

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR EKONOMI MENGGUNAKAN
PROGRAM MACROMEDIA FLASH DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Zeni Bahtaria*
Djahir Basir**
Riswan Jaenudin***

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menghasilkan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash*. Bahan Ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* ini dikembangkan melalui model IDI (*Instructional Development Institute*). Untuk melihat keefektifannya, dilakukan uji pakar dan uji coba ke lapangan dengan indikator motivasi dan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan *prototype IV* bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* merupakan desain yang efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti memiliki efek sebesar 68,57% (kategori tinggi) terhadap motivasi siswa dari hasil angket dan sebesar 54,29% (kategori sangat termotivasi) dari hasil observasi dan terhadap hasil belajar siswa memiliki efek sebesar 54,29% (kategori sangat baik). Dengan demikian disimpulkan bahwa bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* yang peneliti kembangkan valid dan praktis pada pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: bahan ajar, pembelajaran ekonomi, *macromedia flash*

Abstract: The objective of this research is to produce a learning material which is used *macromedia flash* program. The learning materials are developed by using IDI (*Instructional Development Institute*) model. To measure of its validity, practicality, and effectiveness a formative evaluation and a field test were used. The results showed a *prototype IV* materials using *Macromedia Flash* program is an effective design in the learning process. This proved to have the effect of 68.57% (high category) of the motivation of students from the questionnaire and of 54.29% (categories are highly motivated) than the results of observation and student learning outcomes has the effect of 54.29% (very good category). It concludes that teaching materials using *Macromedia Flash* program that has been develop valid and practical in teaching economics.

Keywords: learning material, teaching economics, *macromedia flash*

* Guru SMPN 1 Palembang

** Guru Besar FKIP Universitas Sriwijaya Palembang

*** Dosen FKIP Universitas Sriwijaya Palembang

Pendahuluan

Kemajuan dan inovasi dalam pembelajaran semakin hari semakin nampak nyata, seperti penggunaan komputer sebagai media pembelajaran. Selain itu juga dengan sudah majunya sistem informasi juga memudahkan proses belajar yang tidak terbatas pada guru di sekolah tempat siswa belajar tetapi mencakup informasi seluruh dunia dengan menghubungkan komputer dengan akses internet. Keuntungan media pengajaran dengan komputer antara lain adalah proses belajar mengajar tidak terpaku pada jarak dan waktu, belajar bisa dilakukan kapan dan dimana saja dan siswa pun dapat mengikuti program pembelajaran sesuai dengan kecepatan dan kemampuan sendiri.

Menurut Sudjana (2001) pendidikan merupakan modifikasi dari metode pengajaran dan penggunaan sarana pembelajaran dengan dukungan teknologi. Guru yang mengharapkan proses dan hasil belajar yang efisien, efektif dan berkualitas, seharusnya memperhatikan faktor media pembelajaran dalam penyampaian bahan ajar yang keberadaannya memiliki peranan yang sangat penting. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat akan terjadi suasana belajar yang lebih komunikatif di kelas serta proses pembelajaran menjadi

fleksibel dari segi waktu, tempat, aturan dan bahan pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan dan wawancara dengan guru IPS (ekonomi) di SMP Negeri 1 Palembang, diperoleh informasi bahwa permasalahan yang selama ini terjadi pada guru mata pelajaran IPS (ekonomi) adalah keluhan mengenai waktu yang sangat tidak mencukupi untuk mencapai target kurikulum. Hal ini dikarenakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mata pelajaran ekonomi di SMP tidak berdiri sendiri melainkan tergabung bersama mata pelajaran geografi, sejarah dan sosiologi yang disebut dengan mata pelajaran IPS terpadu, sehingga materi pembelajaran IPS mencakup ketiga pelajaran tersebut. Dengan banyaknya cakupan materi yang harus disampaikan sementara alokasi waktu yang disediakan terbatas (6 jam perminggu) mengakibatkan proses pembelajaran tidak optimal. Namun sering terjadi guru menggunakan banyak waktu untuk menjelaskan materi/teori suatu pokok bahasan pelajaran, sehingga waktu yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif dan efisien.

Hasil wawancara dengan siswa juga menyatakan bahwa guru jarang sekali menggunakan media yang bervariasi dalam penyampaian bahan ajar, sehingga siswa merasa

bosan dengan cara yang konvensional tersebut. Faktor ini kemungkinan merupakan penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa. Kondisi tersebut terlihat dari aktivitas siswa yang kurang fokus dalam belajar dan hasil-hasil tes formatif siswa yang kurang memuaskan.

