

## **II. LANDASAN TEORI, KERANGKA PIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS**

### **1.1 Teori-teori Belajar dalam Pengembangan pembelajaran Ekonomi dengan Pemanfaatan Media Internet**

#### **1.1.1 Teori-teori Belajar**

Ada teori-teori belajar yang bersumber dari aliran psikologi. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan dibatasi pada teori-teori yang relevan dengan pembelajaran ekonomi dengan pemanfaatan media internet yaitu teori *behavioristik*, teori belajar kognitif, teori belajar revolusi-sosiokultural dan teori belajar *konstruktivistik*.

Menurut teori *behavioristik*, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya. Apa saja yang diberikan guru dan apa saja yang dihasilkan peserta didik, semuanya harus dapat diukur. Sebab pengukuran merupakan suatu hal yang penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku tersebut. Faktor lain yang juga dianggap penting adalah

faktor penguatan. Penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon.

Menurut konsep-konsep yang dikemukakan oleh Skinner tentang belajar mampu mengungguli konsep-konsep lain yang dikemukakan oleh para tokoh sebelumnya. Ia mampu menjelaskan konsep belajar secara sederhana, namun menunjukkan konsepnya tentang belajar secara lebih komprehensif. Stimulus-stimulus yang diberikan kepada seseorang akan saling berinteraksi dan interaksi antara stimulus-stimulus tersebut akan mempengaruhi bentuk respon yang akan diberikan. Skinner membedakan dua jenis perilaku: perilaku responden, yang ditimbulkan oleh suatu stimulus yang dikenali dan perilaku operan, yang tidak diakibatkan oleh stimulus yang dikenal tetapi dilakukan sendiri oleh organisme.

Menurut Skinner (dalam Budiningsih, 2005:24) mengemukakan bahwa dengan menggunakan perubahan-perubahan mental sebagai alat untuk menjelaskan tingkah laku hanya akan menambah rumitnya masalah. Sebab setiap alat yang digunakan perlu penjelasan lagi, demikian dan seterusnya. Teori Skinner adalah teori yang banyak dipakai yaitu tentang teori *teaching machine*, pembelajaran berprogram, modul, dan program-program pembelajaran lain yang berpijak pada konsep hubungan stimulus-respons.

Perkembangan pembelajaran berbasis dilandasi teori psikologi Ivan Petrovich Pavlov (dalam Hergenhahn, 2010: 221) tentang pengkondisian klasik. Teknik Pavlov dipakai untuk memodifikasi perilaku, contoh dari prinsip yang digunakan Pavlov untuk memodifikasi sikap adalah peserta didik diberikan contoh aktivitas

kegiatan ekonomi yang diambil melalui media internet. Dengan melihat aktivitas kegiatan ekonomi membuat peserta didik merasakan situasi yang ditampilkan melalui gambar-gambar tersebut.

Thorndike dalam Hargenhahn and Olson (2010:60-61) menyebut asosiasi antara kesan indrawi dan *impuls* dengan tindakan sebagai ikatan atau koneksi. Menurutnya bentuk paling dasar dari proses belajar adalah *trial-and-error learning* (belajar dengan uji coba), atau yang di sebut *selecting and conecting* (pemilihan dan penguatan). Thorndike menyebutkan waktu yang dibutuhkan peserta didik untuk memecahkan masalah sebagai fungsi dari kesempatan yang harus dimiliki peserta didik untuk memecahkan problem. Setiap kesempatan adalah usaha coba-coba, dan upaya percobaan berhenti saat peserta didik mendapatkan solusi yang benar. Pembelajaran yang dilakukan guru terhadap anak didiknya adalah bersifat bertahap, bukan langsung ke pengertian.

Beberapa teori *behaviorism* di atas, di mana teori ini banyak berpengaruh terhadap perkembangan teknologi. *Behaviorism* dianggap sebagai teori yang memberi pengaruh yang sangat besar karena menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. *Behaviorism* banyak digunakan sebagai dasar untuk merancang pembelajaran dengan media komputer yang merupakan cikal bakal banyak strategi pembelajaran. *Behaviorism* tidak mengarahkan peserta didik untuk berpikir linear, tidak kreatif dan tidak produktif, tetapi seharusnya ditujukan untuk menghasilkan perilaku yang diinginkan dalam peserta didik. Diharapkan pembelajaran bisa efektif, memerlukan pengajar yang berbasis TIK, yang bisa mengubah cara belajar peserta didik yang efektif dan dapat diukur. Dengan

adanya komputer sebagai medianya peranan penguatan dalam teori *behavioristik* sangat mungkin untuk dilaksanakan lewat pembelajaran berbasis TIK.

Lebih lanjut perkembangan pembelajaran berbasis komputer dilandasi teori psikologi kognitif yang menyatakan bahwa belajar mencakup penggunaan daya ingat, motivasi dan pikiran, serta refleksi. Psikologi kognitif memandang belajar sebagai proses internal dan jumlah yang dipelajari tergantung pada kapasitas proses belajar, usaha yang dilakukan selama proses belajar, kedalaman proses tersebut dan struktur pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Menurut Piaget dalam (Budiningsih, 2005: 35-39) menyatakan perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya. Menurut Piaget, proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap *asimilasi*, *akomodasi*, dan *ekuilibراسi*. Proses *asimilasi* merupakan proses pengintegrasian atau penyatuan informasi baru ke dalam struktur kognitif yang telah dimiliki individu. Proses *akomodasi* merupakan proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi yang baru. Sedangkan proses *ekuilibراسi* adalah penyesuaian berkesinambungan antara *asimilasi* dan *akomodasi*. Menurut Piaget dalam Hargenhahn & Olson (2010:325) membagi empat tahap perkembangan intelektual yaitu (1) *sensorimotor*, di mana anak berhadapan langsung dengan lingkungan

dengan menggunakan refleks bawaan mereka; (2) *pra-operasional*, di mana anak mulai menyusun konsep sederhana; (3) *concrete operational*, di mana anak menggunakan tindakan yang telah diinterisasikan atau pemikiran untuk memecahkan masalah dalam pengalaman mereka; dan (4) *formal oprational*, di mana anak dapat memikirkan situasi hipotetis secara penuh.

Teori yang dikemukakan oleh Jerome Bruner dalam Budiningsih (2005:40-41) ia menandai perkembangan kognitif manusia sebagai berikut.

- a. Perkembangan intelektual ditandai dengan adanya kemajuan dalam menanggapi suatu rangsangan.
- b. Peningkatan pengetahuan tergantung pada perkembangan sistem penyimpanan informasi secara realis.
- c. Perkembangan intelektual meliputi perkembangan kemampuan berbicara pada diri sendiri atau pada orang lain melalui kata-kata.
- d. Interaksi secara sistematis antara pembimbing, guru atau orang tua dengan anak diperlukan bagi perkembangan kognitifnya.
- e. Bahasa adalah kunci perkembangan kognitif, karena bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia.
- f. Perkembangan kognitif ditandai dengan kecakapan untuk mengemukakan beberapa alternatif secara simultan, memilih tindakan yang tepat, dapat memberikan prioritas yang berurutan dalam berbagai situasi.

Dalam belajar, peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta tidak membosankan. Dalam hal ini diperlukan pembelajaran

yang dapat mengoptimalkan belajar peserta didik. Peserta didik belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasakan, bergerak, dan mengalami.

Menurut Bruner (Budiningsih,2005:41) perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, yaitu: *enactive*, *iconic*, dan *symbolic*. Tahap *enactive*, seseorang melakukan aktivitas-aktivitas dalam upayanya untuk memahami lingkungan sekitarnya. Artinya, dalam memahami dunia sekitarnya anak menggunakan pengetahuan motorik, misalnya, melalui gigitan, sentuhan, pegangan, dan sebagainya. Tahap *ikonik*, seseorang memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar-gambar dan visualisasi verbal. Maksudnya, dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui bentuk perumpamaan (tampil) dan perbandingan (komparasi). Tahap *simbolik*, seseorang telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika. Dalam memahami dunia sekitarnya anak belajar melalui simbol-simbol bahasa, logika, matematika, dan sebagainya. Komunikasinya dilakukan dengan menggunakan banyak sistem simbol. Semakin matang seseorang dalam proses berpikirnya, semakin dominan sistem simbolnya. Meskipun begitu tidak berarti ia tidak lagi menggunakan sistem *enaktif* dan *ikonik*. Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan salah satu bukti masih diperlukannya sistem enaktif dan ikonik dalam proses belajar.

Teori kognitif lainnya yang sangat mempengaruhi Pembelajaran Berbasis Komputer adalah teori David Ausubel dalam teori bermakna, karena pada teori ini struktur kognitif merupakan struktur organisasional yang ada dalam ingatan seseorang yang mengintegrasikan unsur-unsur pengetahuan yang terpisah-pisah ke dalam suatu unit *konseptual*. Menurut Ausubel dalam Budiningsih (2005:44) menyatakan penggunaan *advance organizers* sebagai kerangka isi akan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mempelajari informasi baru, karena merupakan kerangka dalam bentuk abstraksi atau ringkasan konsep-konsep dasar tentang apa yang dipelajari, dan hubungannya dengan materi yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik

Vygotsky mengemukakan bahwa jalan pikiran seseorang harus dimengerti dari latar sosial-budaya dan sejarahnya. Artinya untuk memahami pikiran seseorang bukan dengan cara menelusuri apa yang ada di balik otaknya dan pada kedalaman jiwanya, melainkan dari asal usul tindakan sadarnya. Dari interaksi sosial yang dilatari oleh sejarah hidupnya (Moll & Greenberg, 1990) dalam Budiningsih (2005:99). Menurut Vygotsky bahwa pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuannya. Teori Vygotsky yang lain adalah **Scaffolding** berarti memberikan sejumlah besar bantuan kepada seorang anak selama tahap-tahap awal pembelajaran kemudian anak tersebut mengambil alih tanggungjawab yang semakin besar segera setelah ia dapat melakukannya.

