

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI  
MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PADA MATERI  
INFLASI UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1  
TEGINENENG TAHUN AJARAN  
2015/2016**

**(SKRIPSI)**

Oleh  
**KASMAWATI REALITA**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**

## **ABSTRACT**

### **ECONOMIC DEVELOPMENT THROUGH LEARNING MEDIA INTERACTIVE MULTIMEDIA CONTENT POWERPOINT ON INFLATION FOR CLASS X SMA NEGERI 1 TEGINENENG ACADEMIC YEAR 2015/2016**

**By**

**KASMAWATI REALITA**

This research aimed to design and create media with PowerPoint software on inflation and economic learning materials to produce products such as powerpoint software on economic learning material inflation in SMA Negeri 1 Tegineneng in the form of CD eligible to apply as a learning medium.

This study was a research & development (Research and development) done in class X SMA Negeri 1 Tegineneng , Pesawaran District . The data collection technique using the questionnaire in the form of a questionnaire to be filled by teachers and students after using the instructional media . Before tested , media learning through media validation and validation phase of the material by media experts and subject matter experts . Data were analyzed using descriptive qualitative , by transforming qualitative data into quantitative data.

The result of this research is the interactive media inflation powerpoint economic learning materials are packaged in a CD ( compact disc ) Stages in the development of this media are: (1) Initial data collection, (2) product development, (3) experts validation of material and media specialists, (4) Revised, (5) The test product and (6) Analysis of data. The results showed that the products developed is eligible to be applied as a media of learning. Instructional media declared eligible by the feasibility test according to the expert media with a total percentage of 87.5 % , a material with a total percentage of 88% , economics teacher assessment with the total percentage is 78.3 % and the results of field trials were obtained from student assessment towards the implementation of the media in the learning process by 79 % . The average overall assessment is equal to 79 % means that media with powerpoint developed is quite feasible to be used as a medium of learning material inflation economy .

Keywords : Economic learning, inflation, interactive, media , powerpoint ,

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PADA MATERI INFLASI UNTUK SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TEGINENENG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

**KASMAWATI REALITA**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran dengan *software powerpoint* pada pembelajaran ekonomi materi inflasi serta menghasilkan produk berupa *software powerpoint* pada pembelajaran ekonomi materi inflasi di SMA Negeri 1 Tegineneng dalam bentuk kepingan *CD* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and development*) yang dilakukan di kelas X SMA Negeri 1 Tegineneng, Kabupaten Pesawaran. Teknik pengumpulan data menggunakan angket yang berupa kuisisioner yang harus diisi oleh guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebelum diujicobakan, media pembelajaran melalui tahap validasi media dan validasi materi oleh ahli media dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif, dengan mentransformasikan data kualitatif menjadi data kuantitatif

Hasil penelitian ini adalah media interaktif *powerpoint* pembelajaran ekonomi materi inflasi yang dikemas dalam bentuk *CD (compact disc)*. Tahapan dalam pengembangan media ini yaitu (1) Pengumpulan data awal, (2) Pengembangan produk, (3) Validasi ahli materi dan ahli media, (4) Revisi, (5) Uji coba produk dan (6) Analisis data. Media pembelajaran dinyatakan layak berdasarkan uji kelayakan menurut ahli media pembelajaran dengan persentase total 87,5%, ahli materi dengan persentase total sebesar 88%, penilaian guru ekonomi dengan persentase total sebesar 78,3% dan hasil uji coba lapangan yang di peroleh dari penilaian siswa terhadap penerapan media pada proses pembelajaran sebesar 79%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 79 % artinya media pembelajaran dengan *powerpoint* yang dikembangkan ini tergolong layak untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran ekonomi materi inflasi.

**Kata kunci:** Inflasi, Interaktif, media, pembelajaran ekonomi, *powerpoint*

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI  
MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PADA MATERI  
INFLASI UNTUK SISWA KELAS X SMAN 1  
TEGINENENG TAHUN AJARAN  
2015/2016**

Oleh  
**KASMAWATI REALITA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Program Studi Pendidikan Ekonomi  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2016**



**Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
EKONOMI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF  
POWERPOINT PADA MATERI INFLASI UNTUK  
SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 TEGINENENG  
TAHUN AJARAN 2015/2016**

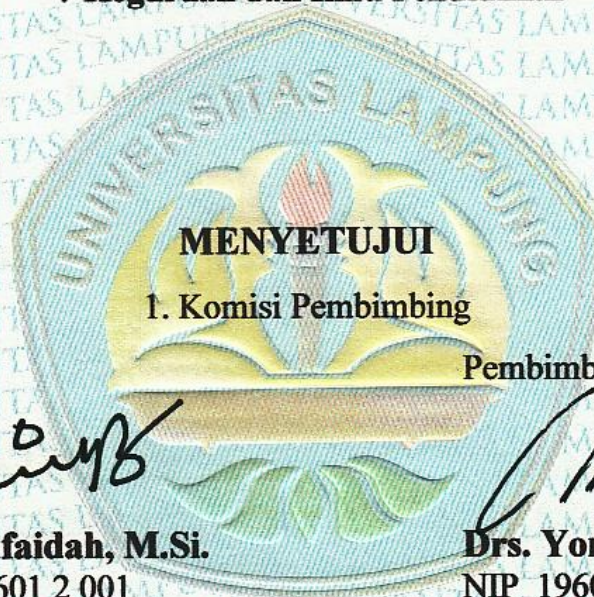
**Nama Mahasiswa : Kasmawati Realita**

**No. Pokok Mahasiswa : 1213031047**

**Program Studi : Pendidikan Ekonomi**

**Jurusan : Pendidikan IPS**

**Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

**Pembimbing I,**

**Pembimbing II,**

**Dr. Hj. Erlina Rufaidah, M.Si.**  
NIP 19580828 198601 2 001

**Drs. Yon Rizal, M.Si.**  
NIP 19600818 198603 1 005

**2. Mengetahui**

**Ketua Jurusan**  
**Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Ketua Program Studi**  
**Pendidikan Ekonomi**

**Dr. Zulkarnain, M.Si.**  
NIP 19600111 198703 1 001

**Drs. Tedi Rusman, M.Si.**  
NIP 19600826 198603 1 001



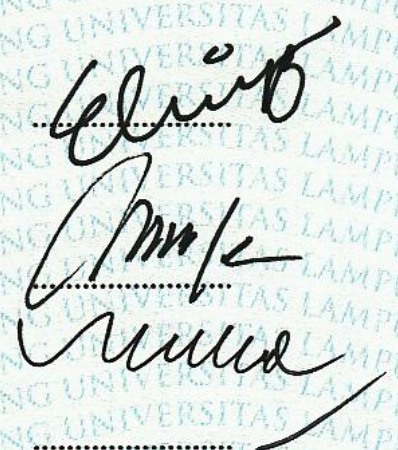
**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Hj. Erlina Rufaidah, M.Si.**

Sekretaris : **Drs. Yon Rizal, M.Si.**

Penguji  
Bukan Pembimbing : **Drs. Hi. Nurdin, M.Si.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

**Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.**

NIP. 0590722 198603 1 003



**Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 12 April 2016**



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Kasmawati Realita

NPM : 1213031047

Jurusan/Program Studi : Pendidikan IPS/Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung,

April 2016



Kasmawati Realita  
1213031047

## RIWAYAT HIDUP



Penulis di lahirkan di Sungai Bayan pada tanggal 07 April 1994 dengan nama lengkap Kasmawati Realita. Penulis merupakan anak kelima dari sembilan bersudara, Putri dari pasangan Bapak Amir dan Ibu Tendri.

Pendidikan formal yang diselesaikan penulis yaitu:

1. SD Negeri Cabang diselesaikan pada tahun 2006
2. SMP PGRI 1 Bandar Surabaya diselesaikan pada tahun 2009
3. SMA Negeri 1 Seputih Surabaya diselesaikan pada tahun 2012

Pada bulan Juni tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN (Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Kemudian diawal tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Lampung-Solo-Bali Yogyakarta\_Jakarta. Dan pada pertengahan 2015 penulis juga telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata- kependidikan Terintegrasi (KKN-KT) serta Program pengalaman Lapangan (PPL) di Pekon Tugu Ratu Kecamatan Suoh Kabupaten Lampung Barat selama dua bulan.



## PERSEMBAHAN

Tetes peluh yang membasahi asa, ketakutan yang memberatkan langkah, tangis keputus asa yang sulit dibendung, dan kekecewaan yang pernah menghiasi hari-hari kini menjadi tangisan penuh kesyukuran dan kebahagiaan yang tumpah dalam sujud panjang. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan cinta yang tak terhingga, terima kasih atas berjuta kesempatan untuk selalu mensyukuri nikmat Mu yang tak terhingga sampai terselesaikannya karya kecil dari usahaku ini.

Dengan penuh rasa syukur dan bangga ku persembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang terbaikku:

\* Ambo'ku

Untukmu ambo'cening, terima kasih telah mengajakku melihat kehidupan dunia ini, terima kasih atas segala jasa dan pengorbanan yang kau berikan semasa hidupmu, kini meski hanya ada sedih bercampur pilu, tangis bercampur rindu, tanpa bisa lagi melihatmu, karya kecilku ini tetap ku persembahkan untukmu, ayah...

\* Untukmu ibundaku

\* Untuk kalian kakak dan adikku

\* Dan untukmu almamaterku

## MOTO

*Syukur apa yang  
ada, hidup adalah anugerah tetap jalani hidup ini melakukan  
yang terbaik  
(d' massive)*

*Tiada perjuangan yang sia-sia, tetapi akan sia-sia jika tidak  
berjuang  
(IKomangWinatha)*

*Percaya diri, yakini kata hati, jangan ragukan bila tiada  
keraguan  
(Kasmawati Realita)*



## SANCAWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Melalui Multimedia interaktif Powerpoint pada Materi Inflasi untuk Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Tegineneng Tahun Ajaran 2015/2016".

