

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI
POKOK BAHASAN HARGA PASAR UNTUK SISWA
KELAS X IPS SMA NEGERI 4 KOTA JAMBI
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Universitas Jambi
untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Ekonomi

Oleh

ERO APRIL DWI SAPUTRA

A1A111035



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JAMBI
2017**

ABSTRAK

Ero April Dwi Saputra, 2017. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Harga Pasar untuk Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 4 Kota Jambi Tahun Pelajaran 2016/2017. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Ekonomi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi. Pembimbing (1) Prof. Dr. H. Ekawarna, M.Psi (II) Rosmiati, S.Pd, M. Pd

Kata Kunci: Pengembangan, multimedia pembelajaran dan kelayakan.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan multimedia pembelajaran ekonomi dengan menggunakan program Microsoft Office PowerPoint 2010 dan menguji kelayakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang mengacu pada proses pembuatan media ajar multimedia pembelajaran ekonomi pokok bahasan harga pasar yang meliputi uji pakar, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, uji coba guru bidang studi dan uji kelayakan. Untuk uji pakar sebagai ahli materi yang memvalidasi *draft* awal multimedia pembelajaran ini adalah Prof. Dr. H. Ekawarna, M.Psi dan ahli media adalah Dr. Drs. Jefri Marzal, M.Sc.

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk multimedia pembelajaran ekonomi pokok bahasan harga pasar yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan nilai tes hasil belajar (perbandingan *pre-test* dan *post-test*) sebesar 59,03 yang dikategorikan tidak mencapai nilai kriteria cukup (Kriteria Ketuntasan Minimal), kemudian meningkat setelah proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran ekonomi, dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 73,57, maupun dari validasi ahli dan uji coba. Validasi materi menunjukkan skor 80% yang memperoleh kategori sangat layak dan skor validasi ahli media sebesar 81,3% juga berada dikategori sangat layak. Hasil dari uji coba kelompok kecil menunjukkan skor 81,8% masuk ke

kategori sangat layak, uji coba kelompok besar adalah 81,7% masuk dalam kategori sangat layak dan uji coba guru bidang studi adalah 92% masuk dalam kategori sangat layak.

Multimedia pembelajaran ini disarankan dapat diterapkan pada mata pelajaran ekonomi maupun mata pelajaran lain di SMA untuk materi-materi yang memungkinkan diajarkan dengan media ajar seperti ini. Sarana dan prasarana yang mendukung sangat dibutuhkan seperti perangkat komputer/laptop, *infocus* dan perangkat pembantu lainnya sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran dengan baik.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan lajunya perkembangan zaman, perkembangan teknologi yang kita lihat juga sangat pesat, sehingga mendorong dan membuka cakrawala yang lebih luas, serta memberikan peluang lebih besar bagi masyarakat pendidikan untuk memanfaatkan berbagai produk teknologi dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, teknologi pembelajaran tidak boleh disalahartikan sebagai pemanfaatan teknologi yang canggih semata, namun harus juga meliputi bidang-bidang lain seperti perancangan pembelajaran, pengembangan, pemanfaatan dan pendayagunaan berbagai media pembelajaran, manajemen pendidikan serta penelitian dan evaluasi pendidikan. Jika hal tersebut terpenuhi secara sistematis, barang kali akan dapat membantu memecahkan masalah-masalah dalam pembelajaran.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional menyebutkan pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Depdiknas, 2003:3). Proses pembelajaran merupakan salah satu bagian proses pendidikan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses pembelajaran berwujud interaksi antara pendidik dan peserta didik. Interaksi tersebut antara lain berupa penyampaian pesan atau informasi dari guru dan sumber lain dengan peserta didik sebagai penerima pesan. Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan

dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Sehubungan dengan hal tersebut, guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran dikelas hendaknya mampu mengembangkan pola interaksi agar peserta didik menjadi termotivasi, responsif, kreatif, interaktif dan evaluatif.

Mutu hasil pendidikan dapat terwujud jika proses pembelajaran diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berlangsung secara lancar, terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa (*focus on learner*). Guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik ranah kognitif, ranah afektif maupun ranah psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran ekonomi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada sebagaimana dikemukakan pada latar belakang, maka permasalahan yang akan diungkapkan melalui penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
2. Sebagian besar guru belum dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer.
3. Materi pokok harga pasar sebagai salah satu pembahasan dalam ekonomi yang mempunyai objek kajian yang rumit sehingga sulit dipahami oleh sebagian besar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika skripsi ini membatasi permasalahan.

Permasalahan yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan multimedia *powerpoint* mata pelajaran ekonomi untuk siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi kelas X IPS pokok bahasan harga pasar.
2. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk, tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi untuk siswa SMA Negeri 4 Kota Jambi kelas X IPS pokok bahasan harga pasar?
2. Apakah program multimedia pembelajaran ekonomi pokok bahasan harga pasar yang dikembangkan layak untuk digunakan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 4 Kota Jambi kelas X IPS pokok bahasan harga pasar.
2. Untuk mengetahui kelayakan dalam menggunakan program multimedia pembelajaran ekonomi pokok bahasan harga pasar di SMA Negeri 4 Kota Jambi kelas X IPS..

