

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Kajian Pembelajaran Ekonomi di SMA

a. Pengertian Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (<http://bahasa.kemdiknas.go.id>), secara etimologis belajar memiliki makna "berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu". Definisi ini memiliki pengertian bahwa belajar adalah sebuah kegiatan untuk mencapai kepandaian atau ilmu.

Oemar Hamalik (2008: 36) mengartikan belajar adalah modifikasi atau memperteguh suatu proses kelakuan mengalami pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan tingkah laku.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses dalam memperoleh kepandaian atau ilmu yang menimbulkan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman.

b. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Sudjana dalam Sugihartono (2007: 80) merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Sedangkan Menurut Mulyasa (2007: 255) bahwa proses pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Berdasarkan pendapat di atas terlihat jelas bahwa kegiatan pembelajaran tidak lepas dari komponen yang saling terkait, yaitu guru dengan siswa.

Dalam hal ini, kemampuan guru mengembangkan kegiatan pembelajaran dan mengorganisir komponen-komponen pembelajaran sangat diperlukan. Dengan kemampuan guru yang baik maka diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif tertentu dengan tujuan terjadinya perubahan perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta berlaku dimanapun dan kapanpun.

c. Hakekat Pembelajaran Ekonomi

Menurut penjelasan yang disebutkan dalam Puskur (2006), mata pelajaran Ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan mata pelajaran tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang banyak, bervariasi, dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan/atau distribusi.

Mata pelajaran ekonomi diberikan dengan tujuan membekali peserta didik sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari terutama yang terjadi di lingkungan setiap individu/rumah tangga, masyarakat dan negara, membekali peserta didik sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya, membekali peserta didik nilai-nilai serta etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha, dan meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala internasional.

d. Tujuan dan Ruang Lingkup Mata Pelajaran Ekonomi

Menurut penjelasan yang disebutkan dalam Puskur (2006), mata pelajaran Ekonomi di SMA mempunyai tujuan agar peserta didik mempunyai kemampuan sebagai berikut :

- 1) Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang

terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat dan negara.

- 2) Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi
- 3) Membentuk sikap bijak, rasional, dan bertanggung jawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara.
- 4) Membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Tujuan-tujuan pendidikan mulai dari pendidikan nasional sampai dengan tujuan mata pelajaran masih bersifat abstrak dan konseptual. Oleh karena itu, perlu dioperasionalkan dan dijabarkan lebih lanjut dalam bentuk tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan tujuan pendidikan yang lebih operasional, yang hendak dicapai dari setiap kegiatan pembelajaran dari setiap mata pelajaran. Pada tingkat operasional ini, tujuan pendidikan dirumuskan lebih menggambarkan perubahan perilaku spesifik apa yang hendak dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. Merujuk pada pemikiran Bloom, maka perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2. Kajian Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Minat Belajar

Salah satu faktor utama untuk mencapai sukses dalam segala bidang, baik berupa studi, kerja, hobi, atau aktivitas apapun adalah minat. Hal ini karena dengan tumbuhnya minat dalam diri seseorang akan melahirkan perhatian untuk melakukan sesuatu dengan tekun dalam jangka waktu yang lama, lebih berkonsentrasi, mudah untuk mengingat, dan tidak mudah bosan dengan apa yang dipelajari.

Joko Sudarsono dalam Neng Fitri (2010: 11) menjelaskan bahwa minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut. Definisi secara sederhana lainnya diberikan oleh Muhibbin Syah (Neng Fitri, 2010: 11) yang mendefinisikan bahwa "Minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu." Begitu pun dengan Slameto (2010: 180) mengatakan bahwa "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh."

Hillgard dalam Slameto (2010: 57) memberi rumusan tentang minat sebagai berikut "*Interest is persisting to pay attention to and enjoy some activity or content.*" Yang berarti bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.

Dari pemaparan para ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa minat adalah ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan atau terlibat terhadap sesuatu hal karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal tersebut. Dengan demikian minat belajar dapat kita definisikan sebagai ketertarikan dan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan terlibat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya atau bernilainya hal yang ia pelajari.

Jika dikaitkan dengan aktivitas belajar, minat belajar merupakan salah satu alat motivasi atau alasan bagi siswa untuk melakukan aktivitas belajar. Tanpa adanya minat dalam diri siswa terhadap hal yang akan dipelajari, maka ia akan ragu-ragu untuk belajar sehingga tidak mendapat hasil belajar yang optimal atau tidak seperti yang diharapkan.

Dalam hal pembelajaran pada bidang ekonomi, apabila seorang siswa mempunyai minat terhadap mata pelajaran tersebut maka siswa tersebut akan merasa senang mempelajarinya, kemudian akan memperhatikan materi pelajaran tersebut.

b. Klasifikasi Minat Belajar

Beberapa ahli telah mencoba mengklasifikasikan minat berdasarkan pendekatan yang berbeda satu sama lain, sehingga minat dapat dikategorikan seperti berikut ini:

Menurut Super & Krites (Dewi Suhartini, 2001 : 25) mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis berdasarkan bentuk pengekspresian dari minat, yaitu:

- 1) *Expressed interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai atau tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.
- 2) *Manifest interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.
- 3) *Tested interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.
- 4) *Inventoried interest*, minat yang diungkapkan melalui atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

Menurut Mohammad Surya (Neng Fitri, 2010: 14) menggolongkan minat menjadi tiga jenis berdasarkan sebab-musabab atau alasan timbulnya minat, yaitu:

- 1) Minat *Volunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya pengaruh dari luar.
- 2) Minat *Involunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan adanya pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru.
- 3) Minat *Nonvolunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa secara paksa atau diharuskan.

Kemudian Krapp, et. al (dalam Dewi Suhartini, 2001: 23) mencoba mengkategorikan minat menjadi tiga yaitu:

- 1) Minat personal.
- 2) Minat situasional.
- 3) Minat psikologikal.

Minat personal merupakan minat yang bersifat permanen dan relatif stabil yang mengarah pada minat khusus mata pelajaran tertentu. Minat personal merupakan suatu bentuk rasa senang ataupun tidak

senang, tertarik atau tidak tertarik terhadap mata pelajaran tertentu. Minat ini biasanya tumbuh dengan sendirinya tanpa pengaruh yang besar dari rangsangan eksternal. Sedangkan minat situasional yaitu minat yang bersifat tidak permanen dan relatif berganti-ganti, tergantung rangsangan dari eksternal. Rangsangan tersebut misalnya dapat berupa metode mengajar guru, penggunaan sumber belajar dan media yang menarik, suasana kelas, serta dorongan keluarga. Jenis minat psikologikal merupakan minat yang erat kaitannya dengan adanya interaksi antara minat personal dengan minat situasional yang terus menerus dan berkesinambungan. Jika siswa memiliki pengetahuan yang cukup tentang suatu mata pelajaran, dan dia memiliki kesempatan untuk mendalaminya dalam aktivitas yang terstruktur di kelas atau pribadi (di luar kelas) serta mempunyai penilaian yang tinggi atas mata pelajaran tersebut maka dapat dinyatakan bahwa siswa memiliki minat psikologikal.

c. Indikator Pengukuran Minat Belajar

Pada umumnya minat seseorang terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas yang berkaitan dengan minatnya, sehingga untuk mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan

tertentu. Dengan demikian untuk menganalisa minat belajar dapat digunakan beberapa indikator minat sebagai berikut.

Menurut Sukartini (Dewi Suhartini, 2001: 26) analisa minat dapat dilakukan terhadap hal-hal sebagai berikut:

- 1) Keinginan untuk mengetahui/memiliki sesuatu
- 2) Objek-objek atau kegiatan yang disenangi
- 3) Jenis kegiatan untuk mencapai hal yang disenangi
- 4) Usaha untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap sesuatu.

Pendapat tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan Slameto (2010: 180), bahwa: “Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberi perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.”

Selain itu menurut Syaiful Basri Djamarah (2002: 132) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui :

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya
- 2) Partisipasi dalam aktif dalam suatu kegiatan
- 3) Memberikan perhatian yang lebih besar yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus)

Dari kedua pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana dalam melakukan aktivitas yang mereka senangi dan ikut terlibat atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran serta perhatian yang mereka berikan.

