivasi diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan guna mencapai tujuan yang ditetapkan. Jadi, motivasi belajar adalah kekuatan yang mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut M. Ngalim Purwanto (2007: 72) “motivasi mengandung tiga unsur pokok, yaitu menggerakkan, mengarahkan dan menopang tingkah laku manusia.”

- 1) Menggerakkan berarti menimbulkan kekuatan pada individu untuk memimpin seseorang bertindak dengan cara tertentu.
- 2) Mengarahkan berarti menyalurkan tingkah laku individu pada suatu tujuan.

- 3) Menopang dan menjaga tingkah laku berhati lingkungan sekitar menguatkan intensitas dan arah dorongan serta kekuatan individu.

Ciri-ciri orang yang memiliki motivasi belajar menurut Sardiman A.M (2006: 83), yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam jangka waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai).
- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
- 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai).
- 4) Memungkinkan minat terhadap macam-macam masalah (untuk orang dewasa misalnya masalah pembangunan, agama, politik, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap sikap kriminal, amoral, dsb).
- 5) Lebih senang bekerja mandiri.
- 6) Cepat bosan dengan tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif).
- 7) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
- 8) Tidak melepas suatu hal yang diyakini.
- 9) Senang mencari dan memecahkan masalah atau soal-soal.

Seseorang yang memiliki motivasi belajar akan mempunyai ciri-ciri yang berbeda dengan seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan faktor yang sangat besar pengaruhnya pada proses belajar siswa. Tanpa adanya motivasi, maka proses belajar siswa akan sukar berjalan dengan lancar dan tujuan pembelajaran tidak dapat tercapai secara optimal. Indikator motivasi dalam penelitian ini adalah rasa suka siswa terhadap pelajaran, antusias siswa selama proses pembelajaran, tanggung

jawab siswa terhadap tugas yang diberikan, ketekunan belajar siswa, dan kemampuan siswa dalam mengatasi sendiri kesulian yang timbul.

### b. Hasil Belajar

Hasil belajar menggambarkan kemampuan siswa dalam mempelajari sesuatu. Menurut Nana Syaodih (2007: 102-103) “hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik.”

Hampir sebagian terbesar dari kegiatan atau perilaku yang diperlihatkan seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa akan mata pelajaran yang ditempuhnya.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hordword Kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, serta sikap dan cita-cita (Nana Sudjana, 2006: 22). Hasil belajar ditentukan dengan evaluasi. Evaluasi belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan pengukuran yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan dapat dinyatakan dalam huruf, kata atau symbol (Dimyati dan Mudjiono, 2002: 200).

Dari kedua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kecakapan-kecakapan potensial yang dapat dilihat dari perilakunya yang timbul setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran.

Untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Menurut Benyamin Bloom, ranah tujuan pendidikan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu:

1) Ranah kognitif

Berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa.

2) Ranah afektif

Berkaitan dengan sikap siswa saat terjadi pembelajaran.

3) Ranah psikomotorik

Ranah psikomotor berhubungan erat dengan kerja otot sehingga menyebabkan geraknya tubuh atau bagian-bagiannya.

Hasil belajar selalu berhubungan satu sama lain. Dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini tipe hasil belajar kognitif lebih dominan daripada afektif dan psikomotorik. Menurut Nana Sudjana (2006: 32), tipe hasil belajar afektif berkenaan dengan perasaan, minat dan perhatian. Keinginan dan penghargaan misalnya bagaimana siswa pada waktu guru mengajar. Alat penilaian hasil belajar afektif berupa skala sikap. Sikap tersebut dapat dilihat dalam:

- 1) Kemauan dalam menerima pelajaran.
- 2) Perhatian terhadap pelajaran.
- 3) Keinginan mendengar dan mencatat uraian guru.
- 4) Penghargaan terhadap guru.
- 5) Hasrat bertanya pada guru.
- 6) Kemauan mempelajari bahan lebih lanjut.
- 7) Kemampuan menerapkan hasil pelajaran.
- 8) Senang terhadap guru dan mata pelajaran yang diberikan.

Alat penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil belajar tipe kognitif tiap pertemuan adalah tes objektif pilihan ganda. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 164), tes objektif adalah tes yang dalam pemeriksannya dapat dilakukan secara objektif. Tes objektif yang akan diberikan berupa tes pilihan ganda.

