

## IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH

Tiara Anggia Dewi

Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

E-mail: tiara.anggia09@gmail.com

### Abstrak

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa untuk belajar mengenal lingkungan sosial disekitarnya. Sehingga dengan mempelajari mata pelajaran ekonomi diharapkan siswa dapat beradaptasi dalam setiap situasi dan kondisi yang terjadi dilingkungannya. Penerapan pembelajaran ekonomi menekankan pada aspek pengetahuan dan pengalaman yang langsung dirasakan oleh siswa. Dengan demikian, guru diharapkan dapat merancang bahan pembelajaran yang efektif dan kreatif agar siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi secara lebih nyata. Pemanfaatan berbagai sumber media yang salah satunya adalah multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran ekonomi.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Bahan Pembelajaran, Pembelajaran Ekonomi

### PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan yang utama dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah kegiatan pembelajaran. Undang-undang No.20 tentang Sisdiknas pasal 40 menyatakan bahwa “Guru dan tenaga kependidikan berkewajiban untuk menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis”. Dengan demikian, pembelajaran sebagai proses berlangsungnya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar perlu didesain agar dapat mendorong

keaktifan dan kemandirian siswa dalam proses pembelajaran, sehingga berbagai potensi yang dimiliki siswa dapat berkembang secara optimal.

Proses pembelajaran merupakan hal yang kompleks. Dalam proses pembelajaran siswa mengalami tahap-tahap belajar, perkembangan, dan pendidikan. Skinner dalam Dimiyati (2006:9) menyatakan bahwa belajar adalah suatu perilaku dan usaha yang disengaja. Sedangkan Shaleh (2008:207) mendefinisikan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Sejalan dengan

Shaleh, Hilgard dalam Airindah (2010:2) mendefinisikan bahwa *“learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from change by factors not attributable to training”*. Sehingga dari definisi-definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa : (1) Belajar itu membawa perubahan, (2) pada perubahan akan terdapat/didapatkan sebuah kecakapan baru, (3) perubahan itu terjadi karena sebuah usaha yang disengaja.

Dalam proses pembelajaran siswa seringkali menghadapi masalah-masalah secara intern dan ekstern. Salah satu masalah ekstern yang sering dihadapi siswa adalah guru dan sarana prasarana belajar. Dengan demikian, peran guru sebagai pengajar sekaligus pendidik menuntut guru untuk dapat merancang bahan ajar yang efektif dan kreatif untuk mengatasi kesulitan yang dialami oleh peserta didik.

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk melatih siswa untuk belajar mengenal lingkungan sosial disekitarnya. Sehingga dengan mempelajari mata pelajaran ekonomi diharapkan siswa dapat beradaptasi dalam setiap situasi dan kondisi yang terjadi dilingkungannya. Salah satu alternatif dalam

memperlancar proses pengajaran adalah dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang salah satunya adalah multimedia interaktif.

Arsyad (2006:169) menyatakan multimedia yang umumnya dikenal dewasa ini adalah berbagai macam kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, atau isi pelajaran. Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua peserta didik dapat belajar secara optimal. Pada multimedia interaktif peserta didik dapat secara aktif memilih materi yang ingin dipelajari. Peserta didik juga dapat belajar dengan simulasi maupun permainan/latihan soal yang disediakan. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran senantiasa dituntut untuk dapat menerapkan serta mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Pemanfaatan berbagai sumber media yang salah satunya adalah multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran ekonomi. Namun, pada kenyataannya belum banyak guru yang memiliki latar belakang pendidikan bidang

ekonomi yang mampu mengembangkan bahan ajar berbasis komputer dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ekonomi seringkali dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan.

Multimedia interaktif yang mendukung pembelajaran ekonomi masih jarang dijumpai. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran ekonomi. Hal ini berimplikasi pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Berpijak pada latar belakang di atas selanjutnya akan diuraikan mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ekonomi di sekolah serta hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang multimedia interaktif yang efektif dan efisien.

## **KAJIAN PUSTAKA**

### **1. Media Pembelajaran**

Media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong dalam proses pembelajaran (R. Angkowo, 2007:10). Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2006: 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.”

Media pembelajaran merupakan perantara yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. komunikasi antara guru dan siswa tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan media. Kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi, menuntut penggunaan media pembelajaran yang semakin inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran di sekolah. Sadiman (2008:17) ada empat kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistik, (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik, (4). Memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama untuk setiap peserta didik.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat

membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya Hamalik dalam Arsyad (2006:15).

