

**PENGARUH MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *MACROMEDIA CAPTIVATE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 TANJUNG BATU**

Skripsi oleh:

Febrian Aminallah

Nomor Induk Mahasiswa 06101003036

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
INDERALAYA
2016**

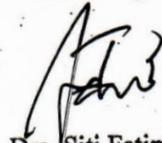
**PENGARUH MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *MACROMEDIA*
CAPTIVATE TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMA NEGERI 1 TANJUNG BATU**

SKRIPSI

Oleh
Febrian Aminallah
NIM 06101003036
Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan,

Pembimbing 1



Dra. Siti Fatimah, M.Si.
NIP. 196906201994012001

Pembimbing 2



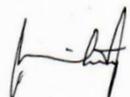
Deskoni, S.Pd, M.Pd.
NIP 197401012001121004

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Dr. Farida, M.Si.
NIP 196009271987032002

Ketua Program Studi,


Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd.
NIP196408221990032005

**PENGARUH MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *MACROMEDIA
CAPTIVATE* TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI
DI SMA NEGERI 1 TANJUNG BATU**

Febrian Aminallah
NIM. 06101003036

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 23 Februari 2016

TIM PENGUJI

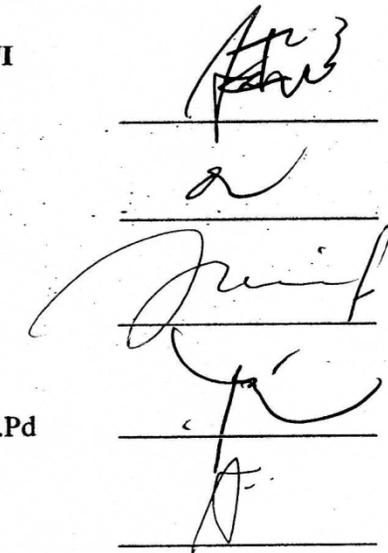
1. Ketua : Dra. Siti Fatimah, M.Si.

2. Sekretaris : Deskoni, S.Pd, M.Pd

3. Anggota : Dra. Yulia Djahir, MM

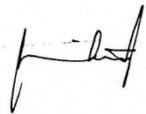
4. Anggota : Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd

5. Anggota : Fitriyanti, S.Pd, M.Pd



Inderalaya, Maret 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd
NIP. 196408221990032005

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Febrian Aminallah

NIM : 06101003036

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**Pengaruh Multimedia Menggunakan *Macromedia Captivate* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu.**" Ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap karya ini.



Indralaya, Februari 2016

Febrian Aminallah
NIM. 06101003036

ASSALAMUALAIKUM WR. WB.

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT, ku persembahkan skripsi ini kepada:

- ❖ Orang tuaku, Almarhumma Umiro, Ayahandaku Habiburrohim dan Ibunda Novelyana Chandra, ST, yang selalu menjadi penyemangat bagiku dan tak henti-hentinya mendoakan kesuksesanku.
- ❖ Adikku (Puspa Anggraini, Intan Zafirah, dan Naurah Umari) yang selalu berdo'a agar kuliah ku cepat selesai dan menanti keberhasilanku.
- ❖ Keluarga besar Ilyas, Keluarga besar H. Umar, Keluarga besar H. Bakri yang juga selalu membantu dan selalu memotivasiku dalam mengerjakan skripsi.
- ❖ Semua teman-teman seperjuangan PEA'10 yang telah memberikan aku arti sahabat dan menjadi keluarga di Kampus FKIP.
- ❖ Sahabat-sahabatku yang selalu mengerti keadaanku, tempatku berbagi cerita dalam menyelesaikan skripsiku.
- ❖ Seluruh guru dan dosen yang telah mendidikku selama ini.
- ❖ Agama dan almamaterku yang kubanggakan.

Motto:

“Barang siapa bertawakkal pada Allah, maka Allah akan memberikan kecukupan padanya dan sesungguhnya Allah lah yang akan melaksanakan urusan (yang dikehendaki)-Nya”. (QS. Ath- Thalaq : 3)

“Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik bagi dirimu sendiri dan sebaliknya jika kamu berbuat jahat, maka kejahatan itu untuk dirimu sendiri pula”. (QS. Al-Isra' : 7)

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dra. Siti Fatimah, M.Si., dan Deskoni, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing dalam penulisan skripsi ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Dr. Farida, M.Si., Ketua Program Studi Pendidikan Ekonomi Dra. Hj. Dewi Koryati, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini.

Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dra. Yulia Djahir, MM., Dr. Riswan Jaenudin, M.Pd., dan Fitriyanti, S.Pd, M.Pd., sebagai penguji yang telah memberikan saran demi perbaikan skripsi ini. Bapak Drs. Marhaen, selaku Kepala SMA Negeri 1 Tanjung Batu, dan Bapak Ibnu Hajar, S.Pd., selaku guru mata pelajaran ekonomi, yang telah membantu selama penulis melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Tanjung Batu.

Tidak lupa juga kepada kedua orang tua saya, saudara, kerabat serta sahabat dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Inderalaya, Februari 2016
Penulis

Febrian Aminallah

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR DIAGRAM.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
2.1.5 <i>Macromedia Captivate</i>	10
2.2 Pengertian Hasil Belajar.....	12
2.3 Hakikat Mata Pelajaran Ekonomi.....	13
2.3.1 Pengertian Ilmu Ekonomi.....	13
2.3.2 Tujuan Mata Pelajaran Ekonomi.....	13
2.3.3 Materi Perdagangan Internasional.....	15
2.4 Hipotesis.....	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	18
3.1 Variabel Penelitian.....	18
3.2 Definisi Operasional Variabel.....	18
3.2.1 <i>Macromedia Captivate</i>	18
3.2.2 Hasil Belajar.....	18
3.3 Populasi dan Sampel.....	19
3.3.1 Populasi.....	19
3.3.2 Sampel.....	19
3.4 Rancangan Eksperimen.....	19

3.5 Teknik Pengumpulan Data	20
3.5.1 Tes	20
3.6 Uji Coba Instrumen Tes	20
3.6.1 Uji Validitas Tes	20
3.6.2 Uji Reabilitas Tes	23
3.7 Uji Prasyarat	24
3.7.1 Uji Normalitas Data	24
3.7.2 Uji Hipotesis	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Deskripsi Data	28
4.1.1 Data Tes	29
4.2 Analisis Data	30
4.2.1 Analisis Data Tes	30
4.3 Uji Prasyarat	33
4.3.1 Uji Normalitas Data Tes	33
4.3.1.1 Uji Normalitas Data Tes Nilai <i>Pretest</i>	33
4.3.1.2 Uji Normalitas Data Tes Nilai <i>Posttest</i>	37
4.4 Uji Hipotesis Data Hasil Belajar	41
4.5 Pembahasan	43
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	46
5.1 Kesimpulan	46
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian.....	19
Tabel 2. Hasil Uji Coba dan Analisis Validitas	21
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Tes	24
Tabel 4. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r	26
Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik.....	29
Tabel 6. Kategori Ketuntasan Hasil Belajar.....	31
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i>	34
Tabel 8. Daftar Frekuensi Yang Diharapkan (f_e) nilai <i>Pretest</i>	36
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i>	38
Tabel 10. Daftar Frekuensi Yang Diharapkan (f_e) nilai <i>Posttest</i>	40

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 1. Hasil Belajar Peserta Didik	30
Diagram 2. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	32
Diagram 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik	32

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Silabus	48
Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	50
Lampiran 3 Lembar Validator Ahli Media	65
Lampiran 4 Uji Validitas Instrumen	67
Lampiran 5 Uji Reliabilitas Instrumen.....	73
Lampiran 6 Kisi-kisi Penulisan Soal.....	74
Lampiran 7 Soal Pretest dan Posttest beserta Kunci Jawaban	76
Lampiran 8 Daftar Nilai Pretest dan Posttest Peserta Didik	83
Lampiran 9 Usul Judul Skripsi.....	84
Lampiran 10 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	85
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian dari Dekan FKIP Unsri	87
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian dari Diknas Kab. Ogan Ilir.....	88
Lampiran 13 Surat Keterangan Selesai Penelitian dari Sekolah	89
Lampiran 14 Daftar Hadir Dosen pada Seminar Usul Penelitian	90
Lampiran 15 Daftar Hadir Peserta pada Seminar Usul Penelitian.....	91
Lampiran 16 Daftar Hadir Mahasiswa pada Seminar Usul Penelitian	92
Lampiran 17 Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t.....	93
Lampiran 18 Tabel Kurva Normal O-Z	94
Lampiran 19 Tabel Chi Kuadrat	95
Lampiran 20 Tabel Nilai r Product Moment.....	96
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi.....	97
Lampiran 22 Tabel Penolong Menghitung Angka Statistik.....	104
Lampiran 23 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	105