Dalam penyelesaian penyusunan skripsi ini penulis mendapat banyak bantuan dan arahan serta motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu, dengan setulus-tulusnya penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hi. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Hi. Buchori Asyik, M.Si., selaku Wakil Dekan II Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Dr. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Unila.

6. Bapak Drs. Tedi Rusman, M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unila.
7. Ibu Dr. Erlina Rupaidah, M.Si., selaku Dosen Pembimbing Akademik dan juga pembimbing 1 dalam penyusunan skripsi ini, terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, bantuan, arahan dan kebaikan ibu selama ini, serta segala ilmu yang telah ibu berikan selama perkuliahan.
8. Bapak Drs. Yon Rizal, M.Si., selaku dosen pembimbing II, terima kasih banyak atas kesediaan waktu luang yang bapak berikan untuk membantu menyelesaikan skripsi ini, terima kasih atas arahan, nasihat dan semangat yang bapak berikan, terima kasih juga atas segala ilmu yang sudah diberikan selama perkuliahan.
9. Bapak Drs. Hi. Nurdin, M.Si., selaku dosen pembahas dalam penyusunan skripsi ini, terima kasih atas semua bantuan dan bimbingan yang bapak berikan selama ini, terima kasih untuk semua ilmu yang telah bapak berikan selama perkuliahan.
10. Bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Unila, terima kasih atas segala jasa, ilmu dan pengetahuan yang telah bapak ibu berikan selama masa perkuliahan.
11. Bapak Juari, S.Pd., M.M., selaku Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Tegineneng, terima kasih atas ketersediaanya memberikan kesempatan kepada saya untuk menjadikan SMA Negeri 1 Tegineneng sebagai tempat penelitian skripsi ini.
12. Ibu Murnining Setyowati, S.Pd., selaku guru mata pelajaran ekonomi di kelas X SMA Negeri 1 Tegineneng, terima kasih atas semua bantuan yang telah ibu berikan.



13. Seluruh dewan guru, karyawan beserta staf tata usaha SMA Negeri 1 Tegineneng, terima kasih atas bantuan yang telah diberikan selama pelaksanaan penelitian.
14. Semua siswa siswi SMA Negeri 1 Tegineneng khususnya kelas X, terima kasih atas perhatian, kerjasama dan dukungannya.
15. orang tua, kakek dan nenekku yang selalu mendukung setiap langkahku, terima kasih atas doa yang tak pernah henti dihaturkan di setiap sujudmu.
16. Orang-orang dibelakang layar yang selalu membantu dan menyemangatiku(kak ria, kak bia, kak ita, dan kak umi) terima kasih banyak kak, terima kasih untuk semua bantuan yang diberikan. Untuk adik-adikku (nely, bintang, ike, tola) ikutin jejak kak emma yah dek ☺
17. Sahabat the ge-ngs, (abang, adhe, maul, erli, elisa), terima kasih telah mengundangku menjadi salah satu diantara kalian, suatu kebahagiaan tersendiri bagiku bisa menjadi bagian dari kalian, sungguh, kebersamaan yang kita bangun selama ini telah banyak merubah kehidupanku. Kemarahan kalian telah menuntunku menuju kedewasaan, senyum kalian telah membuka cakrawala dunia dan melepaskan belenggu-belenggu ketakutanku, tetes air mata yang mengalir di pipi telah mengajarku arti kepeduliaan yang sebenarnya, dan gelak tawa telah membuatku bahagia. Sungguh aku bahagia bersama kalian, bahagia memiliki kenangan indah dalam setiap bait pada paragraf kisah persahabatan kita. Bila Tuhan memberikanku umur panjang, akan aku bagi harta yang tak ternilai ini (persahabatan) dengan anak dan cucuku kelak.

18. Sahabat-sahabat seperjuanganku: mb atun (sahabat yang sudah seperti kakak untukku, terima kasih mb.nya akkuh), elisabet &erna (maacih bet na, sering nemenin makan sambil nonton TV dikosan ☺), fima nur (tetangga kosan yang selalu nemenin beli makan malem, maacih yah nur pim ☺), thank you so much gengs, i will miss you so much.
19. Teman-teman pendidikan ekonomi angkatan 2012, (reta, yeni, ana, indri, fitri, anggi, amah, mb.sun, mumuk, wayan, ajeng, dan yang lainnya. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
20. Sahabat KKN\_KT (embah, agung, piki, emmak, tante yoe, nanat, mami yesi, kanjeng and yossikopet) terima kasih untuk kalian semua, terima kasih atas kebersamaan yang menjadikan kita keluarga, dan terima kasih tetap menjadi keluarga sampai saat ini.
21. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terimakasih untuk semuanya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka dan ucapan terima kasih. Namun demikian, penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya. Aamiin.

Bandar Lampung, April 2016  
Penulis

Kasmawati Relita



## DAFTAR ISI

Halaman

### DAFTAR ISI

### DAFTAR TABEL

### DAFTAR GAMBAR

### DAFTAR LAMPIRAN

### I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Rumusan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Spesifikasi produk yang diharapkan... ..	6
1.7 Ruang Lingkup Penelitian.....	7

### II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Media.....	8
2.1.2 Media pembelajaran.....	10
2.1.3 Multimedia.....	11
2.1.4 CAI Model Simulasi.....	16
2.1.5 Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	19
2.1.6 <i>Microsoft Office Powerpoint2007</i> .....	21
2.1.7 Pembelajaran Ekonomi.....	24
2.1.8 Inflasi.....	26
2.2 Penelitian Relevan.....	29
2.3 Kerangka Pikir.....	31

### III. METODELOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	33
---------------------------	----

3.2 Langkah-Langkah Pengembangan .....	33
3.3 Variabel Penelitian.....	34
3.4 Definisi Operasional Variabel.....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6 Teknik Analisis Data.....	38
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Hasil .....	41
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	41
4.2 Pembahasan .....	42
4.2.1 Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif <i>Powerpoint</i> ....	42
4.2.1.1 Pengumpulan Data Awal .....	42
4.2.1.2 Pengembangan Produk .....	43
4.2.1.3 Validasi Ahli Materi dan Ahli Media .....	49
4.2.1.4 Revisi Awal.....	50
4.2.1.5 Uji Coba Produk .....	51
4.2.1.6 Analisis Data.....	51
4.2.2 Pengujian Kelayakan Media Pembelajaran.....	53
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	74

## **DAFTAR PUSTAKA**



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Langkah Pengembangan Multimedia.....	19
2.2 Jenis-Jenis Inflasi .....	26
2.3 Penelitian yang Relevan .....	29
3.1 Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Materi .....	36
3.2 Kisi-Kisi Angket untuk Ahli Media .....	37
3.3 Kisi-Kisi Angket untuk Guru .....	37
3.4 Kisi-Kisi Angket untuk Siswa .....	38
3.5 Skala Likert .....	38
3.6 Penghitungan Skor Jawaban Angket .....	39
3.7 Skala Presentase Menurut Arikunto .....	40
4.1 Validasi Ahli Materi .....	53
4.2 Validasi Ahli Media .....	56
4.3 Penilaian Guru Mata Pelajaran .....	62
4.4 Persentase Kelayakan Media Pembelajaran oleh Siswa .....	68
4.5 Persentase Kelayakan Media Pembelajaran secara Keseluruhan ....	73

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif.....	18
2.2 Cara memulai <i>Powerpoint</i> .....	21
2.3 Tampilan Layar Kerja <i>Ms.Powerpoint</i> .....	22
2.4 Kotak Dialog Keluar <i>Powerpoint</i> .....	23
2.5 Kotak Dialog Open <i>File</i> .....	23
2.6 Kotak Dialog <i>Save AS</i> .....	24
2.7 Kerangka Pikir Penelitian.....	32
4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> .....	47
4.2 Contoh <i>Storyboard</i> Tombol pada Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> .....	48
4.3 Contoh <i>Storyboard</i> Materi Pembelajaran.....	48
4.4 Contoh <i>Storyboard</i> Keterangan Tambahan .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

1. Angket Analisis Kemampuan Guru
2. Angket Analisis Kemampuan Siswa
3. Lembar Validasi Ahli Materi
4. Lembar Validasi Ahli Media
5. Angket Penilaian Guru terhadap Media Pembelajaran
6. Angket Penilaian Siswa Terhadap Media Pembelajaran
7. Hasil *Storyboard*
8. Surat Pengajuan Judul
9. Surat Izin Penelitian
10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
11. Lembar Kendali Bimbingan Pembimbing 1
12. Lembar Kendali Bimbingan Pembimbing 2
13. Daftar Hadir Seminar Proposal
14. Daftar Hadir Seminar Hasil



## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan sebagai usaha terencana yang diharapkan dapat menghasilkan peserta didik berkualitas dan berdaya saing tinggi. Saat ini pendidikan telah menjadi sebuah kebutuhan yang sangat penting, karena pada hakekatnya pendidikan merupakan usaha untuk membimbing kemampuan individu agar dapat mengembangkan minat dan bakatnya secara utuh. Baik yang ditempuh dalam jalur formal maupun non formal. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan.