Keseluruhan permasalahan di atas menunjukkan perlunya terobosan baru dalam kegiatan pembelajaran, artinya diperlukan penggunaan media pembelajaran yang baru dalam penyampaian bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien. Salah satu caranya adalah melalui penggunaan media dengan program *macromedia flash* sebagai media pembelajaran, yang berisi materi bahan ajar beserta konsep-konsep yang dirancang sesuai dengan kriteria bahan ajar dalam KTSP, melalui bantuan media komputer dengan program *macromedia flash* maka konsep-konsep mengenai pelajaran IPS (ekonomi) dapat disajikan melalui program komputer yang dapat dimanfaatkan siswa.

Beberapa studi terdahulu tentang pemanfaatan program *macromedia flash* telah dilakukan diantaranya oleh Sholihatn (2009) yang meneliti mengenai Pengembangan Media Pembelajaran dengan Program *Macromedia Flash* untuk Materi Al-A'mal Al-

Yaumiyyah Kelas XI di MAN Malang I. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk CD interaktif dengan program *macromedia flash* dan disertai buku langkah penggunaan media interaktif. Hasil yang diperoleh yaitu produk media *macromedia flash* serta buku petunjuk penggunaan. Selain itu juga hasil yang diperoleh adalah data kuantitatif berupa skor penilaian produk yang memiliki kelayakan tinggi dan data kualitatif berupa saran dan kritik untuk perbaikan media interaktif dan hasil observasi lapangan yang menunjukkan bahwa siswa termotivasi untuk belajar.

Selanjutnya, Wiyoto (2007) meneliti mengenai Pengembangan Pembelajaran Mesin Otomotif I dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Pada Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah multimedia pembelajaran yang dapat membantu mahasiswa dan dosen khususnya jurusan teknik mesin Universitas Negeri Malang dalam melaksanakan proses belajar mengajar pada matakuliah Mesin Otomotif I. Hasil yang diperoleh yaitu Pembelajaran Mesin Otomotif I dengan Menggunakan *Macromedia Flash* sangat efektif digunakan dalam proses belajar mengajar Pada Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang dan layak

digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran.

Penelitian ini bermaksud mengembangkan bahan ajar dengan program *macromedia flash* untuk bahan ajar materi kegiatan pokok ekonomi pada mata pelajaran IPS (ekonomi) yang diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep mengenai kegiatan pokok ekonomi. Adapun yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah: 1) Apakah karakteristik *prototype* bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada Mata Pelajaran IPS (Ekonomi) yang dikembangkan valid dan praktis? 2) Bagaimana efek bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada Mata Pelajaran IPS (Ekonomi) terhadap motivasi belajar siswa selama pembelajaran? dan 3) Bagaimana efek bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada Mata Pelajaran IPS (Ekonomi) terhadap hasil belajar siswa selama pembelajaran?

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah: 1) menghasilkan *prototype* bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS (Ekonomi) yang dikembangkan valid dan praktis, 2) mengetahui efek bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS (Ekonomi) terhadap motivasi belajar

siswa selama pembelajaran, dan 3) mengetahui efek bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS (Ekonomi) terhadap hasil belajar siswa.

Bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan. Secara terperinci, jenis-jenis materi pembelajaran terdiri dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai (Admin, 2007).

Menurut *National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training* dalam Saputro (2008), ada 3 pengertian bahan ajar, yaitu:

- a. Bahan ajar merupakan informasi, alat dan teks yang diperlukan guru/instruktur untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
- b. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud

bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.

- c. Bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis baik tertulis maupun tidak sehingga tercipta lingkungan/suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Bahan ajar juga merupakan bahan atau materi pembelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam KBM (*National Center for Vocational Education Research Ltd/National Center for Competency Based Training* dalam Saputro, 2008).

Dari berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar ialah bahan atau materi pembelajaran yg disusun secara sistematis yg digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran sebagai acuan bagi guru dalam mengajar.

Jenis bahan ajar menurut Bintek KTSP dalam Bando (2009) digolongkan sebagai berikut :

- a. Bahan ajar pandang (visual) terdiri atas bahan cetak (*printed*) seperti antara lain handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchart, foto/gambar, dan non cetak (non printed), seperti model/maket.