Dengan demikian, indikator minat yang digunakan sebagai acuan penelitian ini adalah indikator-indikator minat sebagaimana diuraikan sebelumnya yakni meliputi keinginan untuk mengetahui sesuatu, kegiatan yang disenangi, jenis kegiatan dan usaha untuk merealisasikannya. Minat yang diungkap melalui penelitian ini adalah minat belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.

d. Pengertian Hasil Belajar

Salah satu tugas pokok guru adalah mengevaluasi taraf keberhasilan rencana dan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk melihat sejauh mana taraf keberhasilan mengajar guru dan belajar peserta didik secara tepat dan dapat dipercaya memerlukan informasi yang didukung oleh data yang obyektif dan memadai tentang indikator-indikator perubahan perilaku dan pribadi peserta didik. Hal tersebut dapat dirumuskan dalam hasil belajar siswa. Menurut Dimiyati dan Moedjiono (2002: 3) “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan mengajar”.

Menurut Nana Sudjana (2002: 22), hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Sistem pendidikan nasional yang di dalamnya terdapat rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin S. Bloom (Nana

Sudjana, 2002: 22). Secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Ketiga ranah tersebut menjadi obyek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa dari interaksi dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat di amati dan diukur dalam perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

e. Indikator Pengukuran Hasil Belajar

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Hasil belajar merupakan cerminan tingkat keberhasilan atau pencapaian tujuan dari proses belajar yang telah dilaksanakan yang pada puncaknya diakhiri dengan suatu evaluasi. Hasil belajar diartikan sebagai hasil akhir pengambilan keputusan tentang tinggi rendahnya nilai siswa selama mengikuti proses belajar mengajar, pembelajaran

dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya (Syaiful Basri Djamarah, 2002: 25).

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap aspek psikologis, dimana aspek tersebut berangsur berubah seiring dengan pengalaman dan proses belajar yang dijalani siswa. Akan tetapi tidak mudah karena terkadang untuk ranah afektif sangat sulit dilihat hasil belajarnya. Hal ini disebabkan karena hasil belajar itu ada yang bersifat tidak bisa diraba. Maka dari itu, yang dapat dilakukan oleh guru adalah mengambil cuplikan perubahan tingkah laku sebagai hasil dari belajar yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan hasil dari belajar tersebut, baik dari aspek cipta (kognitif), aspek rasa (afektif), aspek karsa (psikomotorik). Seperti halnya pada penelitian ini, yang sengaja dibatasi pada aspek kognitif. Pada aspek kognitif secara sederhana hasil belajar diartikan sebagai suatu pencapaian yang diperoleh oleh siswa dalam proses pembelajaran yang dituangkan dengan angka maupun dalam pengaplikasian pada kehidupan sehari-hari atas ilmu yang didapat. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini membatasi pada aspek kognitif yaitu untuk melihat peningkatan nilai hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif dapat menggunakan tipe tes yang dalam

penelitian ini dibagi menjadi *pretest* dan *posttest*. Pemilihan jumlah soal dan tipe soal tes yang akan digunakan lebih ditentukan oleh kemampuan dan waktu yang tersedia pada penyusun tes daripada kemampuan peserta tes atau aspek yang ingin diukur (Elly Herliani, 2009: 18).

3. Kajian Media Pembelajaran Interaktif

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang bentuk jamak dari medium. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Pertanyaan yang sering muncul biasanya mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran.

Syaiful Basri Djamarah dan Aswan Zain (2002: 136) berpendapat bahwa media adalah wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Lebih lanjut kedua ahli tersebut menjelaskan apabila media adalah sumber belajar maka secara luas media dapat diartikan sebagai manusia, benda ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset

audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (*pronunciation*) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing media ini tergolong tepat karena bila secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan dalam pengucapan, pengulangan, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang berupa manusia, benda, bahan, alat, teknik, atau metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan sehingga penerima pesan mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

b. Media Pembelajaran

Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pendidikan, dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan. Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media pada proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa. Media pembelajaran dapat diartikan pula sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang, perhatian, minat, dan perasaan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat, salah satunya harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari, selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Heinich, Molenda, & Russel (Ahmad Wisnu Mulyadi, 2009) mengemukakan klasifikasi media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1) Media yang tidak diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan terdiri dari beberapa jenis yaitu: benda nyata (*realita*), replika dan model, kit multimedia,

simulator, bahan cetakan (*printed materials*), foto, gambar, *chart*, poster dan grafik.

2) Media yang diproyeksikan (*projected media*)

Media yang diproyeksikan adalah jenis media yang penggunaannya diproyeksikan ke layar. Jenis media yang tergolong kedalam media yang diproyeksikan adalah *overhead* transparansi, *film slide*, dan gambar proyeksi komputer (*Computer Image Projection*).

Pada umumnya jenis media ini digunakan untuk membantu dalam presentasi materi pembelajaran. Penggunaan media *overhead* transparansi dan *film slide* mampu menayangkan teks dan gambar untuk memperjelas konsep yang diajarkan. Jenis media ini mampu menayangkan hampir semua jenis pengetahuan dan konsep melalui kombinasi tayangan teks dan gambar. Media *overhead* transparansi dan *film slide* dapat digunakan dalam proses belajar mengajar baik untuk kelompok sedang maupun besar.

3) Media audio

Media audio adalah bahan suara yang direkam dalam format fisik tertentu. Secara fisik jenis media yang tergolong sebagai media audio adalah kaset audio dan disk audio. Jenis media ini pada dasarnya dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang berkaitan dengan bunyi, suara, serta bahasa.

4) Media video dan film

Video dan film adalah gambar bergerak yang direkam dalam format kaset video, *Video Cassette Disc (VCD)*, dan *Digital Versatile Disc (DVD)*. Jenis media ini dapat digunakan untuk mengajarkan hampir semua jenis topik perkuliahan. Namun demikian dalam penggunaannya kita perlu mengetahui karakteristik yang spesifik dari media ini yaitu kemampuannya dalam menayangkan objek bergerak (*moving objects*) dan proses yang spesifik.

5) Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

6) Multimedia berbasis komputer.

Multimedia berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan simulasi untuk melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Multimedia mengacu kepada proses komunikasi interaktif berasaskan komputer yang mencakup penggunaan teks, grafik, audio, video, dan animasi. Hasil dari

penggunaan berbagai media ini menghasilkan suatu pernyataan bahwa menggunakan teknologi multimedia kelihatan lebih hidup, dinamik, dan mampu menarik perhatian bagi pengguna.

d. Manfaat Media dalam Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Kemp dan Dayton (dalam Depdiknas, 2003) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah:

- 1) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih kongkrit.
- 2) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.
- 3) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indra manusia.
- 4) Media dapat menyajikan obyek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- 5) Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.

e. Penilaian Media Pembelajaran

Beberapa aspek yang digunakan sebagai standar penilaian pada pengembangan media pembelajaran antara lain aspek umum, aspek rekayasa perangkat lunak, aspek pembelajaran, aspek substansi materi, dan aspek komunikasi visual (Romi Satrio Wahono, 2006) dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Aspek umum
 - a) Kreatif dan inovatif (baru, luwes, menarik, cerdas, unik, dan tidak asal beda),
 - b) Komunikatif (mudah dipahami serta menggunakan bahasa yang baik, benar, dan efektif),
 - c) Unggul (memiliki kelebihan dibanding media pembelajaran lain ataupun dengan cara konvensional).
- 2) Aspek substansi materi
 - a) Kebenaran materi secara teori dan konsep,
 - b) Ketepatan penganan istilah sesuai bidang keilmuan,
 - c) Kedalaman materi,
 - d) Aktualitas.
- 3) Aspek pembelajaran
 - a) Kejelasan tujuan pembelajaran (realistis dan terukur),