Salah satu komponen penting yang harus diperhatikan secara terus menerus dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan karena guru menjadi “garda terdepan” dalam proses pembelajaran. Guru adalah sosok yang langsung berhadapan dengan peserta didik dalam

mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih variatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

Inovasi pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang saat ini semakin pesat, peran teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan dapat menghasilkan berbagai jenis media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran multimedia interaktif *powerpoint*. Media pembelajaran ini berisi materi pembelajaran yang dilengkapi berbagai konten yang dapat membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran, konten-konten tersebut dapat berupa gambar, ilustrasi, suara, *video*, bahkan animasi interaktif. Beberapa penelitian yang sudah dilakukan menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat dijadikan rujukan utama dalam proses pembelajaran karena lebih fleksibel, efektif, dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat membantu komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Simbol-simbol ini harus dapat ditafsirkan

dengan baik oleh siswa agar tidak terjadi kesalahan konsep dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan memanfaatkan *powerpoint*, simbol-simbol komunikasi ini dapat dibuat dalam bentuk gambar, ilustrasi, atau animasi. Simbol-simbol yang dibuat dapat dikemas dalam sebuah media pembelajaran interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut diharapkan kesalahan konsep dalam pembelajaran dapat diminimalisir.

Penelitian pendahuluan dilakukan di SMA Negeri 1 Tegineneng Kabupaten Pesawaran. Dalam penelitian pendahuluan, peneliti melakukan wawancara dan menyebarkan angket awal. Keterangan-keterangan yang diperoleh dari hasil wawancara diantaranya kelengkapan fasilitas sarana dan prasarana (seperti *LCD*, komputer, fasilitas *WIFI*) sudah cukup memadai untuk membantu menunjang proses pembelajaran namun belum dimanfaatkan dengan optimal. selain wawancara peneliti juga menyebar angket awal untuk mengetahui keterpakaian media pembelajaran interaktif di sekolah. Angket diberikan kepada guru ekonomi dan 32 siswa yang berisi tentang penguasaan dalam mengoperasikan komputer dan konten-konten yang diharapkan ada dalam sebuah media pembelajaran interaktif.

Hasil angket menunjukkan bahwa guru sudah dapat menggunakan komputer, hasil dari analisis kemampuan guru diperoleh persentase sebesar 83,3%, dengan hasil ini dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer sudah baik hanya saja belum dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Sebagai sarana belajar guru menggunakan media



*whiteboard* karena lebih mudah digunakan. Sedangkan hasil dari analisis kemampuan 32 siswa diperoleh persentase sebesar 76,8%, hasil ini menunjukkan bahwa siswa mengharapkan media yang berbeda dari media yang biasa digunakan saat pembelajaran. Konten-konten yang diharapkan siswa dalam sebuah media pembelajaran interaktif tidak hanya materi pembelajaran saja namun harus memuat gambar dan beberapa simulasi interaktif yang bisa membantu mengubah asumsi siswa tentang pelajaran ekonomi yang membosankan menjadi menarik dan menyenangkan.

Keterangan tersebut menunjukkan beberapa permasalahan yang terjadi di SMA Negeri 1 Tegineneng di mana kelengkapan sarana dan prasarana sekolah tidak dimanfaatkan secara optimal, guru tidak melakukan inovasi pembelajaran seperti pemanfaatan media berbasis IT dengan memanfaatkan sarana dan prasarana yang sudah ada, serta media yang digunakan dalam pembelajaran tidak variatif sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran dan membuat proses pembelajaran cenderung pasif.

Mempertimbangkan kebermanfaatan dan keterpakaian media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* seperti yang sudah dipaparkan, maka penulis bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif tersebut pada pembelajaran ekonomi pokok bahasan materi inflasi di SMA Negeri 1 Tegineneng.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Fasilitas sarana dan prasarana di sekolah seperti Komputer dan *LCD* tidak dimanfaatkan secara optimal.
2. Guru tidak melakukan inovasi dalam pembelajaran, seperti pemanfaatan media berbasis IT.
3. Media yang digunakan dalam pembelajaran tidak variatif, sehingga kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pelajaran.
4. Persepsi siswa tentang mata pelajaran ekonomi yang membosankan.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada pembelajaran ekonomi materi inflasi yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran?
2. Apakah produk *software* multimedia interaktif *powerpoint* untuk media pembelajaran ekonomi pada materi inflasi yang dikembangkan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran?

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengatahui prosedur atau langkah pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada materi pembelajaran inflasi.
2. Menghasilkan produk *software* media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* pada materi pembelajaran inflasi dalam bentuk *CD* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian pengembangan ini adalah:

1. Sumber belajar yang bervariasi bagi siswa yang dapat digunakan secara mandiri atau bersama kelompok belajarnya dalam proses pembelajaran untuk mencapai penguasaan kompetensi.
2. Memberikan motivasi bagi guru untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan memanfaatkan teknologi khususnya teknologi komputer dalam proses pembelajaran.

#### **1.6 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk yang dikembangkan dalam pengembangan ini berupa media pembelajaran multimedia interaktif dengan aplikasi *microsoft office powerpoint*. Multimedia interaktif *powerpoint* ini adalah perwujudan dari



media pembelajaran yang penyampaiannya memadukan unsur gambar, video dan animasi serta interaktif dimana pengoperasiannya perlu bantuan komputer. Multimedia interaktif *powerpoint* dalam penelitian ini harus mampu menyampaikan konsep-konsep yang ada pada materi inflasi. Multimedia interaktif *powerponit* ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

### **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah guru ekonomi dan siswa-siswi kelas X SMA Negeri 1 Tegineneng.

2. Obyek Penelitian

Obyek dalam penelitian ini yaitu pengembangan multimedia interaktif *powerpoint*.

3. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Tegineneng.

4. Waktu penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun 2016.

5. Bidang Ilmu

Bidang ilmu dalam penelitian ini adalah teknologi pendidikan.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Landasan Teori

#### 2.1.1 Media

Sadiman, dkk, (2008: 6), menyatakan kata *media* berasal dari kata latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Daryanto (2011: 4), mengemukakan definisi medium sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Sehingga dapat diketahui bahwa media merupakan alat pembawa dan penyalur informasi dari sumber kepada penerima informasi.

Arsyad (2011: 3), memberikan batasan pada pengertian media bahwa media merupakan alat-alat *grafis*, *photografis*, atau *elektronis*, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi *visual* atau *verbal*. Secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Arifin dan Setiyawan (2012: 128), menyebutkan fungsi media yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis,
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera,
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar,
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan *visual*, *audio*, dan kinestetiknya.
5. Memberi rangsangan, pengalaman dan persepsi yang sama.

Kelima fungsi tersebut setidaknya harus terdapat dalam sebuah media. Media yang digunakan harus mampu menyampaikan pesan dengan baik sehingga pengulangan dalam penyampaian pesan tidak harus terjadi. Media tersebut harus menghasilkan persepsi yang sama bagi penerima pesan terhadap pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan. Media yang demikian akan menjadi media yang efektif sehingga dapat menghemat waktu serta tenaga dalam menyampaikan pesan kepada penerima pesan.

Beberapa jenis media menurut Haryono (2013: 59), diantaranya:

1. Media *grafis*, disebut juga media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, seperti gambar, foto, grafik, poster, bagan, kartun, dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, dan lain-lain.
3. Media proyeksi, seperti *slide, film, film stripe, OHP, LCD*, proyektor, dan lain-lain.
4. Lingkungan, seperti halaman sekolah, kebun sekolah, kolam, sungai, hutan, dan lain-lain.

Penggolongan media tersebut berdasarkan pada bentuk fisiknya yaitu golongan media yang dapat diproyeksikan atau media yang tidak dapat diproyeksikan, serta media yang dapat dilihat secara *visual* atau dapat didengar lewat *audio*. Media-media tersebut harus memiliki fungsi yang memadai dalam penyampaian pesan. Media-media *visual* harus menampilkan pesan-pesan teks dan gambar yang jelas agar pengguna media dapat mengerti maksud dan tujuan dari pesan yang disampaikan. Sedangkan media yang menyampaikan pesannya melalui *audio*, suara yang dihasilkan harus dapat terdengar dengan

baik, dan menggunakan tata bahasa yang baku untuk menghindari kesalahpahaman isi yang disampaikan.

### **2.1.2 Media Pembelajaran**

Perbedaan pengertian antara media dengan media pembelajaran yaitu apabila media diartikan sebagai segala bentuk yang digunakan untuk membawa pesan atau informasi, maka pengertian “Media pembelajaran” merupakan segala bentuk yang digunakan untuk membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Pernyataan tersebut disimpulkan dari berbagai pengertian menurut para ahli, diantaranya menurut Daryanto (2011: 4), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Trianto (2012: 113), mengemukakan pendapatnya bahwa media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Ali (2005: 12), menyatakan fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Media pembelajaran yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar siswa, maka dari itu perlu adanya pemilihan media



pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Arifin dan Setiyawan (2012: 133-134), mengemukakan prosedur pemilihan media pembelajaran yang baik, yaitu:

1. Kompetensi dasar dan indikator apa yang akan dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran ataupun diklat.
2. Materi pembelajaran (*instructional content*), yaitu bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut.
3. Keakraban media dan karakteristik siswa/guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan.
4. Adanya sejumlah media yang bisa diperbandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan dari sejumlah media yang ada ataupun yang akan dikembangkan.

Prosedur pemilihan media pembelajaran lebih mengarah pada tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran harus memuat kompetensi dasar serta indikator utama untuk diberikan kepada siswa oleh guru melalui penjelasan materi pembelajaran. Media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa agar materi pembelajaran dapat dengan mudah diserap oleh siswa, sehingga guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang paling disukai oleh siswa, dengan demikian fungsi media pembelajaran dapat didapatkan secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung.