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.6.1 Manfaat secara Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan mampu menambah khasanah pengetahuan tentang multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar siswa.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran ekonomi melalui multimedia pembelajaran.
- 2) Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi pada mata pelajaran ekonomi dengan multimedia pembelajaran.

b. Bagi Guru

- 1) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran ekonomi.
- 2) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran

c. Bagi Sekolah

- 1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan.
- 2) Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Pembelajaran Ekonomi

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pengertian belajar sangat bermacam-macam. Menurut Arsyad (2013:1) menerangkan bahwa belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. 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 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) Dimiyati 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 dikemukakan 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 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 Warsita (Rusman, 2013:93) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar.

Sedangkan menurut Depdiknas (2003:5), 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.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Menurut 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 Mager dalam 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 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.

2.1.3 Pengertian Materi Pelajaran Ekonomi

Kata ekonomi berasal dari bahasa yunani yaitu *Oikonomia*. Artinya, manajemen rumah tangga. Asal katanya adalah *oikos yang* berarti keluarga atau rumah tangga dan *nomos* yang berarti peraturan, aturan atau hukum. *Oikonomia* adalah aturan masyarakat sebagai hukum kodrat yang menetapkan rumah tangga

yang baik (Alam, 2013:4). Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan muncullah ilmu yang disebut ilmu ekonomi.

Menurut Samuelson (Alam, 2013:5) mengemukakan bahwa ilmu ekonomi sebagai suatu *study* tentang cara orang-orang dan masyarakat membuat pilihan, dengan atau tanpa menggunakan uang, dalam menggunakan sumber daya produksi yang terbatas tetapi dapat dipergunakan dalam berbagai cara untuk menghasilkan berbagai jenis komoditas dari waktu ke waktu dan mendistribusikannya untuk keperluan saat ini atau di masa datang, kepada berbagai orang atau kelompok dalam 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 SMA Negeri 4 Kota Jambi untuk kelas X IPS tahun ajaran 2016/2017 sesuai dengan materi pelajaran ekonomi semester 2 yaitu harga pasar.

2.1.4 Pengertian Pemahaman Materi Pelajaran Ekonomi

Arikunto (2013:14) mengatakan “dengan pemahaman siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.” Sedangkan menurut Bloom, dkk (Dimyati dan Mudjiono, 2013:27) pemahaman mencakup kemampuan menangkap arti dan materi tentang hal yang dipelajari.

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.

2.1.5 Standar Isi Mata Pelajaran Ekonomi

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Republik Indonesia Nomor 64 tahun 2013 Tentang Standar Isi Mata Pelajaran Ekonomi SMA-MA kelas X adalah sebagaimana disajikan pada Tabel 1.1 berikut:

Tabel 2.1: Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Ekonomi SMA-MA Kelas X

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1 Mensyukuri sumber daya karunia Tuhan YME dalam rangka pemenuhan kebutuhan 1.2 Mengamalkan ajaran agama dalam pengelolaan keuangan bank dan lembaga keuangan lainnya
2. Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia	2.1 Bersikap peduli, disiplin, tanggung jawab 2.2 dalam mengatasi kelangkaan sumber daya 2.3 Bersikap peduli, kreatif, kerja sama, dan mandiri dalam mengatasi permasalahan ekonomi di lingkungan sekitar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.	3.1 Memahami konsep dasar ilmu ekonomi 3.2 Menganalisis kelangkaan (hubungan antara sumber daya dengan kebutuhan manusia) dan strategi untuk mengatasi kelangkaan sumber daya 3.3 Menganalisis masalah pokok ekonomi (apa, bagaimana, dan untuk siapa) serta alternatif pemecahannya melalui berbagai sistem ekonomi 3.4 Memahami perilaku konsumen

	dan produsen serta peranannya dalam kegiatan ekonomi 3.5 Memahami pasar dan bentuk-bentuk pasar (monopoli, oligopoli, persaingan sempurna, persaingan monopolistik, dll) dan peranannya terhadap perskonomian 3.6 Menganalisis masalah dan kebijakan ekonomi (mikro dan makro) 3.7 Memahami konsep, metode, dan manfaat perhitungan pendapatan nasional 3.8 Memahami lembaga keuangan Bank dan lembaga keuangan lain (konsep, fungsi, peran, dan produk). 3.9 Memahami konsep pasar modal dan peranannya dalam perekonomian
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan	4.1 Menyajikan konsep permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan dalam bentuk skedul/tabel, fungsi, dan kurva 4.2 Menyajikan fungsi konsumsi, tabungan, investasi, dan pendapatan keseimbangan dalam bentuk grafik (dalam perekonomian tertutup sederhana/ekonomi dua sektor) 4.3 Menghitung indeks harga dan inflasi (konsep, faktor penyebab dan dampak inflasi terhadap perekonomian Indonesia) 4.4 Menyajikan konsep permintaan dan penawaran uang dalam bentuk fungsi dan grafik