- b. Bahan ajar dengar (audio) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.

- c. Bahan ajar pandang dengar (audio visual) seperti video compact disk, film.

- d. Bahan ajar multimedia interaktif (*interactive teaching material*) seperti CAI (*Computer Assisted Instruction*), compact disk (CD) multimedia pembelajaran interaktif, dan bahan ajar berbasis web (*web based learning materials*).

Bahan ajar yang dikembangkan pada penelitian ini adalah bahan ajar multimedia interaktif dengan menggunakan program *macromedia flash*. Pemilihan *macromedia flash* sebagai program dalam pengembangan bahan ajar ini dikarenakan program ini sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dan tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa lebih termotivasi lagi untuk belajar.

Menurut Isaninside (2009), *macromedia flash* adalah program untuk membuat animasi dan aplikasi web profesional. *Macromedia flash* juga banyak digunakan untuk membuat game, animasi kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti demo produk dan tutorial interaktif.

Kelebihan *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan

animasi gerak dan suara. *Macromedia flash* memiliki fitur yang menyediakan keperluan untuk membuat animasi dan menyajikan animasi yang dinamis dan komunikatif. *Macromedia flash* juga memiliki kemampuan dalam mengintergrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik.

Dalam penelitian ini, program *macromedia flash* digunakan sebagai media pembelajaran IPS (Ekonomi). Menurut Somantri (2001), Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah penyederhanaan adaptasi, seleksi, dan modifikasi dari disiplin akademis ilmu-ilmu sosial yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis-psikologis untuk tujuan institusional pendidikan dasar dan menengah dalam kerangka mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila. Sedangkan ilmu ekonomi, menurut Solvatore dan Dwliol dalam Brata (2004:14) adalah ilmu sosial yang mempelajari individu-individu dan organisasi-organisasi yang berkecimpung dalam kegiatan produksi, pertukaran, dan konsumsi barang dan jasa.

Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006) ekonomi merupakan ilmu tentang perilaku dan tindakan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya yang bervariasi dan berkembang dengan sumber daya yang ada melalui pilihan-pilihan kegiatan

produksi, konsumsi dan distribusi. Ilmu ekonomi ialah ilmu yang mempelajari kegiatan manusia dalam memenuhi kebutuhan dengan sumber daya yang langka atau jumlahnya tidak bisa mencukupi kebutuhan manusia (Nurhadi, 2004).

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode riset pengembangan atau development (Akker, 1999). Seels (1994) mengemukakan bahwa pengembangan adalah proses penterjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Penelitian ini mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS (Ekonomi).

Model pengembangan menggunakan model *Instruksional Development Institute* (IDI). IDI menetapkan prinsip-prinsip pendekatan sistem. Ada tiga tahapan besar pendekatan sistem, yaitu penemuan (*define*) atau analisis kebutuhan, pengembangan (*develop*), dan evaluasi (*evaluate*). Ketiga tahapan tersebut di hubungkan dengan umpan balik (*feedback*) untuk mengadakan revisi (Syukur, 2008).

Define merupakan tahap pertama yang berisikan langkah-langkah identifikasi masalah, analisis latar dan pengelolaan organisasi. Tahap kedua adalah tahap pengembangan (*develop*) yang

berisikan langkah-langkah identifikasi tujuan, menentukan metode yang digunakan dan penyusunan *prototype*. Langkah ketiga yaitu tahap evaluasi/penilaian yang berisikan langkah-langkah uji coba dan analisis hasil uji coba.

Sejalan dengan model pengembangan IDI, prosedur pengembangan terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) analisis muka-belakang (*front-end analysis*), 2) prototipe (*prototype*), dan 3) penilaian (*assesment*) (Fauzan, 2002). Subjek uji cobanya adalah siswa SMP Negeri 1 Palembang

Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu: wawancara, angket, observasi, dan tes hasil belajar. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data berupa masalah/hambatan/fenomena apa saja yang dihadapi oleh guru di lapangan sehubungan dengan pembelajaran IPS (ekonomi). Angket digunakan untuk mengukur tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran. Observasi dilakukan untuk melihat motivasi siswa selama pembelajaran menggunakan bahan ajar dengan program *macromedia flash*. Tes Hasil Belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash* dilakukan.

Analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif. Data angket dianalisis menggunakan

skala Likert. Data observasi dianalisis dengan memberikan skor pada setiap deskriptor yang terlihat pada siswa. Data tes hasil belajar dianalisis secara deskriptif.

Hasil Penelitian

Hasil Analisis Muka-Belakang (Font-End Analysis)

1. Hasil wawancara dengan teman sejawat

Hasil wawancara menunjukkan bahwa siswa kurang memahami konsep pada pelajaran IPS (Ekonomi), karena penyampaian materi sering kali tanpa disertai contoh-contoh yang ada dan materi yang disajikan terlalu banyak. Selain itu, siswa kurang termotivasi mencari bahan referensi mengenai materi yang diberikan.

2. Hasil analisis silabus mata pelajaran

Berdasarkan analisis silabus mata pelajaran yang ada pada mata pelajaran IPS (Ekonomi) di SMP Negeri 1 Palembang, materi yang diajarkan terlalu padat tetapi kurang mendalam dan kompetensi yang diharapkan belum jelas. Selain itu, kegiatan pembelajaran masih bersifat *teacher centered*.

3. Hasil analisis dan review buku referensi

Analisis buku referensi untuk melihat isi materi khususnya materi kegiatan pokok ekonomi. Bagaimana cara materi disajikan, contoh, latihan soal, dan tugas-tugas yang sesuai dengan silabus mata pelajaran yang ada. Setelah buku

referensi materi kegiatan pokok ekonomi dianalisis, kemudian direview menjadi bahan ajar sesuai dengan silabus yang telah dikembangkan.

4. Hasil analisis karakteristik siswa

Tujuan analisis karakteristik siswa adalah untuk mengetahui kemampuan umum siswa mengenai materi pelajaran IPS (ekonomi) secara umum. Hal ini dilakukan selain untuk menentukan subjek uji coba penggunaan bahan ajar kegiatan pokok ekonomi, juga sebagai acuan dalam mengembangkan alat tes/tingkat kesulitan serta soal penggunaan bahasa dalam pengembangan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash*.

Hasil Pembuatan Prototype

Pembuatan *prototype* dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalitas.

1. Hasil Tahap Validasi

Pada tahap ini terbagi dalam empat *prototype*, yaitu:

a. Prototype I

Pada tahap ini dirancang bahan ajar materi kegiatan pokok ekonomi. Bahan ajar yang dibuat berupa materi, latihan, tugas, dan tes. Bahan ajar dibuat dengan *paper-based* berupa naskah materi untuk mempermudah validasi pada tahap awal. Setelah bahan ajar materi kegiatan pokok ekonomi berbasis *paper-based* didesain dalam bentuk

prototype I, maka dilakukan uji validitas oleh 2 pakar (*expert-review*).

Berdasarkan uji validitas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar materi kegiatan pokok ekonomi berupa *paper-based* yang peneliti disain untuk materi dengan menggunakan program *macromedia flash* masih ada kekurangan. Kekurangan-kekurangan pada *prototype I* ini menjadi acuan untuk memperbaikinya.

b. Prototype II

Tahap ini berupa perancangan materi dari *paper-based (prototype I)* ke dalam bentuk *computer-based (prototype II)*. *Software* yang digunakan dalam merancanganya adalah *macromedia flash 8*. Pada tahap ini juga dilakukan uji validitas terhadap pakar (*expert review*). Uji validitas untuk melihat kekurangan dari *prototype II* baik dari segi isi materi (*content*) maupun (*layout*). Uji validitas dilakukan oleh 3 pakar.

Berdasarkan hasil uji validitas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* yang didesain masih banyak terdapat kekurangan. Kekurangan-kekurangan pada *prototype II* ini menjadi acuan untuk memperbaikinya guna menghasilkan rancangan *prototype III*.

c. Prototype III dan Prototype IV

Pada *prototype III* dilakukan uji validitas oleh 3 pakar (*expert review*) yang bertujuan untuk mengetahui

apakah masih ada kekurangan bahan ajar materi kegiatan pokok ekonomi dengan menggunakan program *macromedia flash*.

Dari hasil uji validitas, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar materi kegiatan pokok ekonomi dengan menggunakan program *macromedia flash* yang didesain telah lebih baik dari *prototype II*. Kekurangan-kekurangan pada *prototype III* ini menjadi acuan untuk memperbaikinya menjadi bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash prototype IV*.