### **2.1.3 Multimedia**

Multimedia memiliki makna yang lebih luas dibandingkan dengan media dalam fungsinya sebagai media pembelajaran, seiring berjalannya waktu multimedia selalu berkembang, terutama dalam perkembangan dibidang teknologinya. Maksud dari pernyataan ini

adalah, semakin baik perkembangan teknologi, maka komponen-komponen dalam sebuah multimedia juga akan semakin bervariasi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Nandi (2006: 7), menyatakan multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Program ini juga sering disebut sebagai *CAI (Computer Assisted Instruction)* dan *CAL (Computer Assisted Learning)*.

Keunggulan dari sebuah multimedia dapat dilihat dari banyaknya konten yang membangun multimedia tersebut, dengan banyaknya konten pembangun maka akan memudahkan pengguna untuk mempelajari materi pembelajaran. Selain itu kemudahan dalam pengoperasian multimedia merupakan keunggulan lain yang harus dimiliki sebuah multimedia.

Daryanto (2011: 49), membagi multimedia menjadi dua kategori, yaitu:

1. *Multimedia Linier*  
Multimedia *linier* adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: *TV* dan *film*.
2. *Multimedia Interaktif*.  
Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi *game*.

Kedua multimedia ini dapat dioperasikan sesuai kehendak penggunanya. Apabila pengguna ingin menampilkan pembelajaran secara langsung maka dapat memilih multimedia *linier*, karena pada multimedia ini pembelajaran berlangsung secara berkesinambungan. Sedangkan apabila pengguna ingin menampilkan pembelajaran yang ditampilkan secara acak maka dapat memilih multimedia interaktif, karena terdapat beberapa buah kontrol yang dapat dikendalikan sesuai keinginannya. Dengan menggunakan sebuah multimedia maka kita akan dapat membedakan antara pembelajaran yang sudah menggunakan multimedia dengan pembelajaran yang belum menggunakan multimedia.

Darmawan (2012: 33), menunjukkan karakteristik pembelajaran yang menggunakan multimedia, yaitu:

1. *Conten representation.*
2. *Full color and high resolution.*
3. Melalui media elektronik.
4. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.
5. Respon pembelajaran dan penguatan.
6. Mengembangkan prinsip *self evaluation.*
7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

Karakteristik pembelajaran yang telah menggunakan multimedia lebih mengutamakan penjabaran konten atau materi pembelajaran secara keseluruhan yang dapat digunakan secara individual atau secara kelompok. Teknik pemberian penguatan kepada siswa dapat dilakukan oleh multimedia yang digunakan melalui pesan suara atau gambar, sehingga resolusi dari media yang dibuat harus tinggi agar konten yang ada didalamnya dapat memberikan efek-efek yang baik.

Pembelajaran menggunakan multimedia lebih bervariasi, karena model dan tipe-tipe pembelajaran juga lebih bervariasi dan dapat memberikan pengalaman kepada siswa yang lebih menyenangkan.

Darmawan (2012: 36), membagi tipe pembelajaran menggunakan multimedia menjadi empat tipe yaitu:

1. Tipe pembelajaran tutorial
2. Tipe pembelajaran simulasi
3. Tipe pembelajaran permainan/*games*
4. Tipe pembelajaran latihan (*drill*)

Sedangkan Daryanto (2011: 132), membagi tipe multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran menjadi enam tipe yaitu:

1. Praktik dan latihan (*drill and practice*)
2. Tutorial
3. Permainan (*games*)
4. Simulasi (*simulation*)
5. Penemuan (*discovery*)
6. Pemecahan masalah (*problem solving*)

Maka dapat diketahui bahwa multimedia pembelajaran yang sering digunakan adalah (1) tipe tutorial, (2) tipe simulasi, (3) tipe permainan/*games*, (4) tipe latihan/*drill*, (5) tipe penemuan/*discovery*, dan (6) tipe pemecahan masalah/ *problem solving*.

Tipe-tipe multimedia yang digunakan saat pembelajaran berlangsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat diketahui berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan, seperti

penelitian yang telah dilakukan oleh Sahri (2014: 51), yang menggunakan tipe praktik dan latihan dengan hasil:

Setelah dilakukan uji keefektifan melalui evaluasi pembelajaran setelah siswa menggunakan modul interaktif yang dikembangkan, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa modul interaktif yang dikembangkan di SMA Negeri 1 Kebun Tebu Kabupaten Lampung Barat efektif sebagai suatu sumber belajar dengan perolehan hasil belajar siswa 79,31% dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 29 siswa telah tuntas KKM yaitu sebanyak 23 siswa dengan nilai tertinggi 93,33 dan nilai terendah 46,67.

Selain itu sebagai pembanding, terdapat hasil penelitian lain yang telah dilakukan oleh Viana (2013: 69) yang menggunakan tipe tutorial dengan hasil bahwa:

Keefektifan diperoleh dari kenaikan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test* serta perbandingan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Untuk materi listrik statis rata-rata skor *pre-test* yaitu 42,81 sedangkan rata-rata skor *post-test* yaitu 88,44 dan dari 32 siswa 87,5% siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang terdapat dalam multimedia. Kenaikan rata-rata skor *pre-test* dan skor *post-test* adalah 45,63%. Sedangkan untuk materi listrik dinamis, rata-rata skor *pre-test* yaitu 36,25 sedangkan rata-rata skor *post-test* yaitu 80,94 dan dari 32 siswa 78,12% siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang terdapat dalam multimedia. Kenaikan rata-rata skor *pre-test* dan skor *post-test* adalah 44,69%.

Dua tipe multimedia yang telah dikembangkan dan telah diteliti keefektivasannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu tipe praktik dan latihan serta tipe tutorial. Berdasarkan hasil penelitian kedua tipe tersebut efektif untuk digunakan sebagai tipe multimedia yang baik untuk dikembangkan. Tipe-tipe lain yang belum tersebut hasil penelitiannya maka perlu dikembangkan dalam sebuah multimedia, hal ini bertujuan untuk dapat menjadi dasar pemilihan jenis multimedia oleh guru. Tipe multimedia yang paling efektif



adalah yang harus dipilih oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

#### 2.1.4 CAI Model Simulasi

Istilah *CAI (Computer Assistance Instruction)* mengacu pada prosedur pengembangan dan penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran dengan bantuan komputer. Daryanto (2011: 133), mengemukakan pengertian *CAI* yaitu:

Penggunaan komputer dalam, secara, oleh, dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan, dan mengetes kemajuan belajar siswa. *CAI* dapat sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. *CAI* juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, diantaranya dapat berbentuk permainan (*games*). Selain itu, dapat mengajarkan konsep-konsep abstrak, kemudian dikonkritkan dalam bentuk *visual* dan *audio* yang dianimasikan.

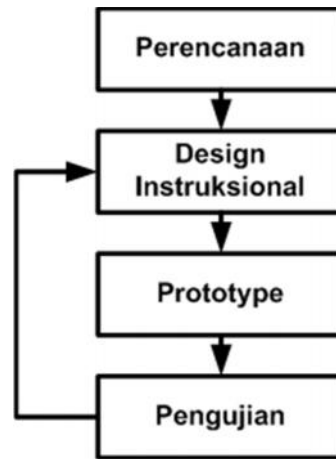
Pembelajaran *CAI* dapat mengajarkan konsep-konsep abstrak yang dapat dikonkritkan dan dianimasikan. Pembelajaran ini dapat memanfaatkan model simulasi untuk mempermudah dan mengurangi kerugian yang ditimbulkan. Suyanti (2010: 79), memberikan pendapatnya bahwa metode simulasi adalah cara penyajian pengalaman belajar dengan menggunakan situasi tiruan untuk memahami tentang konsep, prinsip, atau keterampilan tertentu. Simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya.

Pembelajaran yang dapat menimbulkan banyak resiko maka memungkinkan untuk mengembangkan media pembelajaran *CAI*. Untuk itu, maka perlu memperhatikan prosedur pengembangannya. Prosedur pengembangan yang digunakan adalah hasil adaptasi dari prosedur pengembangan yang digunakan oleh beberapa pakar pengembang multimedia pembelajaran interaktif.

Secara umum tahapan materi model simulasi menurut Nandi (2006: 7) adalah pengenalan, penyajian, informasi, (simulasi 1, simulasi 2, dst), pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respon, pemberian *feedback* tentang respon, pengulangan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup. Tahapan materi ini harus ditentukan terlebih dahulu sebelum multimedia benar-benar dikembangkan, hal ini bertujuan prosedur pengembangan dapat ditentukan, konten-konten apa saja yang diperlukan dalam multimedia tersebut, serta *software* yang akan digunakan dalam mengembangkan sebuah multimedia.

Newby dalam Bakri (2010: 5), menggambarkan proses pengembangan suatu *instructional media* berbasis multimedia dilakukan dalam empat tahap, yaitu (1) *planning*, berkaitan dengan perencanaan data media berdasarkan kurikulum dan tujuan *instructional*, (2) *instructional design*, perencanaan direalisasikan dalam bentuk rancangan, (3) *prototype*, hasil rancangan kemudian diwujudkan dalam bentuk purwarupa, dan (4) *test*, purwarupa yang dihasilkan kemudian diuji coba, uji coba dilakukan untuk menguji

reliabilitas, validitas, dan objektivitas media. Proses pengembangan ini dapat dilihat pada gambar 2.1



**Gambar 2.1** Prosedur pengembangan multimedia interaktif  
sumber: Bakri (2010: 5)

Bakri (2010: 5), mengungkapkan tahapan dalam pengembangan adalah Perencanaan memuat langkah penentuan tujuan pembelajaran, membuat profil pengguna, menentukan data, menentukan biaya dan waktu. Pada tahapan desain instruksional memuat langkah perencanaan pembelajaran, desain peta pembelajaran, pengumpulan isi (*content*), *storyboard* dan penulis. Pada tahapan *prototype* memuat langkah *user interface*, navigasi, pertemuan 1, 2, 3, dan seterusnya.