- 1) Mengetahui kesiapan siswa terhadap pelajaran berikutnya atau untuk naik kelas
- 2) Menafsirkan kelemahan siswa terhadap pemahaman materi
- 3) Menafsirkan tentang kemajuan belajar pada satu periode pembelajaran

Sedangkan penafsiran kelas dilakukan untuk mengetahui kelemahan kelas, prestasi kelas, perbandingan antar kelas dan susunan kelas.

## **6. Metode Pembelajaran**

Menurut Sugihartono, dkk (2007: 81) “metode pembelajaran merupakan cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga diperoleh hasil yang optimal.” Berbagai macam metode telah banyak dan dipergunakan dalam proses pembelajaran. Tetapi tidak semua metode dapat digunakan dalam setiap materi pelajaran dari berbagai mata

pelajaran. Untuk pembelajaran ekonomi dapat digunakan beberapa metode seperti di bawah ini:

a. Metode Pemberian Tugas dan Resitasi

Metode pemberian tugas dan resitasi merupakan metode pembelajaran melalui pemberian tugas kepada siswa. Resitasi merupakan metode pembelajaran berupa tugas pada siswa untuk melaporkan pelaksanaan tugas yang telah diberikan oleh guru (Sugihartono, 2007: 81).

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab adalah metode mengajar yang memungkinkan terjadinya komunikasi langsung yang bersifat *two way traffic* sebab pada saat yang sama terjadi dialog antara guru dan siswa (Nana Sudjana, 2006: 78). Dalam komunikasi ini terlibat hubungan timbal balik secara langsung antar guru dengan siswa.

c. Metode Ceramah

Metode ceramah menurut Sugihartono (2007: 81) merupakan metode penyampaian materi dari guru kepada siswa dengan cara guru menyampaikan materi melalui bahasa lisan baik verbal maupun nonverbal.

## 7. Perkembangan Intelektual Siswa SMA

### a. Karakteristik Siswa SMA

Siswa remaja pada umumnya berumur antara 16-18 tahun.

Dalam buku-buku psikologi perkembangan, rentang usia tersebut dikatakan remaja. Menurut Endang Poerwanti dan Nur Widodo (2002: 106), “masa remaja adalah tahapan perkembangan yang pada umumnya dimulai sekitar usia 13 tahun.” Awal masa remaja ditandai dengan:

- 1) Pertumbuhan fisik yang sangat cepat dengan mulai berfungsinya hormon-hormon sekunder.
- 2) Masa remaja merupakan masa transisi dari masa anak-anak menuju kehidupan orang dewasa dan merupakan masa yang sulit dan penuh gejolak.
- 3) Remaja mulai menginginkan kebebasan emosional dari orang tua dan mulai mengikatkan diri dengan kehidupan per group.
- 4) Adanya perubahan yang dialami menyebabkan remaja menjadi anak yang emosional.
- 5) Perkembangan penalaran yang pesat menjadikan kelompok remaja menjadi kelompok yang bersifat kritis dan idealis.
- 6) Masa ini juga berkembang rasa ingin tahu yang besar.

Menurut Konopka (Syamsu Yusuf, 2004: 184), masa remaja meliputi (a) remaja awal: 12-15 tahun; (b) remaja madya: 15-18 tahun; dan (c) remaja akhir: 19-22 tahun. Maka siswa SMA secara umum dapat dikategorikan sebagai remaja madya.

### b. Perkembangan Kognitif Remaja

Dalam bidang pendidikan, pembahasan tentang perkembangan individu yang lebih ditekankan adalah perkembangan kognitifnya

(intelektual). Ditinjau dari perkembangan kognitif menurut Piaget (Syamsu Yusuf, 2004: 195), “masa remaja sudah mencapai tahap operasi formal (operasi: kegiatan-kegiatan mental tentang berbagai gagasan).” Remaja telah dapat berpikir logis terhadap berbagai gagasan abstrak. Monks dkk (2002: 218) membagi tingkat kognitif manusia sepanjang hidupnya sebagai berikut:

- 1) Stadium sensori motorik (0-18 atau 24 bulan)
- 2) Stadium pra operasional (18/24 bulan-7 tahun)
- 3) Stadium operasional konkret (7-11 tahun)
- 4) Stadium operasional formal (mulai 11 tahun ke atas)