Sumber: Permendiknas Republik Indonesia Nomor 64 tahun 2013

2.2 Media Pembelajaran Ekonomi

2.2.1 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 Rusman (2013:159) media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahan penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Menurut Gerlach dan Ely (Arsyad, 2013:3) 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 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 *Association of Education and Communication Technology/AECT* (Arsyad, 2013:3) diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Munadi (2012:7-8) 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.

2.2.2 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 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 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 Kempt & Dayton (Rusman, 2013:164) antara lain:

1. Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
2. Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa.
3. Memberi instruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa..

Hamalik dalam Arsyad (2013:15), 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.

2.2.3 Klasifikasi Media

Menurut Bertz (Munadi, 2012:52) 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 keras (*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*, *powerpoint* dan komputer multimedia.

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, kliping, 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:

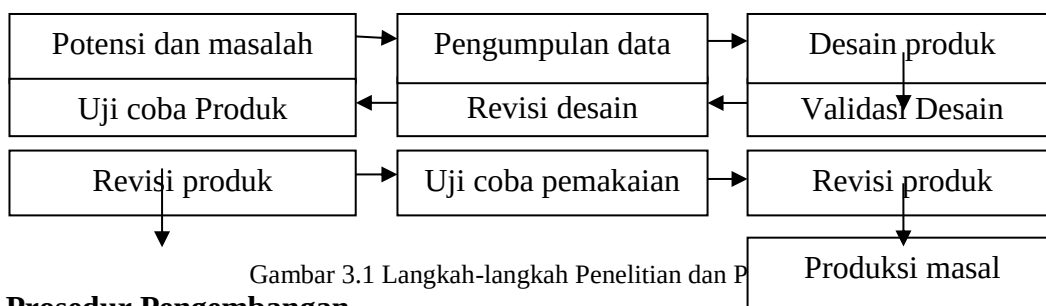
1. Media Audio. Media audio adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan bunyi-bunyian atau indera pendengaran.
2. Media visual. Media visual adalah alat bantu mengajar yang berhubungan dengan indera penglihatan.
3. Media audio visual. Media audio visual yaitu alat bantu mengajar yang mempunyai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

BAB III METODE PENGEMBANGAN

3.1 Model Pengembangan

Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2014: 407) bahwa “metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tertentu supaya dapat berguna di masyarakat luas maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan tersebut”. Produk yang dikembangkan tidak selalu berbentuk benda (*hardware*) tetapi bisa juga berupa *software* seperti program komputer.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi di SMA. Melalui penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah multimedia pembelajaran ekonomi pada pokok bahasan harga pasar. Langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan disajikan pada gambar 3.1 berikut.

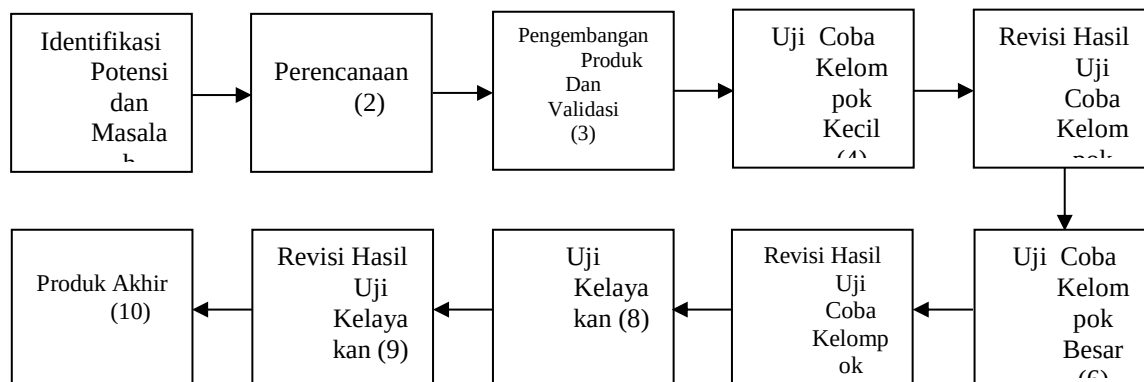


Gambar 3.1 Langkah-langkah Penelitian dan P

3.2 Prosedur Pengembangan

Berdasarkan model pengembangan tersebut, kemudian pengembang (penulis) menerapkannya dalam prosedur pengembangan yang akan dilakukan. Prosedur

pengembangan yang dilaksanakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran disajikan pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Tahapan Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi (Borg dan Gall)

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

4.1 Hasil Pengembangan

Pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi mengikuti model Borg dan Gall. Prosedur dalam pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi ini melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