- b) Relevansi tujuan pembelajaran dengan kurikulum/SK/KD,
 - c) Kesesuaian antara materi, media, dan evaluasi dengan tujuan pembelajaran,
 - d) Sistematika yang runtut, logis, dan jelas,
 - e) Interaktivitas,
 - f) Penumbuhan motivasi belajar,
 - g) Kontekstualitas,
 - h) Kelengkapan dan kualitas bahan bantuan belajar,
 - i) Kejelasan uraian materi, pembahasan, contoh, simulasi, latihan,
 - j) Relevansi dan konsistensi alat evaluasi,
 - k) Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran,
 - l) Pemberian umpan balik terhadap latihan dan hasil evaluasi.
- 4) Aspek rekayasa perangkat lunak
- a) Efektif dan efisien dalam pengembangan maupun penggunaan,
 - b) Realibilitas (kehandalan)
 - c) Maintainabilitas (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)
 - d) Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian)
 - e) Ketepatan pemilihan jenis aplikasi/multimedia/tool untuk pengembangan,
 - f) Kompatibilitas (dapat diinstalasi dan dijalankan diberbagai hardware dan software yang ada),
 - g) Pemaketan multimedia pembelajaran secara terpadu dan mudah dalam eksekusi,
 - h) Dokumentasi multimedia pembelajaran yang lengkap meliputi: petunjuk instalasi (jelas, singkat, lengkap), penggunaan, *trouble shooting* (jelas, terstruktur, dan antisipatif), desain program (jelas dan menggambarkan alur kerja program),
 - i) Reusabilitas (sebagian atau seluruh multimedia pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia pembelajaran lain).
- 5) Aspek komunikasi visual
- a) Komunikatif: unsur visual dan audio mendukung materi ajar, agar mudah dicerna oleh siswa,
 - b) Kreatif: visualisasi diharapkan disajikan secara unik dan tidak klise (sering digunakan), agar menarik perhatian,
 - c) Sederhana: visualisasi tidak rumit, agar tidak mengurangi kejelasan isi materi ajar dan mudah diingat,
 - d) *Unity*: menggunakan bahasa visual dan audio yang harmonis, utuh, dan senada, agar materi ajar dipersepsi secara utuh (komprehensif),
 - e) Penggambaran objek dalam bentuk image (citra) baik realistic maupun simbolik,
 - f) Pemilihan warna yang sesuai, agar mendukung kesesuaian antara konsep kreatif dan topik yang dipilih,

- g) Tipografi (*font* dan susunan huruf), untuk memvisualisasikan bahasa verbal agar mendukung isi pesan, baik secara fungsi keterbacaan maupun fungsi psikologisnya,
- h) Tata letak (*layout*): peletakan dan susunan unsur-unsur visual terkendali dengan baik, agar memperjelas peran dan hirarki masing-masing unsur tersebut,
- i) Unsur visual bergerak (animasi dan/atau movie), animasi dapat dimanfaatkan untuk mensimulasikan materi ajar dan *movie* untuk mengilustrasikan materi secara nyata,
- j) Navigasi yang familiar dan konsisten agar efektif dalam penggunaannya,
- k) Unsur audio (dialog, monolog, narasi, ilustrasi musik, dan *sound/special effect*) sesuai dengan karakter topik dan dimanfaatkan untuk memperkaya imajinasi.

f. Media Pembelajaran Interaktif

Rob Philips dalam Nugroho (2008) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan siswa untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer. Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem *hardware*, tetapi lebih mengacu pada karakteristik belajar siswa dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer. Kualitas interaksi siswa dengan komputer sangat ditentukan oleh kecanggihan program komputer.

Mengacu pada hal di atas, multimedia interaktif diartikan sebagai suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain. Fokus pada tulisan ini adalah pada pengembangan game interaktif

untuk mata pelajaran ekonomi. Tentu saja bentuk game yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

Media interaktif berbasis komputer ini mencakup beberapa aspek yang saling bersinergi seperti: teks, grafik, gambar statis, animasi, film, dan suara. Ada tiga kategori penerapan media interaktif berbasis komputer: *Pertama*, Pembelajaran yang pengaturannya oleh komputer (*Computer-managed instruction – CMI*). Pada pembelajaran kategori ini proses pembelajaran yang dapat di-*manage* oleh computer adalah:

- 1) Perencanaan, pengaturan, dan penjadwalan pembelajaran
- 2) Evaluasi siswa (testing)
- 3) Pengumpulan data tentang siswa
- 4) Melakukan analisis statistik atas data pembelajaran
- 5) Menyimpan laporan tentang siswa (kelompok dan individu)

Kedua, Pembelajaran dengan bantuan komputer (*computer-assisted instruction – CAI*). Peran komputer di sini adalah:

- 1) Sebagai alat bantu belajar, termasuk di dalamnya adalah untuk presentasi atau latihan, tapi tidak keduanya sekaligus.
- 2) Menunjang pembelajaran dan latihan (training), tetapi bukan sebagai media utama penyampaian pembelajaran. Contohnya

komputer dapat digunakan sebagai tutorial, hanya untuk menyampaikan informasi. Hal-hal lainnya dalam proses belajar disampaikan dalam bentuk *non-computer-based system*. Atau penggunaan lain dari komputer dalam mendukung pembelajaran adalah untuk kebutuhan yang sifatnya individual untuk pen-dril-an dan latihan.

Ketiga, Pembelajaran atau latihan berbasis komputer (*Computer-based instruction or training – CBI or CBT*). Pada kategori ini:

- 1) Komputer merupakan mode utama pembelajaran
- 2) Komputer digunakan untuk menyampaikan semua (atau sebagian besar) dari pembelajaran untuk pelajaran tertentu.

Dalam hal merancang dan memproduksi multimedia interaktif, terdapat hal-hal yang harus ada dalam multimedia sebagai kriteria untuk menilai program multimedia interaktif (Munadi, 2008: 153) yakni diuraikan sebagai berikut:

- 1) Kemudahan navigasi, artinya sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin.
- 2) Kandungan kognisi, artinya kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan siswa.
- 3) Integrasi media, artinya bahwa media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari.

Seperti keterampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis, dan membaca.

- 4) Estetika, bahwa untuk menarik minat pembelajar media harus mempunyai tampilan yang artistik.
- 5) Fungsi secara keseluruhan, artinya program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran kepada siswa sehingga pada waktu siswa selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah mempelajari sesuatu.

Dari segi penggunaannya sebagai media pembelajaran, memiliki format sebagai berikut :

1) Tutorial

Sebagai media pembelajaran dalam format ini dilakukan selayaknya tutorial yang dilakukan guru atau instruktur. Informasi biasanya berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak, dan grafik. Jika pada suatu kesempatan, pengguna telah membaca dan menyerap konsep itu maka akan diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Apabila jawabannya benar maka akan dilanjutkan ke materi selanjutnya, apabila belum tepat maka pengguna akan mengulang bagian tertentu saja dari konsep itu (*remedial*). Pada bagian akhir diberikan serangkaian tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep materi yang disampaikan.

2) *Drill and practice*

Tujuan dari penggunaan format ini adalah untuk melatih pengguna agar memiliki kemahiran atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Biasanya program ini mempunyai serangkaian soal dan pertanyaan beserta dengan jawaban dan penjelasannya. Pada bagian akhir pengguna bisa melihat skor akhir yang dicapai sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan memecahkan pertanyaan yang diajukan.

3) Simulasi

Media pembelajaran dalam format ini berusaha untuk menyamai proses dinamis yang ada di dunia nyata. Misalkan untuk mensimulasikan kegiatan ekonomi di pasar, dimana seolah-olah peserta didik melakukan kegiatan jual beli antara penjual dan pembeli. Dalam prakteknya peserta didik harus mensimulasikan sesuai dengan karakteristik peran yang diembannya.

4) Percobaan atau eksperimen

Hampir mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan untuk hal-hal yang bersifat eksperimen, seperti praktikum di laboratorium. Biasanya peralatan dan bahan sudah disiapkan dan pengguna melakukan percobaan sesuai dengan petunjuk untuk terus mengembangkan percobaan itu. Bagian akhirnya adalah pengguna diharapkan bisa menjelaskan suatu konsep berdasarkan pengamatan atas percobaan yang dilakukan.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

g. Unsur-unsur Pendukung Media Pembelajaran

1) Unsur Warna pada Latar (*background*) dan Teks

Warna adalah elemen penting dalam pengembangan media pembelajaran. Pemilihan warna dalam pengembangan media pembelajaran merupakan hal penting yang turut menentukan kelayakan sebuah media. Penggunaan warna yang sesuai dalam media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, perasaan, perhatian, dan kesediaan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, pemahaman yang baik dalam pemilihan warna sangat diperlukan bagi para pengembangan media pembelajaran, termasuk media pembelajaran game interaktif untuk mata pelajaran ekonomi.