Teori belajar *konstruktivistik* merupakan teori belajar yang menekankan pada pengalaman belajar, tidak semata pengalaman kognitif. *Konstruktivistik* mengakibatkan peserta didik kreatif, tidak pasif. Dengan pembelajaran *Konstruktivistik*, pembelajaran tidak terpusat pada guru, *konstruktivistik* membantu peserta didik menginternalisasi dan mentransformasi informasi baru. Pada Pembelajaran Berbasis Komputer akan mampu mengkonstruksi pengetahuan peserta didik dengan berbagai model pembelajaran. Untuk itu terlebih dahulu guru diharapkan dapat mengubah pikiran sesuai dengan pandangan *konstruktivistik*.

Guru *konstruktivistik* memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) menghargai otonomi dan inisiatif peserta didik; (2) menggunakan data primer dan bahan manipulatif dengan penekanan pada ketrampilan berpikir; (3) mengutamakan kinerja peserta didik berupa mengklasifikasi, menganalisis, memprediksi, dan mengkreasi dalam

mengerjakan tugas; (4) menyertakan respon peserta didik dalam pembelajaran dan mengubah model atau strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pelajaran; (5) menggali pemahaman peserta didik tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan sebelum sharing pemahamannya tentang konsep-konsep tersebut; (6) menyediakan peluang kepada peserta didik untuk berdiskusi baik dengan dirinya maupun dengan peserta didik yang lain; (7) mendorong sikap *inquiry* peserta didik dengan pertanyaan terbuka yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan berdiskusi antar temannya; (8) mengelaborasi respons awal peserta didik; (9) menyertakan peserta didik dalam pengalaman-pengalaman yang dapat menimbulkan kontradiksi terhadap hipotesis awal mereka dan kemudian mendorong diskusi; (10) menyediakan kesempatan yang cukup kepada peserta didik dalam memikirkan dan mengerjakan tugas-tugas; (11) menumbuhkan sikap ingin tahu peserta didik melalui penggunaan model pembelajaran yang beragam.

Menurut paradigma *konstruktivistik* pembelajaran lebih mengutamakan penyelesaian masalah, mengembangkan konsep, konstruksi sosial dan algoritma ketimbang menghafal prosedur dan menggunakannya untuk memperoleh satu jawaban benar. Pembelajaran lebih dicirikan oleh aktivitas eksperimentasi, pertanyaan-pertanyaan, investigasi, hipotetis, dan model-model yang dibangkitkan oleh peserta didik sendiri. Secara umum, terdapat lima prinsip dasar yang melandasi kelas *konstruktivistik*, yaitu (1) meletakkan permasalahan yang relevan dengan kebutuhan peserta didik, (2) menyusun pembelajaran di sekitar konsep-konsep utama, (3) menghargai pandangan peserta didik, (4) materi pembelajaran menyesuaikan terhadap kebutuhan peserta didik, (5) menilai pembelajaran secara kontekstual.

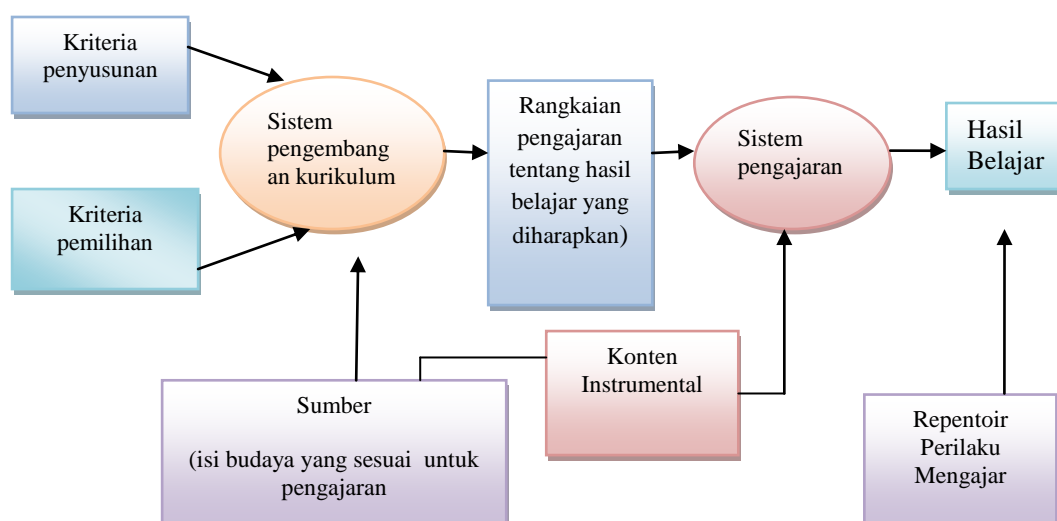


## **2.2 Mata Pelajaran Ekonomi Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006**

### **2.2.1 Pengertian Kurikulum**

Menurut Robert M. Hutchins dalam Sanjaya (2010: 4) yang menyatakan; “*The curriculum should include grammar, reading, rhetoric and logic, and mathematics, and addition at the secondary level introduce the great books of the western world*”. Dalam konsep kurikulum sebagai mata pelajaran biasanya erat kaitannya dengan usaha untuk memperoleh ijazah. Ijazah sendiri menggambarkan kemampuan. Artinya, apabila peserta didik telah berhasil mendapatkan ijazah berarti ia telah menguasai pelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pandangan yang menganggap kurikulum sebagai sejumlah mata pelajaran merupakan pandangan yang dianggap tradisional, walaupun sebenarnya masih banyak dianut orang dan mewarnai kurikulum yang berlaku saat ini.

Untuk melihat keterkaitan hubungan antara kurikulum dan pengajaran dapat dilihat pada gambar 2.1 tentang hubungan kurikulum dan pengajaran di bawah ini.



Gambar 2.1 Keterkaitan kurikulum dan pengajaran

Sumber: Arno A. Bellack & herbert kliebard, 1977 (Subandijah, 1996) dalam Sanjaya (2010: 18).

Berdasarkan Gambar 2.1 sistem pengembangan kurikulum akan melahirkan rangkaian pengajaran serta hasil yang diharapkan sesuai dengan kurikulum. Rangkaian pengajaran inilah yang kemudian akan mengkrystal dalam sistem pengajaran yang tiada lain adalah tindak lanjut dari pengembangan sistem kurikulum. Sistem pengajaran terbentuk oleh tiga subsistem, yaitu subsistem tentang perencanaan pengajaran, subsistem tentang pelaksanaan pengajaran, dan subsistem evaluasi.

Perencanaan pengajaran adalah proses yang dilakukan untuk mendesain kegiatan pengajaran sebagai upaya pencapaian tujuan kurikulum. Perencanaan pengajaran dilakukan dalam berbagai tingkat satuan waktu, yang meliputi perencanaan tahunan, perencanaan semesteran, perencanaan mingguan dan perencanaan harian. Subsistem pelaksanaan erat kaitannya dengan prosedur yang ditempuh oleh guru dan peserta didik di dalam praktik pembelajaran. Oleh karena itu, maka keberhasilan kurikulum sangat tergantung pada subsistem pelaksanaan ini.

Keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang sangat berpengaruh adalah faktor guru itu sendiri. Sebab, guru merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan peserta didik, sehingga bukan saja ia berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik, akan tetapi juga ia berperan sebagai pengelola atau pengatur lingkungan agar peserta didik belajar.

Subsistem evaluasi berhubungan dengan kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang pencapaian tujuan pembelajaran oleh peserta didik. Dalam sistem pengajaran subsistem evaluasi memiliki peran dan kedudukan yang sangat penting, oleh sebab hasil evaluasi selain dapat dijadikan tolok ukur keberhasilan peserta didik juga dapat dijadikan umpan balik untuk perbaikan proses pembelajaran.

### **2.2.2 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)**

Menurut Saylor & Alexander dalam Trianto, (2011:14) kurikulum adalah segala usaha sekolah dalam rangka memengaruhi anak untuk belajar, baik di dalam ruang kelas maupun di luar sekolah. Kurikulum sendiri sebagai kegiatan guru di kelas, yang memuat beberapa tujuan pembelajaran, materi ajar, aktivitas peserta didik, alokasi waktu dan aspek-aspek yang lain dari petunjuk aktivitas yang dilakukan.

Dalam gambaran Standar Nasional Pendidikan (SNP) PP No.19 Tahun 2005 Pasal 1, Ayat 15) dijelaskan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing

satuan pendidikan. KTSP merupakan kurikulum penyempurnaan dari kurikulum Berbasis Kompetensi atau yang dikenal KBK. Ini dapat dilihat dari unsur yang melekat pada KTSP yakni adanya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta adanya prinsip yang sama dalam pengelolaan kurikulum yakni yang disebut dengan kurikulum berbasis sekolah (KBS). KBS merupakan salah satu prinsip pengembangan yang dirancang untuk memberdayakan daerah dan sekolah dalam merencanakan, melaksanakan dan mengelola serta menilai proses dan hasil pembelajaran sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan serta daerah di mana sekolah itu berada. Sehubungan dengan hal itu, untuk menciptakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik betah dan merasa senang belajar sehingga mereka dapat berkembang secara optimal sesuai dengan bakat, minat, potensi yang dimilikinya. Perkembangan teknologi khususnya teknologi informasi, memungkinkan peserta didik mendapatkan ilmu pengetahuan di mana dan kapan saja. Peserta didik bisa belajar dari berbagai sumber yang tersedia. Menurut Cobine,1977 (Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, 2011:278) *“Through independent study, students become doers, as well as thinkers”*.