Sedangkan proses pengembangan multimedia yang terdapat dalam Bakri (2010: 6), menurut Lee, dkk. dalam bentuk tabel yang dapat dilihat pada Tabel 2.1

**Tabel 2.1 Langkah pengembangan multimedia.**

<b>Langkah</b>	<b>Peran Desain Instruksional</b>
1. Analisis: Konteks vs Konten a. Kurikulum b. Konten c. Tujuan performansi d. Tujuan pembelajaran e. Lingkungan	Diagnostik (melibatkan seluruh sumber daya tim)
2. Seleksi teknologi	Konsultasi
3. Strategi pengembangan dan proses	Strategi (mengharuskan peran aktif dari tim)
4. Desain/ Pengembangan/ Uji coba	Desain dan pengembangan (peran tim utama)

Sumber: Bakri (2010: 6)

Pendapat di atas, yaitu Newby dan Lee, dkk. dalam Bakri (2010: 5-6), dapat diketahui bahwa dalam proses pengembangan multimedia adalah berupa (1) perencanaan dalam bentuk analisis kebutuhan, (2) pengembangan desain awal produk, (3) pemilihan teknologi pengembang, berupa *software-software* yang akan digunakan, (4) uji coba produk yang telah dikembangkan.

### 2.1.5 Teknologi Informasi dan Komunikasi

TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) adalah berpadunya teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya) dan teknologi komunikasi sebagai sarana penyebaran informasi. Menurut Arifin dan Setiyawan (2012: 88), TIK adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Secara garis besar TIK merupakan perpaduan antara peralatan teknis pada komputer berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*)

dengan teknologi komunikasi untuk memproses, menghasilkan, dan menyampaikan informasi dari penyampai pesan kepada penerima pesan.

Menurut Arifin dan Setiyawan (2012: 42-44), manfaat TIK dalam pembelajaran yaitu:

1. Memperoleh berbagai informasi dari berbagai sumber informasi komputer dengan internet sebagai hasil dan aplikasi dari teknologi informasi dan komunikasi.
2. Penyebaran informasi.
3. Konsultasi dengan tutor.
4. Perpustakaan digital (*e-library*) atau perpustakaan *online*.
5. Pembelajaran *online*.

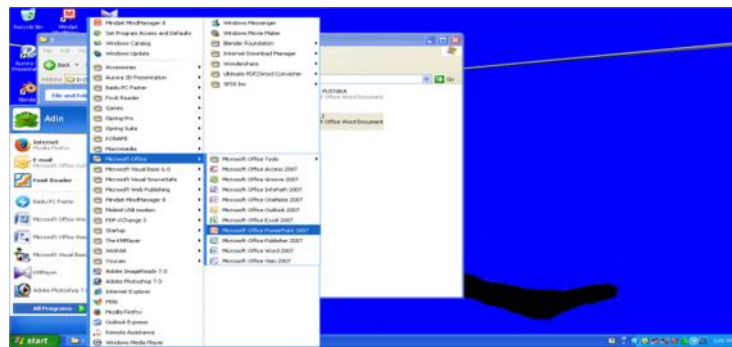
Sedangkan, manfaat TIK menurut Darmawan (2012: 7) adalah:

1. Akses ke perpustakaan.
2. Akses ke pakar.
3. Perkuliahan secara *online*
4. Menyediakan layanan informasi akademik suatu institusi pendidikan.
5. Menyediakan fasilitas mesin pencari data.
6. Menyediakan fasilitas diskusi.
7. Menyediakan fasilitas direktori alumni dan sekolah.
8. Menyediakan fasilitas kerja sama.

Pendapat di atas, dapat diketahui manfaat TIK dalam pendidikan adalah (1) mempermudah mencari informasi, (2) penyampai informasi dari guru ke siswa, (3) sebagai perpustakaan *digital*, dan (4) sebagai fasilitas diskusi interaktif antara guru dan siswa. Manfaat-manfaat TIK di atas dapat dimanfaatkan secara maksimal dengan mengandalkan *software-software* yang ada untuk mengembangkan media pembelajaran, diantaranya adalah *microsoft office powerpoint 2007*.

### 2.1.6 Microsoft Office Powerpoint 2007

Program *microsoft office powerpoint 2007* dapat digunakan untuk membuat media presentasi dengan kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya. Untuk memulai menjalankan *microsoft office powerpoint 2007* langkah yang perlu dilakukan menurut Daryanto (2011: 66-67), adalah klik tombol *start*, kemudian klik *all program*, arahkan *cursor* ke *microsoft office*, dan pilih *microsoft office powerpoint 2007*. Atau dapat melalui langkah pada gambar 2.2



**Gambar 2.2 Cara Memulai Membuka Powerpoint**

Setiap langkah yang digunakan harus berurutan agar tidak terjadi kesalahan dalam pengoperasian program *microsoft office powerpoint 2007*. Apabila terjadi kesalahan, maka cara untuk menanganinya adalah mengulang dari langkah awal dengan benar. Untuk membuat presentasi yang semakin interaktif maka kita perlu mengatur agar setiap halaman *slide* tidak berganti apabila kita tidak sengaja mengeklik *cursor* disembarang tempat.

Langkah yang perlu dilakukan menurut Eka (2011), adalah:

1. Dalam *powerpoint*, pilih *menu slide show*.
2. Kemudian klik *set up slide show*.

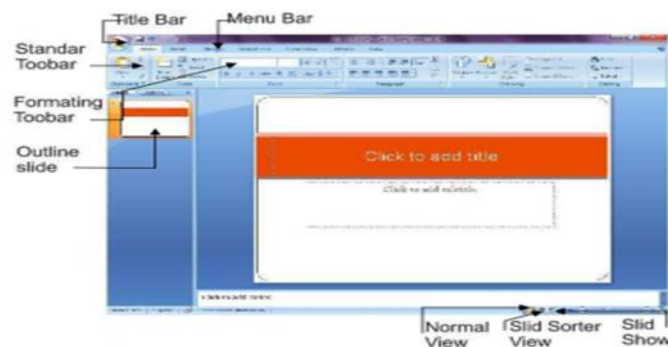


3. Akan muncul dialog *box set up slide show*.
  4. Pada dialog *box*, pilih *browsed at a kiosk (fullscreen)*
  5. Kemudian tekan *ok*
- <http://puteka85.blogspot.com/2011/06/cara-membuat-presentasi-di-power-point.html>

Dengan mengikuti langkah diatas maka *slide* presentasi *powerpoint* tidak akan berubah menuju *slide* selanjutnya ketika kita tidak sengaja mengklik disembarang tempat atau ketika kita menekan berbagai tombol di *keyboard* seperti tombol *enter* dan tombol *space*.

Mengenal aplikasi *microsoft office powerpoint* (Purnomo, 2010: 108-112)

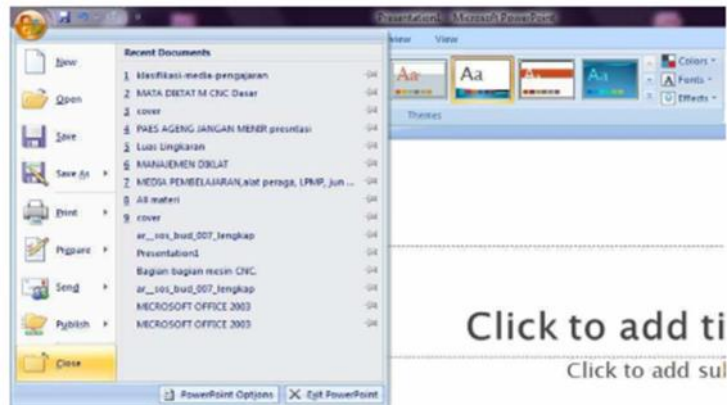
a. Pengenalan layar kerja pada *powerpoint*



**Gambar 2.3 Tampilan Layar Kerja Ms.Powerpoint**

Keterangan gambar:

1. *Menu bar*: daftar menu yang masing-masing terdiri dari beberapa perintah.
  2. *Standart toolbar*: *tools* untuk menangani *file*, menyisipkan objek baik gambar atau grafik.
  3. *Formatting toolbar*: *tools* yang terdiri dari item yang berhubungan dengan pengaturan huruf atau tulisan.
  4. *Slide sorter view*: Menampilkan keseluruhan *slide* di layar kerja dalam bentuk ukuran kecil.
  5. *Slide show*: Menampilkan tayangan sebuah *slide*.
- b. Keluar dari aplikasi *microsoft office powerpoint*, caranya adalah:
1. Klik menu *file* pada halaman utama *powerpoint*.
  2. Pilih menu *close*.



