

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER PADA MATA PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 5 PALEMBANG

Dewi Ayu Agustina

SMK Negeri 5 Palembang

**Abstract:** *This study aims to produce computer-based learning media in the form of Compact Disc (CD) of learning that is valid and practical on economic subjects and know the effectiveness of computer-based learning media on economic subjects in improving student learning outcomes. The subjects of this study were randomly assigned to obtain a class X.6 of 31 students as a product trial class. Techniques of collecting data using tests, interviews, and documentation. The test is used to obtain data in the form of student learning outcomes on economic subjects. Interviews were conducted to obtain more detailed and clear data about the practicality of the implementation of computer-based learning, while documentation aims to obtain a picture of the implementation of computer-based learning. The test data was obtained from the test result after post test given by the teacher at the third meeting of the research. Interview data is obtained from interview result at last meeting, while documentation data obtained from validator validation result to all aspects of assessment presented in validation sheet. The test data is interpreted with KKM value  $\geq 70$ . So that students who are declared complete 100% and declared effective. Interview data are analyzed descriptively qualitative in which students can operate the Compact Disc (CD) of learning easily and stated practically. While the documentation data obtained  $R = 84.83$  and pertained valid.*

**Keywords:** *Development of computer-based learning media*

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer yang berupa *Compact Disc* (CD) pembelajaran yang valid dan praktis pada mata pelajaran ekonomi serta mengetahui keefektifan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini ditentukan secara acak sehingga didapat kelas X.6 sebanyak 31 siswa sebagai kelas uji coba produk. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, wawancara, dan dokumentasi. Tes digunakan untuk mendapatkan data berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data lebih rinci dan jelas mengenai kepraktisan pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer, sedangkan dokumentasi bertujuan memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer. Data tes diperoleh dari hasil jawaban tes sesudah (*post test*) yang diberikan guru pada pertemuan ketiga penelitian. Data wawancara didapat dari hasil jawaban wawancara pada pertemuan terakhir, sedangkan data dokumentasi diperoleh dari hasil validasi para validator terhadap seluruh aspek penilaian yang disajikan dalam lembar validasi. Data tes diinterpretasikan dengan nilai KKM  $\geq 70$ . Sehingga siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 100% dan dinyatakan efektif. Data wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif dimana siswa dapat mengoperasikan *Compact Disc* (CD) pembelajaran dengan mudah dan dinyatakan praktis. Sedangkan data dokumentasi didapat  $R=84,83$  dan tergolong valid.

**Kata Kunci:** Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer

## PENDAHULUAN

Pembelajaran klasikal dengan menggunakan metode ceramah sampai saat ini masih digunakan oleh para guru karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan metode yang lain. Keunggulan metode ceramah antara lain

hemat dalam penggunaan waktu dan media, di samping itu juga ekonomis dan praktis dalam menyampaikan isi pembelajaran. Dengan metode ceramah, guru akan mudah mengontrol kecepatan mengajar sehingga mudah menentukan kapan selesainya penyampaian seluruh isi

pelajaran. Namun, harus diakui tidak selamanya pembelajaran dengan ceramah dapat berlangsung dengan baik. Gejala negatif yang sering dikeluhkan guru adalah siswa menjadi cepat bosan dan tidak memperhatikan materi yang diceramahkan. Siswa saling berbicara dengan temannya tanpa menghiraukan guru yang sedang berceramah, merupakan pemandangan kelas yang biasa. Mengingat adanya kelemahan dalam pembelajaran yang menggunakan guru sebagai sumber utama, maka perlu ada usaha untuk mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut.

Paradigma dalam pranata pendidikan yang semula terpusat menjadi desentralisasi atau kebijakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) telah membawa konsekuensi dalam pengelolaan pendidikan, khususnya di tingkat sekolah. Kebijakan tersebut dapat dimaknai sebagai pemberian otonomi yang seluas-luasnya kepada sekolah dalam mengelola sekolah, termasuk di dalamnya berinovasi dalam pengembangan kurikulum dan model-model pembelajaran. Kecenderungan yang telah dikembangkan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran adalah program pembelajaran elektronik.

