



JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

Peningkatan Keterampilan dan Kemandirian Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Aplikasi Komputer Akuntansi Program *Accurate Accounting*

Pengaruh Bauran Promosi dan Pengetahuan Konsumen Terhadap Proses Pengambilan Keputusan Konsumen untuk Berbelanja di Perusahaan Ritel

Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Website untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Belajar Siswa

Pengembangan Multimedia Interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 pada Mata Pelajaran IPS Kompetensi Dasar Permintaan Penawaran, dan Keseimbangan di SMKN 4 Jember Tahun Ajaran 2011/2012

Metode dan Prosedur Penelitian Pengembangan

Analisis Validitas Butir Soal Uji Prestasi Bidang Studi Ekonomi SMA Tahun Ajaran 2011/2012 Dinas Pendidikan Kabupaten Jember

Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar

Pengaruh Layanan Sirkulasi dan Layanan Referensi Perpustakaan Pusat Universitas Jember Terhadap Pemanfaatan Koleksi Buku Oleh Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Penerapan Model Pembelajaran Siklus (*Learning Cycle*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa

Variabel-Variabel Pembelajaran: Taksonomi Tujuan Pembelajaran, Taksonomi Hasil Belajar, Karakteristik Belajar, Strategi Dan Metode Pembelajaran, Organisasi Isi Pembelajaran

JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI

DEWAN REDAKSI

Ketua Laboratorium Jurnal Pendidikan Ekonomi

Titin Kartini, S.Pd, M.Pd

Penanggung Jawab

Dr. Sukidin, M.Pd

Ketua Jurnal Pendidikan Ekonomi

Akhmad dairobi

Sekretaris

Winang surya utama

Bendahara

Ayu putri septiana

Editor Pelaksana

Dr. Sri Kantun M.Ed

Prof. Dr. Bambang Hari P, MA

Dra. Sri Wahyuni, M.Si

Drs. Joko Widodo, M.M

Drs. Bambang Suyadi, M.Si

Drs. Sutrisno Djaja, M.M

Dra. Sri Wahyuni, M.Si

Drs. Suharso, M.Si

Dra. Retna Ngesti S., M.P

Drs. Umar H.M.S., M.Si

Hety mustika ani, S.Pd, M.Pd

Editor Teknik

Karunia Abadi, Fahriyul, Risnawati

Jurnal Pendidikan Ekonomi diterbitkan oleh

Laboratorium program studi pendidikan ekonomi FKIP UNEJ

Alamat: Gedung I FKIP UNEJ, Jln. Kalimantan III/3

Kampus Tegalboto, Kotak Pos 162

Telp/Fak. (0331) 334988/085746102012, Jember 68121

Email: ahmaddairobi42@gmail.com

No. rek 0036004045 an. Ayu Putri Septiana, Bank Jatim Jember

Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan *Macromedia*

Authorware 7.01 Pada Mata Pelajaran IPS Kompetensi

Dasar Permintaan, Penawaran, dan Harga Keseimbangan

di SMKN 4 Jember Tahun Ajaran 2011/2012

Entika Indrianawati¹

Sukidin²

Abstract : This is a the development study, which is the development of interactive multimedia with *Macromedia Authorware 7:01* on the social subject of basic competency demand, supply, and price equilibrium. This study conducted to determine the usage, effectiveness, efficiency, and appeals of Social subject learning process using interactive multimedia. Stages of research preceded by a preliminary study and development. Stage of development is done through the trial is limited to 10 students and the wider test of all students in the grade X of Commerce Study in SMK Negeri 4 Jember. Based on the analysis of the data, it showed that interactive multimedia that have been developed with *Macromedia Authorware 7:01* is properly used, effectively achieve a good learning objects, the using process obtained an average of 84.06% pointed to good results and the results obtained value $t = 2.329$ count $>$ t table of 1.996 with an average value of 89.26, efficient in achieving learning goals by the time it takes just 3 times for meetings submit material, and 2 meetings the rest is used for exercises and assignments, as well as appeal to students with kemenarikan 80.48%. Further teachers are advised to continue learning with media support

¹ Entika Indrianawati adalah mahasiswa Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ

² Dr. Sukidin, M.Pd adalah staf pengajar Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ

according to the needs of students in order to achieve the learning objectives.