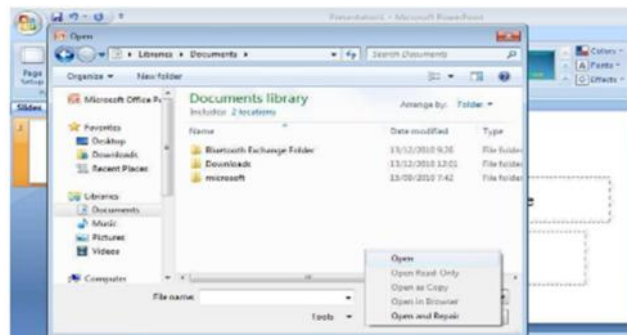
**Gambar 2.4 Kotak Dialog Keluar *Powerpoint***

c. *Open and save presentasi*

1. *Open presentasi*

Untuk membuka *file* presentasi yang telah ada sebelumnya, caranya:

- a) Dari *windows*, klik *start*.
- b) Klik Program, lalu cari *microsoft powerpoint* (klik).
- c) Setelah itu muncul kotak *dialog*, klik *cancel*.
- d) Pada halaman *aplikasi powerpoint*, klik menu *file*, lalu klik *open*.
- e) Kemudian muncul kotak dialog berikut



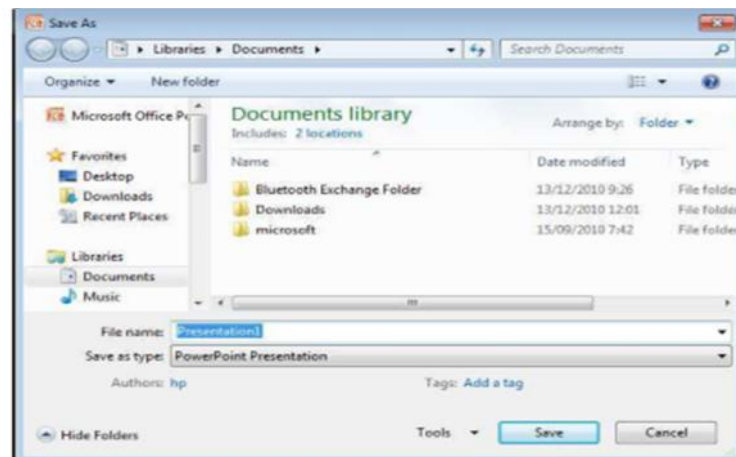
**Gambar 2.5 Kotak Dialog *Open File***

- f) Tentukan dan temukan *file powerpoint* yang ingin dibuka
- g) Klik *ok*

2. *Save Presentasi*

Slide presentasi yang telah selesai dibuat, dapat disimpan ke suatu *file* dengan cara:

- a) Klik menu *File*, kemudian klik *save as*
- b) Muncul kotak dialog seperti berikut



**Gambar 2.6 Kotak Dialog Save As**

- c) Tentukan nama *file* yang akan disimpan beserta lokasi *file* tersebut
- d) Klik *ok*

## 2.1.7 Pembelajaran Ekonomi

### a. Pengertian Ekonomi

Secara umum dapat dikatakan bahwa pengertian ekonomi adalah suatu kajian ilmu yang mempelajari tentang kebutuhan manusia dan sumber daya lainnya.

Mankiw (2014: 3), menyatakan kata ekonomi berasal dari sebuah kata dalam bahasa Yunani yang menunjuk kepada “pihak yang mengelola rumah tangga”. Ilmu ekonomi pada dasarnya adalah studi tentang bagaimana masyarakat mengelola sumber-sumber daya yang selalu terbatas atau langka. Di sebagian besar masyarakat, sumber-sumber daya bukan dialokasikan oleh sebuah pelaku perencanaan tunggal, melainkan oleh jutaan unit atau pelaku ekonomi yang terdiri dari sekian banyak rumah tangga dan perusahaan.

Anthony dalam Suherman (2001: 7-8), telah mengumpulkan sekurang-kurangnya enam buah definisi dari berbagai ahli lain. Keenam definisi itu masing-masing adalah ilmu ekonomi atau ilmu politik yaitu suatu studi tentang kegiatan-kegiatan yang dengan atau tanpa menggunakan uang, mencakup atau melibatkan transaksi-transaksi pertukaran antar manusia.

- 1) Ilmu ekonomi adalah suatu studi mengenai bagaimana orang menjatuhkan pilihan yang tepat untuk memanfaatkan sumber-sumber produk yang langka dan terbatas jumlahnya, untuk menghasilkan berbagai barang serta mendistribusikan.
- 2) Ilmu ekonomi adalah studi tentang manusia dalam kegiatan hidup mereka sehari-hari, mendapat dan menikmati kehidupan.
- 3) Ilmu ekonomi adalah studi tentang bagaimana mereka bertingkah seperti untuk mengorganisir kegiatan-kegiatan produksi dan konsumsinya
- 4) Ilmu ekonomi adalah suatu studi tentang cara memperbaiki masyarakat.

Ilmu ekonomi dalam SMA khususnya kelas X, membahas tentang pengenalan ekonomi serta ruang lingkup dalam ekonomi itu sendiri. Peserta didik dituntut untuk memahami teori dasar tentang ekonomi. Sehingga pemahaman ini akan bermanfaat bagi para siswa dalam masyarakat maupun dalam jenjang yang lebih tinggi tentang ekonomi.

Berdasarkan uraian tersebut hasil belajar ekonomi adalah suatu yang dicapai siswa sebagai bukti telah mengikuti proses belajar dalam pelajaran ekonomi yang dilaksanakan di sekolah. Hasil yang dicapai siswa akan nampak dalam bentuk nilai nyata yang diperoleh melalui suatu penilaian yang telah distandarisasikan dalam bentuk huruf maupun angka.

#### **b. Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi**

Mata pelajaran ekonomi (Dalam Permen 22 Tahun 2006-Standar Isi/Standar Kompetensi Dasar SM) memiliki tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Siswa dapat memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari.
2. Siswa dapat menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi.
3. Siswa dapat membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggung jawab dengan memiliki pegetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat dan negara.
4. Siswa dapat membuat keputusan yang bertanggung jawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat majemuk, baik skala nasional maupun internasional.

### 2.1.8 Inflasi

Dikutip dari Suratno, dkk. (2007: 192), inflasi adalah suatu keadaan dimana harga cenderung naik secara terus menerus dan berlaku secara umum yang akan mengakibatkan nilai uang turun. Suratno dkk, (2007: 192) menyebutkan ada empat jenis inflasi berdasarkan tingkat keparahannya, yaitu inflasi ringan (*creeping inflation*), inflasi sedang, inflasi berat, dan hiperinflasi (*hyperinflation*)

**Tabel 2.2. Jenis-Jenis Inflasi**

No	Jenis Inflasi	Persentase
1	Inflasi ringan ( <i>creeping inflation</i> )	Di bawah 10% setahun
2	Inflasi sedang	10% – 30% setahun
3	Inflasi berat	30% – 100% setahun
4	Hiperinflasi ( <i>hyperinflation</i> )	Di atas 100% setahun

Menurut Suratno, dkk (2007: 193) inflasi yang terjadi pada suatu negara bisa berasal dari luar negeri dan dalam negeri.

- a. Luar negeri (*imported inflation*) inflasi ini terjadi akibat adanya kenaikan harga di luar negeri yang menyebabkan kenaikan harga di dalam negeri. Inflasi semacam ini biasanya dialami negara-negara berkembang yang sebagian bahan bakunya berasal dari luar negeri.
- b. Dalam negeri (*domestic inflation*) inflasi ini terjadi disebabkan oleh faktor-faktor di dalam negeri, yaitu sebagai berikut:
  1. Terjadi defisit anggaran secara terus menerus, defisit anggaran ini bisa jadi ditutup dengan mencetak uang baru. Penciptaan uang baru yang berlebihan dapat menyebabkan inflasi.
  2. Terjadi gagal panen, gagal panen dapat mengurangi penawaran barang dipasar. Bila permintaan lebih tinggi dari penawaran, pada akhirnya harga akan meningkat, dan inflasi akan terjadi.
  3. Kredit untuk keperluan produksi dibatasi, kondisi semacam ini akan mengakibatkan harga barang dari waktu ke waktu akan semakin naik. Karena harga naik, para produsen cenderung akan menyimpan barangnya untuk mendapatkan harga yang tinggi. Sebagai akibatnya, terjadi ketidakseimbangan antara permintaan barang oleh konsumen dengan barang yang disediakan oleh produsen. Hargapun akan naik.

Batas-batas tertentu inflasi memang menguntungkan, karena pada dasarnya inflasi yang terkendali akan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi. Tetapi jika sudah dalam taraf yang membahayakan, inflasi harus segera diatasi. Adapun cara mengendalikan inflasi menurut Suratno, dkk (2007: 198) sebagai berikut:

- a. Kebijakan Moneter  
Kebijakan moneter adalah kebijakan pemerintah dibidang keuangan (melalui bank sentral) untuk mengatur jumlah uang yang beredar agar sesuai dengan jumlah yang dibutuhkan dalam suatu sistem perekonomian. Bentuk kebijakan moneter yang dilakukan untuk mengatasi inflasi yaitu dengan cara penetapan cadangan minimum (*Reserve Requirement Policy*), operasi pasar terbuka (*Open Market Operation*), dan kebijakan diskonto (*Discount Policy*).



- b. Kebijakan Fiskal
- c. Kebijakan fiskal merupakan kebijakan yang mengatur pengeluaran pemerintah dan perpajakan. Bentuk kebijakan fiskal yang ditempuh dalam mengatasi inflasi antara lain menurunkan pengeluaran pemerintah dan menaikkan pajak,
- d. Kebijakan Non Moneter atau Kebijakan Riil  
Kebijakan riil merupakan kebijakan di luar kebijakan moneter dan kebijakan fiskal. Bentuk kebijakan riil dalam mengatasi inflasi yaitu dengan menaikkan hasil produksi dan mengendalikan harga.