Para ahli teknologi informasi (TI) dan pakar pendidikan telah mengemukakan beragam istilah dan batasan tentang pembelajaran elektronik. Secara sederhana pembelajaran elektronik diartikan sebagai suatu proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi (TI) berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi (internet) dan multimedia (grafis, audio, video) sebagai media utama dalam penyimpanan materi dan interaksi antara guru dan siswa. Media pembelajaran ini akan dikemas sedemikian rupa dalam *Compact Disc* (CD) pembelajaran sehingga materi pembelajaran ekonomi lebih bervariasi dan siswa lebih menyenangkan serta mudah mempelajarinya. Mengingat kelemahan-kelemahan yang selama ini menjadi hambatan dalam proses pembelajaran, misalnya metode yang digunakan kurang bervariasi dan menantang, kurangnya kreativitas dalam pemilihan media dan alat-alat

yang dibutuhkan, sehingga hal ini dapat memengaruhi minat belajar peserta didik.

Dari hasil penelitian Wijhel Sari tahun 2011 yang berjudul efektivitas pembelajaran elektronik melalui buku sekolah elektronik (BSE) pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Palembang menunjukkan bahwa pembelajaran elektronik melalui buku sekolah elektronik (BSE) adalah efektif dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas guru, peserta didik, tes, dan angket.

Hasil pengamatan langsung melalui studi pendahuluan diketahui bahwa di SMA Negeri 5 Palembang telah melaksanakan proses pembelajaran elektronik (*e-learning*) melalui penerapan Buku Sekolah Elektronik (BSE). Hal tersebut telah dimulai pada tahun ajaran 2009 karena SMA Negeri 5 Palembang telah menjadi SMA Unggulan berbasis Informasi Teknologi (IT) dan sebagai bentuk penerapan dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta telah menerapkan sistem pembelajaran kelas berjalan. Selain itu, SMA Negeri 5 Palembang juga telah memiliki jaringan internet, jadi setiap siswa yang telah memiliki laptop dapat melakukan akses internet secara gratis di sekolah. Dalam proses pembelajaran elektronik (*e-learning*) di kelas, guru memakai Buku Sekolah Elektronik (BSE). Dipilihnya SMA Negeri 5 Palembang sebagai lokasi penelitian karena SMA Negeri 5 Palembang merupakan salah satu dari beberapa sekolah negeri di Palembang yang telah menerapkan pembelajaran elektronik.

Hal ini terlihat bahwa SMA Negeri 5 Palembang berdasarkan studi pendahuluan telah memiliki peralatan yang menunjang proses pembelajaran elektronik seperti *Liquid Crystal Display* (LCD), proyektor, dan infokus yang digunakan guru untuk menampilkan *slide-powerpoint* dan kewajiban siswa kelas X memiliki laptop sendiri-sendiri serta keharusan setiap guru yang mengajar di kelas X untuk memiliki laptop sendiri. Hal ini dimaksudkan agar proses pembelajaran elektronik dapat berjalan sebagaimana mestinya disamping respon siswa yang lebih antusias dalam proses belajar.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu *Bagaimana Mengembangkan Media*

*Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di SMA Negeri 5 Palembang?* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Media Pembelajaran Berbasis Komputer yang berupa *Compact Disc* (CD) pembelajaran yang valid dan praktis pada mata pelajaran ekonomi serta mengetahui keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Ekonomi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori pembelajaran berbasis komputer. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan pikiran mengenai cara pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer yang baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer dapat dilanjutkan karena merupakan alternatif dalam memecahkan masalah belajar dan untuk meningkatkan pendidikan di Indonesia. Bagi guru, diharapkan dapat memberikan informasi tambahan dan acuan dalam menggunakan *Compact Disc* (CD) pembelajaran sebagai pengembangan media pembelajaran yang layak untuk peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran melalui *Compact Disc* (CD) pembelajaran dan siswa lebih mengenal teknologi pembelajaran. Bagi peneliti, dapat memberikan suatu pandangan tentang bagaimana isi *Compact Disc* (CD) pembelajaran yang baik dan menambah pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yang dapat diterapkan di sekolah lain yang belum menerapkan pembelajaran berbasis komputer melalui *Compact Disc* (CD) pembelajaran khususnya pada mata pelajaran ekonomi yaitu materi pembelajaran konsumsi dan investasi di kelas X.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Secara umum tujuan penelitian ada tiga macam yaitu yang bersifat penemuan, pembuktian, dan

pengembangan (Sugiyono, 2008:5). Penemuan berarti data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keragu-raguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.