Keywords: Interactive Multimedia, *Macromedia Authorware 7:01*

PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini telah mengalami kemajuan yang begitu pesat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya berbagai teknologi seperti media audio visual, internet, multimedia interaktif dan lainnya yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan sehingga lembaga pendidikan (sekolah) benar-benar menjadi ruang belajar dan tempat siswa mengembangkan kemampuannya secara optimal. Media berbasis teknologi pada saat ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Hal ini dibutuhkan untuk menciptakan kualitas siswa yang tidak hanya bergantung melalui transfer ilmu secara verbal, tetapi lebih dari itu bisa didapat melalui berbagai sumber termasuk media berbasis teknologi.

Media memiliki peranan penting dalam pembelajaran, yaitu dapat meningkatkan antusias siswa, sehingga siswa tertarik dan memberikan perhatiannya pada pelajaran tersebut. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2007:15) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa

pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Multimedia berfungsi menjadikan visualisasi lebih menarik, dan lebih interaktif. Penggunaan multimedia interaktif ini diharapkan dari segi waktu dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik, sehingga tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Pada saat ini, penggunaan media dalam pembelajaran sudah banyak diterapkan di beberapa sekolah, termasuk di SMK Negeri 04 Jember. Media pembelajaran di sekolah tempat penelitian ini sudah pernah digunakan, salah satunya media power point. Media tersebut memiliki kelebihan dapat mempermudah siswa dalam mengingat pelajaran yang disampaikan karena penyampaiannya berupa point-point materi. Namun juga memiliki kekurangan yaitu media tersebut kurang animatif karena hanya menampilkan tulisan dan gambar diam, juga kurang interaktif karena media tersebut sifatnya satu arah. Penggunaan media tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi, terutama kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan, karena materi itu butuh banyak contoh agar mudah dipahami.

Proses pembelajaran terkadang juga mengalami hambatan, bisa dari guru atau dari media, dalam penelitian ini peneliti menemukan kendala yang muncul akibat kurang menariknya media yang digunakan. Serta kurang interaktif media karena siswa belum mendapat kesempatan

menggunakan media belajarnya secara mandiri. Hal ini juga disampaikan oleh perwakilan siswa kelas X Tata Niaga ketidakmenarikan pelajaran IPS disebabkan cara penyajian yang kurang menarik dan kontekstual sehingga siswa sulit untuk memahami dan minat untuk belajar IPS kurang. Kendala tersebut bila dibiarkan, maka akan berdampak pada kurang tertariknya siswa terhadap pelajaran IPS kemudian berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran IPS menjadi kurang optimal. Adanya beberapa kendala tersebut dapat diatasi dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Pengembangan berbasis multimedia interaktif perlu dilakukan, karena media ini memiliki keunggulan, pertama siswa dapat belajar secara interaktif karena siswa sendiri yang menggunakan media guru hanya mengarahkan. Kedua, media tersebut mencakup penjelasan teori, dilengkapi gambar dan kurva, sehingga memiliki daya tarik sendiri, pun siswa akan lebih mudah memahami hingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Ketiga, akan lebih efisien karena media tersebut dilengkapi dengan kuis dan latihan soal sehingga guru bisa langsung menilai kemampuan siswa tanpa memerlukan pertemuan yang begitu banyak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, baik dari guru mata pelajaran IPS kelas X juga Kepala Sekolah, menghendaki adanya pembaharuan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif selain agar lebih bervariasi juga karena manfaat multimedia interaktif

sesuai dengan karakteristik mata pelajaran IPS di SMK yang mempelajari fakta dan konsep berkaitan dengan kehidupan sosial manusia dimasyarakat sehingga dalam pembelajarannya membutuhkan contoh, simulasi, atau gambar agar lebih kontekstual. Media ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran dan meningkatkan antusias siswa untuk belajar mandiri, pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, perlu dilakukan pengembangan multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 pada mata pelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan di SMK Negeri 4 Jember. Adapun produk yang dihasilkan dari pengembangan ini berupa CD interaktif dan manual atau petunjuk penggunaan multimedia interaktif dengan macromedia authorware 7.01.