Pada *prototype III* dilakukan juga uji coba yang pertama (kelompok kecil). Subjek uji cobanya adalah siswa kelas VII. 6 yang berjumlah 5 (lima) orang yang diambil secara acak. Hal ini dilakukan untuk melihat keefektifan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* yang digunakan pada saat pembelajaran. Indikator yang dilihat adalah motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan pembelajaran diperoleh tingkat motivasi siswa termasuk kategori tinggi dan hasil belajar siswa termasuk dalam kategori baik.

2. Hasil Tahap Praktikalitas

Tahap uji coba yang kedua merupakan tahap praktikalitas yang dilakukan pada siswa kelas VII.7 dengan jumlah siswa 35 siswa. Hal ini dilakukan untuk melihat keefektifan bahan ajar dengan

menggunakan program *macromedia flash*. Indikator yang dilihat adalah tingkat motivasi dan hasil belajar siswa. Pembelajaran dilakukan di ruang multimedia SMP Negeri 1 Palembang. Pelaksanaan ujicoba tahap kedua dilakukan selama 2 (dua) kali pertemuan.

Hasil Penilaian (Assessment)

1. Hasil Penilaian Tingkat Motivasi Siswa

Penilaian tingkat motivasi siswa melalui observasi dilakukan pada setiap pertemuan, yaitu pada pertemuan pertama dan kedua. Berdasarkan hasil observasi siswa selama pembelajaran diperoleh tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash*, terjadi peningkatan pada kategori sangat termotivasi dan pada kategori termotivasi. Sedangkan kategori cukup termotivasi terjadi penurunan sebesar 22,85% dan kategori kurang termotivasi turun sebesar 8,57%.

Jika dilihat dari hasil observasi per deskriptornya, deskriptor pertama dan ketujuh tetap sama tidak ada perubahan, sedangkan deskriptor kedua, ketiga, keempat, kelima, keenam dan kedelapan terjadi peningkatan persentase. Sedangkan deskriptor kesembilan sampai kesepuluh terjadi penurunan persentase. Deskriptor mengekspresikan perasaan gembira naik 11,43%, deskriptor

memusatkan perhatian naik 14,28%, deskriptor mempelajari materi secara sistematis naik 14,28%, deskriptor mencermati setiap tampilan dalam bahan ajar naik 40%, deskriptor mencatat hal-hal yang penting naik 11,43%, deskriptor siswa mempelajari materi dengan tenang naik 5,72%. Sedangkan untuk deskriptor siswa bertanya jika perlu turun 2,86% dan deskriptor siswa membantu siswa yang membutuhkan bantuan turun 5,71%.

Pada akhir pertemuan diberikan angket motivasi yang bersifat tertutup. Berdasarkan hasil angket motivasi siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash*, terdapat 25,71% motivasi siswa kategori sangat tinggi, 68,57% motivasi siswa kategori tinggi, 5,71% motivasi siswa kategori sedang, dan 0% (tidak ada) siswa yang termasuk dalam kategori rendah dan sangat rendah.

2. Hasil Penilaian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa kelas VII. 7 yang mempunyai kategori sangat baik sebanyak 54,29% dan kategori baik sebanyak 31,43% dan yang termasuk kategori cukup sebesar 14,29%. Pada uji coba *prototype IV* ini tidak terdapat siswa yang berkategori kurang dan gagal.

Jika persentase siswa dilihat dari pencapaian KKM (70), maka 82,86% siswa tuntas dalam memahami bahan ajar dengan

menggunakan program *macromedia flash*.

Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS (Ekonomi) di SMP. Berdasarkan hasil deskripsi dari uji validasi isi dan pakar menunjukkan tidak ada kendala dalam hal materi. Sedangkan ditinjau dari kondisi teknis komputer yang digunakan untuk pengujian bahan ajar yang dikembangkan cukup sesuai dengan yang diharapkan.

Pada tahap pengembangan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash*, pertamanya didesain materi bahan ajar berbasis *paper-based* terlebih dahulu, setelah uji validasi isi bahan ajar oleh pakar, kemudian dilanjutkan dengan mendesain materi bahan ajar dengan program *macromedia flash*. Tahap pengembangan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash*, digunakan program *macromedia flash 8*.