4.1.1 Analisis Kebutuhan

Untuk memperoleh informasi secara objektif dan jelas mengenai kondisi kebutuhan pendidikan ekonomi saat ini maka peneliti menggunakan teknik penyebaran angket langsung. Hal ini dilakukan untuk melihat bagaimana kebutuhan keseharian para peserta didik yang diinginkan. Hasil analisis kebutuhan disajikan pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan

a. Entry Behaviour

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah Anda memiliki perangkat ICT seperti laptop dan/atau komputer milik sendiri?	27 68%	13 32%
2.	Sebelum mengikuti kegiatan proses pembelajaran ekonomi ini, apakah Anda telah memiliki pengetahuan yang memadai tentang pokok bahasan harga pasar?	18 45%	22 55%
3.	Setelah syllabus mata pelajaran ekonomi diberikan, apakah Anda memahami lingkup pokok bahasan harga pasar tersebut?	33 83%	07 17%
4.	Apakah Anda memiliki sikap positif, misalnya memandang bahwa mata pelajaran ekonomi ini sangat penting untuk menunjang kesuksesan karier Anda?	40 100%	- 0%
5.	Apakah Anda memiliki motivasi yang kuat untuk mencapai kompetensi dan/atau <i>learning outcome</i> yang diwujudkan dengan capaian nilai hasil belajar	36 90%	4 10%

	yang maksimal pada mata pelajaran ini?		
6.	Sajian mata pelajaran ekonomi selama ini tidak pernah menggunakan bantuan media pembelajaran?	07 17%	33 83%
7.	Apakah Anda menyukai cara belajar yang menyajikan multimedia?	40 100%	- 0%
8.	Agar proses pembelajaran ini efektif, apakah Anda membutuhkan multimedia simulasi pendekatan berbasis saintifik?	39 98%	1 2%

b. Task Or Goal Analysis

No.	Pernyataan	Jawaban			
		Sangat Te pa t	Tepat	Kurang Te pat	Tidak T e p a t
1.	Saya memiliki pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dapat mengikuti proses pembelajaran ini.	33 83%	01 2%	06 15%	-
2.	Saya menginginkan bukan hanya tahu tentang pokok bahasan harga pasar, tapi bagaimana implementasi dari setiap materi jauh lebih penting.	40 100%	-	-	-
3.	Saya berpendapat bahwa evaluasi hasil belajar (Ujian mid semester dan Ujian akhir semester) mata pelajaran ekonomi tidak hanya mengukur aspek kognitif dan sikap saja, tapi harus juga mengukur keterampilan berupa praktek di kelas.	35 88%	4 10%	1 2%	-
4.	Proses pembelajaran ekonomi harus selalu dilengkapi dengan menggunakan multimedia pembelajaran.	39 98%	-	1 2%	-
5.	Kepala sekolah sejatinya memiliki komitmen yang kuat dalam menyediakan peralatan yang dibutuhkan untuk pembelajaran berbasis ICT.	37 93%	3 7%	-	-

6.	Setiap ruang kelas harus dilengkapi dengan fasilitas berupa peralatan yang memadai agar setiap media pembelajaran dapat dimanfaatkan optimal.	40 100%	-	-	-
----	---	------------	---	---	---

Berdasarkan data hasil analisis kebutuhan yang di peroleh dari hasil *entry behavior* tentang multimedia pembelajaran ekonomi dengan 8 item pernyataan, rata-rata menjawab iya sebesar 75%. Ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran ekonomi sangat membantu dalam proses belajar dan mengajar di sekolah. Kemudian dari hasil analisis kebutuhan yang di peroleh dari hasil *task or goal analisis* yang terdiri dari 6 item pernyataan, rata-rata menjawab sangat tepat 94% ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dengan didukung fasilitas akan sangat diminati oleh siswa.

Beberapa alasan siswa mengenai dikembangkannya bahan ajar yang terintegrasi dengan internet secara garis besar terangkum dalam tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 Alasan Siswa Mengenai Perlunya Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi

No.	Alasan Diperlukannya Pengembangan Multimedia
1.	Biar lebih mudah memahami
3.	Untuk memudahkan mengatasi masalah mempercepat mencari sesuatu.
4.	Supaya memudahkan dalam pembelajaran.
5.	Agar pelajaran ekonomi lebih menarik.
6.	Untuk digunakan saat tidak ada buku.
7.	Membantu kita memahami pelajaran.
8.	Diperlukan untuk membantu memahami materi yang terlalu banyak sehingga memudahkan mengingat.
9.	Membantu menambah wawasan.
10.	Agar lebih rajin belajar.

Beberapa alasan bentuk kesetujuan siswa dalam pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi yang terangkum secara garis besar di dalam tabel 4.3 berikut .