Adapun tujuan penelitian pengembangan multimedia interaktif dengan macromedia authorware 7.01 pada mata pelajaran IPS, yaitu untuk (1) mengetahui penggunaan multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam pembelajaran IPS, (2) mengetahui efektivitas multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam pembelajaran IPS, (3) mengetahui efisiensi multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam pembelajaran IPS, dan (4)

daya tarik multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan bagi siswa.

Hipotesis penelitian pengembangan ini antara lain, (1) multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran IPS (2) multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran, (2) multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran, dan (3) multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan memiliki daya tarik bagi siswa.

METODE PENELITIAN

Prosedur pengembangan yang digunakan terdiri dari dua tahap, yaitu (1) Studi Pendahuluan yang terdiri dari studi kepustakaan, survei lapangan, dan penyusunan produk awal/draf model; dan (2) Pengembangan Model yang terdiri dari uji coba terbatas dan uji coba lebih luas secara eksperimental dengan menggunakan rancangan desain berupa pola Control Group Pre-test – Post-test.

Populasi penelitian, yaitu siswa kelas X Tata Niaga SMK Negeri 4 Jember tahun ajaran 2011/2012 semester genap. Kelas X Tata Niaga 1 dan X Tata Niaga 2 merupakan sampel dalam penelitian pengembangan ini dengan kelas X Tata Niaga 1 sebagai kelas kontrol

dan kelas X Tata Niaga 2 sebagai kelas eksperimen. Adapun subjek uji coba dalam penelitian ini, yaitu siswa kelas X Tata Niaga dan guru IPS kelas X di SMK Negeri 4 Jember tahun ajaran 2011/2012 semester genap. Metode pengumpulan data yang digunakan terdiri dari metode: angket, observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan, yaitu analisis data secara eksperimental.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan memaparkan hasil uji coba multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 pada mata pelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan yang dilakukan melalui uji coba terbatas dan uji coba lebih luas. Produk berupa CD interaktif dan manual petunjuk penggunaan multimedia interaktif yang diujicobakan kepada siswa kelas X Tata Niaga 2 untuk mengetahui proses penggunaan, efektivitas, efisiensi, dan daya tarik multimedia interaktif. Sebelum diujicobakan produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli media yaitu dosen pembimbing, dengan tujuan agar media yang dihasilkan memiliki kualitas baik sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil validasi dari kedua ahli media menyatakan bahwa multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan sudah sesuai. Dengan

demikian produk tersebut bisa diujicobakan kepada siswa pada kelompok terbatas dan lebih luas dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas, efisiensi, dan daya tarik media tersebut.

Multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam penggunaannya berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada ujicoba terbatas menunjukkan hasil cukup baik dengan nilai 73,33%. Dari 15 komponen, 5 komponen terlaksana dengan baik, 8 komponen terlaksana namun belum optimal, dan 2 komponen belum terlaksana. Pada uji coba lebih luas secara keseluruhan menunjukkan hasil baik sekali, dengan persentase aktivitas mencapai 95,55%. Langkah-langkah dari pembelajaran menggunakan multimedia interaktif sudah dilaksanakan dengan baik secara keseluruhan sesuai dengan prosedur.