Standar Nasional Pendidikan (SNP) PP No.19 Tahun 2005 (pasal 1, ayat 15) menyatakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Penyusunan KTSP dilakukan oleh satuan pendidikan dengan memerhatikan dan berdasarkan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP).

Menurut Didang (1985) dalam Trianto (2011:15) kompetensi juga bermakna sebagai apa yang diharapkan dapat diketahui, disikapi, atau dilakukan peserta didik dalam setiap tingkatan kelas dan satuan pendidikan sekaligus menggambarkan kemajuan peserta didik dalam setiap tingkatan kelas dan satuan pendidikan sekaligus menggambarkan kemajuan peserta didik yang dicapai secara bertahap dan berkelanjutan untuk menjadi kompeten.

KTSP Sebagai kurikulum operasional, para pengembang kurikulum di daerah memiliki keleluasaan dalam mengembangkan kurikulum menjadi unit-unit pelajaran, misalnya dalam mengembangkan strategi dan metode pembelajaran, dalam menentukan media pembelajaran serta dalam menentukan evaluasi yang dilakukan. Pernyataan di atas maka program PBK Mata Pelajaran Ekonomi merupakan salah satu alat untuk mewujudkan kompetensi yang diharapkan seperti: berbuat, berkreasi, berinovasi, dapat berkomunikasi dengan berbagai media. Kompetensi ini akan terwujud dan diperoleh dengan adanya program Pembelajaran Berbasis Komputer. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Robert Heinich, Molenda, dan James D. Russel (1985:226) dalam Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana (2011:97) yang menyatakan bahwa: sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para peserta didik dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

### **2.2.3 Mata Pelajaran Ekonomi Bagian dari Ilmu Pengetahuan Sosial**

Pada tingkat pendidikan menengah, ekonomi diberikan sebagai mata pelajaran tersendiri.

#### **2.2.3.1 Tujuan**

Dalam Permendiknas No. 22 tahun 2006, tentang Standar isi Mata Pelajaran Ekonomi bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengkaitkan peristiwa dan masalah ekonomi dengan kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi dilingkungan individu, rumah tangga, masyarakat, dan negara
2. Menampilkan sikap ingin tahu terhadap sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi
3. Membentuk sikap bijak, rasional dan bertanggungjawab dengan memiliki pengetahuan dan keterampilan ilmu ekonomi, manajemen, dan akuntansi yang bermanfaat bagi diri sendiri, rumah tangga, masyarakat, dan negara
4. Membuat keputusan yang bertanggungjawab mengenai nilai-nilai sosial ekonomi dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional

#### **2.2.3.2 Ruang lingkup**

Mata pelajaran Ekonomi mencakup perilaku ekonomi dan kesejahteraan yang berkaitan dengan masalah ekonomi yang terjadi di lingkungan kehidupan terdekat hingga lingkungan terjauh, meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Perekonomian
2. Ketergantungan
3. Spesialisasi dan pembagian kerja
4. Perkoperasian
5. Kewirausahaan
6. Akuntansi dan manajemen.

**Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar**

**Kelas X, Semester 1**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
1. Memahami permasalahan ekonomi dalam kaitannya dengan kebutuhan manusia	1.1 Mengidentifikasi kebutuhan manusia 1.2 Mendeskripsikan berbagai sumber ekonomi yang langka dan kebutuhan manusia yang tidak terbatas 1.3 Mengidentifikasi masalah pokok ekonomi, yaitu tentang apa, bagaimana dan untuk siapa barang diproduksi 1.4 Mengidentifikasi hilangnya kesempatan pada tenaga kerja bila melakukan produksi di bidang lain 1.5 Mengidentifikasi sistem ekonomi untuk memecahkan masalah
2. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan kegiatan ekonomi konsumen dan produsen	2.1 Mendeskripsikan pola perilaku konsumen dan produsen dalam kegiatan ekonomi 2.2 Mendeskripsikan <i>Circular Flow Diagram</i> 2.3 Mendeskripsikan peran konsumen dan produsen
3. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan, pasar	3.1 Mendeskripsikan pola perilaku konsumen dan produsen dalam kegiatan ekonomi 3.2 Mendeskripsikan <i>Circular Flow Diagram</i> 3.3 Mendeskripsikan peran konsumen dan produsen
4. Memahami konsep ekonomi dalam kaitannya dengan permintaan, penawaran, harga keseimbangan, pasar	4.1 Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan dan penawaran 4.2 Menjelaskan hukum permintaan dan hukum penawaran serta asumsi yang mendasarinya 4.3 Mendeskripsikan pengertian harga dan jumlah keseimbangan 4.4 Mendeskripsikan pasar input

## Kelas X, Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
5. Memahami kebijakan pemerintah dalam bidang ekonomi	5.1 Mendeskripsikan perbedaan antara ekonomi mikro dan ekonomi makro 5.2 Mendeskripsikan masalah-masalah yang dihadapi pemerintah di bidang ekonomi
6. Memahami Produk Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), Pendapatan Nasional (PN)	6.1 Menjelaskan konsep PDB, PDRB, PNB, PN 6.2 Menjelaskan manfaat perhitungan pendapatan nasional 6.3 Membandingkan PDB dan pendapatan nasional 6.4 Mendeskripsikan indeks harga dan inflasi
7. Memahami konsumsi dan investasi	7.1 mendeskripsikan fungsi konsumsi dan fungsi tabungan 7.2 mendeskripsikan kurva permintaan investasi
8. Memahami uang dan perbankan	8.1 menjelaskan konsep permintssn dsn penawaran uang 8.2 membedakan peran bank umum dan bank sentral

(Permendiknas No.22 tahun 2006, tentang Standar Isi)

Ilmu Pengetahuan Sosial didesain untuk membangun dan merespon kompetensi peserta didik dalam kehidupan masyarakat yang selalu berubah dan berkembang terus menerus. Mata Pelajaran Ekonomi sebagai salah satu bagian dari *social studies* juga menjadi mata pelajaran yang merupakan alat bagi peserta didik untuk memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu , inquiry, memecahkan masalah, dan ketrampilan dalam kehidupan sosial, sehingga akhirnya diharapkan dapat menjadi warga negara yang baik dan bertanggungjawab.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) akan berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran PIPS Ekonomi di Indonesia, jika diikuti dengan berbagai



model pembelajaran yang menarik. Intinya disini bahwa PIPS Ekonomi perlu dilengkapi dengan Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK) PIPS Ekonomi. Karena pendekatan dalam pengembangan kurikulum memiliki potensi untuk lebih dekat dengan materi subyek daripada materi pedagogis, dengan demikian PIPS Ekonomi lebih dekat dengan pola pikir para ahli ekonomi daripada kepentingan dan perkembangan pola pikir anak didik. Untuk itu, pengembangan model pengintegrasian isi pelajaran dengan pedagogis dipandang tepat untuk memfungsikan materi pelajaran bagi pengembangan potensi pembelajaran, sekaligus untuk memberikan keseimbangan antara pendekatan proses dan pendekatan tujuan.

Dalam pendekatan pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi terutama yang menyangkut materi kebutuhan manusia, konsumsi, produksi dan distribusi memerlukan metode pendekatan yang dapat membawa peserta didik memahami mengapa dan bagaimana kegiatan ekonomi itu timbul? Di sini para peserta didik akan dibawa pada pemahaman akan faktor yang mendorong manusia melakukan kegiatan ekonomi dalam rangka untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dalam penjelasan materi Mata Pelajaran Ekonomi yang berhubungan dengan produksi memerlukan pembelajaran yang dapat mengarahkan anak didik bahwa apa yang di maksud dengan produksi bukan hanya tentang produk barang yang dihasilkan di pabrik. Konsep seperti ini memerlukan pendekatan *visualisasi* yang bisa mempermudah anak didik untuk memahami materi produksi.

Hubungan dengan materi-materi lain dalam Mata Pelajaran Ekonomi seperti konsep mengenai distribusi memerlukan suatu pendekatan pembelajaran yang

akan membawa anak didik pada pemahaman akan konsep bahwa distribusi bukan hanya tentang penyaluran barang dari produsen ke konsumen, tetapi lebih dari itu anak didik dapat memahami pengertian distribusi lebih nyata.

Dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi banyak konsep-konsep yang memerlukan pendekatan. Untuk itu diperlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat mengoptimalkan kemampuan anak didik dalam Mata Pelajaran Ekonomi.

#### **2.2.4 Pengembangan Pembelajaran Berbasis Komputer dalam Mata Pelajaran Ekonomi untuk Kelas X**

Kalau ditinjau pada kegiatan belajar mengajar merupakan proses pembelajaran yang tidak terlepas dari komponen-komponen lain yang saling berinteraksi di dalamnya. Salah satu komponen dalam pembelajaran tersebut adalah sumber belajar. Sumber belajar itu tidak lain adalah daya yang bisa dimanfaatkan guna kepentingan proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung, sebagian atau secara keseluruhan.

Dalam pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi permasalahan yang sering dihadapi adalah susahnyanya menyampaikan konsep-konsep pembelajaran yang menyangkut materi mengenai kebutuhan manusia, konsumsi, produksi. Permintaan, penawaran, pasar dan kegiatan ekonomi lainnya yang mungkin belum dekat dengan peserta didik dalam kehidupan sehari-harinya. Pebelajar sering kali mengalami stagnasi dalam membangun struktur kognitifnya karena banyak mengandung konsep-konsep dasar yang tidak dikuasainya. Hal ini akan terimbas pada menurunnya motivasi pebelajar dalam belajar.

