

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI
MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PADA MATERI INFLASI**



(Jurnal)

Oleh:

Kasmawati Realita

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

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI MELALUI MULTIMEDIA INTERAKTIF POWERPOINT PADA MATERI INFLASI

Kasmawati Realita, Erlina Rupidah, dan Yon Rizal
Pendidikan Ekonomi PIPS FKIP Unila
Jalan Prof. Dr. Soemantri Brojonegoro No. 01 Bandar Lampung

This research aimed to design and create media with PowerPoint software on inflation and economic learning materials to produce products such as powerpoint software on economic learning material inflation in SMA Negeri 1 Tegineneng in the form of CD eligible to apply as a learning medium. This study was a research & development (Research and development). Stages in the development of this media are: (1) Initial data collection, (2) product development, (3) experts validation of material and media specialists, (4) Revised, (5) The test product and (6) Analysis of data. The results showed that the products developed is eligible to be applied as a media of learning .

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran dengan *software powerpoint* pada pembelajaran ekonomi materi inflasi serta menghasilkan produk berupa *software powerpoint* pada pembelajaran ekonomi materi inflasi di SMA Negeri 1 Tegineneng dalam bentuk kepingan *CD* yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and development*). Tahapan dalam pengembangan media ini yaitu (1) Pengumpulan data awal, (2) Pengembangan produk, (3) Validasi ahli materi dan ahli media, (4) Revisi, (5) Uji coba produk dan (6) Analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

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

PENDAHULUAN

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

Salah satu komponen penting yang harus diperhatikan secara terus menerus dalam meningkatkan kualitas pendidikan adalah guru. Guru dalam konteks pendidikan mempunyai peranan yang besar dan strategis. Hal ini disebabkan karena guru menjadi “garda terdepan” dalam proses pembelajaran. Guru adalah sosok yang langsung berhadapan dengan peserta didik dalam mentransformasikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih variatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Inovasi media pembelajaran sangat diperlukan dalam rangka

peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan.

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

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* dapat membantu komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengantar pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan oleh guru berupa isi yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal maupun nonverbal. Simbol-simbol ini harus dapat ditafsirkan dengan baik oleh siswa agar tidak terjadi kesalahan konsep dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan memanfaatkan *powerpoint*, simbol-simbol komunikasi ini dapat dibuat dalam bentuk gambar, ilustrasi, atau

animasi. Simbol-simbol yang dibuat dapat dikemas dalam sebuah media pembelajaran interaktif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran interaktif tersebut diharapkan kesalahan konsep dalam pembelajaran dapat diminimalisir.

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

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

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

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

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

TINJAUAN PUSTAKA

Media

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

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

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

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

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

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

Media Pembelajaran

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

saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*). Ali (2005: 12), menyatakan fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Multimedia

Multimedia memiliki makna yang lebih luas dibandingkan dengan media dalam fungsinya sebagai media pembelajaran, seiring berjalannya waktu multimedia selalu berkembang, terutama dalam perkembangan dibidang teknologinya. Maksud dari pernyataan ini adalah, semakin baik perkembangan teknologi, maka komponen-komponen dalam sebuah multimedia juga akan semakin bervariasi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan. Nandi (2006: 7), menyatakan multimedia adalah media pembelajaran yang berbasis komputer. Media ini menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Program ini juga sering disebut sebagai *CAI (Computer Assisted Instruction)* dan *CAL (Computer Assisted Learning)*.

CAI Model Simulasi

Istilah *CAI (Computer Assistance Instruction)* mengacu pada prosedur pengembangan dan penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran dengan bantuan komputer. Daryanto (2011: 133), mengemukakan pengertian *CAI* yaitu: Penggunaan komputer dalam, secara, oleh, dengan siswa untuk menyampaikan isi pelajaran, memberikan latihan, dan mengetes kemajuan belajar siswa. *CAI* dapat

sebagai tutor yang menggantikan guru di dalam kelas. *CAI* juga bermacam-macam bentuknya bergantung kecakapan pendesain dan pengembang pembelajarannya, diantaranya dapat berbentuk permainan (*games*). Selain itu, dapat mengajarkan konsep-konsep abstrak, kemudian dikonkritkan dalam bentuk *visual* dan *audio* yang dianimasikan.

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

Teknologi Informasi dan Komunikasi

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

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

Microsoft Office Powerpoint 2007

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

Pembelajaran Ekonomi

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

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

1. Siswa dapat memahami sejumlah konsep ekonomi untuk mengaitkan peristiwa dan masalah

ekonomi dengan kehidupan sehari-hari.