Efektivitas multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dibuktikan melalui hasil observasi aktivitas siswa dan t-test pada uji coba terbatas dan lebih luas. Berdasarkan hasil observasi pada ujicoba terbatas sikap siswa yang terdiri dari sikap perhatian, respon, penghargaan, dan antusias siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS pada kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan dinyatakan cukup baik belum pada tingkat baik dengan persentase rata-rata nilai mencapai 75%. Hasil observasi pada ujicoba lebih luas sikap siswa menunjukkan hasil yang baik dengan persentase rata-rata nilai mencapai 84,06 %.

Berdasarkan hasil t-tes pada ujicoba terbatas, diketahui nilai uji t sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Uji t pada Ujicoba Terbatas

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	f	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
		Nilai Beda Terbatas	Equal variances assumed	.017	.899	2.891	18	.010
	Equal variances not assumed			2.891	17.341	.010	6.75000	2.33482

Berdasarkan tabel tersebut diperoleh nilai t hitung 2,891 > dari t-tabel 2.1009. Selain itu juga bisa dilihat dari perbandingan nilai Sig (2-tailed) $0,010 < \alpha 0,025$, sehingga dapat disimpulkan bahwa antara nilai post test kelompok kontrol dan eksperimen memberikan hasil yang berbeda nyata, dengan selisih rata-rata nilai postes sebesar 2,647, diperoleh dari masing-masing nilai kelompok kontrol 77,647 dan kelompok eksperimen 80,294. Adapun hasil dari t-test pada ujicoba lebih luas ditunjukkan pada Tabel 2 sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji t Ujicoba Lebih Luas

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
		Nilai Post Test Lebih Luas	Equal variances assumed	294	.590	2.329	66	.023
	Assumed Equal variances not assumed			2.329	62.932	.023	2.86765	1.23125

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai t hitung 2,329 > dari t-table 1,996, dan nilai Sig (2-tailed) $0,023 < \frac{1}{2} \alpha 0,025$, sehingga dapat disimpulkan bahwa antara nilai posttest kelompok kontrol dan eksperimen memberikan hasil yang berbeda nyata. Selisih rata-rata nilai postes tersebut sebesar 5,00, lebih besar rata-rata kelas eksperimen dibandingkan rata-rata pada kelompok kontrol dengan masing-masing nilai kelompok kontrol 84,264 dan kelompok eksperimen 89,264.

Efisiensi multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam pembelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan dapat ukur melalui penggunaan waktu yang dibutuhkan guru dalam menyampaikan materi dan waktu yang dibutuhkan siswa dalam memahami materi. Hal ini dibuktikan melalui wawancara yang dilakukan terhadap guru mata pelajaran IPS mengenai

penggunaan multimedia dalam pembelajaran, beliau menyampaikan sebagai berikut.

“Ternyata pembelajaran IPS menggunakan multimedia interaktif lebih praktis, saya jadi lebih mudah menyampaikan materi, selain itu jika saya perhatikan anak-anak juga lebih mudah memahami materi permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan. Sehingga harusnya saya menyampaikan 5 kali pertemuan bisa dipersingkat menjadi 3 kali pertemuan. Sehingga sisa waktu pertemuan yang tersedia bisa digunakan untuk latihan.”(SW, 41 Tahun)

Berdasarkan hasil ujicoba terbatas waktu yang dibutuhkan yaitu 2 kali tatap muka untuk penyampaian materi permintaan dan penawaran, dan pada ujicoba lebih luas waktu yang dibutuhkan adalah 1 kali tatap muka untuk penyampaian materi harga keseimbangan. Secara keseluruhan waktu yang dibutuhkan untuk menyampaikan materi sebanyak 3 kali tatap muka lebih singkat dibandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif yaitu membutuhkan waktu tatap muka sebanyak 5 kali. Sehingga pembelajaran IPS menggunakan multimedia interaktif lebih efisien, alokasi waktu yang tersisa yaitu 2 kali tatap muka dapat digunakan untuk penugasan dan latihan soal.

