

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR YANG BERKARAKTER
BERBASIS MULTIMEDIA PADA PEMBELAJARAN EKONOMI UNTUK
MENINGKATKAN HASIL DAN AKTIVITAS BELAJAR
SISWA SMAN 1 MALANG**

RISKA PRISTIANI

ABSTRACT

Developing multimedia instructional material secono-mically viable and test the effectiveness of multimedia teaching materials than print instructional materials in teaching economics view soflearning outcomes and learning activities tenth grade students of SMAN 1 Malang. The research on the for mative evaluation stage using trials using research and development (Research and Development) to design Borg and Gall (1983) and summative test sintesting the effectiveness of using quantitative research methods research design quasi experiment. Subject matter experts consistngtry/content, expert design/instructional media, class room teacher XSMANI Malang and tenth grade students are making processusing proportional random sam-pling. This studyis are sulthas developeda multimedia instruc-tional materials on the demandand supply of money matter in which there isan element of audio, visual, verbal, video and animation that are proven to improve student learning out comes in class X SMANI Malangan dimprove student learning acti-vity higher than that using print materials.

Keywords: Multimedia teaching materials, student's activities, students' learning achievement

LATAR BELAKANG

Gagne (1979:1) mendefinisikan istilah pembelajaran sebagai “*A set of events embedded in purposeful activities that facilitate learning.*” Peran guru dalam pembelajaran yaitu membuat desain instruksional, menyelenggarakan proses pembelajaran, bertindak mengajar atau membelajarkan dan mengevaluasi hasil belajar. Peran siswa adalah bertindak belajar, yaitu mengalami proses belajar, meningkatkan aktivitas belajar belajar dan mencapai hasil belajar (Winkel, 1991; Biggs & Teller, 1987; Monks, Knoers & Siti Rahayu (1989) dalam Dimiyati & Mudjiono, 2009:5).

Menurut Biggs dan Telfer (dalam Dimiyati & Mudjiono,

2009:33), cara-cara pembelajaran yang berpengaruh pada proses belajar dapat ditentukan oleh guru. Beberapa kondisi eksternal yang penting dalam mempengaruhi hasil belajar dan aktivitas belajar adalah bahan belajar, suasana belajar, media dan sumber belajar dan subyek pembelajaran itu sendiri. Bahan belajar merupakan semua bentuk bahan atau materi pembelajaran baik cetak, audio, video, animasi dan lainnya berupa pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi membantu pelaksanaan kegiatan pembelajaran, baik untuk guru maupun siswa (Amri, 2010; Gafur, 2004; Mulyasa, 2006).

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan peneliti

Alamat Korespondensia:

Riska Pristiani, M.Pd, Dosen FE Universitas Negeri Malang,

Email: riskaprist88@yahoo.com

pada tanggal 28 Maret 2013 menunjukkan bahwa hasil belajar pembelajaran ekonomi siswa kelas X di SMAN 1 Malang pada materi permintaan dan penawaran uang selama 2 tahun terakhir adalah nilai rata-rata yang didapat pada materi uang hanya sebesar 80,5 dan 82,5 dan dapat dilihat bahwa hanya terjadi peningkatan maksimal sebesar 5 poin dari KKM yang telah ditetapkan ≥ 78 . Padahal, dengan melakukan beberapa perbaikan pada proses pembelajaran perolehan nilai hasil belajar bisa lebih tinggi dari sebelumnya. Hasil wawancara dengan guru kelas X menyatakan bahwa hasil belajar kelas X angkatan tahun 2012/2013 diprediksikan mengalami peningkatan yang tidak terlalu jauh dari hasil belajar pada tahun-tahun sebelumnya karena media atau bahan ajar penyampaian materi uang terbatas.