Inflasi sangat berdampak bagi kehidupan masyarakat, namun dampak inflasi tidaklah sama bagi setiap orang. Ada anggota masyarakat yang rugi terkena dampak negatif, namun ada juga anggota masyarakat yang diuntungkan dari inflasi. Dampak inflasi menurut Suratno dkk, (2007: 202), sebagai berikut:

- a. Pemilik pendapatan tetap dan tidak tetap.  
Bagi masyarakat yang memiliki pendapatan tetap, inflasi sangat merugikan. Contohnya seorang pensiunan pegawai negeri tahun 1990. Pada tahun 1990, uang pensiunnya cukup untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, namun di tahun 2003 atau tiga belas tahun kemudian, daya beli uangnya mungkin hanya tinggal setengah. Artinya, uang pensiunnya tidak lagi cukup untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Sebaliknya, orang yang mengandalkan pendapatan berdasarkan keuntungan seperti pengusaha, tidak dirugikan dengan adanya inflasi. Begitu juga halnya dengan pegawai yang bekerja di perusahaan dengan gaji yang mengikuti tingkat inflasi. Para pekerja yang mempunyai harta kekayaan berupa emas atau mata uang luar negeri tidak terkena dampak inflasi.
- b. Para penabung  
Inflasi menyebabkan orang enggan untuk menabung karena nilai mata uang semakin menurun. Memang tabungan menghasilkan bunga, namun jika tingkat inflasi di atas tingkat bunga, nilai uang tetap saja menurun.
- c. Debitur dan kreditur  
Bila datangnya inflasi tidak diperhitungkan, inflasi dapat menguntungkan debitur dan merugikan kreditur. Bagi orang yang meminjam uang kepada bank (debitur), inflasi menguntungkan, karena pada saat pembayaran hutang kepada kreditur, nilai uang lebih rendah dibandingkan pada saat meminjam. Sebaliknya, kreditur atau pihak yang meminjamkan uang akan mengalami

kerugian karena nilai uang pengembalian pinjaman lebih rendah jika dibandingkan dengan pada saat peminjaman.

d. Produsen

Bagi produsen, inflasi dapat menguntungkan bila pendapatan yang diperoleh lebih tinggi daripada kenaikan biaya produksi. Bila hal ini terjadi, produsen akan terdorong untuk melipatgandakan produksinya. Namun, bila inflasi menyebabkan naiknya biaya produksi hingga pada akhirnya merugikan produsen, maka produsen enggan untuk meneruskan produksinya. Produsen bisa menghentikan produksinya untuk sementara waktu. Bahkan bila produsen tidak sanggup mengikuti laju inflasi, produsen tersebut bisa gulung tikar.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan digunakan sebagai pembanding atau acuan dalam melakukan kajian penelitian. Hasil penelitian yang dijadikan pembanding atau acuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.3. Penelitian yang Relevan**

No	Penulis	Judul	Kesimpulan
1.	Karim Hidayat Sholihin (2009)	Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powerpoint Pada Mata Diklat Teknik Bubut di SMK N II Pengasih	Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar antara pembelajaran dengan <i>Powerpoint</i> dan pembelajaran yang tidak menggunakan <i>Powerpoint</i> , yaitu pembelajaran yang tidak menggunakan <i>Powerpoint</i> hanya meningkat sebesar 76,67 sedangkan pembelajaran dengan <i>Powerpoint</i> meningkat sebesar 81,41.
2.	Enik Normasari (2008)	Pengembangan Media Pembelajaran Berbantu Komputer Mata Pelajaran Ekonomi di SMA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara umum kualitas media pembelajaran berbantu komputer termasuk kriteria sangat baik. Dengan aspek pembelajaran dan pemrograman memperoleh skor 4,20 dan 4,19. Sementara itu aspek isi dan tampilan memperoleh skor 4,08

Tabel 2.3. Lanjutan

No	Penulis	Judul	Kesimpulan
			<p>dan 4,07. Hasil tersebut menunjukkan bahwa produk pengembangan media pembelajaran berbantu komputer sudah layak untuk digunakan. Dengan memperhatikan hasil penelitian di atas, maka perlu dibuat media pembelajaran berbantuan komputer dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional dan kualitas dari media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer terbukti dapat meningkatkan efektifitas, efisiensi dan meningkatkan motivasi dan daya serap siswa terhadap materi pelajaran. Sehingga penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer perlu dikembangkan dan diterapkan di dalam proses pembelajarn.</p>
3	Sofyan hamid (2010)	Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif keterampilan menulis di SMP	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat meningkatkan Prestasi hasil belajar yang dicapai siswa. Hal ini dibuktikan dari skor pre-test Yaitu rata-rata 37,97 dari 30 orang responden yang memiliki nilai tuntas hanya 1 orang, selebihnya belum tuntas. Setelah menggunakan multimedia interaktif, Seluruh responden memiliki nilai tuntas dengan rata-rata pada post-test yaitu 84,87. Kesimpulannya, pembelajaran dengan menggunakan multimedia Interaktif memiliki efek yang lebih baik daripada pembelajaran yang tidak Menggunakan multimedia interaktif</p>

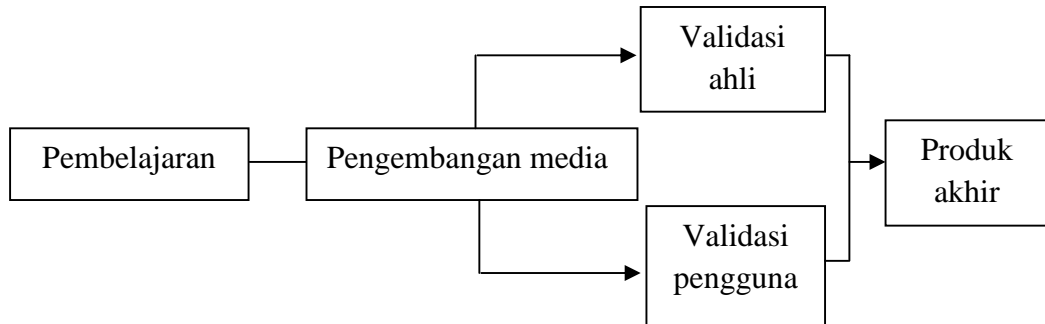
### 2.3 Kerangka Pikir

Pelaksanaan proses belajar mengajar diperlukan suatu media untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media sebagai sarana untuk mempermudah siswa untuk menerima materi pembelajaran. Perkembangan akan media pembelajaran yang digunakan sekarang ini tidak terbatas hanya papan tulis dan buku-buku pelajaran saja, tetapi telah berkembang sampai media alat yang berbasis teknologi. Untuk itu kehadiran media sangat penting dalam membantu mengajarkan konsep-konsep pembelajaran ekonomi.

Adanya komputer memberikan harapan yang baik dalam pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran dengan komputer setidaknya mampu menghadirkan beberapa bentuk materi pembelajaran, seperti teks, gambar, animasi dalam suatu wadah program sehingga dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah media interaktif *powerpoint* yang dapat mewadahi berbagai konteks seperti teks, gambar dan animasi. Media interaktif *powerpoint* dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *microsoft office powerpoint 2007*. Pembelajaran dengan penggunaan media interaktif *powerpoint* diharapkan mampu mendorong siswa lebih cepat dalam menyerap informasi yang disampaikan. Oleh karena itu media ini perlu dikembangkan dengan harapan mampu membantu siswa menggambarkan konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Kerangka pikir pada penelitian pengembangan ini dapat dilihat pada bagan berikut:



**Gambar 2.7 Kerangka Pikir Penelitian**

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk dan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran ekonomi untuk siswa sekolah menengah atas. Sukmadinata (2006: 164), menyatakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

#### **3.2 Langkah- langkah Pengembangan**

Menurut Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2006: 169-170), langkah strategi penelitian pengembangan adalah sebagai berikut.

- 1. Research and information collection*
- 2. Planning*
- 3. Develop preliminary form of product*
- 4. Preliminary field testing*
- 5. Main product revision*
- 6. Main field testing*
- 7. Operational product revision*
- 8. Operational field testing*
- 9. Final product revision*
- 10. Dissemination and implementation*

Berdasarkan prosedur di atas, peneliti menyederhanakannya menjadi seperti di bawah ini:

1. Pengumpulan data awal
2. Pengembangan produk
3. Validasi ahli materi dan ahli media
4. Revisi produk
5. Uji coba produk
6. Analisis data

Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa software pembelajaran Ekonomi yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah ataupun secara umum, baik individu maupun kelompok.

### **3.3 Variabel Penelitian**

Menurut sugiyono (2012: 60), variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto dalam Sugiyono (2012: 60), yang dimaksud dengan variabel adalah obyek penelitian yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.

Berdasarkan pendapat tersebut maka variabel adalah kondisi atau karakteristik yang menjadi obyek penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif
2. Aplikasi *powerpoint*



### **3.4 Definisi Operasional Variabel**

Definisi operasional menurut Sudjarwo (2009: 174), merupakan suatu konsep sehingga dapat diukur, dicapai dengan melihat pada dimensi tingkah laku atau properti yang ditunjukkan oleh konsep, dan mengkategorikan hal tersebut menjadi elemen yang dapat diamati dan dapat diukur.

Berdasarkan pendapat tersebut, menurut peneliti definisi operasional variabel merupakan suatu petunjuk yang memberikan cara pengukuran suatu variabel dengan cara memberikan arti atau menspesifikasikan suatu kegiatan agar mudah diteliti bagi peneliti.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini guna memperoleh data yang diperlukan adalah sebagai berikut:

#### **3.5.1 Observasi**

Observasi menurut Purwanto (2006: 144), ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung . Metode ini dilakukan pada saat melakukan penelitian pendahuluan.

#### **3.5.2 Wawancara**

Sugiyono (2010: 194), mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan

studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya kecil atau sedikit.