Pembelajaran merupakan proses yang membutuhkan berbagai *resources* untuk menunjang keberhasilan belajar. Sumber daya yang dibutuhkan pun sangat beragam sesuai materi dan kondisi pembelajaran yang akan dilaksanakan. Sebab semakin lengkap *resources* yang digunakan maka akan mendukung berlangsungnya proses pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.

Sumber belajar merupakan kebutuhan penting yang bisa menjadi sumber informasi, sumber alat, sumber peraga, serta kebutuhan lain yang diperlukan dalam pembelajaran. Guru dituntut mampu menganalisis kebutuhan, merancang, mendesain, menemukan, memproduksi, dan menggunakan berbagai jenis sumber belajar.

Menurut Rohani (1997:102) dalam Musfiqon (2012:129) sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri peserta didik yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar. AECT seperti yang dikutip (Soeharto, 2003:73) dalam Musfiqon (2012:129) sumber belajar adalah meliputi pesan, manusia, material (*media software*), peralatan (*hardware*), teknik, dan lingkungan yang dipergunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya tindak belajar.

Sumber belajar yang tersedia pada umumnya sangat minim baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Kekurangan waktu yang sudah diprogramkan dalam rancangan pembelajaran untuk menyampaikan suatu materi merupakan keluhan yang seringkali terdengar disampaikan oleh pengajar. Sehingga tidak jarang pokok bahasan terakhir atau materi yang oleh pengajar dianggap rendah

disampaikan hanya sekilas saja sehingga bagi sebagian pebelajar tidak mampu menguasai dengan baik.

Hal yang melandasi pengembangan pembelajaran berbasis komputer Mata Pelajaran Ekonomi adalah untuk membuka terobosan baru khususnya di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan teknologi komputer. Faktor yang mendukung diadakan pengembangan pembelajaran berbasis komputer Mata Pelajaran Ekonomi adalah karena sekarang sekolah sudah ada dan akan banyak yang memiliki laboratorium komputer yang representatif. Selain itu pebelajar sudah tidak asing lagi dengan komputer karena sudah ada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Bagi sebuah sekolah untuk membangun fasilitas laboratorium komputer yang representatif apabila dilengkapi dengan akses internet dan perpustakaan maya memerlukan investasi yang tidak sedikit. Tetapi untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan informasi, mau tidak mau Mata Pelajaran Ekonomi juga harus mendapat perhatian serius sebab hampir semua bidang selalu mengikuti perkembangan teknologi, jika tidak maka di masa yang akan datang daya kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi yang ada di sekolah tidak lagi berdampak bagi perkembangan kompetensi kebisnisannya.

Pada akhirnya, program Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran Ekonomi adalah pembelajaran yang menggunakan komputer dalam menyampaikan materi Mata Pelajaran Ekonomi secara interaktif untuk menyediakan, mengontrol dan mengkondisikan proses pembelajaran bagi setiap pebelajar agar tujuan pembelajaran tercapai.

## **2.3 Pendekatan dan Pengembangan Model Pembelajaran**

### **2.3.1 Pendekatan Pembelajaran**

Memasuki era Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sekarang ini sangat dirasakan kebutuhan dan pentingnya penggunaan TIK dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang diharapkan. Dari berbagai kondisi dan potensi yang ada, upaya yang dapat dilakukan berkenaan dengan peningkatan kualitas adalah mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik dan memfasilitasi kebutuhan peserta didik akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dengan mengembangkan dan menerapkan pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi.

Pengembangan dengan berbasis TIK untuk pembelajaran, adalah sebuah kegiatan penelitian pengembangan. Seels & Richey (1994) dalam Setyosari (2012:216) menyatakan:

*Developmental research, as opposed to simple instructional development, has been defined as “ the systematic study of designed, developing and evaluating instructional programs, processes and products that must meet the criteria of internal consistency and effectiveness”*

Menurut Seels & Richey, dalam bentuk yang paling sederhana penelitian pengembangan ini dapat berupa: (1) kajian tentang proses dan dampak rancangan pengembangan dan upaya-upaya pengembangan tertentu atau khusus, atau berupa (2) suatu situasi di mana seseorang melakukan atau melaksanakan rancangan, pengembangan pembelajaran, atau kegiatan-kegiatan evaluasi dan mengkaji proses pada saat yang sama, atau berupa (3) kajian tentang rancangan,

pengembangan, dan proses evaluasi pembelajaran baik yang melibatkan komponen proses secara menyeluruh atau tertentu saja.

Levie & Levie (1975) dalam Arsyad (2011:9) menyimpulkan stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas mengingat, mengenali, dan menghubungkan fakta dan konsep. Sementara itu Paivio (1971) dalam Arsyad (2011: 9) menyatakan bahwa terdapat dua sistem ingatan manusia, satu untuk mengolah simbol-simbol verbal dan yang lainnya untuk mengolah image nonverbal. Artinya, belajar dengan menggunakan indra pandang dan dengan melibatkan indra lainnya akan memberikan keuntungan yang lebih optimal dalam proses pembelajaran.

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan interaksi unsur-unsur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Guru berusaha bagaimana agar anak didik bergairah dalam belajar. Dengan seperangkat teori dan pengalaman yang dimiliki, guru mempersiapkan program pengajaran dengan baik dan sistematis. Sebagai salah satu komponen pengajaran, metode menempati peranan yang tidak kalah pentingnya dari komponen lainnya dalam kegiatan belajar mengajar. Tidak ada satupun kegiatan belajar mengajar yang tidak menggunakan metode pengajaran. Ini berarti guru memahami benar kedudukan metode sebagai alat motivasi *ekstrinsik* dalam kegiatan belajar mengajar. Motivasi ekstrinsik menurut Sardiman.A.M (1988:90) dalam Djamarah, Aswan Zain (2010:73) adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya, karena adanya perangsang dari luar. Karena itu, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang.

Dalam proses pengajaran, unsur proses belajar memegang peranan penting. Guru dalam mengajar adalah membimbing kegiatan belajar, bahwa kegiatan mengajar hanya bermakna apabila terjadi kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, adalah penting bagi guru memahami sebaik-baiknya tentang proses belajar murid, agar ia dapat memberikan bimbingan dan lingkungan belajar yang tepat dan serasi bagi murid-murid. Dalam melaksanakan pembelajaran, teori dan prinsip-prinsip pembelajaran sangat diperlukan guru dalam melakukan tindakan yang tepat. Guru dapat terhindar dari tindakan-tindakan yang tidak diinginkan yang bisa menghambat proses belajar peserta didik. Selain teori dan prinsip-prinsip belajar seorang guru harus memiliki sikap yang menyenangkan untuk menunjang proses pembelajaran bagi peserta didik untuk meningkatkan belajar peserta didik. Ada beberapa prinsip yang dikemukakan oleh Rusman ( 2011:22-33) dalam upaya pembelajaran bagi peserta didik untuk meningkatkan upaya belajarnya maupun bagi guru dalam meningkatkan pengajaran antara lain: (1) perhatian dan motivasi; (2) keaktifan; (3) keterlibatan langsung; (4) pengulangan; (5) tantangan; (6) balikan dan pengulangan; (7) perbedaan individu.

Prinsip-prinsip di atas dapat dicermati, hal-hal apa saja yang dapat mendukung pendekatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan prestasi peserta didik. Setelah mengetahui prinsip-prinsip pembelajaran kita perlu mengetahui strategi pembelajaran. Ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut:

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.

2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan (Djamarah, Aswan Zain, 2010:5-6).

### **2.3.2 Pengembangan Model Media Pembelajaran**

Model adalah sesuatu yang menggambarkan adanya pola berpikir. Model desain sistem pembelajaran biasanya menggambarkan prosedur yang perlu ditempuh untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Menurut Morrison, Ross, dan Kemp (2001) dalam Pribadi (2009:86) model desain sistem pembelajaran ini akan membantu sebagai perancang program atau kegiatan pembelajaran dalam memahami kerangka teori dengan lebih baik dan menerapkan teori tersebut untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dan proses pengembangan instruksional dimulai dengan mengidentifikasi, dilanjutkan mengembangkan strategi pembelajaran dan penggunaan bahan ajar kemudian diakhiri dengan evaluasi sebagai bagian revisi.