Setelah bahan ajar cetak tersebut dicermati, ternyata bahan ajar tersebut berisikan materi singkat, bahan kertasnya buram dan tidak terdapat gambar yang memudahkan siswa dalam memahami materi. Pada bahan ajar tersebut telah dimasukkan nilai karakter walaupun dalam penyampaiannya tidak jelas sehingga tidak terlalu dihiraukan oleh siswa. Telah kita ketahui bahwa, Pemerintah telah memprogramkan untuk memasukkan 18 pendidikan karakter yang telah dibuat. Tinggal bagaimana usaha para pendidik untuk membantu siswa dalam memahami dan pada akhirnya membantu dalam menerapkannya. Melihat permasalahan di atas maka peneliti mengambil bahasan pada KD 7.1 permintaan dan penawaran uang yang kini akan ditempuh oleh siswa kelas X pada semester 2 (Depdiknas, 2006).

Alasan peneliti menentukan SMAN 1 Malang sebagai tempat penelitian adalah karena lengkapnya fasilitas sekolah seperti perangkat elektronik (komputer, *sound system* dan *Smartboard*) pada SMAN 1 Malang kurang digunakan secara maksimal khususnya pada pembelajaran ekonomi. Padahal, saat peneliti mengambil data melalui angket analisis kebutuhan, dari 8 kelas X yang ada di SMAN 1 Malang secara acak diambil 1 kelas untuk dimintai pendapatnya.

Mencermati hal tersebut, perlu dilakukan upaya untuk menarik perhatian siswa sehingga hasil belajar dan aktivitas belajar siswa meningkat. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah mengalami proses belajar (Sudjana, 2008; Sanjaya, 2005). Sedangkan, aktivitas belajar dapat diartikan sebagai rangkaian kegiatan fisik atau mental yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan adanya perubahan pada dirinya, baik yang tampak maupun yang tidak tampak selama proses pembelajaran berlangsung untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sardiman, 2007; Dimiyati, 2009).

Dukungan teori untuk penelitian ini adalah seperti yang dikatakan Mayer (2009:21) menyetujui bahwa multimedia pembelajaran bukan sekedar mengekspos siswa dengan sejumlah besar informasi, melainkan tujuan multimedia adalah membantu siswa untuk mengembangkan pemahaman terhadap aspek-aspek penting dari materi yang disajikan. Pembelajaran yang menggunakan bahan ajar multimedia ini diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa, sehingga

secara sengaja proses belajar terjadi, tujuan pem-belajaran tercapai dan terkendali.

Beberapa peneliti juga telah membuktikan keunggulan dari bahan ajar berbasis multimedia dalam meningkatkan pemahaman seperti dalam Lona (2008) pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi Pada Materi Keragaman Bentuk Bumi, Proses Pembentukan, dan Dampaknya Dalam Kehidupan” menghasilkan ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan multi-media dengan siswa yang belajar dengan bahan ajar cetak.

Terkait dengan materi permintaan dan penawaran uang, multimedia dapat mendemonstrasikan dan menampilkan gambar yang jelas mengenai sejarah, pengertian, fungsi, jenis uang, ciri uang, nilai uang, permintaan dan penawaran uang dan memberikan video serta cerita bergambar untuk mempermudah menanamkan 13 nilai karakter pada siswa. Penelitian pengembangan ini memberikan beberapa manfaat khususnya pada materi pembelajaran permintaan dan penawaran uang yaitu akan lebih jelas dalam proses pemahaman siswa, dapat memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru maupun siswa, dapat meningkatkan ketertarikan belajar siswa, serta dapat membantu membentuk karakter melalui penyajian video dan cerita bergambar tersebut. Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar Yang Berkarakter Berbasis**

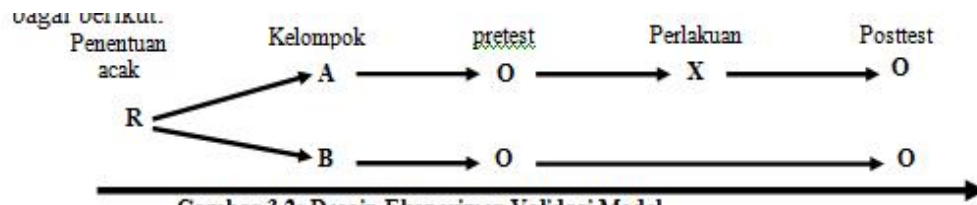
Multimedia Pada Pembelajaran Ekonomi Untuk Meningkatkan Hasil dan Aktivitas Belajar Siswa SMAN 1 Malang”

METODE

Penelitian ini pada tahap evaluasi menggunakan uji formatif dalam menguji pengembangan produk “Apakah layak pakai atau tidak?” dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan desain Borg and Gall (1983) dan uji sumatif dalam menguji efektifitas untuk menguji perbedaan bahan ajar multimedia dan bahan ajar cetak menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *Quasi Eksperiment*.