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

Inflasi

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

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

- a. Luar negeri (*imported inflation*) inflasi ini terjadi akibat adanya kenaikan harga di luar negeri yang menyebabkan kenaikan harga di dalam negeri. Inflasi semacam ini biasanya dialami negara-negara berkembang yang sebagian bahan bakunya berasal dari luar negeri.

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

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini adalah *research and development* atau penelitian pengembangan. Sukmadinata (2006: 164), menyatakan penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk

mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang diadaptasi dari prosedur pengembangan program multimedia pembelajaran interaktif menurut Borg and Gall (dalam Sukmadinata, 2006: 169-170). Model pengembangan ini meliputi 10 prosedur yaitu (1)*Research and information collection*, (2)*Plannin*, (3)*Develop preliminary form of product*, (4)*Preliminary field testing*, (5)*Main product revision*, (6)*Main field testing*, (7)*Operational product revision*, (8)*Operational field testing*, (9)*Final product revision*, (10)*Dissemination and implementation* kemudian disederhanakan menjadi 6 langkah yaitu (1) pengumpulan data awal, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli media dan ahli materi, (4) revisi produk, (5) ujicoba produk, dan (6) analisis data.

Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi
Observasi menurut Purwanto (2006: 144), ialah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung Metode ini dilakukan pada saat melakukan penelitian pendahuluan.
2. wawancara
Sugiyono (2010: 194), mengemukakan bahwa wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi

pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya kecil atau sedikit. Wawancara ini dilaksanakan pada saat penelitian pendahuluan dengan cara bertanya langsung kepada responden untuk mengetahui beberapa permasalahan yang ada di sekolah.

3. Angket

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

Teknik analisis data menggunakan metode skala dengan modifikasi skala Likert. Tanggapan responden yang berupa data kualitatif, diubah menjadi data kuantitatif, dinyatakan dalam bentuk rentang jawaban mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skala ini dapat disederhanakan menjadi 4 skala jawaban saja agar tanggapan responden lebih jelas pada posisi mana. Apabila responden sangat setuju dengan pernyataan yang terdapat dalam kuisisioner, maka jawaban responden tersebut akan dinilai 4. Demikian seterusnya hingga pada pilihan jawaban sangat tidak setuju, maka jawaban

responden tersebut akan dinilai 1. Setelah seluruh jawaban responden diubah ke dalam nilai angka 1 sampai dengan 4, nilai total responden dihitung dengan cara mencari skor ideal atau skor yang diharapkan untuk masing-masing aspek penilaian dan secara keseluruhan aspek, kemudian dibuat presentase sehingga dapat ditarik sebuah kesimpulan seberapa layak media pembelajaran tersebut digunakan. presentase kelayakan media pembelajaran akan dihitung berdasarkan empat macam evaluator. Pertama, ahli materi. kedua, ahli media, ketiga guru mata pelajaran dan keempat adalah siswa sebagai responden. Penghitungan persentase kelayakan media pembelajaran menggunakan metode yang dicontohkan oleh Sugiyono (2009:419), yaitu skor yang diperoleh dibagi dengan skor yang diharapkan dikalikan 100.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini adalah media interaktif *powerpoint* pembelajaran ekonomi materi inflasi yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*). Adapun rincian tiap-tiap tahap penelitian pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Pengumpulan Data Awal

Tahapan awal pada penelitian ini yaitu mengumpulkan data awal dengan tujuan mengetahui kondisi dilapangan. Pengumpulan data ini dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada salah satu staf tata usaha sekolah untuk mengetahui kelengkapan fasilitas sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tempat uji coba media. Selanjutnya

dilakukan juga analisis kemampuan guru dan siswa dalam penggunaan komputer. Dalam analisis ini, penulis memberikan angket yang masing-masing berisi 12 butir pertanyaan dengan masing-masing pertanyaan memiliki skor maksimum 1 dan skor minimum 0. Hasil dari analisis kemampuan guru diperoleh persentase sebesar 83,3%, dengan hasil ini dapat dilihat bahwa kemampuan guru dalam mengoperasikan komputer sudah baik, dan kebutuhan guru terhadap media yang akan dikembangkan adalah tinggi. Sedangkan hasil dari analisis kemampuan 30 siswa diperoleh persentase sebesar 76,8%, hasil ini menunjukkan bahwa siswa mengharapkan media yang berbeda dari media yang biasa digunakan saat pembelajaran, selain itu kemampuan siswa dalam mengoperasikan komputer juga sudah baik. Berdasarkan perolehan skor tersebut maka penulis mengembangkan media pembelajaran interaktif *powerpoint* pada materi inflasi sebagai alternatif untuk dijadikan media pembelajaran ekonomi.

Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan dengan dua tahapan yaitu merancang dan memproduksi program. Rancangan program dapat dilihat pada *flowchart* dan *storyboard*. *Flowchart* ini dikembangkan berdasarkan data kemampuan siswa dan guru dalam menggunakan komputer, hal ini bertujuan agar siswa dan guru dapat dengan mudah mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan. *flowchart* yang dikembangkan diadaptasi dari program simulasi berupa bagan alur penyajian, yang disesuaikan dengan

materi pembelajaran yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif *powerpoint* yaitu materi inflasi. *Flowchart* yang dibuat berisi sistematika tampilan-tampilan dan urutan pergantian tampilan yang akan dimunculkan pada media pembelajaran interaktif. Dengan mengacu pada *flowchart*, pembuatan produk menjadi lebih mudah dan sistematis sesuai dengan urutan sebagaimana mestinya. *Storyboard* dibagi menjadi tiga bagian besar. Bagian pertama adalah tampilan tombol yang terletak di baris atas sebagai menu utama (*main menu*) dan tombol yang terletak di kolom bagian kanan bawah sebagai tombol daftar isi. Menu utama berisi tombol beranda, tombol, tombol daftar isi, tombol tentang program, tombol *quiz game*, dan tombol keluar. Tombol-tombol lainnya sebagai tombol daftar isi untuk menuju halaman yang menyajikan point-point isi multimedia pembelajaran yang berisi tombol SK&KD, tombol tujuan pembelajaran, tombol materi, tombol dan tombol latihan. Tombol-tombol tersebut disisipi dengan *hyperlink* agar media pembelajaran dapat dioperasikan secara interaktif. Bagian kedua menampilkan materi pembelajaran berupa teks di sertai dengan ilustrasi, gambar dan animasi. Bagian ini terletak pada bagian tengah media pembelajaran interaktif. Materi pembelajaran yang ditampilkan oleh media pembelajaran interaktif *powerpoint* ini yaitu materi inflasi. Bagian ini dilengkapi dengan ilustrasi dan simulasi (*hyperlink* contoh) untuk mempermudah siswa dalam menyerap materi pembelajaran. Bagian ketiga adalah keterangan tambahan yang berisi

judul bab. Bagian ini menjadi petunjuk dalam pembelajaran terkait muatan materi yang sedang dipelajari.

Pemrograman (produksi) pada dasarnya adalah menggabungkan berbagai bahan grafis, animasi, simulasi, dan teks yang disusun berdasarkan alur yang sesuai dengan *flowchart*. Dalam pemrograman penulis menggunakan *software microsoft office powerpoint 2007*. Proses awal adalah menentukan *background* (latar belakang) media pembelajaran yang akan dikembangkan. *Background* yang digunakan adalah bahan berupa *Background* polos dengan tulisan berjalan. Proses selanjutnya adalah meletakkan bahan grafis berupa gambar, simulasi, teks, kuis interaktif, dan tombol-tombol sesuai dengan *storyboard* yang telah dikembangkan. Agar media pembelajaran dapat dijalankan secara interaktif, maka fungsi *hyperlink* disisipkan dalam tombol-tombol yang telah dibuat. Proses terakhir adalah *mastering*, pada proses ini media pembelajaran yang telah disusun dengan *software microsoft office powerpoint 2007* di *export* ke dalam sebuah folder yang pada akhirnya dimasukkan dalam kepingan *CD (compact disc)*. Setelah media pembelajaran dikemas dalam *CD* selanjutnya adalah membuat instrumen evaluasi untuk menentukan apakah media yang diproduksi layak atau tidak layak digunakan dalam pembelajaran.

Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validasi ahli materi merupakan evaluasi yang bertujuan mengevaluasi kelengkapan materi,

kebenaran materi, sistematika materi dan berbagai hal berkaitan dengan materi seperti contoh-contoh dan fenomena serta pengembangan soal-soal latihan. Validator materi dalam penelitian ini adalah ibu Dr. Erlina Rupidah, M.Si. Beliau adalah dosen program studi pendidikan ekonomi Universitas Lampung. Validator media dalam penelitian ini adalah bapak Drs. Yon Rizal, M.Si. Beliau adalah dosen program studi pendidikan ekonomi Universitas Lampung. Validasi media bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media yang dikembangkan. Validasi oleh ahli media dilihat dari dua aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi dan ahli media sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan uji coba ke lapangan.