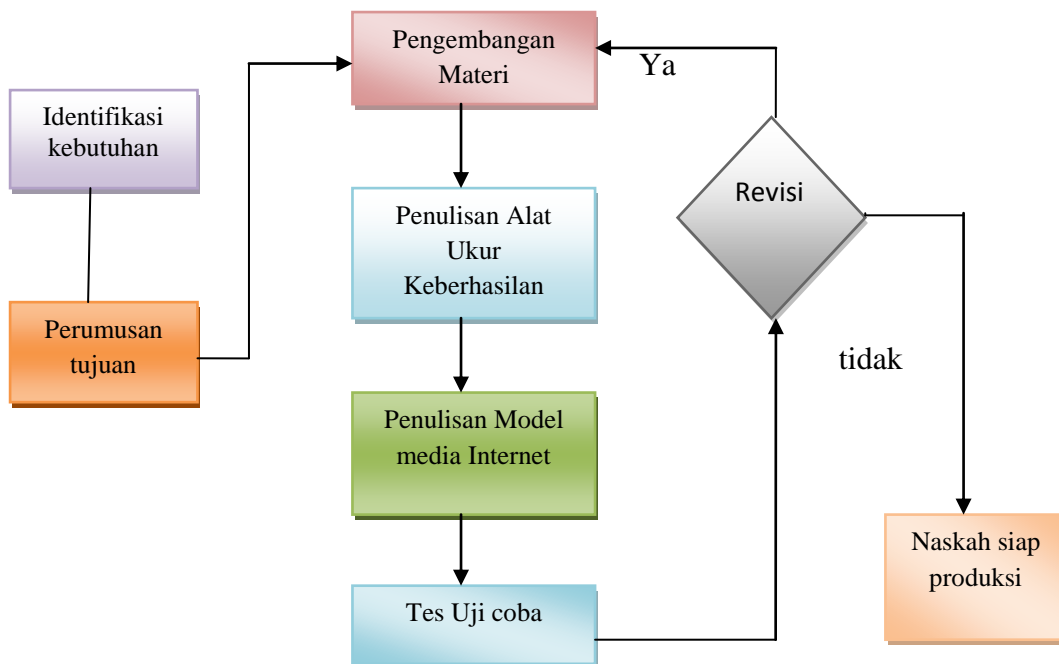
Dick & Carey (2005) dalam Pribadi (2009:98) berpendapat model yang digunakan berdasarkan pendekatan sistem atau sistem *approach* terhadap komponen-



komponen dasar dari desain sistem pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Menurut Fausner (2006) dalam Pribadi (2009:87) berpandangan bahwa seorang perancang program pembelajaran tidak dapat menciptakan program pembelajaran yang efektif jika hanya mengenal satu model desain. Perancang program pembelajaran harus mampu memilih desain yang tepat dan sesuai dengan situasi atau setting pembelajaran yang spesifik. Untuk itu diperlukan adanya pengetahuan dan pemahaman yang baik tentang model-model desain sistem pembelajaran dan cara mengimplementasikannya.

Berikut ini adalah skema pengembangan model yang dikemukakan oleh Dick & Carey (2003) dalam Setyosari (2012:223).



Gambar 2.2 Model Prosedural Pengembangan Media

## **2.4 Media Pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al., 2002; Ibrahim, 1997; Ibrahim et al., 2001) dalam Daryanto (2010:4). Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Beberapa pendapat para ahli adalah sebagai berikut: (1) Briggs dalam Musfiquon (2012:27) menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya proses belajar terjadi (2) Menurut Degeng (1993: 215) dalam Ahmadi, Sofan Amri ( 2011:41) bahwa media pembelajaran adalah komponen strategi penyampaian yang dapat dimuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik apakah itu orang, alat atau bahan. Media sebagai komponen strategi pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan. Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran tujuannya adalah terjadinya proses belajar. Media mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan peserta didik. Sumber dapat berupa perangkat keras, seperti komputer, televisi, LCD dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat-perangkat keras itu.

Hamidjojo dalam Mastoni (2010:29) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Dari beberapa definisi di atas media pembelajaran adalah

sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

#### **2.4.1 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Oemar Hamalik dalam Darwanto (2007:109) dalam Musfiqon (2012:30) memberikan batasan-batasan dan ciri-ciri media pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran identik dengan pengertian keberagaan artinya suatu benda yang dapat dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera.
- 2) Tekanan utama terletak pada benda-benda atau sesuatu dapat dilihat dan bisa didengar.
- 3) Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan dengan pengajaran antara peserta didik dan guru.
- 4) Media pembelajaran adalah semacam alat bantu mengajar, baik di dalam atau di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran merupakan suatu perantara
- 6) Media pembelajaran mengandung aspek-aspek sebagai alat dan sebagai teknik yang sangat erat pertaliannya dengan mengajar.

Melihat ciri-ciri tersebut bahwa media pembelajaran alat yang dipergunakan dan mempermudah komunikasi antara guru dan peserta didik dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### **2.4.2 Manfaat Media pembelajaran terhadap prestasi belajar**

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.

Kemp and Dayton (1985) dalam Daryanto (2010:6) mengemukakan kontribusi media pembelajaran yaitu (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar (2) pembelajaran dapat lebih menarik (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar (4) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan (6) proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan (7) sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan (8) peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

Sudjana (2002:2) dalam Mastoni (2010:30) mengemukakan nilai dan manfaat media pembelajaran yaitu (1) proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh

peserta didik menguasai tujuan pembelajaran, (3) metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pengajar, sehingga peserta didik tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga, (4) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pengajar tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011:16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut (1) pembelajaran dengan

menggunakan media pembelajaran menimbulkan gairah belajar peserta didik, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, (3) dengan adanya media pembelajaran peserta didik dapat belajar mandiri tanpa guru, (4) sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

### **2.4.3 Memilih media pembelajaran**

Menurut Musfiqon (2012:116) ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran, yaitu (1) prinsip efektivitas dan efisiensi, (2) prinsip relevansi, dan (3) prinsip produktivitas.

Sudirman (1991) dalam Djamarah, Aswan Zain (2010:126) mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibaginya ke dalam tiga kategori, sebagai berikut.

1. Tujuan pemilihan : memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.
2. Karakteristik media pengajaran: setiap media mempunyai karakteristik tertentu, seorang guru harus memiliki kemampuan dasar dalam memilih media pengajaran.
3. Alternatif pilihan: dalam memilih media apa yang akan digunakan, seorang guru harus bisa menentukan pilihan media mana yang akan digunakan.

Menurut Sudjana dan Rifai (1991:5) dalam Djamarah, Aswan Zain (2010:132-133) mengemukakan, menurut mereka dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran; artinya, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur-unsur pemahaman, *aplikasi*, *analisis*, *sintesis*, lebih mungkin digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- c. Kemudahan memperoleh media; artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya; apa pun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya tetapi dampak dari penggunaannya oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar peserta didik.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik; memilih media untuk pendidikan dan pengajaran sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh peserta didik.

#### **2.4.4 Komputer Sebagai Media pembelajaran**

Komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi *input* digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi (Hamacher

yang dikutip Wahono (2003) dalam Rusman (2012:177). Sedangkan Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Scramm, 1977) dalam Rusman, Deni Kurniawan dan Cipi Riyana (2011:102).

Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu dan guru tinggal menggunakannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat digunakan. Selain itu juga seorang guru dapat membuat media sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Media merupakan alat yang harus ada apabila guru ingin memudahkan dalam suatu pekerjaan.

Media yang difungsikan sebagai sumber belajar bila dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia di dalamnya, benda ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi peserta didik dalam pembelajaran. Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian, anak didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Komputer tidak hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan data tetapi juga sangat memungkinkan sebagai sarana belajar untuk keperluan pendidikan. Kini pemanfaatan teknologi komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya adalah dengan penerapan



pembelajaran berbasis komputer. Penggunaan komputer dalam pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar, sehingga peserta didik akan mengalami proses yang jauh lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Manfaat komputer untuk tujuan pendidikan menurut Arsyad (2011: 54-55) sebagai berikut.

- a. Komputer dapat mengakomodasi peserta didik yang lambat menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- b. Komputer dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
- c. Kendali berada di tangan peserta didik, sehingga tingkat kecepatan belajar peserta didik dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan peserta didik secara individual.
- d. Kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan program pembelajaran, memberikan kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap peserta didik selalu dapat dipantau.
- e. Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti CD interaktif, video, dan lain – lain dengan program pengendali dari komputer.

Dalam aktivitas pembelajaran , media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima Dengan kata lain, media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan peserta didik.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Daryanto (2010:18) media dikelompokkan berdasarkan ciri -ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.

Dalam menentukan media yang harus digunakan dalam pembelajaran maka perlu dipertimbangkan beberapa faktor yang dikemukakan oleh Dick & Carey, 1978 dalam Sadiman (2011:86) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat, artinya, bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

## **2.5 Kelebihan dan Kekurangan Komputer sebagai Media Pembelajaran**

### **2.5.1 Kelebihan Komputer**

Heinich, dkk (1986) dalam Rusman (2012:190) mengemukakan sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada pada medium komputer. Komputer memungkinkan anak didik belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali informasi yang diperlukan oleh pemakainya, dapat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain, komputer dapat menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang lambat, tetapi juga dapat memacu efektivitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat. Di samping itu juga, komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuhan terhadap prestasi belajar peserta didik.

### **2.5.2 Kekurangan Komputer**

Menurut Benny dan Tita (2000) dalam Rusman (2012:191) menyatakan disamping memiliki sejumlah kelebihan, komputer sebagai sarana komunikasi interaktif juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pertama adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Di samping itu, pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya yang relatif tinggi. Oleh karena itu, pertimbangan biaya dan manfaat perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan. Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang

sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama.

## **2.6 Internet**

Internet, atau *International Networking* didefinisikan dua komputer atau lebih yang memiliki konektivitas membentuk jaringan komputer hingga meliputi jutaan komputer di dunia secara global yang saling berinteraksi dan bertukar informasi. Menurut Rusman (2011:49) internet merupakan jaringan luas dari jutaan jaringan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh jagat raya.

Internet adalah kependekan dari *inter-network*. Secara harfiah mengandung pengertian sebagai jaringan komputer yang menghubungkan beberapa rangkaian. Jaringan internet juga didefinisikan sebagai jaringan komputer yang mampu menghubungkan komputer di seluruh dunia, sehingga berbagai jenis dan bentuk informasi dapat dikomunikasikan antarbelahan dunia secara instan dan global.

Beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa jaringan internet dapat mempermudah di dalam mencari informasi yang dibutuhkan oleh siapapun, sesuai dengan kebutuhannya khususnya di sini internet sebagai media pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak komputer untuk mempermudah di dalam proses pembelajaran.