Sementara itu Keating (Syamsu Yusuf, 2004: 195-196) merumuskan lima hal pokok yang berkaitan dengan perkembangan berpikir operasional formal, yaitu:

- 1) Remaja sudah mampu menggunakan abstraksi-abstraksi dan dapat membedakan antara yang nyata dan abstrak
- 2) Melalui kemampuannya untuk menguji hipotesis, muncul kemampuan nalar secara ilmiah.
- 3) Remaja dapat memikirkan tentang masa depan dengan membuat perencanaan dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan untuk mencapainya.
- 4) Remaja menyadari tentang aktivitas kognitif dan mekanisme yang membuat proses kognitif itu efisien atau tidak efisien.
- 5) Berpikir operasional formal memungkinkan terbukanya topik-topik baru dan ekspansi (perluasan) berpikir. Horizon berpikirnya meluas, meliputi aspek agama, keadilan, moralitas dan identitas.

Berdasarkan uraian diatas, dapat dikatakan bahwa siswa SMA sudah mampu berpikir secara abstrak. Hal ini perlu diperhatikan dalam mempersiapkan media maupun metode pembelajaran.

### c. Upaya Pengembangan Remaja dalam Proses Pembelajaran

Menurut Bruner (Endang Poerwanti dan Nur Widodo, 2002: 124), “siswa dalam tahap remaja ini akan lebih senang belajar dengan menggunakan bentuk-bentuk simbol dengan cara yang semakin abstrak.” Guru dapat membantu remaja untuk melakukan hal-hal ini dengan selalu menggunakan keterampilan proses dalam pembelajaran dan dengan memberi penekanan pada penguasaan konsep.

Kemudian Syamsu Yusuf (2002: 196) menyatakan bahwa “implikasi pendidikan dari periode berpikir operassi formal adalah perlunya dipersiapkan program pendidikan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja).” Upaya yang dapat dilakukan seperti:

- 1) Menggunakan metode mengajar yang mendorong anak untuk aktif bertanya mengemukakan gagasan, atau menguji coba suatu materi.
- 2) Melakukan dialog, diskusi, atau surah pendapat (*brain storming*) dengan siswa tentang berbagai aspek kehidupan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa dalam tahap remaja lebih tertarik belajar dengan menggunakan bentuk-bentuk simbol yang semakin abstrak. Untuk itu perlu disiapkan media maupun metode yang sesuai.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan ini didukung oleh penelitian yang relevan yaitu:

1. Rara Dwi Prasatia (2011) dalam skripsinya yang berjudul “Pengembangan Model Multimedia Pembelajaran IPA dalam Dwi Bahasa pada Tema Air untuk siswa kelas VII Mts Ibnu Qoyyim Sleman Yogyakarta” menyimpulkan bahwa pengaruh penggunaan model multimedia pembelajaran adalah terjadinya peningkatan pada *skor* hasil *post-test* siswa dan tercapai nilai ketuntasan minimal mata pelajaran IPA yang telah ditetapkan sekolah dengan perolehan *gain score* 0,64 dalam kategori sedang.
2. Heni Rita Susila dalam tesisnya yang berjudul “Pengembangan Mutimedia Pembelajaran Bahasa Inggris untuk SMK” menyimpulkan bahwa pengembangan multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa, perbandingan antara hasil rerata *posttest* kedua kelas yang diuji sebesar 19,75 hasil ini diperkuat dengan hasil uji-t bahwa t-hitung lebih besar daripada t-tabel dengan angka  $1,812 > 2,021$ . Hasil uji-t menyatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang pembelajarannya menggunakan media komputer dan kelompok yang pembelajarannya menggunakan media cetak.
3. Galuh Anisa Adiati (2008), dengan skripsinya yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Macromedia Flash MX* terhadap pembelajaran Sosiologi di Kelas X SMA N 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2007/2008” menyimpulkan bahwa hasil penelitian

menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara prestasi belajar sosiologi yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash MX*. Prestasi belajar sosiologi yang menggunakan media pembelajaran *Macromedia Flash MX* pada kelompok control nilainya 30,814. Dari hasil uji-t dengan taraf signifikan 5% menunjukkan bahwa  $t_0 > t_t$  yaitu  $7,958 > 1,656$ . Sedangkan dari hasil observasi dan wawancara penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash MX* dapat memotivasi siswa secara aktif, menarik minat dan perhatian siswa. Hal ini menunjukkan media pembelajaran *Macromedia Flash MX* dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi belajar.