Tabel 4.3 Alasan Setuju Siswa Adanya Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ekonomi

No.	Alasan Setuju Adanya Multimedia Pembelajaran Ekonomi
1.	Media belajar menjadi lebih menarik.
2.	Lebih mudah memahami materi yang dipelajari.
3.	Menambah wawasan.
4.	Lebih mudah mengakses.
5.	Lebih efektif

4.1.2 Perencanaan

Tahap selanjutnya, langkah-langkah yang dilakukan adalah merencanakan produk yang akan dihasilkan dan merancang proses pengembangan juga uji coba produk. Dalam merancang produk yang akan dihasilkan, pengembang menetapkan beberapa hal, yaitu menentukan komponen-komponen produk dan penggunaannya.

Komponen-komponen yang terintegrasi kedalam produk merupakan bentuk fisik dari produk pengembangan. Komponen-komponen produk ini telah pengembang paparkan dalam wujud spesifikasi produk pengembangan.

Selanjutnya, pada langkah perancangan proses pengembangan produk, pengembang menetapkan langkah-langkah umum pengembangan. Langkah-langkah tersebut meliputi pengembangan draf awal, uji validasi ahli, uji coba kelompok kecil, revisi, uji coba kelompok besar, revisi, uji kelayakan, dan revisi terakhir yang berguna dalam penyempurnaan produk setelah melewati hasil uji kelayakan.

4.1.3 Pengembangan Produk

Untuk menjawab permasalahan yang terjadi, dalam penelitian ini dikembangkan suatu produk yaitu, multimedia pembelajaran ekonomi. Produk ini berwujud *powerpoint* yang berisikan materi ajar yang dikumpulkan dari berbagai sumber dan disusun sesuai dengan silabus mata pelajaran ekonomi kelas X.

Langkah-langkah tersebut dilakukan secara berurutan pada waktu yang berbeda untuk setiap tahapan desain. Langkah-langkah desain produk tersebut adalah sebagai berikut.

a. Menyiapkan bahan ajar ekonomi pokok bahasan harga pasar:

- 1) Teks: materi dan soal tes.
- 2) Gambar: ilustrasi atau foto dari beberapa media masa.
- 3) *Backsound* untuk mengisi *slide* saat ditayangkan
- 4) Video pengayaan
- 5) Silabus: mata pelajaran ekonomi kelas X

b. Menyusun materi yang akan dimasukkan ke dalam *slide* sesuai dengan silabus.

c. Masuk ke *powerpoint*:

- 1) Menyiapkan tampilan slide menggunakan *template* gratis yang telah tersedia dan background yang relevan dengan materi yang akan dibahas.
- 2) Menyusun dan mendesain slide.

d. Membuat *slide*

- 1) Membuat halaman beranda/depan (*front page*).
- 2) Membuat daftar materi yang terintegrasi dengan isi materi melalui *hyperlink*
- 3) Membuat standart kompetensi.
- 4) Membuat soal latihan serta menautkannya jawabannya menggunakan *hyperlink*.

e. Mengisi materi ke dalam *slide*:

- 1) Materi pertama yang berisi pengertian permintaan, kurva permintaan, pergerakan kurva permintaan, pergeseran kurva permintaan, hukum permintaan.
- 2) Materi kedua yang berisi pengertian penawaran, kurva penawaran, pergerakan kurva penawaran, pergeseran kurva penawaran, hukum penawaran.

3) Materi ketiga yang berisi harga keseimbangan.

4) Materi keempat yang berisi elastisitas permintaan dan elastisitas penawaran.

f. Menautkan (*link*) antara gambar dan materi.

g. Mengecek kembali materi ataupun *slide* yang telah dibuat.

4.2 Penyajian Data

Penyajian data pada penelitian dan pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi secara berurutan adalah validasi ahli media, validasi ahli isi/materi, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan uji kelayakan. Data hasil uji coba dipaparkan sebagai berikut.

4.2.1 Validasi Ahli Media

Validasi ahli media merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap kelayakan media yang digunakan sebagai bahan ajar multimedia. Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kelayakan media yang digunakan pada produk yang dikembangkan. Ahli media dalam pengembangan ini adalah Dr. Drs. Jefri Marzal, M,Sc. Beliau merupakan Dosen di Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam di FKIP Universitas Jambi.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari proses validasi media ini berbentuk angket tertutup dan penyertaan komentar/saran mengenai produk berupa multimedia pembelajaran ekonomi kelas X.