Berdasarkan hasil analisis data *prototype I* masih ada kekurangan mengenai isi materi, perbaikan dilakukan berdasarkan saran pakar. Pada *prototype I* Pengembangan bahan ajar masih berbentuk *paper-based*. Revisi *prototype I* sebagai dasar untuk mendesain bahan ajar dalam bentuk program *macromedia flash*, hasil dari revisi *prototype I* menghasilkan *prototype II*.

Berdasarkan hasil analisis *prototype* II masih banyak kekurangan baik mengenai kompetensi, materi, dan tampilan. Hal ini menunjukkan bahwa *prototype* II belum efektif jika dipelajari oleh siswa. Selanjutnya revisi *prototype* II menghasilkan *prototype* III yang kemudian dilakukan uji coba ke responden penelitian kelompok kecil (5 orang kelas VII.6). Uji validitas terhadap pakar menunjukkan bahwa penyajian materi pada *prototype* III lebih baik dari *prototype* II, tetapi memang masih ada sedikit kekurangan. Ini menunjukkan *prototype* III masih belum efektif dan perlu dilakukan revisi kembali.

Revisi *prototype* III menghasilkan *prototype* IV di mana saran-saran dari pakar dan kejadian di lapangan saat uji coba *prototype* III dijadikan acuan. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa *prototype* IV lebih baik dari *prototype* III. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi tingkat motivasi siswa kelas VII.7 dalam belajar mandiri tidak ada lagi siswa yang masuk dalam kategori kurang termotivasi pada pertemuan kedua. Dari angket motivasi, ketika siswa tidak memahami materi yang ada, maka siswa banyak yang termotivasi untuk memahami bahan ajar dengan program *macromedia flash* tersebut. Jika dilihat dari hasil belajar, tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan gagal, dan ketuntasan belajar secara klasikal

mencapai 82,86%. Ini menunjukkan *prototype* IV telah efektif dalam memotivasi dan meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, *prototype* IV dianggap sebagai hasil akhir dari desain bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* materi kegiatan pokok ekonomi yang telah sesuai dengan klasifikasi karakteristik pembelajaran yang menggunakan media komputer menurut Roblyer (dalam Said, 2004), yaitu:

1. Telah terperinci kompetensi dasar dengan 54,29% siswa masuk dalam kategori Sangat Baik, 31,43% siswa termasuk dalam kategori Baik dan 14,29% siswa termasuk dalam kategori cukup.
2. Telah sesuai dengan karakteristik siswa SMP Negeri 1 Palembang yang memiliki literasi komputer yang baik dengan tidak terdapatnya keluhan dalam mengoperasikan komputer.
3. Telah terjadinya interaksi antara siswa dengan komputer, siswa dengan siswa, siswa dengan guru, dengan pembelajaran bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash*.
4. Telah terciptanya suasana belajar mandiri dengan turunnya 2,86% deskriptor siswa yang bertanya jika perlu pada pertemuan kedua.

5. Telah memberikan sikap yang positif kepada siswa dengan naiknya 11,43% deskriptor mengekspresikan perasaan gembira pada pertemuan kedua.
6. Telah efektif dalam memberikan umpan balik dengan munculnya skor setelah menyelesaikan latihan maupun tes/ujian secara interaktif.
7. Telah cocok dengan lingkungan pembelajaran yang setiap satu komputer diharapkan pada satu siswa.
8. Telah dirancang berdasarkan prinsip desain pembelajaran dengan dimulainya tutorial materi dan diakhiri dengan pemberian latihan interaktif pada akhir materi.
9. Telah dievaluasi melalui uji validitas terhadap empat pakar dan uji coba ke lapangan dengan lima responden dari siswa kelas VII.6 (kelompok kecil) dan 35 responden dari siswa kelas VII.7 (kelompok eksperimen).

Hasil penelitian ini juga memiliki beberapa kekurangan baik secara isi materi maupun teknisnya, sehingga diharapkan pengembangan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* untuk selanjutnya hal tersebut dapat dipergunakan sebagai acuan. Berikut kekurangan-kekurangan tersebut:

1. Bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* yang

dikembangkan hanya terbatas pada materi kegiatan pokok ekonomi.

2. Belum terdapatnya data yang menampilkan skor keseluruhan siswa pada latihan dan evaluasi.
3. Belum terdapat tampilan video pada bahan ajar.