**PENGARUH MULTIMEDIA MENGGUNAKAN *MACROMEDIA CAPTIVATE*
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN EKONOMI DI SMA NEGERI 1 TANJUNG BATU**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia menggunakan *Macromedia Captivate* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu apakah ada pengaruh multimedia menggunakan *macromedia captivate* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu. Hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh multimedia menggunakan *macromedia captivate* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu. Penelitian ini menggunakan metode *Pre Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI.IPS di SMA Negeri 1 Tanjung Batu Tahun Pelajaran 2015/2016 Semester Gazal yang berjumlah 95 peserta didik. Sampel penelitian ini diambil menggunakan *random* dengan teknik *Cluster Sampling* dan didapatlah kelas XI IPS.1 sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 31 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan tes. Statistik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu menggunakan uji-t dengan taraf signifikan ($\alpha = 0,05$) dan ($dk = n - 2$). Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa didapat $t_{hitung} = 3,877 \geq t_{tabel} = 1,699$. Apabila $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari hasil ini menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan media pembelajaran *macromedia captivate* terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Tanjung Batu. Oleh karena itu, disarankan bagi guru untuk menerapkan media *macromedia captivate* sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci : Multimedia, *Macromedia Captivate*, Hasil Belajar

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Unsri (2016)

Nama : Febrian Aminallah
NIM : 06101003036
Pembimbing : 1. Dra. Siti Fatimah, M.Si
2. Deskoni, S.Pd, M.Pd

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi lebih khusus di bidang perangkat lunak akhir-akhir ini, maka baik secara langsung maupun tidak langsung dunia pendidikan menuai dampaknya. Dampak positif dari kemajuan di bidang perangkat lunak ini antara lain mulai tersedianya *tools* yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komputer di sekolah. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer ini belum dilakukan secara merata pada sekolah-sekolah di Indonesia.

Komputer masih dipandang sebagai alat menyelesaikan urusan administrasi, seperti menulis soal-soal ujian, merekap gaji karyawan dan kegiatan-kegiatan yang jauh dari pengembangan kualitas pendidikan itu sendiri. Padahal komputer sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari denyut nadi pendidikan mulai tingkat dasar sampai perguruan tinggi di sebagian negara. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan serta kesempatan yang dimiliki oleh guru dalam mengantisipasi perkembangan di bidang sains dan teknologi khususnya perangkat lunak komputer sebagai media pembelajaran.

Keterbatasan pengetahuan di bidang perangkat lunak tersebut semakin dirasakan oleh guru-guru di daerah yang relatif jauh dari sentuhan perkembangan. Hal ini dalam kenyataannya menjadi masalah yang serius bagi terciptanya keseimbangan pendidikan antara sekolah yang berada di perkotaan dengan yang di pelosok. Tetapi pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran yang strategis di sekolah-sekolah yang ada di perkotaan maupun di pelosok belum dilakukan secara menyeluruh.

Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak, serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang

berilmu, cakap, mandiri, dan cerdas. Hal ini disebabkan oleh tingkat kemajuan-kemajuan yang dicapai ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, serta metode dan sarana yang dimiliki guna menghasilkan sumber daya manusianya memasuki sebuah era yang ditandai dengan tingkat kompetisi dan perubahan yang begitu aktif dan cepat.