Daya tarik ditentukan berdasarkan indikator multimedia interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada ujicoba

terbatas diperoleh rata-rata kemenarikan sebesar 74,54 %, sehingga multimedia tersebut masih membutuhkan perbaikan sebelum diujicobakan lebih luas karena masih berada pada tingkat kemenarikan cukup. Hasil ujicoba lebih luas diperoleh hasil rata-rata sebesar 80,48%, artinya berada dalam katagori baik atau memiliki kemenarikan. Maka dapat disimpulkan bahwa multidedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan pada mata pelajaran IPS memiliki daya tarik bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan pada penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan hasil penggunaan multimedia interaktif dan membuktikan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam pembelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan. Hal tersebut dijelaskan berdasarkan hasil pengukuran efektivitas, efisiensi, dan daya tarik multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01.

Multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam penggunaannya menunjukkan kesesuaian dengan mata pelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan. Hal tersebut terbukti berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dalam menyampaikan materi IPS menggunakan multimedia interaktif. Pada ujicoba terbatas hasil observasi aktivitas guru dalam pembelajaran IPS

menggunakan multimedia interaktif secara keseluruhan menunjukkan sudah baik. Hanya saja masih kurang optimal dan masih ada langkah-langkah pembelajaran yang belum dilakukan guru. Hal ini disebabkan karena pembelajaran menggunakan multimedia interaktif merupakan hal baru dalam pembelajaran sehingga membutuhkan penyesuaian. Pada ujicoba lebih luas penggunaan multimedia interaktif secara keseluruhan menunjukkan hasil baik sekali. Hal ini karena guru sudah dapat menyesuaikan penggunaan multimedia dalam pembelajaran sehingga dalam pelaksanaannya lebih mudah dan sudah dilaksanakan sesuai prosedur. Dengan demikian pembelajaran IPS dengan menggunakan multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 sesuai dengan kebutuhan siswa, karena dapat digunakan dengan mudah dan membantu guru dalam menyampaikan materi IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan.

Efektivitas multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dalam pembelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan secara proses sudah efektif. Berdasarkan hasil observasi pada ujicoba terbatas sikap siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS dinyatakan cukup baik belum pada tingkat baik sehingga multimedia interaktif yang digunakan masih perlu perbaikan. Hal ini karena multimedia yang digunakan belum mampu menimbulkan antusias siswa dalam pembelajaran IPS. Setelah dilakukan perbaikan pada multimedia

interaktif, hasil observasi pada ujicoba lebih luas menunjukkan peningkatan berupa sikap positif baik dari sikap perhatian, respon, penghargaan, dan antusias siswa dalam pembelajaran IPS, sehingga rata-rata dari sikap tersebut menunjukkan hasil yang baik.

Berdasarkan hasil tes ujicoba terbatas diperoleh perbedaan rata-rata nilai postes kelompok kontrol dan eksperimen yaitu sebesar 2,647, lebih besar rata-rata kelas eksperimen dibandingkan rata-rata pada kelompok kontrol. Pada ujicoba lebih luas diperoleh perbedaan rata-rata nilai postes tersebut sebesar 5,00, lebih besar rata-rata kelas eksperimen dibandingkan rata-rata pada kelompok kontrol. Perbedaan tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif pembelajaran menjadi efektif. Hal ini didukung oleh widhiarso (2011:1) bahwa efektivitas ditunjukkan melalui perbedaan yang diperoleh dari postes antara kelas kontrol dan eksperimen. Keefektifan tersebut karena multimedia interaktif yang digunakan menunjukkan ketepatan dan kesesuaian dalam menyajikan materi pembelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan.