Wawancara ini dilaksanakan pada saat penelitian pendahuluan dengan cara bertanya langsung kepada responden untuk mengetahui beberapa permasalahan yang ada di sekolah.

### 3.5.3 Angket atau Kuesioner

Angket atau kuesioner menurut Sugiyono (2009: 199), merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen kuesioner pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data dari ahli media, ahli materi, siswa dan guru sebagai bahan mengevaluasi program media pembelajaran yang dikembangkan.

**Tabel 3.1. Kisi-Kisi untuk Ahli Materi**

No	Kisi-Kisi	Jumlah
1	Ketepatan materi dengan standar kompetensi yang termuat pada pada kurikulum	1
2	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar yang terdapat pada kurikulum	1
3	Kejelasan petunjuk belajar dalam penggunaan produk multimedia	1
4	Kesesuaian urutan materi yang termuat pada produk multimedia dengan konsep keilmuan	1
5	Kejelasan target pengguna produk multimedia	1
6	Kecukupan uraian materi dalam menjelaskan konsep keilmuan	1
7	Kecukupan contoh yang diberikan untuk penjelasan	1
8	Kecukupan latihan yang diberikan dalam pembelajaran	1
9	Kecukupan dalam menimbulkan interaksi belajar	1
10	Kesesuaian tes dengan materi	1
Jumlah Total		10

**Tabel 3.2. Kisi – Kisi untuk Ahli Media**

No	Aspek Penilaian	Jumlah
<b>A. Tampilan</b>		
1	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
2	Teks dan tulisan dapat dibaca	1
3	Kombinasi warna	1
4	Konsistensi peletakan tombol	1
5	Kualitas tampilan gambar	1
6	Kualitas animasi	1
7	Kesesuaian musik pengiring	1
8	Tata letak teks dan gambar	1
9	Kualitas tampilan layar	1
10	Kejelasan suara	1
<b>B. Pemrograman</b>		
1	Kejelasan navigasi	1
2	Konsistensi penggunaan tombol	1
3	Kejelasan petunjuk	1
4	Kemudahan penggunaan media	1
7	Efisiensi teks	1
8	Kecepatan program	1
9	Efisiensi penggunaan layar	1
Jumlah		19

**Tabel 3.3. Kisi –Kisi Angket untuk Guru**

No	Kisi – Kisi	Jumlah
1	Petunjuk dalam media pembelajaran	1
2	Penggunaan tombol navigasi	1
3	Tampilan media pembelajaran	1
4	Kombinasi warna	1
5	Teks / tulisan	1
6	Gambar dan animasi	1
7	Penggunaan bahasa	1
8	Musik	1
9	Kesesuaian materi dengan kurikulum	1
10	Kelengkapan materi	1
11	Kecukupan latihan	1
12	Interaktivitas	1
13	Kemudahan penggunaan	1
14	Kemandirian siswa	1
15	Pemberian motivasi	1
16	Kemudahan memahami materi	1
17	Penerapan media pada pembelajaran ekonomi	1
Jumlah		17

**Tabel 3.4. Kisi – Kisi Angket untuk Siswa**

No	Pernyataan	Jumlah
1	Kejelasan dan kemudahan petunjuk	1
2	Kemudahan tombol navigasi	1
3	Tampilan media	1
4	Kombinasi warna	1
5	Kejelasan teks / tulisan	1
6	Gambar dan animasi	1
7	Kemudahan pemahaman bahasa	1
8	Penggunaan musik	1
9	Kemudahan pemahaman materi	1
10	Kemudahan pemahaman soal	1
11	Peningkatan motivasi belajar	1
12	Motivasi untuk mempelajari materi tertentu	1
13	Penambahan pengetahuan	1
14	Kemudahan memahami materi	1
15	Penerapan media pada pembelajaran ekonomi	
Jumlah		15

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang digunakan dalam kuisioner, mengungkap sikap dan pendapat seseorang terhadap suatu fenomena. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skala ini dapat disederhanakan menjadi 4 skala jawaban saja agar tanggapan responden lebih jelas pada posisi mana.

**Table 3.5. Skala Likert**

No	Pilihan jawaban	Nilai skala
1	Sangat baik	4
2	Baik	3
3	Tidak baik	2
4	Sangat tidak baik	1

Apabila responden sangat setuju dengan pernyataan yang terdapat dalam kuisioner, maka jawaban responden tersebut akan dinilai 4. Demikian seterusnya hingga pada pilihan jawaban sangat tidak setuju, maka jawaban responden tersebut akan dinilai 1. Setelah seluruh jawaban responden diubah ke dalam nilai angka 1 sampai dengan 4, nilai total responden dihitung dengan cara mencari skor ideal atau skor yang diharapkan untuk masing-masing aspek penilaian dan secara keseluruhan aspek, kemudian dibuat presentase sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan. Penghitungan ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.6. Penghitungan Skor Jawaban Angket**

No	Pilihan jawaban	Nilai skala (a)	Jumlah responden yang menjawab (b)	Jumlah instrumen (c)	Jumlah skor (a x b x c)
1	Sangat baik	4			
2	Baik	3			
3	Tidak baik	2			
4	Sangat tidak baik	1			

Skor yang diharapkan dapat dihitung dengan cara mengalikan nilai skala tertinggi jumlah keseluruhan instrumen, atau dapat dituliskan berikut.

$$\text{Skor yang diharapkan} = \text{nilai skala tertinggi (4) x jumlah}$$

Penelitian ini, presentase kelayakan media pembelajaran akan dihitung untuk empat macam evaluator. Pertama, ahli materi. kedua, ahli media, ketiga guru mata pelajaran dan keempat adalah siswa sebagai responden. Penghitungan persentase kelayakan media pembelajaran menggunakan metode yang dicontohkan oleh Sugiyono (2009: 419).

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan} \times 100}$$

Rumus di atas dijadikan sebagai acuan penghitungan persentase kelayakan berdasarkan data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, guru dan siswa. Setelah seluruh presentase kelayakan dihitung untuk mengetahui seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan, menggunakan tabel yang dicontohkan oleh Arikunto (dalam Riyadi, 2011:73).

**Tabel 3.7. Skala Persentase Menurut Arikunto**

<b>Persentase Pencapaian</b>	<b>Interpretasi</b>
76 - 100%	Layak
56 - 75%	Cukup layak
40 - 55%	Kurang layak
0 - 39%	Tidak layak

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penyajian dan analisa data, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran ekonomi melalui multimedia interaktif *powerpoint* di SMA Negeri 1 Tegineneng menggunakan prosedur pengembangan berdasarkan model *research and development* Bob and Gall.
2. Media pembelajaran ekonomi dengan memanfaatkan aplikasi *powerpoint* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran

### 5.2 Saran

Saran dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagi guru maupun siswa supaya dapat membaca dan memahami dengan seksama setiap petunjuk yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif agar isi media pembelajaran interaktif tersampaikan secara keseluruhan.
2. Bagi peneliti supaya dapat menggunakan produk hasil pengembangan berupa media pembelajaran interaktif pada pembelajaran dengan jumlah



siswa yang lebih besar agar keefektivasannya benar-benar dapat diketahui.

3. Bagi pengembang media supaya dapat mengembangkan media pembelajaran interaktif yang lain yang lebih baik lagi sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku agar media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dapat melengkapi media yang lain, atau bahkan sebagai media utama jika media yang lain belum diproduksi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Muhammad. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik. *Jurnal Edukasi Vol.5 No. 1*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta (Tidak Diterbitkan).
- Arifin, Zainal dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bakri, Hasrul. 2010. Langkah-langkah Pengembangan Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal MEDTEK Vol 2 No. 1*. Makasar: Universitas Negeri Makasar (Tidak Diterbitkan).
- Darmawan, Deni. 2012. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Eka. 2011. *Membuat Presentasi Di Powerpoint Tidak Bisa Di Klik*. Online. <http://puteka85.blogspot.com/2011/06/cara-membuat-presentasi-di-powerpoint.html?m=1>. Diakses 13 Juni 2014.
- Fauziah, Resti, Ade Gafar Abdullah, dan Dadang Lukman Hakim. 2013. Pembelajaran Sainifik Elektronika Dasar Berorientasi Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal INVOTEC Vol. IX No. 2*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (Tidak Diterbitkan).
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Kurinasih, Imas dan Sani, Berlin. 2014. *Implementasi Kurikulum 2013: Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Mankiw, N.Gregory. 2014. *Pengantar Ekonomi Mikro*. Jakarta: Salemba Empat

- Nandi. 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *Jurnal GEA Vol. 6 No. 1*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (Tidak Diterbitkan).
- Purnomo, Andi. 2010. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Yudhistira
- Riyadi, Amru Salam. 2011. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer untuk Mata Diklat Mengoperasikan Mesin Cnc Dasar Di Smk Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta. *Skripsi*. Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik UNY.
- Sadiman, Arif S, R Raharjo, Rahardjito, dan Anung H. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sahri, Dian R. 2014. Pengembangan Modul Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Materi Pokok Gelombang Dengan Pendekatan Saintifik. *Skripsi*. Bandar Lampung: Unila (Tidak Diterbitkan)
- Sudarman, Ari. 2004. *Teori Ekonomi Mikro Edisi 4*. Yogyakarta: BPFE UGM.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.
- Suherman, Rosyidi. 2001. *Pengantar Teori Ekonomi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suratno, dkk,. 2007. *Ekonomi Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Suyanti, Retno Dwi. 2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Viana, Desma. 2013. Pengembangan Multimedia Interektif Model Tutorial pada Materi Listrik Statis dan Listrik Dinamis SMP/MTs. *Skripsi*. Bandar Lampung: Unila (Tidak Diterbitkan).