Validasi soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa menggunakan *Expert Judgement*. Desain *nonequivalent pretest-postest control group* merupakan ekstensi dari desain *one-group pretest-postest* dengan cara: kelompok kedua ditambahkan, disebut kelompok pembanding atau pengontrol, dan subyek ditempatkan secara *proportional random sampling*. Pembagian kelompok secara *proportional* melalui hasil *pre-test*, dari situ dapat dilihat jumlah siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Lalu, dari hasil *pre-test* antara 2 kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol jumlah anak yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah dipilah hingga *proportional/* mendekati *proportional*.

Jika digambarkan desain *nonequivalent pretest-postest control group* sebagai berikut:



Gambar 3.2: Desain Eksperimen Validasi Model
Creswell (2010:242)

Uji coba lapangan, produk yang telah direvisi, berdasarkan hasil uji coba terbatas. Data yang didapat dari uji lapangan adalah data kuantitatif dari tes soal hasil belajar

Subyek coba dalam penelitian ini, diidentifikasi sebagai berikut: ahli materi/isi, ahli desain/media pembelajaran, guru kelas X SMAN 1 Malang, uji coba sasaran pengguna produk yaitu siswakesel siswa kelas X-1 semester 2 di SMAN 1 Malang yang berjumlah 36 siswa. Jenis data yang diperoleh berdasarkan uji coba bahan ajar multimedia ini berupa data kuantitatif dan verbal. Dalam proses pengumpulan data, peneliti menggunakan angket, soal tes hasil belajar, wawancara, lembar observasi dan dokumentasi. Teknik analisis datanya menggunakan uji prasarat yang terdiri dari uji normalitas dan homogenitas, uji hipotesis dengan *Independent Sample T-Test* dan analisis deskriptif. Analisis deskriptif untuk mengolah data yang berupa masukan, saran, tanggapan dan kritik. Analisis data deskriptif statistik untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dengan kriteria sebagai berikut: kevaliditasan, ketepatan, kejelasan, kemenarikan dan respon siswa.

HASIL

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bahan ajar multimedia untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas pada pembelajaran ekonomi kelas X SMAN 1 Malang. Setelah

mengikuti tahap-tahap yang telah dijelaskan pada Bab III dilanjutkan dengan memvalidasi produk dari beberapa para ahli, guru dan masukan dari responden, peneliti telah memperbaiki bahan ajar multimedia beserta buku panduannya. Dapat dilihat rekapan tanggapan para responden terhadap bahan ajar multimedia yang terlampir pada Lampiran 18. Berdasarkan Lampiran tersebut, didapat beberapa perbaikan yang menjadi acuan dalam membuat *Story Board* Bahan Ajar Multimedia Sebelum dan Sesudah Revisi yang terlampir pada Lampiran 19. Rekapan revisi produk tersebut hanya sebagai bahan acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk bahan ajar multimedia, yang sebenarnya telah mendapatkan penilaian dengan rata-rata sebesar $\geq 80\%$ yang artinya masuk dalam kualifikasi valid atau baik sehingga tidak perlu revisi.

Hasil belajar bahan ajar multimedia lebih tinggi daripada hasil belajar cetak baik nilai *post-test*, peningkatan hasil belajar, dan *N-Gain*. Hal ini menunjukkan kemampuan penguasaan konsep atau materi mengenai permintaan dan penawaran uang pada kelas eksperimen lebih efektif dari kelas kontrol. Pernyataan di atas dikuatkan dengan hasil olahan data *SPSS Versi 20.0 For Windows* yang menyatakan bahwa Hasil Belajar pada kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat nilai signifikansi yaitu $0,000 \leq \alpha (0,05)$,

sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia dan cetak.