Revisi Produk

Beberapa kekurangan yang masih harus diperbaiki mengenai isi materi pada media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan evaluasi, saran dan komentar dari ahli materi adalah sebagai berikut:

- 1) Berikan beberapa contoh yang dapat dengan mudah dipahami oleh siswa terkait pengertian inflasi
- 2) Referensi perlu ditambah, terutama menyangkut dampak inflasi, bukan hanya dampak negatifnya saja tetapi dampak positifnya juga.

Media yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media. Menurut evaluasi, saran, dan komentar dari

ahli media, media yang dikembangkan masih memiliki beberapa kekurangan dan harus diperbaiki yaitu:

- 1) Tulisan pada slide materi penyebab inflasi terlalu banyak, dan disarankan untuk dikurangi.
- 2) Kombinasi warna terlalu kontras dan disarankan untuk diperbaiki.

Uji Coba Produk

Produk akhir berupa *software* dalam bentuk *CD* pembelajaran interaktif ini melalui tahap uji coba. Tahap ini akan menghasilkan data kualitatif dari subjek uji coba yang diperoleh melalui pengisian angket. Subjek uji coba yang digunakan adalah sejumlah 106 siswa yang terdiri dari 4 kelas. Kelas X1 berjumlah 26 siswa, kelas X2 berjumlah 26 siswa, kelas X3 berjumlah 27 siswa dan kelas X4 berjumlah 27 siswa. Kelas X dipilih sebagai subjek uji coba karena materi tentang inflasi terdapat pada kurikulum mata pelajaran ekonomi SMA kelas X.

Analisis Data

Jenis data dalam penelitian ini merupakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari pengisian angket oleh siswa yang menjadi subjek uji coba. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari konversi data kualitatif yang telah didapat. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui penilaian yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Data dari ahli materi berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi yaitu: kesesuaian dengan silabus, relevansi dengan kemampuan siswa, kejelasan topik pembelajaran, keruntutan materi, cakupan materi, ketuntasan materi, kesesuaian desain evaluasi, relevansi gambar, video dan ilustrasi

dengan materi, kemudahan penggunaan, dan kemudahan memahami materi. Data dari ahli media berupa kualitas produk ditinjau dari aspek isi materi yaitu: kesesuaian dengan silabus, relevansi dengan kemampuan siswa, kejelasan topik pembelajaran, keruntutan materi, cakupan materi, ketuntasan materi, kesesuaian desain evaluasi, relevansi gambar, video dan ilustrasi dengan materi, kemudahan penggunaan, dan kemudahan memahami materi. Data dari guru dan siswa berupa kualitas produk ditinjau dari daya tarik siswa dan guru. Data ini digunakan untuk menganalisa daya tarik dan ketepatan materi yang diberikan kepada siswa.

Kelayakan media yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi serta penilaian dari guru dan siswa. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 87,5%, validasi ahli media sebesar 88%, penilaian guru sebesar 78,3%, dan penilaian siswa terhadap penerapan media pada proses pembelajaran sebesar 79%. Rata-rata penilaian secara keseluruhan adalah sebesar 79 % artinya media pembelajaran dengan *powerpoint* yang dikembangkan ini tergolong layak untuk dijadikan sebagai media dalam pembelajaran ekonomi materi inflasi.

KESIMPULAN

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

1. Prosedur pengembangan media pembelajaran ekonomi melalui multimedia interaktif *powerpoint*

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

Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Suratno, dkk., 2007. *Ekonomi Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.

Suyanti, Retno Dwi. 2010. *Strategi Pembelajaran Kimia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Trianto. 2012. *Model Pembelajaran Terpadu: Konsep, Strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Bumi Aksara.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Zainal dan Adhi Setiyawan. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta: Skripta Media Creative.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Kepel Press.

Mankiw, N.Gregory. 2014. *Pengantar Ekonomi Mikro*. Jakarta: Salemba Empat

Nandi. 2006. Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Geografi Di Persekolahan. *Jurnal GEA Vol. 6 No. 1*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia (Tidak Diterbitkan).

Sadiman, Arif S, R Raharjo, Rahardjito, dan Anung H. 2008. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.