M. Suyanto dalam Sigit Purnama (2006) memberikan beberapa saran untuk merancang warna yang efektif dalam pengembangan media pembelajaran, antara lain:

- (1) Pilihlah warna sesuai dengan konsep yang Anda desain;
- (2) Pilihlah warna yang akan mengkomunikasikan semangat dan kepribadian pemakai (user);
- (3) Buatlah keyakinan bahwa warna menyempurnakan kemampuan baca pada pesan yang disampaikan lewat multimedia;
- (4) Periksa warna yang kontras dalam desain Anda untuk memberikan

dampak visual; (5) Ciptakan sketsa dengan banyak warna (paling sedikit 20 warna); (6) Cobalah mendesain dengan satu warna, kemudian dengan dua warna dan pada akhirnya dengan warna penuh; (7) Analisislah penggunaan warna kontemporer yang sukses dan dalam solusi desain master; (8) Pelajarilah penggunaan warna dalam sejarah desain grafis; (9) Pelajarilah simbol warna pada budaya yang berbeda. Simbol warna tidak berlaku universal; (10) Lihatlah warna trend, melalui warna sampul CD, sampul buku, majalah, iklan TV dan sebagainya.

Tulisan berwarna kuning-orange sebaiknya ditempatkan pada *background* berwarna biru-ungu. Warna-warna komplemen seringkali terlihat harmonis, tetapi disarankan untuk tidak secara langsung menyandingkan dua warna komplemen, misalnya menempatkan tulisan warna hijau pada *background* warna merah. Alasannya bahwa *pertama*, jika warna tersebut bernilai sama pada tingkat kegelapannya, tulisan tidak akan memiliki kekontrasan yang baik dengan latarnya. *Kedua*, jika warna-warna komplemen yang tajam ditempatkan secara bersandingan, mata akan sulit terfokus pada keduanya pada waktu yang bersamaan, sehingga pengguna akan mengalami efek getar yang tidak menyenangkan. Warna-warna yang terletak di sebelah warna yang lain di roda warna disebut warna analogi, misalnya: biru-hijau, biru, dan biru-ungu. Warna-warna analogi bisa juga menjadi kombinasi yang bagus saat digunakan bersamaan dalam tayangan visual. Perlu diperhatikan juga tentang *background* (latar), warna gambar, dan teks yang muncul di atas *background*, dan warna sebagai penanda.

Untuk menemukan kombinasi warna yang efektif dapat mengacu pada petunjuk sesuai tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kombinasi Efektif Warna untuk *Background* dan Gambar untuk Tayangan Visual dan Layar Komputer menurut Heinrich, et. al. (Sigit Purnama, 2006)

<i>Background</i>	Gambar dan Teks di atas <i>Background</i>	Penandaan/ <i>Highlights</i>
Putih	Biru Tua	Merah, Orange
Abu-abu muda	Biru, Hijau, Hitam	Merah
Biru	Kuning muda, putih	Kuning, Merah
Biru muda	Biru tua, Hijau tua	Merah-Orange
Kuning muda	Ungu, Coklat	Merah

Pemilihan warna dalam produk multimedia sangat menentukan baik buruknya tampilan *lay-out* yang dihasilkan. Berikut ini tabel warna yang dianjurkan:

Tabel 2. Warna yang dianjurkan untuk *Background* dan Teks di atas *Background* adaptasi dari tim pengembang *software* pembelajaran (Sigit Purnama, 2006)

<i>Background</i>	Gambar dan Teks di atas <i>Background</i>	Warna yang harus dihindari
Biru	Kuning, orange, putih, biru muda	Orange dan merah terang, dan hitam
Hijau tua	Merah muda, putih	Orange dan merah terang, dan hitam
Kuning pucat	Biru sedang hingga tua, ungu sedang hingga tua, hitam	Putih dan semua warna yang terang
Hijau pucat	Hitam, hijau tua	Merah, kuning, putih, dan semua warna yang terang
putih	Hitam dan warna-warna gelap lainnya	Warna-warna terang khususnya kuning.

Lebih jauh Heinrich, et.al. (Sigit Purnama, 2006) menambahkan bahwa respon terhadap warna hangat dan dingin itu berkaitan dengan usia. Warna-warna hangat (khususnya merah, pink, kuning, dan orange) cenderung disukai anak-anak. Anak-anak

juga menyukai warna-warna cerah dan kombinasi warna-warna menyala daripada orang dewasa. Seiring dengan bertambahnya kedewasaan ada perubahan dengan warna yang disukai. Semakin dewasa cenderung memilih warna yang lebih dingin dan kombinasi tipis. Ada juga alasan karena kebiasaan dalam respon warna.

Anne Dameria (Sigit Purnama, 2006) menambahkan bahwa setiap orang memiliki persepsi yang berbeda-beda dalam melihat warna, hal ini karena dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti usia, jenis kelamin, kondisi fisik mata, psikologi, dan lain-lain sehingga monitor yang telah dikalibrasi sekalipun mungkin masih bisa dikatakan kurang pas, tergantung dari persepsi dari yang memakai monitor.

2) Musik Latar (*background*)

Musik pada hakikatnya adalah bagian dari seni yang menggunakan bunyi sebagai media penciptaannya. Musik merupakan bagian budaya masyarakat dan biasanya digunakan untuk mengekspresikan perasaan atau pemikiran. Lantunan musik biasanya diciptakan untuk menggambarkan keadaan keadaan tertentu, baik itu susah, senang, murung, benci, tentang alam atau kehidupan.

Tujuan utama dari musik adalah membangkitkan emosi dan hasrat pendengarannya. Adapun tujuan penggunaan musik sebagai

media dalam kegiatan belajar mengajar menurut Hanslick (Robby Maulana Muhammad, 2011: 28) adalah:

- a) Menciptakan suasana bersemangat, gembira, dan menyenangkan.
- b) Membantu siswa melakukan relaksasi.
- c) Merangsang keterampilan motorik.
- d) Membangkitkan aktivitas sistem syaraf otonom tubuh.

Musik juga mempunyai banyak manfaat yang terkadang kita tidak mengetahuinya, musik memberikan perubahan dalam diri individu manusia, bahkan dapat membentuk karakter manusia sejak manusia itu masih dalam rahim ibunya. Ortiz (Robby Maulana Muhammad, 2011: 29) menyatakan bahwa musik yang digunakan dalam proses pembelajaran mempunyai banyak manfaat, antara lain:

- a) Mengajarkan cara untuk menginterpretasikan keadaan emosional (misalnya, sedih, bahagia, santai).
- b) Meningkatkan kreatifitas.
- c) Mengurangi kecemasan dan stress.
- d) Meningkatkan intelegensi.
- e) Mengubah mood menjadi lebih positif.
- f) Meningkatkan konsentrasi.
- g) Membantu relaksasi.

Sedangkan menurut Adi Saputra (2012), beberapa keuntungan dari penggunaan musik di dalam pembelajaran yaitu:

- a) membuat siswa rileks dan mengurangi stress,
- b) mengurangi masalah disiplin,
- c) merangsang aktivitas dan kemampuan berpikir,
- d) membantu kreativitas dengan membawa otak pada gelombang tertentu,
- e) merangsang minat baca, keterampilan motorik, dan perbendaharaan kata, dan

- f) sangat efektif untuk proses pembelajaran yang melibatkan pikiran sadar maupun pikiran bawah sadar.

Pembelajaran yang menerapkan konsep musikal dapat dilakukan dengan menggunakan musik sebagai musik latar, membuat inti materi ke dalam bentuk sebuah lagu, dan mengkaitkan materi pelajaran dengan musik. Musik sebagai musik latar digunakan dengan memilih lagu berupa musik instrumentalia yang terutama adalah musik klasik. Materi pelajaran dibuat ke dalam bentuk sebuah lagu dapat dilakukan dengan mengubah lirik atau syair lagu yang berisi materi pelajaran tersebut sesuai dengan irama lagu tertentu. Sedangkan mengkaitkan materi pelajaran dengan musik dapat dilakukan dengan cara mencari relevansi materi dengan musik tertentu. Adi Saputra (2012) juga menjelaskan beberapa cara untuk menggunakan musik di dalam pembelajaran terutama sebagai musik latar, antara lain:

- a) Musik sebagai Pembukaan Pembelajaran

Musik bila digunakan pada waktu yang sesuai akan sangat membantu mempengaruhi *mood* dan atmosfer belajar. Contoh musik: Sonata for Two Pianos in D dari Mozart, Paganini for Two dari Nicolo Paganini, The Universal (The Great Escape) dari Blur, atau dapat juga menggunakan musik yang sedang populer saat ini.