Berdasarkan observasi yang dilakukan, aktivitas siswa yang diajar dengan bahan ajar multimedia dan cetak mengalami perbedaan. Perbedaan aktivitas ini ditunjukkan dengan persentase aktivitas siswa kelas X SMAN 1 Malang. Berdasarkan Lampiran 33, dapat dilihat bahwa terdapat selisih persentase aktivitas antara siswa yang diajar dengan bahan ajar multimedia (kelas eksperimen) dengan yang diajar bahan ajar cetak (kelas kontrol) dengan sebesar 30,55556. Dengan jbaran rata-rata skor aktivitas kelas eksperimensebesar 87,6667 dan rata-rata skor aktivitas kelas control sebesar 57,1111 antara siswa yang diajar dengan bahan ajar multimedia dan cetak. Dari keterangan pada Lampiran 33, dapat diketahui bahwa ada perbedaan sebesar 30,55556 antar kelas yang diajar bahan ajar multimedia dan cetak. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan hasil olahan data *SPSS Versi 20.0 For Windows* yang menyatakan bahwa aktivitas dapat dilihat nilai signifikansi yaitu $0,000 \leq \alpha$ (0,05), sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak yang artinya ada perbedaan yang signifikan pada aktivitas siswa yang diajar dengan menggunakan bahan ajar multimedia dan bahan ajar cetak.

PEMBAHASAN

Media yang biasa digunakan siswa kelas X SMAN 1 Malang adalah media cetak berupa buku dan LKS. Sedangkan, media yang

digunakan dalam pe-nelitian ini adalah teks, audio, visual dan video dan sering disebut multimedia.

Berdasarkan memvalidasi produk dari beberapa para ahli, guru dan masukan dari responden, didapat beberapa perbaikan yang menjadi acuan dalam membuat *Story Board* Bahan Ajar Multimedia Sebelum dan Sesudah Revisi yang terlampir pada Lampiran 19. Rekapian revisi produk tersebut hanya sebagai bahan acuan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk bahan ajar multimedia, yang sebenarnya telah mendapatkan penilaian dengan rata-rata sebesar $\geq 80\%$ yang artinya masuk dalam kualifikasi valid atau baik sehingga tidak perlu revisi.

Pemanfaatan kegiatan yang berpusat pada siswa memungkinkan para guru menggunakan waktu mereka untuk memeriksa dan memperbaiki masalah siswa, berkonsultasi dengan para siswa secara individual, dan mengajarkan secara satu persatu dalam kelompok kecil. Tentunya bukan berarti bahwa bahan ajar multimedia bisa atau sebaliknya menggantikan guru, tetapi lebih kepada bahan ajar multimedia ini bisa membantu para guru menjadi pengelola kreatif dari pengalaman belajar, dibandingkan sekedar sebagai pembagi informasi (Smaldino, Hei-nich dan Molenda, 2012:16).

Bahan ajar multimedia ini menyajikan banyak gambar baik bentuk *foto-graph*, *mind map* dan animasi sehingga kebermaknaannya bagi siswa adalah siswa dapat dengan mudah memahami materi karena ada dukungan tampilan visual yaitu berupa gambar pada bahan ajar multimedia tersebut. Tampilannya dibuat *colourfull* untuk membuat siswa tertarik dalam membuka bahan

ajar multimedia ini. Pemilihan gambar yang beraneka ragam dalam bahan ajar ini dikarenakan menurut Smaldino, Heinich dan Molenda (2012:67) bahwa visual bisa meningkatkan ketertarikan pada sebuah pembelajaran. Ketertarikan meningkatkan motivasi sehingga nantinya akan meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di kelas.

Tidak hanya visual saja dalam bahan ajar multimedia ini, namun juga ada unsur audio dan video. Pemberian unsur audio dan video dikarenakan menurut teori dari Hoffstetter (2001:5). Pada bahan ajar multimedia ini telah disertai beberapa soal dan kegiatan diskusi kelas ataupun kelompok sebagai umpan balik selama proses pemahaman setiap siswa saat selesai membaca bahan ajar multimedia. Pemberian unsur umpan balik itu didukung oleh Mayer (2009:20). Siswa harus diberi kesempatan untuk mengintegrasikan apa yang telah mereka pelajari dengan apa yang terjadi disekitar mereka.