Berdasarkan pengamatan, karakteristik siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan program *macromedia flash* terlihat dari semangat mereka dalam mempelajari materi pada bahan ajar. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung tidak terjadi hambatan berarti dalam pengelolaan kelas, hanya saja masih ada terjadi gangguan teknis dalam hal pembangkit listrik, yang menyebabkan suasana belajar yang sedikit terganggu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar menggunakan program *macromedia flash* ini valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS (ekonomi) karena bahan ajar ini memberikan efek yang baik terhadap motivasi dan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini telah menghasilkan bahan ajar

menggunakan program *macromedia flash* yang valid dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS (Ekonomi).

2. Tingkat motivasi siswa dari hasil observasi dalam mempelajari bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* secara mandiri termasuk dalam kategori sangat termotivasi dengan tingkat motivasi 54,29 (terjadi peningkatan 20% dari pertemuan ke 1). Sedangkan tingkat motivasi dari hasil angket termasuk dalam kategori tinggi yaitu dengan tingkat motivasi 68,57%
3. Hasil belajar siswa dalam pembelajaran dengan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* yang termasuk dalam kategori sangat baik sebesar 54,29%, kategori baik sebesar 31,43%, kategori cukup sebesar 14,29%, kurang (0%) dan gagal (0%).

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan tersebut, maka dapat disarankan sebagai berikut :

1. Guru mata pelajaran IPS (ekonomi) agar dapat menggunakan bahan ajar dengan menggunakan program *macromedia flash* sebagai alternatif pembelajaran.
2. Peneliti lain, untuk mengembangkan bahan ajar tidak hanya pada mata pelajaran

IPS (ekonomi) saja, tetapi pada mata pelajaran lain.

3. Siswa, agar mempelajari kembali dirumah selain mempelajari di sekolah sehingga menambah pemahaman mengenai materi yang sedang dipelajari maupun untuk meningkatkan kemahiran dalam menggunakan komputer
4. IPTEK, diharapkan dapat mengembangkan suatu *software* yang dapat mempermudah guru maupun peneliti lain dalam mendesain materi ajarnya sendiri.

Daftar Pustaka

- Admin. 2007. *Pengertian Bahan Ajar (Materi Pembelajaran)*, (<http://mgmpips.wordpress.com/2007/03/02/pengertian-bahan-ajar-materi-pembelajaran/>, diakses 10 Maret 2010).
- Akker, J.V. 1999. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Bandonno. 2009. *Pengembangan Bahan Ajar*, (<http://bandono.web.id/2009/04/02/pengembangan-bahan-ajar.php>, diakses 8 Maret 2010).
- Brata, A.A. 2004. *Memahami Ekonomi SMK*. Bandung: Armico.

- Fauzan, A. 2002. "Applying Realistic Mathematics Education (RME) in Teaching Geometry in Indonesia Primary Schools". *Tesis*, tidak diterbitkan. Twente University Enschede.
- Isaninside. 2009. *Macromedia Flash 8 professional*, (<http://www.google.com>, diakses 10 Januari 2010).
- NCSS. 2003. *Curriculum Standard for the Social Studies*, (<http://www.ncss.org/>, diakses 8 Maret 2010).
- Nurhadi. 2004. *Ekonomi Untuk SMP*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Said, A. 2004. "Efektifitas Computer Assisted Instructional (CAI) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Menengah Umum Negeri". *Jurnal Departemen Pendidikan Nasional*. (http://depdiknas.go.id/jurnal/58/j58_04.pdf, diakses 1 Maret 2009).
- Saputro, B. 2008. *Aplikasi Macromedia Dreamweaver Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Website*, (<http://bentarsaputro.blogspot.com/2008/03/aplikasi-macromedia-dremweaver-untuk.html>, diakses 12 Maret 2010).
- Seels, B. dan Richey, R. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Sholihatin, N.A. 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran dengan Program Macromedia Flash untuk Materi Al-A'mal Al-Yaumiyyah Kelas XI di MAN Malang I". *Skripsi*, tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2001. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Syukur, F. 2008. *Teknologi Pendidikan*. Semarang: Rasail Media Group.
- Wiyoto, Ahmad. 2007. "Pengembangan Pembelajaran Mesin Otomotif I Dengan Menggunakan Macromedia Flash Pada Jurusan Teknik Mesin Universitas Negeri Malang". *Skripsi*, tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.