- b) Musik sebagai Pembatas Waktu

Musik dapat digunakan untuk menetapkan waktu bagi siswa di dalam proses pembelajaran. Caranya dengan menyebutkan bahwa siswa akan melakukan aktivitas tertentu selama musik berjalan, begitu musik selesai dibunyikan maka aktivitas selesai.

Contoh musik: Flight of the Bumble Bee dari Nicholas Risky Korsakof, Theme tune from Mission

Impossible, Everyday is a Winding Road dari Sheryl Crow.

c) Musik untuk Memperbaiki dan Meningkatkan *Mood*

Musik dapat digunakan untuk membuat perubahan *mood* dan suasana kelas. Misalnya musik dimainkan pada saat kelas merayakan suatu keberhasilan, maka yang terjadi adalah perasaan, emosi, sukses, kegembiraan, *mood*, dan atmosfer positif pada saat itu sedang berlangsung di kelas dijangkarkan pada musik.

Contoh musik: Tubthumping dari Chumbawamba dan Greatest Hits dari Gipsy Kings.

d) Musik untuk Membangkitkan Semangat dan Energi

Saat suasana kelas yang agak menurun, siswa yang sudah mulai terlihat mengantuk, bosan atau letih, maka mainkan musik yang mempunyai tempo tinggi sambil melakukan aktivitas kinestetik atau *brain gym*. Lakukan selama 1-2 menit saja yang penting selain musiknya semangat, siswa juga diminta untuk bergerak dengan semangat dan antusias. Ini akan memperlancar sirkulasi darah ke otak sehingga badan akan terasa lebih segar.

Contoh musik: Sonata in C Major (K.388) dari Mozart, Walking in the Sun dari Ussur/Datura, dan The Final Count Down dari Europe.

e) Musik untuk Relaksasi

Bila ingin siswa ingin rileks setelah selesai mengerjakan tugas yang membutuhkan pemikiran yang dalam dan berat, atau sebelum mengerjakan tugas yang berhubungan dengan kreativitas maka mainkan musik yang temponya lambat. Musik tersebut bisa mempunyai tempo sekitar 40-55 atau 55-70 bit per menit.

Contoh musik: Nocturne in E Flat Major dari Chopin, Pachelbel's Canon in D dari The Motion Picture, Symphony no 6 dari Beethoven, The Four Seasons dari Antonio Vivaldi, dan Water Music dari Handel.

f) Musik untuk Membantu dan Mengarahkan Visualisasi

Musik yang tepat dapat sangat membantu melakukan visualisasi dan musik ini akan menjadi musik latar untuk membantu proses relaksasi.

Contoh musik: Air (Suite for Orchestra no 3) dari Bach, Symphonies no. 94, 100, dan 101 dari Haydn, dan Clarinet Quintet in A dari Mozart.

g) Musik untuk Membantu Diskusi

Saat melakukan diskusi, mainkan musik sebagai latar yang berperan dalam menciptakan atmosfer yang mendukung proses diskusi tersebut. Saat diskusi baru dimulai, mainkan musik dengan volume yang agak keras. Hal ini memaksa peserta diskusi untuk berbicara dengan suara keras. Ini akan sangat berguna untuk menyalakan siswa yang pemalu dan tidak berani berbicara dengan suara keras. Setelah diskusi berlangsung pada level suara yang diinginkan, maka turunkan volume musiknya.

Contoh musik: Galaxia dan Allegria dari Gypsy Kings, Life is a Rollercoaster dari Ronan Keating.

h) Musik untuk Memperkuat Tema

Bila materi pelajaran dikemas dalam suatu tema, musik dengan tema yang sama akan sangat membantu untuk memperkuat tema tersebut. Yang paling mudah digunakan adalah musik yang berasal dari tema suatu film.

Contoh musik: The Whole New World dari Theme songs from Aladdin, We Are the Champion dari Queen, dan What a Wonderful World dari Louis Armstrong.

i) Musik Menemani Kegiatan Fisik untuk Membantu Sinkronisasi Otak

Musik digunakan untuk menemani aktivitas fisik yang bertujuan untuk meningkatkan sinkronisasi otak, misalnya dengan *brain gym*.

Contoh musik: Let's Twist Again dari Chubby Checker, Dancing Queen dari ABBA, La Bamba dari Los Lobos, dan Asereje dari Las Ketchup.

j) Musik untuk Penutup

Musik ini dimainkan saat siswa telah selesai belajar dan bersiap untuk pulang.

Contoh musik: We Are the Champion dari Queen, Theme tune to the Lion King, Celebration dari Fun Factory.

4. Game Interaktif

a. Game Interaktif dan *Instructional Games*

Arief Sadiman (2008:75) mengungkapkan bahwa “.... permainan (*games*) adalah setiap kontes antara para pemain yang

berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula”.

Game Interaktif bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan juga bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan jalan menyediakan lingkungan belajar yang menantang sekaligus menyenangkan. Seperti yang Roblyer (2006: 93) ungkapkan sebelumnya bahwa *Instructional Games* merupakan perangkat lunak yang didesain untuk meningkatkan motivasi dengan menambahkan aturan permainan dan atau kompetisi dalam aktivitas pembelajaran, dan Newby (2006: 105) yang mengemukakan bahwa *Instructional Games* menyediakan lingkungan menarik dimana siswa harus mengikuti aturan yang telah dijelaskan sebelumnya dan berusaha untuk mencapai tujuan yang menantang. Roblyer (2006: 93) lebih lanjut menjelaskan bahwa ketika siswa mengetahui bahwa mereka akan bermain *game*, mereka mengharapkan sebuah aktivitas yang menyenangkan dan menghibur dikarenakan adanya sebuah tantangan dari sebuah kompetisi dan adanya potensi untuk memenangkannya.

Dari uraian di atas mengenai game interaktif, dapat disimpulkan bahwa games interaktif berupa *instructional games* merupakan perangkat lunak pembelajaran yang di dalamnya terdapat aturan dan tantangan, menyediakan lingkungan yang menarik dan menyenangkan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi penggunanya.

Mengenai komponen game, Arief Sadiman (2008: 76) mengungkapkan empat komponen utama permainan yaitu:

- 1) adanya pemain (pemain-pemain),
- 2) adanya lingkungan di mana para pemain berinteraksi,
- 3) adanya aturan-aturan main,
- 4) adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

Newby (2006: 106) mengungkapkan mengenai prinsip-prinsip dalam menggunakan *games* dalam pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Siswa diharuskan mempunyai konsep yang jelas dalam tujuan pembelajaran yang terdapat dalam game tersebut. Pertanyaan untuk mengungkap hal itu adalah “Apa yang siswa butuhkan untuk dipelajari dan bagaimana game dapat mencapai hal tersebut?”. Jawaban dari pertanyaan itulah yang harus dikomunikasi kepada siswa.
- 2) Siswa harus paham mengenai prosedur dan aturan dari game tersebut berikut juga dengan penilaiannya. Dengan adanya sebuah game yang baru, akan sangat membantu ketika terdapat aturan tertulis bersamanya.
- 3) Pastikan bahwa game tersebut disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan untuk melibatkan keaktifan semua peserta. Jika kelompok peserta terlalu besar dan menunggu giliran terlalu lama, keefektifan game akan semakin berkurang. Sediakan waktu yang

cukup untuk bermain game, dan juga tidak terlalu banyak karena siswa akan merasa kelelahan bermain game tersebut.