Perbedaan nilai *post-test* disebabkan adanya perlakuan yang diberikan dalam pembelajaran kedua kelas tersebut berbeda. Kelas eksperimen mendapat pembelajaran dengan bahan ajar multimedia sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan bahan ajar multimedia/ bahan ajar cetak. Rata-rata nilai *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 0,88 dan kelas kontrol sebesar 0,65. Terlihat kriteria nilai *N-Gain* pada kedua kelas tersebut berbeda yaitu kelas eksperimen masuk dalam kualifikasi tinggi sedangkan kelas kontrol masuk dalam kualifikasi sedang (berdasarkan kualifikasi pada Bab III Tabel 3.5). Didapat bahwa hasil belajar bahan ajar

multimedia lebih tinggi daripada hasil belajar cetak baik nilai *post-test*, peningkatan hasil belajar, dan *N-Gain*. Hal ini menunjukkan kemampuan penguasaan konsep atau materi mengenai permintaan dan penawaran uang pada kelas eksperimen lebih efektif dari kelas kontrol.

Kebermaknaan pada hasil penelitian ini bagi guru adalah selain dapat memudahkan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam kelas juga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi; bagi siswa adalah dapat menumbuhkan semangat dalam menempuh pembelajaran ekonomi dalam kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Perlu diketahui bahwa Instruksi pada bahan ajar multimedia memungkinkan siswa untuk secara pribadi mengatur kecepatan belajarnya sendiri dibandungkan dengan mengikuti instruksi kelas tradisional, dan ini adalah cara yang lebih efektif untuk belajar dikarenakan fakta bahwa siswa dapat pindah ke materi baru ketika siswa telah siap (Najjar dalam Georgiou, 2011). Selain itu, faktanya bahwa multimedia melibatkan berbagai modalitas dalam membuat pembelajaran cukup menyenangkan seperti mengirim informasi dengan melibatkan saluran penglihatan, pendengaran dan kinestetik dan itu adalah gaya belajar yang menarik secara simultan (Necta.org dalam Georgiou, 2011).

Didukung pula oleh hasil penelitian Lona (2008) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ngantang Kabupaten Malang Pada Materi Keragaman

Bentuk Bumi, Proses Pembentukan, dan Dampaknya Dalam Kehidupan”. Pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia dengan siswa yang belajar dengan bahan ajar cetak.

Berdasarkan analisis yang telah dijabarkan pada Bab 4, peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar multimedia lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan bahan ajar cetak. Peningkatan hasil belajar ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata (*mean*) baik dari *pre-test* dan *post-test* dan nilai signifikansi dari hasil belajar siswa pada siswa kelas X SMAN 1 Malang serta keberhasilan melewati nilai KKM. Berdasarkan Lampiran 33, dapat dilihat bahwa terdapat selisih peningkatan hasil belajar *pre-test* dan *post-test* (*mean*) antara siswa yang diajar dengan bahan ajar multimedia (kelas eksperimen) dengan yang diajar bahan ajar cetak (kelas kontrol) yaitu sebesar 12,25 sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan hasil belajar antara 2 kelas tersebut.

Alasan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar multimedia lebih tinggi dibandingkan bahan ajar cetak, dikarenakan pembelajaran yang menggunakan Bahan Ajar Multimedia dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan meningkatkan interaksi antara guru dan siswa sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi yang diajarkan melewati bahan ajar multimedia dan akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini didukung oleh teori dari Smaldino, Heinich dan Molen-da (2012:30) bahwa para

guru memiliki pengaruh signifikan terhadap siswa mereka. Bahan ajar yang dipilih oleh para guru mempengaruhi hasil belajar siswa pada proses pembelajaran dalam kelas. Teori yang berasal dari temuan-temuan penelitian Nielsen, Najjar dan Mitchell (dalam Pranata, 2010:9) menyatakan sebagai berikut: a) multimedia meningkatkan hasil belajar; b) multimedia memikat perhatian dan memiliki daya tarik yang tinggi untuk digunakan; dan c) multimedia mewakili bentuk alami proses pemikiran manusia.