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan baik dari segi media maupun unsur pendukung lainnya. Agar pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal, maka dalam pemilihan media harus dipertimbangkan beberapa hal. Menurut Sudjana (2010: 4-5) beberapa kriteria tersebut adalah: (1)Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, (2)Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, (3)Kemudahan memperoleh media, (4)Keterampilan guru dalam mengemukakan, (5)Sesuai dengan tingkat berfikir siswa.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampai pesan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi serta sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah. Menurut Sadiman (2003:99) dalam proses belajar mengajar yang dimaksud dengan kebutuhan adalah kesenjangan antara kemampuan, keterampilan, dan sikap siswa yang sudah mereka miliki. Media pembelajaran yang dirancang sebaiknya disesuaikan dengan keadaan individu peserta didik yang beragam dan disesuaikan dengan kondisi instrument pendukung di dalam kelas. Materi pembelajaran yang bersifat kompleks,

abstrak dan sulit dipahami tidak efektif jika diajarkan dengan metode konvensional. Apabila materi yang harus dipelajari peserta didik sangat banyak, maka waktu pertemuan yang terbatas juga dapat menjadi permasalahan. Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar diperlukan alat bantu berupa media pembelajaran.

## 2. Multimedia Pembelajaran

Multimedia merupakan bagian dari jenis media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membangkitkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer-assisted Instruction*) – *CAI*, atau *Computer-assisted Learning CAL*). Dilihat dari situasi belajar di mana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAI bisa berbentuk *tutorial, drills and practice*, simulasi dan permainan (Arsyad, 2006:158).

Model-model multimedia interaktif berbasis komputer dijabarkan sebagai berikut:

### a. Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang

dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian pada bahagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

b. *Drill dan Practise*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda,

atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna akan bisa pula memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

c. *Simulasi*

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktifitas menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir dan lain-lain. Pada dasarnya format ini mencoba memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang biasanya berhubungan dengan suatu resiko, seperti pesawat yang akan jatuh atau menabrak, perusahaan akan bangkrut, atau terjadi malapetaka nuklir.

d. *Permainan*

Permainan merupakan salah satu metode dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif yang berbasis

komputer. Tujuan model permainan adalah untuk menyediakan suasana/lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model permainan tidak perlu menirukan realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa. Model permainan sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetisi untuk mencapai sesuatu.

Pembelajaran yang menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan multimedia pembelajaran dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi serta memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan berbagai macam media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran dapat berkembang dengan baik, sehingga dapat membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif. Materi yang disampaikan oleh guru dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan,

menarik, jelas, dan mudah dimengerti. Secara umum terdapat beberapa kriteria bahan ajar multimedia yang baik. Pertama, tampilan multimedia pembelajaran harus menarik baik dari bentuk gambar maupun kombinasi warna yang digunakan. Aspek daya tarik sangat penting karena akan mempengaruhi sasaran menggunakan bahan ajar. Kedua, narasi atau bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan istilah perlu disesuaikan dengan pengguna bahan ajar agar pembelajaran dapat berlangsung efektif. Ketiga, materi disajikan secara interaktif artinya memungkinkan partisipasi dari peserta didik. Bahan ajar tidak semata menyajikan informasi akan tetapi mampu menggugah hati peserta didik untuk terlibat aktif melalui masalah-masalah maupun pertanyaan-pertanyaan yang dirancang dalam bahan ajar. Keempat, kebutuhan untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar yang berbeda. Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua peserta didik dapat menikmati proses belajarnya. Kelima, bahan ajar sesuai dengan karakteristik peserta didik, karakteristik materi, dan tujuan yang ingin dicapai. Kesesuaian ini akan memengaruhi

efektivitas dan efisiensi bahan ajar dalam implementasinya. Keenam, dimungkinkan untuk digunakan sebagai salah satu media pembelajaran, dalam arti sesuai dengan sarana pendukung yang tersedia. Bahan ajar multimedia mampu menyajikan materi secara konkret. Fitur multimedia seperti video maupun animasi dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara nyata. Ketujuh, memungkinkan ditampilkan suatu *virtual learning environment* (lingkungan belajar virtual) seperti *web-based application*. Kedelapan, proses pembelajaran adalah suatu kontinuitas utuh, bukan sporadik dan kejadian terpisah-pisah (*disconnected events*) (Arsyad, 2006).

### **3. Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi**

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia sangat potensial untuk meningkatkan mutu

dalam proses belajar mengajar. Pemanfaatan multimedia tidak hanya mampu memperjelas penyajian materi, tetapi juga dapat menghemat waktu belajar dan mampu memberikan pengalaman di lapangan yang sulit dilakukan tanpa media tersebut.

Di dalam program sekolah, Studi Sosial diberikan secara terkoordinir, sebagai studi yang sistematis berbasis pada disiplin ilmu-ilmu antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, sosiologi, dan juga konsep-konsep terkait dari humaniora, matematika dan ilmu-ilmu alam” (Savage & Armstrong, 1996: 9 dan Elis, 1998: 2). Mata pelajaran ekonomi sebagai salah satu rumpun IPS tidak hanya mengkaji ilmu-ilmu sosial, akan tetapi juga ilmu-ilmu lainnya berkenaan dengan kehidupan manusia. Tema-tema yang dikaji merupakan fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat baik masa lalu, masa sekarang, maupun di masa-masa mendatang. Dengan demikian, dapat diartikan bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan mata pelajaran yang berkaitan dengan kehidupan individu baik sebagai warga negara maupun masyarakat. Individu yang diharapkan adalah individu yang saling berinteraksi satu sama lain. Dalam proses interaksi tersebut memungkinkan adanya masalah-masalah

yang berdampak terhadap kehidupan manusia. Siswa sebagai bagian dari masyarakat harus dipersiapkan untuk berpartisipasi secara efektif dalam dinamika kehidupan masyarakat.