- 4) Terdapatnya penjelasan awal atau diskusi terhadap kesimpulan dari game tersebut. Hal ini akan memfokuskan perhatian murid pada isi dan nilai pembelajaran dari game tersebut dan alasan kenapa game tersebut dimainkan. Pastikan bahwa siswa mengerti bahwa keikutsertaanya dalam bermain game bertujuan sebagai pembelajaran dan buat sebuah intisari dari apa yang sudah siswa pelajari dari game tersebut.

b. Game Teka-teki Silang

Teka-teki silang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk pemberian tes belajar kepada siswa yang mampu mengundang minat dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Langkah-langkah yang dilakukan dalam menggunakan teka-teki silang untuk pembelajaran (Melvin L. Silberman, 2005: 252) yaitu :

- 1) Jelaskan istilah yang terkait dengan mata pelajaran yang diajarkan
- 2) Susunlah sebuah teka-teki sederhana
- 3) Susunlah kata-kata pemandu
- 4) Bagikan kepada siswa
- 5) Tetapkan batas waktu penyelesaian dan reward.

Teka-teki silang merupakan permainan yang dapat menambah kosakata pemain. Dengan mengandalkan konsep yang sederhana, permainan ini menyajikan sebuah permainan yang cukup

menyenangkan. Dengan adanya berbagai modul pendukung bahasa pemrograman Java, sangat membantu penulis dalam mengembangkan game ini. Ditambah lagi perangkat lunak dan berbagai macam pendukungnya, akan membuat game ini menjadi hidup, sederhana, dan dapat dimainkan dengan baik.

5. Kajian tentang Java

a. Pengertian Java

Java menurut definisi Sun dalam M. Shalahudin (2009 : 17) adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer *standalone* ataupun pada lingkungan jaringan. Meskipun pada awal saat dirilis sekitar tahun 90-an, Java dirancang untuk digunakan pada sistem-sistem kecil seperti TV kabel atau *home theater*, sekarang sudah merambah keseluruhan aplikasi pada komputer bahkan beberapa institusi pendidikan beralih dari pemrograman dengan *Pascal* dan C++ ke pemrograman Java.

Dalam situs resminya (<http://www.Java.com>) diterangkan bahwa:

“Java allows you to play online games, chat with people around the world, calculate your mortgage interest, and view images in 3D, just to name a few. It's also integral to the intranet applications and other e-business solutions that are the foundation of corporate computing”

Java memungkinkan Anda untuk bermain game online, chatting dengan orang di seluruh dunia, menghitung bunga hipotek Anda, dan melihat gambar dalam 3 dimensi, hanya untuk beberapa

langkah. Ini juga bagian integral dari aplikasi intranet dan solusi *e-business* yang merupakan dasar dari komputasi perusahaan.

Alasan utama pembentukan pemrograman Java adalah untuk membuat aplikasi-aplikasi yang dapat diletakkan di berbagai macam perangkat elektronik, seperti *microwave oven* dan *remote control*, sehingga Java harus bersifat *portable* atau yang sering disebut dengan *platform independent* (tidak tergantung pada sistem operasi). Itulah yang menyebabkan dalam dunia pemrograman Java, dikenal adanya istilah '*write once, run everywhere*', yang berarti kode program hanya ditulis sekali, namun dapat dijalankan dibawah *platform* manapun, tanpa harus melakukan perubahan kode program (E.M. Budi 2003:70)

b. Karakteristik Pemrograman Java

Java sedikit berbeda dengan kebanyakan program atau aplikasi lain. Java berdiri di atas sebuah mesin interpreter yang diberi nama *Java Virtual Machine* (JVM). JVM inilah yang akan membaca *bytecode* dalam suatu program sebagai representasi langsung program yang berisi bahasa mesin. Asalkan sistem operasi mempunyai JVM maka Java dapat dijalankan.

Secara sederhana pengembangan program berbasis Java dimulai dengan menulis kode sumber Java dan harus diubah menjadi kode siap eksekusi dengan menggunakan Java Development Kit (JDK). Di sini letak keunikan Java yaitu menggunakan kode *byte* yang portabel dan modular. Portabel karena dia bukan kode mesin prosesor

(peranti keras) tertentu, justru sebaliknya dia bisa dimuat ke berbagai landasan komputer maupun sistem operasi. Dia juga modular karena tiap objek dikompilasi menjadi satu file kelas (class) yang mandiri. Aplikasi lengkap Java merupakan kumpulan beberapa file kelas. File-file kelas ini dapat disatukan dan dipadatkan menjadi file jar (Java archive). Pada akhirnya, kode byte tersebut akan dijalankan sebagai program oleh *Java Runtime Environment* (JRE). Untuk masing-masing landasan komputer dan sistem operasi, tersedia JRE yang berbeda. JRE inilah yang menyembunyikan landasan dan menyediakan lingkungan yang serupa bagi program Java agar dapat bekerja sebagai mana mestinya.

Kelebihan utama dari Java ialah dapat dijalankan di beberapa sistem operasi komputer, sesuai dengan prinsip tulis sekali, jalankan di mana saja. Dengan kelebihan ini pemrogram cukup menulis sebuah program Java dan dikompilasi (diubah, dari bahasa yang dimengerti manusia menjadi bahasa mesin / *bytecode*) sekali lalu hasilnya dapat dijalankan di atas beberapa sistem operasi tanpa perubahan. Kelebihan ini memungkinkan sebuah program berbasis Java dikerjakan di atas operating system Linux tetapi dijalankan dengan baik di atas *Microsoft Windows*. Platform yang didukung sampai saat ini adalah *Microsoft Windows, Linux, Mac OS dan Sun Solaris*.

c. Pengembangan Java dengan *Netbeans IDE 7.1.1*

Terkait dengan media pembelajaran game bahwa Java dapat digunakan untuk membuat sebuah game interaktif. Pada prinsipnya pendidikan zaman sekarang menghendaki pemanfaatan teknologi secara maksimal sehingga cocok sekali apabila Java ini dikembangkan. Selain dapat digunakan dalam berbagai sistem operasi juga mengajarkan pada peserta didik untuk memanfaatkan *open source* sebagai alternatif penggunaan sistem operasi berbayar semacam *Windows* atau *Mac Os*.

Dalam mengembangkan game ini, penulis memanfaatkan bantuan *software Netbeans versi 7.1.1* yang dianggap lebih memudahkan penulis. Menurut Frans Thamura (2004 : 76) *Netbeans* adalah salah satu *open source IDE* berbasiskan Java dari Sun Microsystems yang berjalan di atas *Swing*. *Swing* sebuah teknologi Java untuk pengembangan aplikasi Desktop yang multiplatform.



Gambar 1. Tampilan *NetBeans IDE 7.1.1*

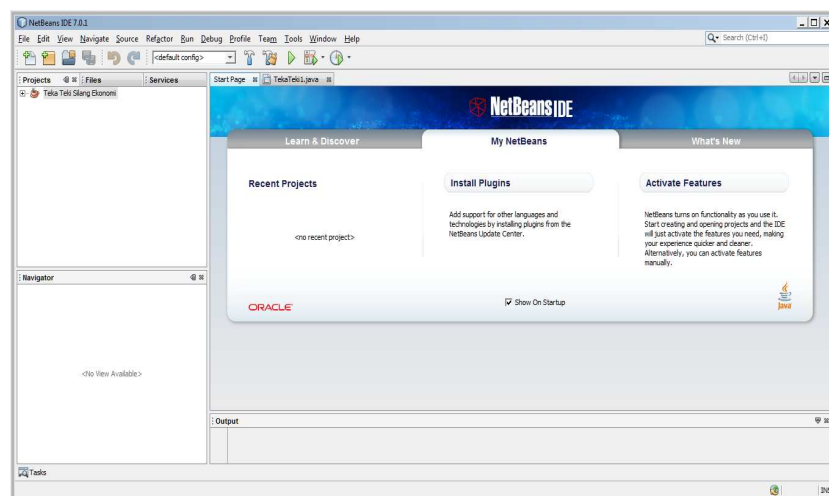
Netbeans merupakan sebuah fondasi yang modular dan dapat diperluas yang dapat digunakan sebagai perangkat lunak dasar untuk membuat aplikasi desktop yang besar. *Netbeans* juga dianggap sebagai perkakas untuk pemrogram menulis, mengompilasi, mencari kesalahan dan menyebarkan program. *Netbeans* ditulis dalam Java namun dapat mendukung bahasa pemrograman lain. Keunggulan *Netbeans* adalah sebuah produk bebas dengan tanpa batasan bagaimana digunakan. Di dalamnya terdapat berbagai pilihan untuk membuat program ataupun aplikasi komputer dan perangkat lain seperti *mobile phone*, *smartphone*, *PDA*, sampai dengan *tablet PC*.