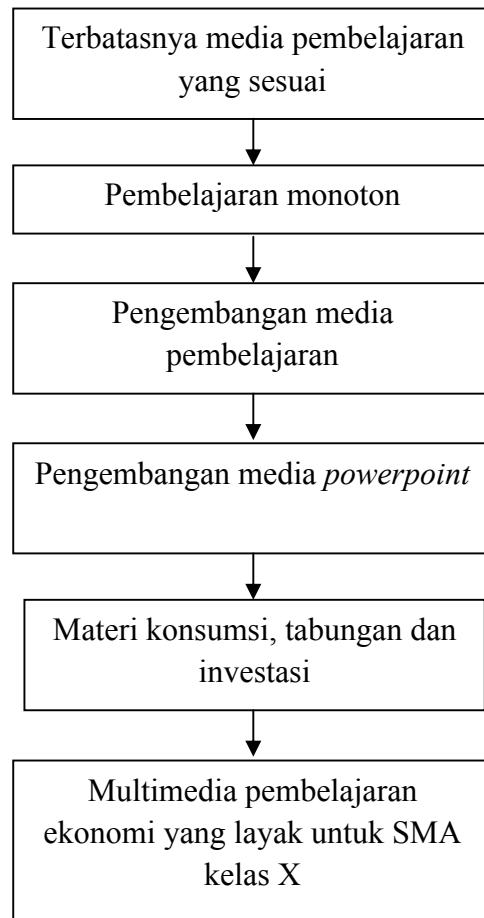
### C. Kerangka Berpikir

Ekonomi merupakan salah satu ilmu yang dalam mempelajari memerlukan kajian yang luas dan mendalam sehingga diperlukan suatu media untuk memudahkan dalam memahaminya. Media pembelajaran ini disusun dengan *Powerpoint* yang memiliki kemampuan animasi yang interaktif. Selain itu *Powerpoint* dapat mengimpor gambar dan animasi dari program lain sehingga media yang dihasilkan lebih menarik.

Media yang akan dikembangkan adalah Multimedia. Jadi akan ada penggabungan antara suara, gambar, video, tulisan dan animasi. Multimedia dalam pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan media yang hanya bersifat visual saja, karena dalam media ini materi dikemas lebih menarik.

Multimedia pembelajaran adalah media pembelajaran yang cukup menarik karena masih jarang dimanfaatkan oleh guru dan di dalamnya terdapat gambar diam maupun bergerak, animasi program, video dan suara yang lebih interaktif dan dapat kita jadikan media pembelajaran *online* yang nantinya bisa diakses oleh semua siswa yang ada. Selanjutnya waktu dan ruang bukan masalah bagi proses pembelajaran dimanapun kapanpun guru dan siswa dapat berkomunikasi baik pertanyaan, pendapat, tanggapan dan sebagainya. Dewasa ini proyek Multimedia pembelajaran belum banyak dikembangkan oleh para tenaga pengajar SD, SMP dan SMA. Pengembangan multimedia pembelajaran memerlukan *software* khusus seperti *Powerpoint*.

Pada akhirnya dapat diperoleh pemikiran bahwa multimedia adalah jawaban dari masalah yang ada di atas. Sebuah produk dari multimedia pembelajaran ekonomi, di sini dikembangkan untuk SMA kelas X dan diproses melewati beberapa tahap uji coba, sehingga memperoleh media yang layak digunakan di SMA kelas X.



Gambar 10: Kerangka Pikir

#### D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul Pengembangan Multimedia untuk Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA N 1 Ngluwar terdapat 4 hipotesis yaitu:

1. Penggunaan multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X SMA N 1 Ngluwar terhadap mata pelajaran ekonomi.

2. Penggunaan multimedia pembelajaran efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA N 1 Ngluwar terhadap mata pelajaran ekonomi.
3. Motivasi belajar siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi dari pada yang diajarkan dengan media konvensional.
4. Tingkat pemahaman siswa yang diajarkan dengan multimedia pembelajaran lebih tinggi daripada yang diajarkan dengan media konvensional.