Gagne (dalam Piran, 2002) menyatakan bahwa “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Dalam jurnal multimedia pembelajaran, Harsoyo (dalam Piran, 2002:12) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Hasil belajar siswa dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) berdasarkan ketuntasan mempelajari setiap Kompetensi Dasar yang pada akhirnya untuk menyatakan tuntas tidaknya proses pembelajaran. Siswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai ketuntasan belajar yaitu nilai ulangan siswa sama atau di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal ini sejalan dengan Dikdasmen (2008), “Salah satu prinsip penilaian pada kurikulum berbasis kompetensi adalah menggunakan acuan kriteria, yakni menggunakan kriteria tertentu dalam menentukan kelulusan peserta didik. Kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan dinamakan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)”. Dalam rapor siswa dinyatakan dalam bentuk angka dan ada informasi yang menyatakan tuntas tidaknya suatu mata pelajaran.

Menurut Kurikulum tingkat satuan pendidikan (2006) ilmu ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan yang bervariasi dan berkembang dengan sumber yang ada melalui

pilihan-pilihan kegiatan produksi, konsumsi, dan distribusi. Berdasarkan silabus SMA pada mata pelajaran ekonomi kelas X semester genap (2) terdapat empat pokok bahasan berdasarkan standar kompetensi yaitu:

- 1) Memahami Kebijakan Pemerintah dalam Bidang Ekonomi
- 2) Memahami Produk Domestik Bruto (PDB), Produk Domestik Regional Bruto (PDRB), Pendapatan Nasional Bruto (PNB), Pendapatan Nasional (PN)
- 3) Memahami Konsumsi dan Investasi
- 4) Memahami Uang dan Perbankan

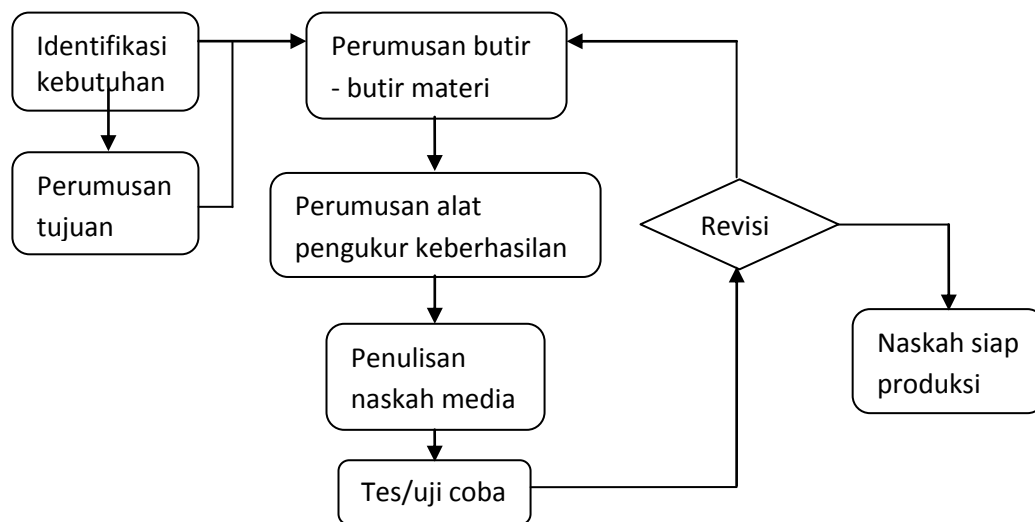
Pada penelitian ini materi pelajaran ekonomi kelas X yang dipilih ialah memahami konsumsi dan investasi.

**METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Menurut Sugiyono (2007), *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Akker (dalam Hermawan, 2009)

mengemukakan bahwa tiga kriteria kualitas produk adalah: validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Suatu media memiliki validitas yang baik jika mampu mengukur penguasaan materi yang seharusnya dikuasai sesuai dengan isi pembelajaran yang tercantum dalam kurikulum. Kepraktisan berarti produk mudah digunakan oleh pengguna dalam hal ini guru dan siswa. Efektivitas berarti tercapainya tujuan pembelajaran yang tercermin dari hasil belajar siswa.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 5 Palembang pada semester genap tahun ajaran 2011/2012. Pemilihan SMA Negeri 5 Palembang karena telah menerapkan pembelajaran elektronik sehingga di dalam kelas telah dilengkapi laptop siswa dan guru masing-masing sedangkan untuk pemilihan kelas ditentukan kelas X. Untuk menentukan subjek penelitian dilakukan secara acak. Terpilih kelas X.6 sebagai kelas uji coba produk. Pengembangan media pembelajaran menurut modifikasi Arief S. Sadiman (2005:100) sebagai berikut: (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) Menulis naskah media, (3) Mengadakan tes dan revisi. Bila digambarkan nampak pada bagan berikut ini.



**Bagan 1. Model Pengembangan Media**

Teknik pengumpulan data digunakan tes hasil belajar, observasi, dan wawancara. Tes digunakan untuk mendapatkan data berupa nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Sebelum tes digunakan sebagai alat pengumpulan data maka terlebih dahulu diuji coba dan dianalisis tingkat validitas dan

reliabilitasnya. Pada penelitian ini, tes yang digunakan adalah tes yang berbentuk objektif atau pilihan ganda. Sehingga perhitungan validitasnya menggunakan rumus:

$$Y_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

- Mp= Skor rata-rata hitung tang dimiliki oleh testee, butir item yang dijawab dengan betul
- Mt= Skor rata-rata dari skor total
- SDt= Standar deviasi dari skor total
- p = proporsi responden yang menjawab betul terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya
- q = proporsi responden yang menjawab salah terhadap butir item yang sedang diuji validitas itemnya (Sudjiono, 2009:185).

dengan cara mencari rata-rata skor pada setiap butir item.

$$\text{Butir soal nomor 1} = \frac{11+11+10+11}{4} = 10,75$$

Selanjutnya untuk soal nomor 2 sampai dengan 18 menggunakan cara yang sama seperti di atas, sehingga didapat hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Mean setiap butir item instrumen**

No Item	Mean	No Item	Mean	No Item	Mean	No Item	Mean
1	10,75	6	10,75	11	8	16	10
2	9,22	7	10,75	12	9,5	17	9,8
3	9,8	8	9,4	13	9,13	18	10,2
4	10,75	9	9,29	14	8,5		
5	10,75	10	9,5	15	10,2		

Langkah I : Membuat tabel penolong validitas tes (Lampiran)

Langkah II: Mencari Mean Skor Total  $Mt = \frac{\sum xt}{N}$

Telah diketahui :  $\sum x_i = 94$  dan  $N = 10$  sehingga  $Mt = 9,4$

Langkah III : Mencari standar deviasi total

$$SD = \sqrt{\frac{\sum Xt^2}{N} - \left(\frac{\sum Xt}{N}\right)^2}$$

Telah diketahui:  $\sum x_i^2 = 898$   $\sum x_i = 94$   $N = 10$  sehingga

$$SD = \sqrt{\frac{898}{10} - \left(\frac{94}{10}\right)^2} = 0,44$$

Langkah IV: Menghitung Mp untuk butir item nomor 1 sampai dengan nomor 18

Langkah V : Menghitung koefisien korelasi  $r_{bi}$  dari item nomor 1 sampai dengan nomor 18 dengan menggunakan

$$\text{rumus } Y_{pbi} = \frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Hasil perhitungan rumus  $Y_{pbi} =$

$\frac{Mp - Mt}{SDt} \sqrt{\frac{p}{q}}$  dilihat dalam tabel penolong:

**Tabel 3.3 Perhitungan untuk mengetahui koefisien korelasi  $r_{pbi}$  dalam rangka uji validitas item nomor 1 sampai dengan 18**