Efisiensi multimedia interaktif dalam mencapai tujuan pembelajaran berkaitan dengan penggunaan waktu yang dibutuhkan guru dalam menyampaikan materi dan waktu yang dibutuhkan siswa dalam memahami materi. Berdasarkan hasil pada ujicoba terbatas dan lebih luas menunjukkan pembelajaran IPS menggunakan multimedia

interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 dapat mempersingkat pertemuan yaitu hanya membutuhkan waktu 3 kali tatap muka untuk menyampaikan materi permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan. Sedangkan pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia interaktif yaitu membutuhkan waktu tatap muka sebanyak 5 kali. Adanya perbedaan waktu tersebut membuktikan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif waktu pembelajaran menjadi lebih singkat, sebagaimana yang dikemukakan oleh Arsyad (2007:21) bahwa salah satu manfaat media adalah waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.

Guru berpendapat,

“Menurut saya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan sudah sesuai. Hal tersebut karena dilihat dari penyajiannya berupa gambar, kurva dan animasi sehingga lebih kontekstual dan menjadi lebih mudah dipahami siswa. Saya perhatikan anak-anak juga menunjukkan sikap positif artinya lebih memperhatikan, antusias juga serius mengikuti pelajaran IPS.” (SW, 41 Tahun). Menurut pendapat perwakilan siswa kelas X Tata Niaga, “Menurut saya, belajar IPS dengan menggunakan multimedia interaktif menjadi lebih mudah dan menyenangkan, karena penjelasan materi dalam media itu disertai gambar, kurva, dan animasi yang disajikan secara menarik. Sehingga dapat mempermudah saya dalam memahami materi permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan serta dapat mengerjakan kuis dengan tepat yang telah tersedia di dalamnya.” (MR, 16 Tahun)

Berdasarkan wawancara tersebut, multimedia interaktif yang dikembangkan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Efisiensi waktu tersebut diperoleh karena dengan menggunakan multimedia interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat, sehingga ada alokasi waktu yang tersisa yang dapat digunakan untuk latihan soal, pemberian tugas, juga ulangan harian, dengan demikian siswa mendapatkan pemahaman yang lebih pada mata pelajaran IPS kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan yang pada akhirnya dapat mencapai tujuan dan hasil yang maksimal.

Daya tarik ditentukan berdasarkan indikator multimedia interaktif yang dikembangkan. Berdasarkan hasil angket respon siswa pada ujicoba terbatas diperoleh kemenarikan yang cukup sehingga multimedia tersebut masih membutuhkan perbaikan sebelum diujicobakan lebih luas. Pada uji coba lebih luas multimedia interaktif berada pada katagori baik atau memiliki kemenarikan. Maka dapat disimpulkan bahwa multidedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 yang dikembangkan memiliki daya tarik bagi siswa. Hal tersebut dikuatkan oleh pendapat Munir (2001:85) yang mengatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membuat pelajaran lebih menarik. Kemenarikan multimedia interaktif yang digunakan dalam

pembelajaran karena sudah sesuai atau memenuhi kriteria indikator kemenarikan yang telah ditetapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa multimedia interaktif dengan Macromedia Authorware 7.01 pada mata pelajaran IPS kelas X Tata Niaga kompetensi dasar permintaan, penawaran, dan harga keseimbangan yang dikembangkan layak digunakan, efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran, serta berdaya tarik bagi siswa kelas X Tata Niaga SMK Negeri 4 Jember. Alokasi waktu yang tersisa dapat digunakan untuk penugasan, latihan soal, dan ulangan harian.

Sekolah disarankan agar dapat terus melakukan pembelajaran dengan media pendukung yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh hasil yang lebih optimal, siswa disarankan agar terus belajar dengan sungguh-sungguh karena masa depan bangsa ada pada generasi saat ini, dan peneliti lain yang ingin mengadakan penelitian sejenis disarankan agar lebih memperhatikan perkembangan IPTEK sehingga pembelajaran yang akan dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, N. & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah (Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif)*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Arsyad, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. 2005. *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wahono. 2009. *Membuat Tutorial Interaktif dengan Authorware 7.01*. Jakarta: Salemba Infotek.