### **2.6.1 Sejarah Internet**

Adanya internet dimulai pada tahun 1969 ketika itu Departemen Pertahanan Amerika, U.S. *Defense Advanced Research Projects Agency* (DARPA) memutuskan untuk mengadakan riset tentang bagaimana cara menghubungkan sejumlah komputer sehingga membentuk jaringan organik. Program riset ini

dikenal dengan nama ARPANET. Pada tahun 1970, sudah lebih dari 10 komputer yang berhasil dihubungkan satu sama lain sehingga mereka bisa saling berkomunikasi dan membentuk sebuah jaringan.

Tahun 1972, Roy Tomlison berhasil menyempurnakan program *e-mail* yang ia ciptakan pada tahun sebelumnya untuk ARPANET. Program *e-mail* ini begitu mudah sehingga langsung populer. Pada tahun yang sama, icon @ juga diperkenalkan sebagai lambang penting yang menunjukkan “at” atau “pada”. Tahun 1973, jaringan komputer ARPANET mulai dikembangkan ke luar Amerika Serikat.

Komputer *University College* di London merupakan komputer pertama yang ada di luar Amerika yang menjadi anggota jaringan Arpanet. Pada tahun yang sama, dua orang ahli computer yakni Vinton Cerf dan Bob Kahn mempresentasikan sebuah gagasan yang lebih besar, yang menjadi cikal bakal pemikiran internet. Ide ini dipresentasikan untuk pertama kalinya di Universitas Sussex.

Hari bersejarah berikutnya adalah tanggal 26 Maret 1976, ketika Ratu Inggris berhasil mengirimkan *e-mail* dari *Royal Signals and Radar Establishment* di ARPANET membentuk sebuah jaringan atau *network*. Pada tahun 1979, Tom Truscott, Jim Ellis dan Steve Bellovin, menciptakan *newsgroups* pertama yang diberi nama USENET. Tahun 1981, France Telecom menciptakan gebrakan dengan meluncurkan telpon televise pertama, dimana orang bisa saling menelpon sambil berhubungan dengan video .

Karena computer yang membentuk jaringan semakin hari semakin banyak, maka dibutuhkan sebuah protocol resmi yang diakui oleh semua jaringan. Pada tahun 1982 dibentuk *Transmission Control Protocol* atau TCP dan *Internet Protocol* atau IP yang kita kenal semua. Sementara itu di Eropa muncul jaringan komputer tandingan yang dikenal dengan EUNET, yang menyediakan jasa jaringan komputer di Negara-negara Belanda, Inggris, Denmark dan Swedia. Jaringan EUNET menyediakan jasa *e-mail* dan *newsgroup* USENET.

Untuk menyeragamkan alamat di jaringan computer yang ada, maka pada tahun 1984 diperkenalkan system nama domain, yang kita kenal dengan DNS atau *Domain Name Server*. Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih. Pada 1987 jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi 10.000 lebih.

Tahun 1988, Jarko Oikarinen dari Finland menemukan dan sekaligus memperkenalkan IRC atau *Internet Relay Chat*. Setahun kemudian, jumlah komputer yang saling berhubungan kembali melonjak 10 kali lipat dalam setahun. Tak kurang dari 100.000 komputer kini membentuk sebuah jaringan. Tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan *browser* yang bisa menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut www, atau *World Wide Web*.

Tahun 1992, komputer yang saling tersambung membentuk jaringan sudah melampaui sejuta komputer, dan di tahun yang sama muncul istilah *surfing the*

*internet*. Tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman, dan untuk pertama kalinya *virtual-shopping* atau *e-retail* muncul di internet.

### **2.6.2 World, Wide, Web**

*World, wide, Web* merupakan jaringan dokumentasi yang sangat besar yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Satu set protokol yang mendefinisikan bagaimana sistem bekerja dan mentransfer data, dan sebuah *software* yang membuatnya bekerja mulus. *Web* menggunakan teknik *hypertext* dan multimedia yang membuat internet mudah digunakan dijelajahi dan dikontribusikan.

*Web* merupakan sistem *hypermedia* yang berarea luas yang ditujukan untuk akses secara universal. Salah satu kuncinya adalah kemudahan tempat seseorang atau perusahaan dapat menjadi bagian *web* berkontribusi pada *web*. (Hanson, 2000,p4) (Thesis binus.ac.id/Asli/Bab 2/2007-2-00411-MNSI Bab %202.Pdf. p. 9 diakses tanggal 09 April 2013).

*Web* merupakan sistem yang menyebabkan pertukaran data di internet menjadi mudah dan efisien. *Web* terdiri dari 2 komponen dasar:

1. *Server web* : sebuah komputer dan *software* yang menyimpan dan mendistribusikan data ke komputer lain melalui internet.
2. *Browser web* : *software* yang dijalankan pada komputer pemakai atau *client* yang meminta informasi *dari server web* yang menampilkan sesuai dengan file data itu sendiri.

Menurut Hardjono (2006, p2) (Thesis binus.ac.id/Asli/Bab 2/2007-2-00411-MNSI Bab %202.Pdf. p. 9 diakses tanggal 09 April 2013) web merupakan fasilitas

hiperteks untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan data multimedia lainnya. Ada 2 kategori dalam pemrograman *web*, yaitu pemrograman *server web* dan *Client Web*. Pada pemrograman *server side*, perintah-perintah program dijalankan pada *server web*. Kemudian hasil dikirimkan ke browser dalam bentuk HTML biasa. Adapun pada *Client Side*, perintah program dijalankan pada *browser web* sehingga ketika klien meminta dokumen *script*, maka *script* dapat di-*download* dari *server* kemudian dijalankan pada *browser* yang bersangkutan.

## **2.7 Istilah-Istilah Internet**

### **2.7.1 HTML (*Hypertext Markup Language*)**

HTML digunakan untuk membangun suatu *web*. Sekalipun banyak orang menyebutnya sebagai suatu bahasa pemrograman, HTML sebenarnya sama sekali bukan bahasa pemrograman, karena seperti tercermin dari namanya, HTML adalah suatu bahasa *mark up*. HTML digunakan untuk melakukan *mark up* (penandaan) terhadap suatu dokumen teks. Tanda tersebut digunakan untuk menentukan format atau style dari teks yang ditandai.

### **2.7.2 HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*)**

HTTP adalah suatu protokol yang perlu diikuti oleh *web browser* dalam meminta atau mengambil suatu dokumen yang disediakan oleh *server web*. Protocol ini merupakan protocol standar yang digunakan untuk mengakses *web pages*. Selain HTTP terdapat pula *secure HTTP* yang dikembangkan oleh *Enterprise Integration Technology (EIT)*, *National Center for Supercomputing Application (NCSA)*, dan *RSA data security*. *Secure HTTP* ini adalah HTTP yang aman dimana antara pengguna dan server menggunakan suatu *form entry data*.



Pengguna dapat mengklik pada sebuah tombol persetujuan yang aman, dan program klien akan menjalankan sebuah kunci keamanan bagi sesi tersebut dengan *form* tersebut.

### **2.7.3 Uniform Resource Locator (URL)**

URL merupakan sistem pengalamatan yang digunakan pada *world wide web*. Di internet URL menggabungkan informasi mengenai jenis protocol yang digunakan, alamat situs dimana *resource* ditempatkan, lokasi sub *directory* dan nama file yang digunakan.

URL di atas terdiri dari komponen-komponen:

- a) http : tipe internet protocol yang digunakan untuk menyimpan dan mengirim informasi.
- b) `://` : standar pemberian tanda baca URL
- c) [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) : nama domain situs dimana *resources* disimpan.
- d) `/mspress/net` : tempat direktori ke *resources* yang tersimpan di computer jauh (dalam hal ini sebuah file).
- e) `Default.asp`: nama file yang dibuka

URL menyediakan sebuah daftar metode yang konsisten dan mudah dimengerti dari berbagai macam situs internet, terutama pada situs *world, wide, web*.

### **2.7.4 Javascript**

Javascript adalah bahasa pemrograman yang sederhana karena ini tidak dapat digunakan untuk membuat aplikasi. Dengan *javascript*, kita dapat dengan mudah membuat sebuah halaman *web* yang interaktif (Hardjono, 2006, p4) dalam ( Thesis [binus.ac.id/Asli/Bab 2/2007-2-00411-MNSI Bab %202.Pdf](http://binus.ac.id/Asli/Bab%202/2007-2-00411-MNSI%20Bab%202.Pdf). p. 11 diakses

tanggal 09 April 2013). Sedangkan menurut Ellsworth dan Matthew (1997, p179) dalam( Thesis binus.ac.id/Asli/Bab 2/2007-2-00411-MNSI Bab %202.Pdf. p. 11 diakses tanggal 09 April 2013) *javascript* adalah pendekatan lain untuk membuat halaman *web* menjadi lebih interaktif, baik dalam hal deteksi maupun tanggapan ke interaksi pengguna dengan halaman web. *Javascript* dapat langsung digabungkan HTML tanpa harus *dcompile* terlebih dahulu.

### **2.7.5 PHP**

Menurut Welling dan Thompson (2003, p2) dalam (Thesis binus.ac.id/Asli/Bab 2/2007-2-00411-MNSI Bab %202.Pdf. p. 12 diakses tanggal 09 April 2013) PHP adalah bahasa *scripting* untuk sisi *server* yang dirancang secara khusus untuk *web*. Dalam halaman HTML dapat dimasukkan kode-kode PHP yang akan dijalankan setiap kali halaman tersebut dieksekusi. Kode-kode PHP akan diinterpretasikan pada *server web* dan menghasilkan HTML atau *output* lainnya yang akan dilihat oleh pengunjung *web*.