No	Mp	Mt	SDt	p	q	Rpbi	Interprestasi	Keterangan
1	10,75	9,4	0,44	0,4	0,6	2,52	Valid	Digunakan
2	9,22	9,4	0,44	0,9	0,1	-1,23	Tidak Valid	Tidak Digunakan
3	9,8	9,4	0,44	0,5	0,5	0,91	Valid	Digunakan
4	10,75	9,4	0,44	0,4	0,6	2,52	Valid	Digunakan
5	10,75	9,4	0,44	0,4	0,6	2,52	Valid	Digunakan
6	10,75	9,4	0,44	0,4	0,6	2,52	Valid	Digunakan
7	10,75	9,4	0,44	0,4	0,6	2,52	Valid	Digunakan
8	9,4	9,4	0,44	1	0	0	Tidak Valid	Tidak Digunakan
9	9,29	9,4	0,44	0,7	0,3	0,38	Tidak Valid	Tidak Digunakan
10	9,5	9,4	0,44	0,8	0,2	0,46	Tidak Valid	Tidak Digunakan
11	8	9,4	0,44	0,2	0,8	-1,59	Tidak Valid	Tidak Digunakan
12	9,5	9,4	0,44	0,8	0,2	0,23	Tidak Valid	Tidak Digunakan
13	9,13	9,4	0,44	0,8	0,2	-1,23	Tidak Valid	Tidak Digunakan
14	8,5	9,4	0,44	0,1	0,9	-2,05	Tidak Valid	Tidak Digunakan
15	10,2	9,4	0,44	0,5	0,5	1,82	Valid	Digunakan
16	10	9,4	0,44	0,3	0,7	0,9	Valid	Digunakan
17	9,8	9,4	0,44	0,3	0,7	0,91	Valid	Digunakan
18	10,2	9,4	0,44	0,5	0,5	1,82	Valid	Digunakan

Pemberian interpretasi terhadap rpb ini menggunakan dk sebesar  $10 - 2 = 8$ , dk sebesar 8 ini dikonsultasikan dengan tabel “r” product moment pada taraf signifikan 5% hasilnya adalah 0,707. Jika r hitung > r tabel maka item tersebut dikatakan valid, sebaliknya jika r hitung < r tabel maka item soal tersebut tidak valid. Jika item valid digunakan sebagai soal tes sesudah (*post test*) serta item yang tidak valid tidak digunakan.

Pada penelitian ini pengujian reliabilitas instrumen tes menggunakan rumus dari *Kuder Richardson*. Melalui pengekatan *single test single trial*.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$$

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas tes

n = banyaknya butir soal

1 = bilangan konstanta

$S_t^2$  = varian total

p = proporsi responden yang menjawab dengan benar butir item

q = proporsi responden yang jawabannya salah

$\sum pq$  = jumlah dari hasil perkalian antara p dan q (Sudijono, 2009:253).

Langkah I : Membuat tabel penolong reliabilitas tes (lampiran)

Langkah II : Mencari  $\sum x_t^2$  dengan menggunakan rumus:  $\sum x_t^2 = \sum x_t^2 - \left( \frac{\sum x}{N} \right)^2$

Telah diketahui  $\sum x_t^2 = 989$ ,  $\sum x_t = 94$ ,  $N = 10$

$$\sum x_t^2 = 989 - \left( \frac{94}{10} \right)^2, \sum x_t^2 = 900,64$$

Langkah III : Mencari  $S_t^2 = \frac{\sum x_t^2}{N} = \frac{900,64}{10} = 90,06$

Langkah IV : Mencari  $r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{S_t^2 - \sum pq}{S_t^2} \right)$

$$r_{11} = \left( \frac{10}{10-1} \right) \left( \frac{90,06 - 4,2}{90,06} \right)$$

$$r_{11} = 8,86 (r_{11} > 0,7 = \text{reliabel})$$

Data wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun untuk mengetahui hal-hal yang bersifat mendalam. Dalam penelitian ini, narasumber yang akan diwawancarai adalah guru yang mengajar pada mata pelajaran ekonomi yang berjumlah seorang dan beberapa peserta didik. Wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data lebih rinci dan jelas mengenai kepraktisan pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 5 Palembang.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif yang bertujuan memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran berbasis komputer. Adapun data yang diperoleh melalui metode ini adalah dari hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam bentuk tabel.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi**