Didukung pula oleh hasil penelitian Rachmawati (2013) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPS”. Pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa multimedia interaktif sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Aktivitas belajar merupakan semua kegiatan yang dilakukan oleh seseorang siswa dalam konteks belajar untuk mencapai tujuan. Perbedaan persentase aktivitas belajar kelas eksperimen terlihat pada Lampiran 33 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dikarenakan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, sehingga siswa menjadi lebih berantusias untuk mengikuti pembelajaran yang diwujudkan dengan aktivitas seperti, memperhatikan penjelasan guru, siswa mau membaca bahan ajarnya, siswa menjawab pertanyaan, siswa mendengarkan diskusi, siswa menulis jawaban atas soal yang disediakan pada bahan ajar, kerjasama dalam kelompok, siswa mengoperasikan bahan ajar, siswa menanggapi jawaban dari siswa lain saat diskusi berlangsung, siswa

meme-cahkan soal tes yang terdapat pada bahan ajar.

Alasan mengapa aktivitas bahan ajar multimedia lebih baik dibandingkan bahan ajar cetak akan dijelaskan oleh Renninger dkk (dalam Pranata, 2010:11) menyatakan bahwa penambahan-penambahan elemen visual dan atau auditori yang menarik (*entertaining*) pada pembelajaran yang menggunakan bahan ajar multimedia agar proses interaksi instruksional lebih menarik. Selain itu, penambahan elemen-elemen tersebut akan berakibat pada peningkatan level pembangkit pengguna sehingga akan terdapat lebih banyak materi yang dapat diolah yang berakibat pada performansi/aktivitas yang lebih baik pada kemampuan transfer pengetahuan.

Penggunaan bahan ajar multimedia membantu untuk lebih menjelaskan konsep dan mendukung pengalaman belajar dengan menggunakan indera lain (bukan hanya melihat) dan ini adalah sesuatu yang juga mendukung teori *dual coding*. Teori *dual coding* mendukung pembelajaran yang lebih baik ketika referensi informasi diproses melalui dua saluran yaitu melalui audio dan visual daripada ketika informasi diproses melalui satu saluran dan hasilnya siswa lebih mudah memperoleh pemahaman secara kognitif karena pengambilan informasi lebih cepat (Hick dalam Georgiou, 2011). Kebermaknaan bagi siswa adalah disaat siswa lebih cepat paham secara kognitif, siswa lebih mampu mengolah pengetahuannya dan akhirnya dapat lebih aktif dalam kelas.

Didukung pula oleh hasil penelitian Marthuria (2009) yang berjudul “Pemanfaatan Multimedia

Interaktif pada Pembelajaran Sistem Peredaran Darah Menggunakan Model *Team Game Tournament* (TGT)”. Pada hasil penelitiannya menyatakan bahwa ada perbedaan signifikan aktivitas siswa antara kelas eks-perimen dan kelas kontrol dengan rerata aktivitas siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Telah dikembangkan bahan ajar multimedia pada materi permintaan dan penawaran uang yang di dalamnya terdapat unsur audio, visual, verbal, video dan animasi yang terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 1 Malang dan meningkatkan aktivitas belajar siswa lebih tinggi dibandingkan yang menggunakan bahan ajar cetak.

Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan bahan ajar berbasis multimedia dan cetak. Dilihat dari nilai signifikansi hasil belajar dan rerata/*mean* hasil belajar siswa yang diajar dengan bahan ajar berbasis multimedia lebih tinggi dibandingkan dengan bahan ajar cetak.

Terdapat perbedaan aktivitas belajar siswa yang diajar dengan bahan ajar berbasis multimedia dan cetak. Dilihat dari nilai signifikansi aktivitas belajar dan rerata/*mean* aktivitas belajar siswa yang diajar dengan bahan ajar berbasis multimedia lebih tinggi dibandingkan dengan bahan ajar cetak.