PHP disusun tahun 1994 dan merupakan hasil kerja keras satu orang, Rasmus Lerdorf. Kemudian dilanjutkan orang-orang lain dan telah melewati tiga kali penyusunan ulang secara besar untuk memberikan hasil produk yang matang seperti yang ada sekarang ini. Pada bulan januari 2001, PHP digunakan lima juta daerah di seluruh dunia, dan jumlah ini terus bertambah.

PHP merupakan produk *open source*. PHP awalnya berarti *Personal Home Pages*, tetapi diubah dengan penamaan konvensi rekursif GNU dan sekarang PHP adalah *PHP Hypertext Preprocessor*. Beberapa pesaing PHP ialah *Perl*, *Microsoft Active*

*Server Pages (ASP), Java server Pages (JPS), dan Allaire Cold Fusion.* Dalam perbandingan dengan produk-produk tersebut PHP memiliki beberapa kekuatan termasuk diantaranya adalah.

1. Performa yang tinggi

PHP sangat efisien menggunakan sebuah *server* yang tidak begitu mahal, melayani berjuta-juta permintaan perhari.

2. Integrasi Database

PHP memiliki koneksi yang mengizinkan kebanyakan sistem database dengan menggunakan *MySQL* dapat melakukan koneksi langsung ke *PostgreSQL, mSQL, Oracle, dbm, filepro, Hyperwave, Informix, Interbase, Sybase database.*

3. Library yang built-in

Karena PHP dirancang untuk digunakan pada *web*, PHP memiliki banyak fungsi yang telah dibangun untuk mendukung banyak tugas yang berguna pada *web*. Dengan PHP dapat menampilkan gambar GIF, koneksi dengan layanan *network* yang lain, mengirim *e-mail*, dan membuat file PDF, semuanya hanya dengan beberapa baris kode.

4. Biaya yang rendah

PHP gratis. Dapat didownload kapanpun <http://www.php.net> tanpa biaya

5. Mudah dipelajari dan digunakan

Sintaks dari PHP mengambil dasar pemrograman lain, utamanya C dan Perl. Jika telah mengetahui C atau Perl atau bahasa seperti C contohnya C++ atau

Java, maka PHP dapat hampir secara langsung dapat digunakan secara produktif.

#### 6. Portabilitas

PHP dapat digunakan pada banyak sistem operasi. Kode PHP dapat ditulis pada operasi system *UNIX* yang gratis seperti *LINUX* dan *IRIX*, atau beberapa versi dari *Microsoft windows*.

#### 7. Ketersediaan *Source Code*

*Source code* dapat diakses. Tidak seperti produk komersial, produk *source codenya* tertutup, jika ada sesuatu yang hendak dimodifikasi atau ditambahkan pada PHP, dapat dilakukan secara gratis dan langsung.

### **2.8 Pemanfaatan Internet untuk Pembelajaran**

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan peserta didik untuk belajar secara mandiri. Para peserta didik dapat mengakses secara *online* dari beberapa perpustakaan, museum, *database*, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik. Peserta didik dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut.

1. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.

2. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
3. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
4. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing peserta didik.
5. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
6. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik peserta didik, dan memungkinkan pihak berkepentingan (orangtua peserta didik maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan peserta didik secara online.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah memiliki peranan yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan termasuk di dalamnya untuk pendidikan atau pembelajaran. Secara tidak langsung internet mendorong dunia pendidikan untuk menyesuaikan dengan arus informasi globalisasi, secara langsung internet dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media pembelajaran bagi peserta didik dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Dengan adanya pembelajaran berbasis web ini diharapkan menjadi penyeimbang terhadap kedua hal tersebut.

Menurut Keller (1998) dalam Rusman (2012:132) teknologi pendidikan era tahun 1960-an mengkritik penerapan metode-metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik perhatian peserta didik. Menurutnya, “peserta didik harus diberi akses yang lebih luas dalam menentukan apa yang ingin mereka pelajari sesuai minat, kebutuhan, dan kemampuannya”. Bahwa guru bukan bukanlah satu-

satunya pemegang otoritas pengetahuan di kelas. Peserta didik harus diberi kemandirian untuk belajar dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Bagi para pengajar, internet bermanfaat dalam mengembangkan profesinya, karena dengan internet dapat (a) meningkatkan pengetahuan, (b) berbagai sumber diantara rekan sejawat, (c) bekerjasama dengan pengajar di luar negeri, (d) kesempatan mempublikasikan informasi secara langsung, (e) mengatur komunikasi secara teratur, dan (f) berpartisipasi dalam forum-forum lokal maupun internasional.

Menurut hasil penelitian Honey & Henriquez pada tahun 1993 di Amerika Serikat (dalam Supriadi,2005:90) dalam (Rusman,2011:55), tentang penggunaan internet menyatakan bahwa:

“...bagi kalangan pendidikan (guru, dosen, peneliti, pengembang), internet membuat mereka lebih terbuka wawasannya, terlepas dari keterasingannya, serta meningkatkan profesionalisme dan kemandiriannya.”

### **2.8.1 Internet sebagai Sumber Belajar**

Teknologi informasi sudah menjadi jaringan komputer di dunia, yang berfungsi dengan baik jika didukung oleh perangkat komputer dengan perangkat lunak yang baik, dan dengan guru yang telah terlatih baik. Menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik bagi keberhasilannya dalam pembelajaran. Karena internet merupakan sumber data utama dan pengetahuan. Melalui teknologi ini dapat dilakukan untuk.

- a. penelusuran dan pencarian internet sebagai sumber belajar.
- b. membangun Program *Artificial Intelligence* (kecerdasan buatan) untuk memodelkan sebuah rencana pembelajaran.
- c. memberi kemudahan untuk mengakses apa yang disebut dengan *virtual classroom*.
- d. Pemasaran dan promosi hasil karya penelitian.

### **2.8.2 Fungsi Internet**

Manfaat internet menurut Hardjito (2002) dalam Rusman (2011:51) yaitu:

manfaat internet lebih banyak disebabkan oleh kecepatan, kemudahan, murah, dan canggih. Bila saat ini berbicara internet, pemakai lebih cenderung menggunakannya untuk kebutuhan e-mail dan browsing, padahal kemampuan dan fasilitas dari internet adalah lebih dari itu. Transfer pengetahuan yang dimungkinkan melalui internet justru bisa jauh lebih efektif sekaligus efisien untuk membentuk intelektual manusia muda dan masa depan”.

Sedangkan fungsi dasar internet menurut Sidharta (1996:9) dalam Rusman (2011:51) mengemukakan.

1. Pelayanan mail, yaitu pelayanan untuk mengirim dan menerima pesan-pesan. Setiap pesan dikirim dari satu sistem ke sistem lain. Di belakang layar, pelayanan mail memastikan bahwa pesan-pesan dikirim dan diterima secara lengkap pada alamat yang benar. Apabila terjadi kesalahan, pengirim akan menerima pesan yang menunjukkan bahwa pesannya belum atau tidak dapat diterima oleh sipenerima pesan.
2. Pelayanan telnet, yaitu pelayanan yang memberi kesempatan kepada pemakai internet untuk menghubungi suatu sistem yang terletak di tempat yang jauh.

3. Pelayanan FTP, yaitu pelayanan yang memberikan kesempatan kepada pemakai internet untuk mentransfer file dari satu sistem.

Sedangkan menurut Mougayar internet memiliki lima karakteristik dan fungsi yang jelas yaitu.

- a. sebuah jaringan, menghubungkan berbagai individu dan organisasi.
- b. sebuah median, menawarkan saluran komunikasi baru.
- c. sebuah pasar, menawarkan pasar yang terbuka dan sangat luas dengan banyak pelanggan potensial.
- d. sebuah tempat transaksi, memungkinkan orang dan bisnis untuk menyelesaikan transaksi *online financial*.
- e. Sebuah tempat pengembangan aplikasi, memungkinkan pengembang piranti lunak untuk menggunakannya sebagai dasar untuk mengembangkan banyak aplikasi.

### **2.8.3 Dampak Internet**

Saat ini sejumlah situs web mencapai jutaan, bahkan mungkin trilyunan, isinya memuat bermacam-macam topik. Tentu saja, situs-situs itu menjadi sumber informasi baik yang positif ataupun negatif. Informasi dikatakan positif apabila bermanfaat untuk penelitian, perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan. Sedangkan informasi dikatakan negatif apabila informasi tersebut tidak bermanfaat sama sekali, bahkan dapat merusak moral manusia. Di bawah ini akan dijelaskan dampak-dampak positif maupun negatif dari penggunaan internet.



### **2.8.3.1 Dampak Positif**

Internet memiliki dampak positif, berikut beberapa dampak-dampak positif internet antara lain.

1. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
2. Media pertukaran data, dengan menggunakan *email*, *newsgroup*, *ftp* dan *www* (*world wide web*) para pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar
3. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan internet sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
4. Kemudahan memperoleh informasi yang ada di internet sehingga manusia tahu apa yang terjadi.
5. Bisa digunakan sebagai lahan informasi untuk bidang pendidikan, kebudayaan, dan lain-lain.
6. Kemudahan bertransaksi dan berbisnis dalam bidang perdagangan sehingga tidak perlu pergi menuju ke tempat penawaran/penjualan.

### **2.8.3.2 Dampak Negatif.**

Perkembangan tidak hanya memberikan dampak positif bagi penggunaannya, tetapi member dampak negatif juga. Tidak sedikit dampak negatif yang diakibatkan oleh internet bahkan sama besarnya dengan pengaruh positifnya. Beberapa dampak negatif internet:

### 1. Pornografi

Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemudahan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela. Di internet terdapat gambar-gambar pornografi dan kekerasan yang bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untuk bertindak kriminal. Karena segi bisnis dan isi pada dunia internet tidak terbatas, maka para pemilik situs menggunakan segala macam cara agar dapat tabu.