Berikut beberapa langkah pembuatan media pembelajaran dengan *Netbeans IDE 7.1.1* sebagai berikut:

1) Pembuatan desain media awal

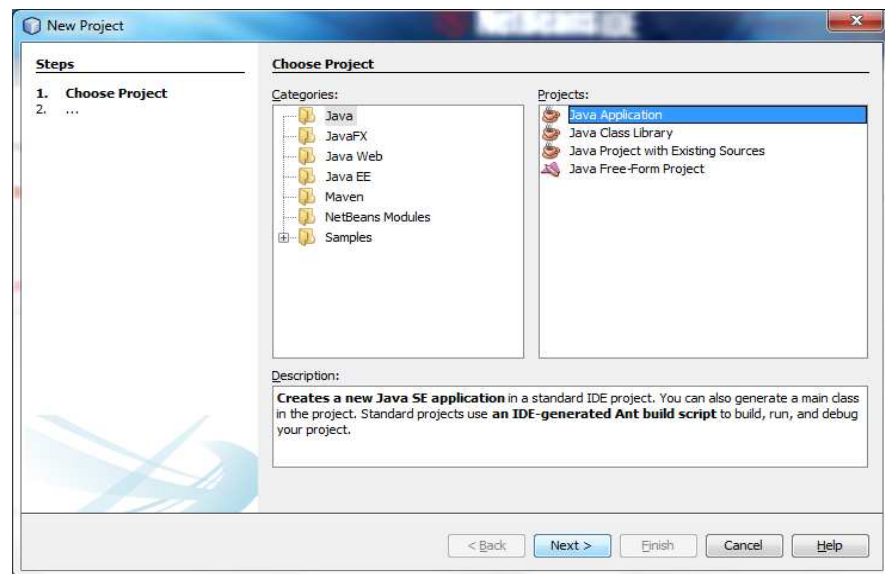
Untuk membuat suatu media atau program dalam *Netbeans IDE 7.1.1* langkah awalnya adalah:

a) Buka *Netbeans IDE 7.1.1*



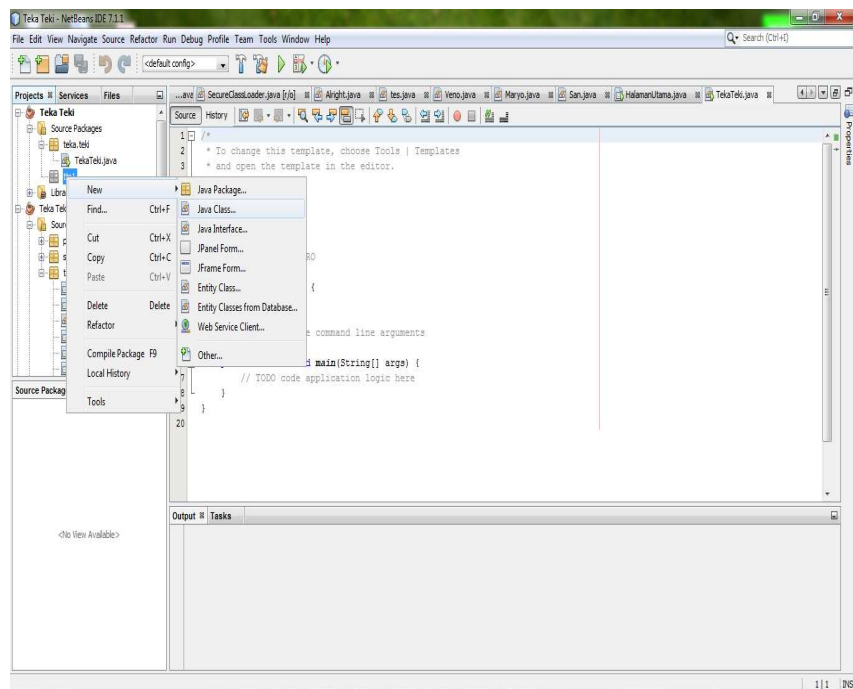
Gambar 2. Halaman Utama *Netbeans IDE 7.1.1*

- b) Klik Menu *File – New Project – Next*- Isi nama proyek sesuai keinginan Anda, dan klik *Finish* untuk memulai membuat program Java. Langkahnya seperti pada gambar pada halaman berikut ini:



Gambar 3. Memulai Proyek Pembuatan Media Teka-teki dengan *Netbeans IDE 7.1.1*

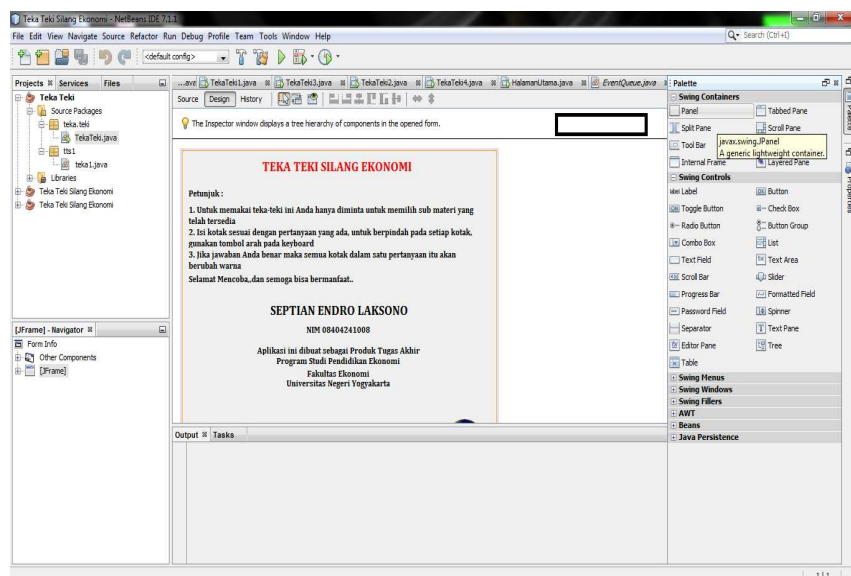
- c) Setelah selesai, tinggal klik pada *Source Package* pada bagian bawah nama program yang Anda buat. *Source Package* merupakan kumpulan dari berbagai *file*, *class*, dan *source code* yang akan dijalankan dalam media ini. Pilih *source packade – new – Java Class*. Beri nama sesuai yang Anda inginkan misalnya *TekaTeki1.java*. langkahnya seperti Gambar 4 pada halaman berikutnya.



Gambar 4. Mulai Komponen Java Class dalam *Source Package* pada *Netbeans IDE 7.1.1*

2) Membuat Desain awal

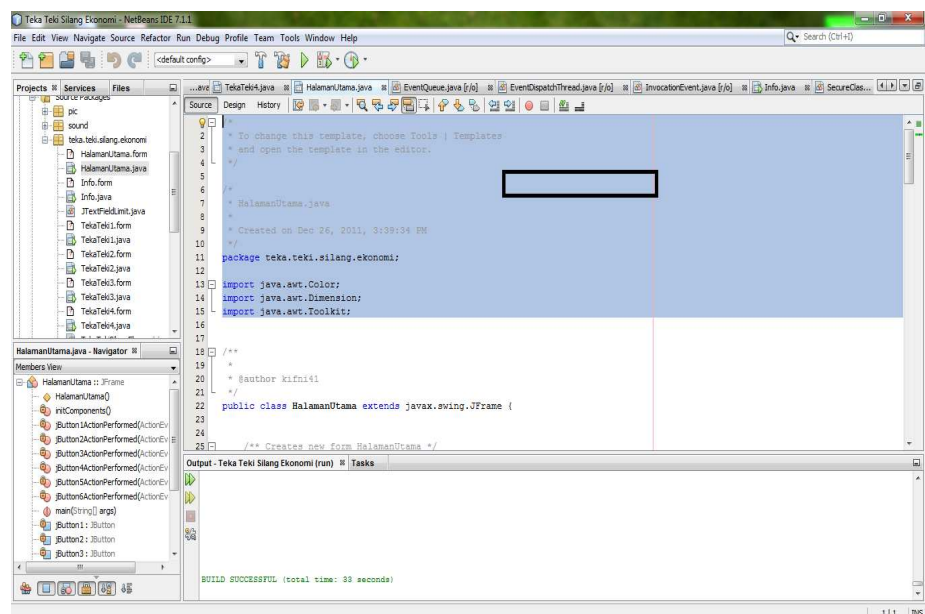
- a) Manfaatkan menu *pallette* untuk mendesain tata letak dari media yang dibuat. Menu *pallette* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 5. Menu *Pallette* Untuk Mendesain Tata Letak Media