Saran

Bagi siswa, hendaknya siswa lebih meningkatkan aktivitas dan hasil belajarnya saat melaksanakan pembelajaran ekonomi yang diberi

tindakan penggunaan bahan ajar multimedia ini.

Bagi guru, hendaknya mulai mencoba menerapkan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar multimedia untuk materi yang pada siswa kelas X angkatan 2013/2014 dan mengembangkan bahan ajar cetak yang biasa dipakai dengan bahan ajar multimedia melalui MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran).

Bagi sekolah, dikarenakan sekolah telah mendukung dalam penyediaan fasilitas yang diperlukan guru dan siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Maka, rekomendasi bagi para pengelola pendidikan tersebut adalah penggunaan bahan ajar multimedia mulai dimanfaatkan secara maksimal dalam pelaksanaan pembelajaran dan diharapkan pula untuk memberikan fasilitas berupa sumber daya manusia yang nantinya dapat membantu guru mata pelajaran dalam proses pembuatan bahan ajar multimedia pada mata pelajaran lainnya/tidak terbatas mata pelajaran ekonomi dengan kriteria pembahasan yang sejenis seperti pada penelitian ini.

Bagi peneliti lanjut, pada penelitian ini peneliti hanya menyajikan 13 pendidikan karakter melalui video tanpa melalui penilaian lebih lanjut. Sehingga, untuk penelitian selanjutnya diharapkan untuk meneliti dengan melakukan penilaian pada keefektifan penerapan pendidikan karakter yang terdapat pada bahan ajar multimedia dengan bahan ajar cetak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Anderson, H. Ronald. 1994. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ariani, N. 2010. *Pembelajaran Multimedia Di Sekolah*. Jakarta: Penerbit Prestasi Pustakaraya.
- Belawati. Tian, dkk. 2003. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Pusat Penerbitan UT.
- Borg and Gall. 1983. *Education Research an Introduction*. New York & London: Longman Inc.
- BrainPOP.2008. *Understanding Multimedia Learning*. SEG Research.
- Creswell, W. John. 2010. *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ellington, H & Race, P. 1996. *Producing Teaching Materials: A Hand Book for Teacher and Trainers*. Second Edition, London: Kogan Page.
- Gagne, Robert, M. 1979. *Principles of Instructional Design*. NewYork: Holt, Rinehart and Winston
- Georgiou, Maria. 2011. *Multimedia and Learning*, (Online), (<http://educationforthedigitalage.blogspot.com/2011/03/multimedia-and-learning.html>), diakses 20 November 2012
- Heinich, Robert, et al. 1996. *Instructional Media and Technology for Learning*. New Jersey: Prentice-Hall, Inc
- Hofstetter, Fredt. 2001. *Multimedia Literacy*. Third Edition, London: McGraw-Hill, Irwin.
- Krathwohl. R. David. 2001. *A Revision of Bloom's Taxonomy: An Overview*.

- College of Education: The Ohio State University
- Lona, Martina. J. 2008. *Pengaruh Penggunaan Multimedia dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Ngamtang Kabupaten Malang Pada Materi Keragaman Bentuk Bumi, Proses Pembentukan, dan Dampaknya Dalam Kehidupan*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: PSSJ PE PPS UM
- Mayer, R.E. 2009. *Introduction to Multimedia Learning*. The Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York: Cambridge University Press.
- Miller. 2005. *The Magic Number of Seven Plus Minus 2. Some Limits on Our Capacity for Processing Information*. Psychological Review, Vol, 63. Harvard University.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum yang Disempurnakan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Pribadi, Benny A. 2011. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat.
- Rusyan, Tabrani. 1989. *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Karya
- Sanjaya, Wina. (2005). *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, A.M.. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Smaldino, S., Heinich, R., Molenda, M. & Russel, J. 2012. *Instructional technology and media for learning*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Sudjana, Nana. 2008. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta
- Steers, Richard M. 1985. *Efektivitas Organisasi*. (Alih bahasa M.Yamin). Jakarta: Erlangga.
- Vaughan, Tay. 2006. *Multimedia Making it Work. Seventh Edition*. Yogyakarta: Penerbit Andi