Paul A. Samuelson dalam Sukwiaty (2007:101) mengemukakan bahwa:

Ilmu ekonomi sebagai suatu study tentang perilaku orang dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang langka dan memiliki beberapa alternatif penggunaan, dalam rangka memproduksi berbagai komoditas dan penyalurannya, baik saat ini maupun di masa depan kepada berbagai individu dan kelompok dalam suatu masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa mata pelajaran ekonomi merupakan bagian dari mata pelajaran di sekolah yang mempelajari perilaku individu dan masyarakat dalam usaha memenuhi kebutuhan hidupnya yang tak terbatas dengan alat pemenuhan kebutuhan yang terbatas jumlahnya. Penerapan pembelajaran ekonomi menekankan pada aspek pengetahuan dan pengalaman yang langsung dirasakan oleh siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat merancang bahan pembelajaran yang efektif dan kreatif agar siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi secara lebih nyata.

Penerapan pembelajaran ekonomi menggunakan multimedia interaktif sangat relevan. Hal ini dikarenakan, untuk mengembangkan pembelajaran ekonomi membutuhkan berbagai sumber belajar. Penggunaan multimedia pembelajaran dapat memperkaya sumber informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran ekonomi. Berbagai sumber informasi dapat diperoleh melalui pemanfaatan komputer yang berisi informasi baik secara tertulis, grafik, audio, video, animasi dll. Melalui berbagai pemanfaatan sumber belajar tersebut, diharapkan pembelajaran yang dialami oleh siswa akan bermakna. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Susilo dalam Suhardi (2005:2) materi belajar akan bermakna jika siswa mempelajari materi pelajaran yang disajikan memiliki konteks kehidupan siswa, sehingga pelajaran akan lebih berarti dan bermakna sekaligus menyenangkan.

Pada dasarnya hampir semua materi dalam pembelajaran ekonomi baik untuk jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), maupun sekolah menengah atas (SMA) dapat dibuat dalam bentuk multimedia interaktif. Akan tetapi, hal paling utama yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini adalah para guru



harus membuat desain program multimedia interaktif berbasis komputer terlebih dahulu. Selanjutnya, guru melakukan pembuatan flowchart multimedia interaktif berbasis komputer yang sesuai dengan jenis-jenis model multimedia interaktif yang diinginkan. Dalam pembuatan desain tersebut harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Dalam pembuatan multimedia interaktif ini guru harus memperhatikan kaidah-kaidah serta teori-teori pembelajaran, karena pada dasarnya tujuan pembuatan bahan ajar adalah untuk membuat siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## KESIMPULAN

Dari paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan baik dari segi media maupun unsur pendukung lainnya. Agar pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal, maka dalam pemilihan media harus dipertimbangkan beberapa hal.
2. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampai pesan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi serta sesuai dengan

kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah.

3. Penerapan pembelajaran ekonomi menekankan pada aspek pengetahuan dan pengalaman yang langsung dirasakan oleh siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat merancang bahan pembelajaran yang efektif dan kreatif agar siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi secara lebih nyata.
4. Penerapan pembelajaran ekonomi menggunakan multimedia interaktif sangat relevan. Hal ini dikarenakan, untuk mengembangkan pembelajaran ekonomi membutuhkan berbagai sumber belajar.
5. Hal paling utama yang harus dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini adalah para guru harus membuat desain program multimedia interaktif kemudian melakukan pembuatan flowchart multimedia interaktif berbasis komputer yang sesuai dengan jenis-jenis model multimedia interaktif yang diinginkan. Dalam pembuatan desain disesuaikan dengan kurikulum dengan memperhatikan kaidah-kaidah serta teori-teori pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Airindah, Rizki Rahmita. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Cerita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2010/2011 di SMP Negeri 03 Batu*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Arief S. Sadiman,dkk. (2008). *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. 2006. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- DPR RI dan Presiden RI. 2003. *Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Robertus Angkowo. (2007). *Optimalisasi Media Pembelajaran*. Jakarta: Garsindo.
- Savage & Amstrong (1996), *EfectiveTeaching in Elementary Social Studies*, USA: Prentice Hall.
- Shaleh, Abdul Rahman. 2008. *Psikologi, Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Suhardi, A. 2005. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Sistem Multimedia untuk Materi Kimia Lingkungan Bagi Siswa SMA*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Pascasarjana UM.
- Sukwiaty. (2007). *Ekonomi SMA Kelas X*. Bandung: Yudhistira