Aspek yang dinilai dalam validasi media pembelajaran ekonomi ini adalah desain pembelajaran, komunikasi audio visual dan rekayasa perangkat lunak. Aspek tersebut diajukan melalui 15 pertanyaan. Paparan hasil penilaian dapat dijelaskan dalam tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4 Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Max	Nilai Real	%	Keterangan
A. Aspek Desain Pembelajaran		40	31	77,5	Layak
1.	Kejelasan topik pembelajaran	5	5		
2.	Kesesuaian materi dengan KI/KD/Kurikulum	5	5		
3.	Interaktivitas	5	4		

4.	Kontekstualitas dan aktualitas	5	5		
5.	Kemudahan untuk dipahami	5	3		
6.	Sistematis, runtut, alur logika jelas	5	5		
7.	Kejelasan uraian, pembahasan, contoh dan latihan	5	4		
8.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	5	4		
B. Aspek komunikasi Audio Visual		15	12	80	Sangat Layak
1.	Kreatif dalam ide berikut penuangan gagasan	5	4		
2.	Visual (<i>layout design, video</i>)	5	4		
3.	Media bergerak (animasi, simulasi)	5	4		
C. Aspek rekayasa perangkat lunak		20	18	90	Sangat Layak
1.	Maintanable (dapat dipelihara/dikelola dengan mudah)	5	5		
2.	Usabilitas (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)	5	5		
3.	Kompatibilitas (media pembelajaran dapat diinstalansi/dijalankan di berbagai hardware dan software yang ada)	5	4		
4.	Reusabilitas (sebagian atau seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan media pembelajaran)	5	4		
		75	61		

4.2.2 Validasi Ahli Materi

Validasi ahli isi/materi merupakan kegiatan penilaian dari seorang ahli terhadap isi/materi pembelajaran dalam bahan ajar multimedia pembelajaran

ekonomi. Validasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana ketepatan dan kesesuaian materi yang disajikan dalam produk yang dikembangkan. Ahli isi/materi dalam pengembangan ini adalah Prof. Dr. H. Ekawarna, M.Psi. Beliau merupakan salah satu Dosen Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di FKIP Universitas Jambi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dari proses validasi isi/materi ini berbentuk angket tertutup dan penyertaan komentar saran mengenai isi/materi dari produk multimedia pembelajaran ekonomi kelas X.

Aspek yang dinilai dalam validasi isi/materi multimedia pembelajaran ekonomi ini adalah kesesuaian dengan SK/KD, keakuratan materi, *learnability* dan menarik minat. Kriteria tersebut ditanyakan melalui 15 pertanyaan. Paparan hasil penilaian dapat dijelaskan dalam tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5 Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Nilai Max	Nilai Real	%	Keterangan
A. Aspek kesesuaian dengan SK/KD		15	14	93,33	Sangat Layak
1.	Kesesuaian materi dengan silabus	5	5		
2.	Kejelasan topik pembelajaran	5	4		
3.	Kelengkapan cakupan materi	5	5		
B. Keakuratan Materi		20	15	75	Layak
1.	Keakuratan konsep materi	5	4		
2.	Keakuratan definisi	5	3		
3.	Keakuratan contoh	5	4		
4.	Keakuratan soal	5	4		
C. Learnability		20	15	75	Layak
1.	Kelayakan materi	5	4		
2.	Tingkat kesulitan materi	5	3		
3.	Kemudahan dalam pemahaman materi	5	4		
4.	Membangun penguasaan konsep siswa	5	4		
D. Menarik Minat		20	16	80	Sangat Layak

1.	Kemenarikan materi	5	4		
2.	Bahasa yang digunakan	5	4		
3.	Contoh yang disertakan	5	4		
4.	Kemenarikan materi	5	4		
		75	60		

4.2.3 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil atau uji coba lapangan awal (*preliminary field test*) bertujuan untuk menyempurnakan produk. Para responden menggunakan produk multimedia pembelajaran ekonomi, lalu memberikan penilaian terhadap produk tersebut melalui angket. Uji coba ini dilakukan pada 5 siswa kelas X IPS 1 tahun ajaran 2016/2017 di SMA Negeri 4 Kota Jambi. Siswa dipilih berdasarkan kriteria nilai hasil belajar pada mid semester 1 Mata Pelajaran Ekonomi kelas X:

- 1) Satu orang siswa dengan nilai ekonomi mid semester tertinggi.
- 2) Tiga orang siswa dengan nilai ekonomi mid semester sedang.
- 3) Satu orang siswa dengan nilai ekonomi mid semester terendah.

Tujuan uji coba kelompok kecil adalah untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba ini, penekanannya lebih pada faktor proses dari pada hasil belajar. Semua data yang diperoleh pada tahap ini berupa penilaian, komentar, hasil pengamatan, dan saran siswa disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

Proses uji coba kelompok kecil dilakukan dengan mendatangi siswa yang akan menjadi subjek uji coba, kemudian peneliti memberikan pengarahan tentang tatacara penilaian yang harus dilakukan oleh siswa. Proses uji coba berlangsung selama kurang lebih 1 jam di dalam jam pembelajaran. Peneliti tetap berada

disekitar siswa untuk membimbing dalam melakukan penilaian agar mendapatkan hasil seperti yang diharapkan.