- b) Desain awal media dapat dilihat langsung dengan mengklik kanan pada nama program anda, kemudian *run*.
- c) Untuk memasukkan kode Java, gunakan fungsi logika yang dapat diketik pada menu *source*. Misalnya untuk kode java untuk memilih teka-teki silang1 sebagai berikut:

```
private void
jButton1ActionPerformed(java.awt.event.ActionEvent
evt) {
// TODO add your handling code here:
    TekaTeki1 tt = new TekaTeki1();
    Toolkit toolkit = tt.getToolkit();
    Dimension screenSize=toolkit.getScreenSize();
    tt.setLocation((screenSize.width/2)-
(tt.getWidth()/2),5);
    this.hide();
    tt.show();
}
```



Gambar 6. Menu *source* Untuk Memasukkan Kode atau Fungsi Dari Bahasa Pemrograman Java

- d) Setiap selesai melakukan kode java, usahakan agar me-*review* media untuk melihat apakah media bisa dijalankan atau tidak.

- e) Jika dirasa program telah selesai, langkah akhirnya adalah *Clean and Build*.
- f) Untuk menutup proyek, silahkan klik *file – exit* atau langsung mengklik tombol X.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai media pembelajaran berupa game interaktif antara lain adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wisnu Mulyadi pada tahun 2010 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif CAI model *Instuctional Games* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa hampir seluruh siswa memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran *instructional games*, kemudian multimedia *instructional games* yang telah dikembangkan dinilai Sangat Baik dan layak digunakan dengan rata-rata persentase kelayakan 81.03% oleh ahli media dan 91.90% oleh ahli materi.
2. Penelitian yang dilakukan Hadi Sutopo pada tahun 2009 dengan judul “Pengembangan Model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia Khususnya *Puzzle Game* Pada Mata Kuliah Multimedia” yang menunjukkan bahwa model Pembelajaran Pembuatan Aplikasi Multimedia khususnya *Puzzle Game* menarik, memberikan motivasi belajar dan efektif meningkatkan kemampuan mahasiswa.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rahina Nugrahaeni pada tahun 2007 dengan judul “Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar” yang menunjukkan bahwa mayoritas responden (74%) menyatakan bahwa mereka sangat menyukai media pembelajaran ular tangga ini dan menginginkan agar media pembelajaran semacam ini dapat diaplikasikan untuk bidang studi yang lain.

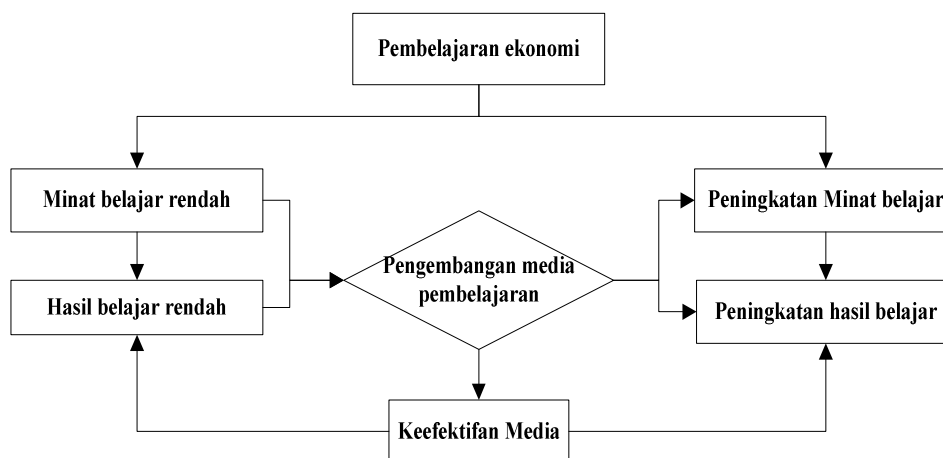
C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori yang telah dijabarkan di bagian sebelumnya. Pengembangan media pembelajaran erat kaitannya dengan usaha untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Meningkatkan minat belajar siswa dapat diupayakan dengan menghadirkan objek-objek yang disenangi siswa ke dalam kegiatan pembelajaran. Objek yang disenangi dapat berupa media pembelajaran interaktif, visualisasi dari konsep ekonomi, atau pembelajaran yang dikombinasikan dengan permainan. Semua itu diharapkan bisa membuat siswa nyaman dan antusias mengikuti pelajaran ekonomi sehingga terjadi peningkatan minat belajar siswa. Hasil belajar siswa juga dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan agar siswa dapat memahami konsep mata pelajaran ekonomi dengan lebih mudah. Media pembelajaran juga dapat membantu mengatasi kekurangan ketika guru hanya menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi. Pada akhirnya, peningkatan kualitas

hasil belajar dapat diupayakan dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan keinginan siswa.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan harus menghadirkan atau minimal merepresentasikan objek yang disenangi siswa. Dalam penelitian ini media yang dikembangkan berupa game interaktif berbentuk teka-teki silang. Game interaktif yang dikembangkan harus didukung dengan unsur-unsur penunjang yang memadai seperti musik latar, kombinasi warna, petunjuk dan navigasi sederhana, dan pemberian umpan balik berupa *reward* yang direpresentasikan dalam bentuk skor. Materi yang terdapat dalam game juga harus disesuaikan dengan kemampuan siswa, sesuai kurikulum yang berlaku, dan menghadirkan materi yang aktual.

Game interaktif diharapkan bisa meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi melalui visualisasi objek yang disenangi siswa dan penyediaan materi dalam game yang disesuaikan dengan kurikulum dan kemampuan siswa. Game interaktif ini diharapkan bisa memberikan kesempatan belajar mandiri bagi siswa dan menumbuhkan sikap positif siswa terhadap proses pembelajaran ekonomi. Selain itu, game ini membantu siswa memahami konsep atau istilah ekonomi yang disampaikan ketika proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 7. Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian adalah penjabaran lebih lanjut dari rumusan masalah. Oleh karena itu, pertanyaan peneliti dibagi menjadi pertanyaan tentang pengembangan media pembelajaran game interaktif untuk mata pelajaran ekonomi di SMA berupa pertanyaan tentang kelayakan produk untuk pembelajaran. Kemudian pertanyaan tentang keefektifan media pembelajaran game interaktif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

1. Pertanyaan yang berkenaan dengan kelayakan produk media pembelajaran game interaktif.
 - a. Kelayakan tampilan
 - 1) Bagaimana kelayakan penggunaan jenis dan ukuran *font*?
 - 2) Bagaimana kelayakan desain tampilan?
 - 3) Bagaimana kelayakan untuk interaksi peserta didik?

- 4) Bagaimana kelayakan kombinasi warna dan musik yang terdapat dalam media pembelajaran?
- b. Kelayakan isi
- 1) Bagaimana kesesuaian dengan materi yang diajarkan?
 - 2) Bagaimana kejelasan petunjuk yang diberikan dalam media?
 - 3) Bagaimana kejelasan untuk memahami soal dalam media?
2. Pertanyaan yang berkenaan dengan efektivitas media pembelajaran game interaktif ini untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
- 1) Bagaimana minat belajar siswa dalam mengikuti pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah menggunakan media game interaktif?
 - 2) Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi sebelum dan sesudah menggunakan media game interaktif?

E. Hipotesis

Hipotesis yang dikemukakan peneliti merupakan pengembangan dari rumusan masalah yang berkaitan dengan keefektifan media pembelajaran game interaktif dalam upaya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Hipotesis yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran game interaktif efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA.
2. Media pembelajaran game interaktif efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi SMA.

3. Minat belajar siswa yang pembelajarannya dikombinasikan dengan media game interaktif lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional.
4. Hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran game interaktif lebih tinggi daripada yang menggunakan media konvensional.