### 2. Penipuan

Hal ini memang merajalela di bidang manapun. Internet pun tidak luput dari serangan penipu. Cara yang terbaik adalah tidak mengindahkan hal ini atau mengkonfirmasi informasi yang anda dapatkan pada penyedia informasi tersebut.

### 3. Carding

Karena sifatnya yang *real time* (langsung), cara belanja dengan menggunakan kartu kredit adalah cara yang paling banyak melakukan kejahatan dalam bidang ini. Dengan sifat yang terbuka, para penjahat mampu mendeteksi adanya transaksi (yang menggunakan kartu kredit) *on-line* dan mencatat kode kartu yang digunakan. Untuk selanjutnya mereka menggunakan data yang mereka dapatkan untuk kepentingan kejahatan mereka.

### 4. Perjudian

Tidak hanya di dunia nyata, di dunia maya pun banyak terjadi perjudian/banyak situs-situs perjudian merajalela di internet. Sehingga para penjudi tidak perlu lagi ke tempat khusus untuk memenuhi keinginan.

## **2.9 Berbagai Pendekatan dalam Belajar Mengajar.**

Dalam kegiatan belajar mengajar yang berlangsung telah terjadi interaksi yang bertujuan. Guru dan anak didiklah yang menggerakkannya. Interaksi yang bertujuan itu disebabkan gurulah yang memaknainya dengan menciptakan lingkungan yang bernilai edukatif demi kepentingan anak didik dalam belajar. Guru ingin memberikan layanan yang terbaik bagi anak didik, dengan menyediakan lingkungan yang menyenangkan dan menggairahkan. Guru berusaha menjadi pembimbing yang baik dengan peranan yang arif dan bijaksana, sehingga tercipta hubungan dua arah yang harmonis antara dua guru dengan anak didik.

Dalam mengajar, guru harus pandai menggunakan pendekatan secara arif dan bijaksana, bukan sembarangan yang bisa merugikan anak didik. Pandangan guru terhadap anak didik akan menentukan sikap dan perbuatan. Setiap guru tidak selalu mempunyai pandangan yang sama dalam menilai anak didik. Hal ini akan mempengaruhi pendekatan yang guru ambil dalam pengajaran. Ada beberapa pendekatan yang diharapkan dapat membantu guru dalam memecahkan masalah dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut.

### **2.9.1 Pendekatan Individual**

Pendekatan individual mempunyai arti yang sangat penting bagi kepentingan pengajaran. Pengelolaan kelas sangat memerlukan pendekatan individual ini. Pemilihan metode tidak begitu saja mengabaikan kegunaan pendekatan individual, sehingga guru dalam melaksanakan tugasnya selalu saja melakukan pendekatan individual terhadap anak didik di kelas. Persoalan kesulitan belajar anak lebih

mudah dipecahkan dengan menggunakan pendekatan individual, walaupun suatu saat pendekatan kelompok diperlukan.

### **2.9.2 Pendekatan Kelompok**

Dalam kegiatan belajar mengajar terkadang ada juga guru yang menggunakan pendekatan lain, yakni pendekatan kelompok. Pendekatan kelompok memang suatu waktu diperlukan dan perlu digunakan untuk membina dan mengembangkan sikap sosial anak didik. Dengan pendekatan kelompok, diharapkan dapat ditumbuhkembangkan rasa sosial yang tinggi pada diri setiap anak didik. Anak didik dibina untuk mengendalikan rasa egois yang ada dalam diri mereka masing-masing, sehingga terbina sikap kesetiakawanan sosial di kelas.

Anak didik dibiasakan hidup bersama, bekerja sama dalam kelompok, akan menyadari bahwa dirinya ada kekurangan dan kelebihan. Yang mempunyai kelebihan dengan ikhlas mau membantu mereka yang mempunyai kekurangan. Sebaliknya, mereka yang mempunyai kekurangan dengan rela hati mau belajar dari mereka yang mempunyai kelebihan, tanpa rasa minder. Persaingan yang positif pun terjadi di kelas dalam rangka untuk mencapai prestasi belajar yang optimal.

### **2.9.3 Pendekatan Bervariasi**

Ketika guru dihadapkan kepada permasalahan anak didik yang bermasalah, maka guru akan berhadapan dengan permasalahan anak didik yang bervariasi. Setiap masalah yang dihadapi oleh anak didik tidak selalu sama, terkadang ada perbedaan. Dalam belajar, anak didik mempunyai motivasi yang berbeda. Pada

satu sisi anak didik memiliki motivasi rendah, tetapi pada saat lain anak didik mempunyai motivasi tinggi.

Permasalahan yang dihadapi oleh setiap anak didik biasanya bervariasi, maka pendekatan yang digunakan pun akan lebih tepat dengan pendekatan bervariasi pula. Pendekatan bervariasi bertolak dari konsepsi bahwa permasalahan yang dihadapi oleh setiap anak didik dalam belajar bermacam-macam. Kasus yang biasanya muncul dalam pengajaran dengan berbagai motif. Sehingga diperlukan variasi teknik pemecahan untuk setiap kasus. Maka kiranya pendekatan bervariasi ini sebagai alat yang dapat guru gunakan untuk kepentingan pengajaran.

#### **2.7.4 Pendekatan *Edukatif***

Dalam pendidikan, guru kurang arif dan bijaksana bila menggunakan kekuasaan, karena hal itu bisa merugikan pertumbuhan dan perkembangan kepribadian anak didik. Pendekatan yang benar bagi guru adalah dengan melakukan pendekatan edukatif. Setiap tindakan, sikap, dan perbuatan yang guru lakukan harus bernilai pendidikan, dengan tujuan untuk mendidik anak didik agar menghargai norma hukum, norma susila, norma moral, norma sosial, dan norma agama.

#### **2.10 Kerangka Pikir**

Dengan memperhatikan kajian teori dan hasil penelitian di atas maka perlu dibuat produk pengembangan program pembelajaran berbantuan komputer dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional dan kualitas dari media pembelajaran. Untuk pertama sekali dipahami pengertian PBK secara utuh agar dapat di desain PBK yang efektif dan efisien. Tanpa memahami pengertian PBK

secara utuh akan menyulitkan baik dalam desain maupun memilih teknik-teknik presentasi yang digunakan.

Beberapa keuntungan penggunaan media internet adalah efektif dalam memperbaiki penguasaan pebelajar, memberikan efek yang positif pada sikap pebelajar terhadap materi pelajaran, mempersingkat waktu pembelajaran, mampu mempresentasikan berbagai ketrampilan, fakta, konsep, mampu menampilkan gambar, menyajikan presentasi yang fleksibel dari keunggulan media internet tersebut sangat tepat digunakan dalam pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi untuk Sekolah Menengah Atas (SMA).

Untuk menguji sejauh mana pembelajaran ekonomi dengan media internet telah memenuhi standar yang ditentukan, dilakukan evaluasi yang terdiri dari 3 target atau sasaran; pertama untuk mengetahui kondisi aktual pembelajaran ekonomi saat ini yang berkaitan dengan perencanaan pembelajaran, kinerja guru, aktivitas peserta didik, pengembangan sumber belajar dan evaluasi pembelajaran. Kedua evaluasi terhadap desain pembelajaran yang dibuat, ketiga menguji sejauh mana efektivitas pembelajaran ekonomi dengan media internet tersebut layak secara nyata di lapangan.

### **2.11 Hipotesis (Produk yang Dihasilkan)**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian *Research & Development* ini adalah berupa sistem pembelajaran yang memuat isi/materi pelajaran ekonomi untuk peserta didik SMA kelas X semester I. Pada tahap pengembangan, dilakukan sepuluh tahap, yaitu:

1. Menganalisis kebutuhan belajar peserta didik;
2. Menentukan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator
3. Menentukan materi ajar;
4. Menganalisis karakter peserta didik dan konteksnya;
5. Mendesain kegiatan pembelajaran ekonomi dengan media internet;
6. Mengembangkan strategi pembelajaran ekonomi dengan media internet ;
7. Mengembangkan desain pembelajaran ekonomi dengan media internet;
8. Mengembangkan instrument penilaian pembelajaran ekonomi dengan media internet;
9. Merancang dan menyelenggarakan penilaian formatif (uji coba awal) dan;
10. Merancang dan melakukan penilaian sumatif pembelajaran ekonomi dengan media internet (uji coba lapangan).

## **2.12 Hasil Penelitian yang Relevan**

Hasil penelitian Jonro Batubara dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi *Macromedia Flash MX*, sebagai bagian dari strategi penyampaian isi pembelajarannya lebih efisien dilihat dari segi waktu. Jadi peranan guru sangat terbantu dalam mengarahkan peserta didik pada saat belajar mandiri.

Penelitian Suindriyati dengan judul Peningkatan Prestasi Belajar Trigonometri Melalui Pemanfaatan *Web Blog*, prestasi belajar, perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran trigonometri matematika dapat ditingkatkan melalui penggunaan web blog.

Penelitian Edy Mastoni dengan judul Perbedaan prestasi Belajar Melalui Media Pembelajaran *E-learning* Dan Modul Dengan Sikap Mahasiswa Yang Berbeda Terhadap Mata Kuliah Perancangan Basis Data Pada AMIK Dian Cipta Cendekia Bandar Lampung, menunjukkan prestasi belajar mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran *e-learning* rata-rata lebih tinggi daripada mahasiswa yang menggunakan pembelajaran modul.