Aspek yang dinilai dari uji coba kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran ekonomi ini adalah materi, dan kualitas media. Aspek tersebut ditanyakan melalui 31 pertanyaan. Paparan hasil penilaian dari siswa mengenai multimedia pembelajaran ekonomi dalam uji coba kelompok kecil dapat dijelaskan dalam tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4.9 Uji Coba Instrumen							
No	Indikator	Deskriptor	Skor Perolehan Siswa Ke-				
	A. Aspek Materi		1	2	3	4	5
1.	Efektivitas	a. Ketepatan materi pada multimedia pembelajaran ekonomi.	4	5	5	4	4
		b. kesesuaian dengan karakteristik siswa.	5	4	5	4	5
		c. Isi materi dalam multimedia memiliki konsep yang benar dan tepat.	4	4	5	3	4
		d. Ketepatan materi sesuai silabus.	5	3	5	4	3
2.	Efesiensi	a. Daya manfaat multimedia dalam pembelajaran ekonomi.	4	5	4	5	5
		b. Ketercapaian tujuan dan sasaran dalam waktu lebih cepat.	4	3	4	4	5
3.	Kemudahan Penggunaan (<i>implemen- tation</i>)	a. Kemudahan dalam penggunaan multimedia.	3	4	2	4	4
		b. Kemudahan siswa memahami materi sajian.	4	5	4	3	5
		c. Kemampuan multimedia menerjemahkan konsep materi menjadi lebih kongkret.	5	5	4	4	3
		d. Kemampuan multimedia membantu guru menjelaskan konsep materi pelajaran.	4	3	5	4	4
		e. Multimedia menggunakan bahasa yang jelas dan tepat.	4	4	4	5	4
4.	Kemenarikan (<i>appealin- g</i>)	a. kualitas gambar dan tulisan	4	4	5	4	5
		b. kesesuaian bahasa dengan karakteristik siswa	5	5	4	5	4
		c. kemenarikan multimedia secara keseluruhan	3	4	4	4	3
B. Aspek Kualitas Media							
1.	Design (Desain Media)	a. Kemampuan multimedia memperjelas pesan yang disampaikan	4	5	5	4	4
		b. kesesuaian dengan kriteria	4	4	5	4	4

		desain pengembangan media audio visual					
		c. Ketepatan format sajian	4	4	4	3	3
		d. Kesesuaian pemilihan dan penempatan ilustrasi musik/video	5	3	4	5	4
2.	<i>Reaction</i> (Reaksi)	a. kemudahan dalam penggunaan/ implementasi.	3	4	4	4	5
		b. komposisi warna dan dan perpindahan <i>slide</i>	4	5	3	4	4
3.	<i>Knowledge</i> (pengetahuan)	a. perolehan pengalaman belajar yang konkret dan langsung.	4	4	4	5	5
		b. kemudahan dalam memahami isi (<i>content</i>) multimedia pembelajaran.	3	4	5	4	5
		c. keterampilan (<i>skill</i>) yang diharapkan setelah menggunakan multimedia	4	4	5	4	5
		d. keefektifan multimedia dalam menunjang <i>keberhasilan belajar siswa</i> .	5	4	5	3	3
		e. peningkatan motivasi dan minat belajar siswa	4	5	5	4	4
4.	<i>Performance</i> (unjuk kerja /kinerja)	a. kemudahan dalam implementasi multimedia pembelajaran	3	3	4	4	2
		b. perubahan perilaku atau sikap sebagai hasil dari pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari penggunaan multimedia.	2	3	4	4	3
		c. kemampuan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar siswa	4	5	4	4	3
5.	<i>Impact</i> (dampak)	a. merangsang siswa untuk berpikir kritis.	4	5	4	4	5
		b. peningkatan efisiensi proses pembelajaran.	4	4	4	3	5
		c. kemampuan meningkatkan tingkat alih belajar dan tingkat retensi dari apa yang dipelajari siswa.	4	5	4	3	4
	Jumlah Skor Perolehan		123	129	133	123	126
	Presentase Skor (%)		79,3	83,2	85,8	79,3	81,3
	Kualifikasi		81,8%				

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji coba kelompok kecil mendapatkan kualifikasi skor sebesar 81,8%. Hasil tersebut setelah dikonversi mendapat kriteria sangat layak.

4.2.4 Uji Coba Kelompok Besar

Ujicoba kelompok besar dilakukan terhadap 20 orang siswa kelas X IPS 3 tahun ajaran 2016/2017 di SMA Negeri 4 Kota Jambi yang dipilih oleh guru bidang studi ekonomi.

Tujuan uji coba kelompok besar adalah untuk memperoleh bukti-bukti empirik tentang kelayakan produk awal secara terbatas. Dalam uji coba ini, penekanannya lebih pada faktor proses dari pada hasil belajar. Semua data yang diperoleh pada tahap ini (penilaian, komentar, hasil pengamatan, dan saran siswa) disusun dan dianalisis untuk merevisi produk.