No	Indikator	Aspek yang dievaluasi	Jumlah Item
1	Organisasi Media	Tersusun secara sistematis antara petunjuk penggunaan, latihan dan jawaban, serta evaluasi	4
2	Format	Teridentifikasi, terhubung dengan tombol sehingga memudahkan pengguna	3
		Huruf dan ukuran yang sesuai	2
		Menarik secara visual	1
		Tombol mudah digunakan	1
3	Materi, Latihan, Evaluasi	Sesuai dengan tujuan	1
		Sesuai dengan alur pembelajaran, silabus, dan kemampuan	3
		Latihan dan jawaban dapat meningkatkan hasil belajar	3
4	Bahasa	Mudah dipahami dan sesuai EYD	2
		Kalimat sederhana/tidak berbelit	2
		Gambar menarik/mewakili pesan	2

Data tes diperoleh dari hasil jawaban tes sesudah (*post test*) yang diberikan guru pada pertemuan ketiga penelitian. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian

hasil belajar peserta didik sama dengan atau diatas KKM yaitu nilai 70. Adapun dalam menganalisis data tes yakni:

1. Memeriksa hasil jawaban dan memberi skor

2. Setelah diberi skor, maka hasil belajar siswa diinterpretasikan dengan interpretasi sebagai berikut:

**Tabel 3.5 Interpretasi Hasil Belajar Siswa**

Interval Nilai	Kriteria Skor
86 – 100	Sangat Baik
71 – 85	Baik
56 – 70	Cukup Baik
41 – 55	Kurang Baik
≤ 40	Sangat Kurang Baik

(Depdiknas,2006:15)

Menjumlahkan skor akhir tes peserta didik dikonversikan menjadi nilai dalam rentang 0 – 100 yang dihitung dengan rumus rerata:

$$= \frac{\text{Nilai akhir yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}} \times 100$$

3. Hasil tes sesudah (*post test*) peserta didik yang sudah dianalisis merupakan skor hasil belajar peserta didik.

Untuk data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif kualitatif. Data dokumentasi diperoleh dari hasil validasi dari validator terhadap seluruh aspek yang dinilai disajikan dalam lembar validasi. Data tersebut dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan *Compact Disc* (CD) pembelajaran. Adapun dalam menganalisis data dokumentasi yakni mencari rerata skor tersebut dengan menggunakan rumus:

$$R = \frac{\sum_{i=1}^n V_i}{N}$$

(Modifikasi Isra, 2008)

- R = Rerata hasil penilaian semua aspek dari para validator
- $V_i$  = Skor rerata hasil penilaian validator terhadap aspek validasi ke- $i$
- N = Banyak validator

Kemudian dihitung rerata semua aspek penilaian untuk validasi *Compact Disc* (CD) Pembelajaran yang bertujuan untuk menentukan tingkat kevalidan *Compact Disc* (CD) Pembelajaran dengan menggunakan kriteria berikut:

**Tabel 3.6 Kategori Tingkat Kevalidan Compact Disc (CD)**

Rerata	Kategori
91 – 100	Sangat Valid
81 – 90	Valid
71 – 80	Cukup Valid
61 – 70	Kurang Valid
≤ 60	Tidak Valid

(Isra, 2008)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran berbasis komputer yang dikemas dalam bentuk CD pembelajaran. Desain pengembangan menggunakan *Software Microsoft Powerpoint*. Pengembangan media pembelajaran menggunakan prosedural modifikasi Arief S. Sadiman.

Berdasarkan hasil uji validasi dari para validator menunjukkan bahwa prototipe pertama dapat diujicobakan dengan perbaikan sesuai dengan saran atas kekurangan baik isi, tampilan, maupun penggunaan. Setelah menganalisis lembar validasi didapat perhitungan untuk R = 84,83 kemudian dikonsultasikan pada tabel kategori tingkat kevalidan CD pada rentang 81 – 90 makaprototipe pertama dinyatakan valid. Produk yang valid menurut penilaian para validator diujicobakan kepada peserta didik dan teman sejawat (*one to one*) dan *small group*. Uji coba dilakukan untuk melihat kepraktisan penggunaan media pembelajaran dan meminta komentar teman sejawat dan peserta didik tentang kekurangan prototipe kedua.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada uji coba *one to one*, diperoleh data bahwa pengguna dapat menggunakan dan memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan. Saran dari uji coba *one to one* dipergunakan untuk perbaikan prototipe kedua. Selanjutnya prototipe kedua diperbaiki sesuai dengan saran dari teman sejawat dan peserta didik. Hasil perbaikan dari prototipe kedua merupakan prototipe ketiga. Prototipe ketiga diujicobakan terlebih dahulu kepada *small group* sebelum diujicobakan ke subjek penelitian yang sebenarnya. Berdasarkan tanggapan peserta didik bahwa peserta didik dapat mengoperasikan dan memahami materi yang disajikan dalam media pembelajaran tanpa kendala berarti maka prototipe ketiga dinyatakan praktis.

Selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung tidak terjadi hambatan berarti dalam pengelolaan kelas. Pada pertemuan pertama, awalnya proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dibantu dengan alat berupa LCD dan layar (*in focus*) untuk menjelaskan materi pembelajaran. Kegiatan dilakukan dengan tanya jawab mengenai materi dan latihan yang ada pada media. Hal ini dilakukan agar pada waktu pembelajaran secara individu peserta didik dapat melaksanakannya dengan baik. Pada proses pembelajaran selanjutnya peserta didik secara individu

menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Proses pembelajaran peserta didik secara aktif menggunakan media pembelajaran, sedangkan guru sebagai fasilitator dan motivator. Setelah selesai proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer kemudian dilakukan tes sesudah (*post test*).

Berdasarkan hasil analisis hasil belajar yang diperoleh peserta didik pada *post test* atau tes sesudah menggunakan media pembelajaran materi konsumsi dan investasi sebanyak 31 (100%) peserta didik dinyatakan tuntas. Hasil ini dapat dilihat pada lampiran. Dengan demikian media pembelajaran berbasis komputer materi konsumsi dan investasi yang peneliti kembangkan dengan menggunakan *Software Microsoft Powerpoint* dikatakan efektif terhadap hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas X.6 di SMA Negeri 5 Palembang.

Adapun kelemahan/keterbatasan dalam penelitian ini ialah apabila tidak terdapat pengeras suara pada kelas penelitian dapat menyulitkan siswa untuk mendengar audio dalam CD pembelajaran. Untuk dasar perumusan saran bagi peneliti lainnya ialah dengan menginstruksikan kepada subjek peneliti untuk mempersiapkan *headphone* pada masing-masing laptop peserta didik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Melalui validasi ahli, evaluasi *one to one*, dan *small group* maka media pembelajaran berbasis komputer berupa CD Pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Valid terlihat dari penilaian validator, dimana semua validator menyarankan uji coba lapangan dengan revisi sesuai dengan saran dengan nilai  $R = 84,83$ . Praktis terlihat dari hasil tanggapan uji coba *one to one* dan uji coba *small group* dimana peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer berupa CD Pembelajaran dengan mudah tanpa kendala berarti.

Media pembelajaran berbasis komputer berupa CD Pembelajaran yang dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil belajarsebanyak 31 peserta didik (100%) dinyatakan tuntas dengan nilai  $KKM \geq 70$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer materi konsumsi dan investasi dinyatakan efektif terhadap hasil belajar.

### Saran

Saran peneliti kepada guru mata pelajaran ekonomi dan guru mata pelajaran lainnya untuk dapat mengembangkan media pembelajaran berupa CD pembelajaran atau multimedia lainnya dan memanfaatkannya dalam proses pembelajaran, sebagai bentuk variasi dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Bagi peserta didik kelas X, dapat mempelajari secara tutorial di rumah untuk dapat memahami materi, sebagai upaya meningkatkan hasil belajar. Bagi sekolah, diharapkan media pembelajaran berupa CD pembelajaran dapat dijadikan bahan referensi belajar di kelas dan perpustakaan. Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam pengembangan produk yang lebih baik dan sempurna bagi peneliti lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi Akuntansi SMA*. Jakarta: Depdiknas.
- Gagne, E. D. 1985. *The Cognitive Psychology of School Learning*. Boston Toronto: Little, Brown and Company.
- Sudjana, Nana dan Rivai A. 1992. *Media Pengajaran: Penggunaannya dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sujana, Nana. 1999. *Cara Belajar Siswa Aktif Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Tessmer, M. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluations*. London: Kogan Page Limited.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Winkel, WS. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.