Sama halnya dengan uji coba kelompok kecil, proses uji coba kelompok besar dilakukan dengan mendatangi siswa yang akan menjadi subjek uji coba, kemudian peneliti memberikan pengarahan tentang tata cara penilaian yang harus dilakukan oleh siswa. Proses uji coba berlangsung selama kurang lebih 1 jam pada jam pembelajaran. Peneliti tetap berada disekitar siswa untuk membimbing dalam melakukan penilaian agar mendapatkan hasil seperti yang diharapkan.

Aspek yang dinilai dari uji coba kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran ekonomi ini adalah materi, dan kualitas media. Kriteria tersebut ditanyakan melalui 31 pertanyaan. Paparan hasil penilaian dari siswa mengenai multimedia pembelajaran ekonomi dalam uji coba kelompok besar dapat dijelaskan dalam tabel 4.7 berikut.

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji coba kelompok besar mendapatkan kualifikasi skor sebesar 81,7%. Hasil tersebut setelah dikonversi mendapat kriteria sangat layak.

4.2.5 Uji Kelayakan

Uji kelayakan dilakukan melalui angket tes hasil belajar (perbandingan *pre-test* dan *post-test*) yang telah disebar kepada siswa kelas X IPS 2 SMA Negeri 4 Kota Jambi Tahun Ajaran 2016/2017 sebanyak 30 orang siswa pada mata pelajaran ekonomi. Sebelum uji kelayakan dilaksanakan, dilakukan validasi produk berdasarkan masukan dari tinjauan ahli media dan ahli isi/materi. Setelah itu dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada langkah selanjutnya baru dilakukan uji kelayakan kepada sebanyak 30 orang siswa yang bertujuan untuk mengetahui kualitas pada produk pengembangan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Pembuatan multimedia pembelajaran ekonomi ini telah melalui beberapa tahap.

Terdapat 10 langkah dalam pembuatan multimedia ini diantaranya adalah identifikasi potensi dan masalah, perencanaan, pengembangan produk dan validasi, uji coba kelompok kecil, revisi hasil uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, revisi hasil uji coba kelompok besar, uji kelayakan, revisi hasil uji kelayakan dan produk akhir. Bahan ajar multimedia pembelajaran ekonomi ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi/isi, di mana tim ahli akan memberikan saran-saran terhadap tampilan dan isi dari multimedia. Menurut pendapat dari tim ahli maka multimedia pembelajaran ekonomi yang telah dibuat dinyatakan layak untuk diproduksi. Multimedia pembelajaran ekonomi ini juga diuji cobakan kepada siswa kelas X IPS 1 dan X IPS 3 SMA Negeri 4 Kota Jambi sebagai responden yang juga memberikan penilaian dan tanggapan terhadap multimedia pembelajaran ekonomi yang dibuat. Guru bidang studi ekonomi juga ikut serta dalam memberikan penilaian dan

tanggapan terhadap multimedia pembelajaran ekonomi yang dikembangkan ini. Saran-saran dari tim ahli, guru bidang studi, dan responden (siswa) dijadikan acuan dalam merevisi multimedia sehingga layak untuk digunakan sebagai bahan ajar.

2. Hasil uji kelayakan diperoleh melalui angket tes hasil belajar (perbandingan *pre-test* dan *post-test*) yang telah disebar kepada siswa kelas X IPS 3 SMA Negeri 4 Kota Jambi tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran ekonomi materi harga pasar. Berdasarkan penelitian dan pengembangan didapatkan hasil nilai rata-rata *pre-test* sebesar 59,03 yang dikategorikan tidak mencapai nilai kriteria cukup (Kriteria Ketuntasan Minimal), kemudian meningkat setelah proses pembelajaran dilakukan dengan uji coba menggunakan multimedia pembelajaran ekonomi, dengan nilai rata-rata *post-test* sebesar 73,57.

Dengan demikian multimedia ini layak untuk digunakan sebagai bahan ajar maupun referensi tambahan mata pelajaran ekonomi pada materi harga pasar oleh siswa kelas X SMA Negeri 4 Kota Jambi.

5.2 Saran

1. Produk pengembangan multimedia pembelajaran ekonomi ini masih pada batas uji kelayakan produk. Butuh penelitian lanjutan dan mendalam misalnya dalam ranah penelitian eksperimen untuk melihat keefektifan maupun keterterapan produk dengan hasil belajar siswa yang lebih mendalam dan komprehensif.
2. Tampilan pengguna (*user interface*) dan desain media (*design*) dibuat lebih menarik seperti perbaikan pada variasi warna, pemberian audio visual tiap *slide*, penambahan desain yang lebih interaktif, dan sebagainya.

3. Ilustrasi berupa gambar bahkan video perlu ditambahkan ke dalam materi demi meningkatkan minat dan perhatian siswa.
4. Perlu dilakukan penyesuaian kembali dalam kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran mata pelajaran ekonomi ekonomi kelas X yang harus dikuasai siswa melalui analisis yang lebih komprehensif.