Dampak perkembangan IPTEKS (ilmu pengetahuan, teknologi dan seni) terhadap proses pembelajaran adalah diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, *web*, dan sebagainya. “Guru profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada disekitarnya” (Daryanto, 2010: 4). Untuk itu seorang guru profesional dituntut untuk menggunakan media pembelajaran yang relevan.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah, 2010:120). Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dewasa ini komputer mengalami kemajuan yang begitu pesat. Perlunya memanfaatkan komputer sebagai salah satu media pembelajarannya. Berkaitan dengan hal tersebut di atas, *macromedia captivate* dapat menjadi pilihan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. *Macromedia captivate* juga dapat digunakan untuk membuat desain publikasi, presentasi dan kuesioner yang interaktif. (Andi, 2005:1) *Macromedia captivate* merupakan salah satu program aplikasi yang diproduksi oleh *macromedia corp*, yaitu sebuah pabrik *software* yang berkonsentrasi dibidang animasi dan *web*. *Macromedia captivate* pada awalnya merupakan sebuah

program pembuat grafik animasi sederhana yang dalam perkembangan selanjutnya *macromedia captivate* juga digunakan untuk membuat demo dan simulasi interaktif. File yang dihasilkan oleh *macromedia captivate* berupa file *movie*.

Movie yang dihasilkan dari *macromedia captivate* dapat berupa grafik atau gambar, teks, dan animasi. Selain itu *macromedia captivate* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor *video*, gambar, maupun suara yang dihasilkan oleh program aplikasi lain. Di saat membuat demo atau simulasi, user dapat memasukkan narasi pada *movie* buaatannya sehingga *movie* itu dapat lebih mudah dipahami.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu, dalam proses pembelajaran mata pelajaran ekonomi guru masih menggunakan papan tulis dan media gambar yakni media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan. Sedangkan dari hasil ulangan harian didapat data bahwa 17 (44,73%) dari 38 peserta didik belum mencapai kriteria ketuntasan maksimum (KKM) yaitu 76. Artinya hanya 21 peserta didik (55,27%) yang mencapai ketuntasan. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan media sebagai media pembelajaran belum optimal. Untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik tersebut dibutuhkan media pengajaran yang dapat menarik minat peserta didik agar dapat belajar lebih baik. Untuk mengatasi hal tersebut, maka seorang guru harus lebih kreatif dalam memilih media sebagai pendukung proses pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian Andriyana (2013) yang berjudul “Pengembangan CD Interaktif Berbasis *Macromedia Captivate* dengan Pendekatan Realistik Pada Sub Pokok Bahasan Segi Empat” menyatakan bahwa hasil belajar peserta didik yang mendapatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan produk CD Interaktif berbasis *macromedia captivate* dengan pendekatan realistik pada sub pokok bahasan segi empat lebih baik daripada peserta didik yang mendapatkan pembelajaran matematika secara konvensional dan penggunaan produk tersebut diukur dari tingkat ketuntasan belajar klasikal dapat dikatakan efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan judul: **Pengaruh Multimedia Menggunakan *Macromedia Captivate* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu.**

1.2 Rumusan masalah

Ditinjau dari latar belakang masalah di atas, maka dirumuskan masalah penelitian “Apakah ada pengaruh multimedia menggunakan *macromedia captivate* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh multimedia menggunakan *macromedia captivate* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Batu.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian antara lain adalah :

a. Secara Teoritis

Dapat mendukung teori-teori yang berhubungan *macromedia captivate* sebagai media pembelajaran.

b. Secara Praktis

1. Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membantu peserta didik selama proses pembelajaran serta memperkenalkan peserta didik dengan teknologi.
2. Diharapkan dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, menambah informasi dan sebagai masukan untuk menjadi pembelajaran dengan menggunakan komputer sebagai inovasi dalam perbaikan pembelajaran ekonomi.

3. Diharapkan dapat memberikan inovasi sebagai alternatif dalam memecahkan masalah belajar dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.
4. Sebagai bekal pengetahuan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raya Grafindo Persada
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan pembelajaran*. Yogyakarta: Gava media.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Dimiyati dan Mudjono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kineka Cipta
- Djahir, Yulia HB. 2015. *Perencanaan dan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Talenta Indonesia Mandiri.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Intraksi Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Pendekatan baru strategi belajar mengajar berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Riduwan. 2010. *Belajar mudah penelitian untuk guru, karyawan, dan peneliti pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Professionalisme Guru*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada
- Sadiman. 2011. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo
- Sanjaya, Wina. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukirno, Sadono. 2010. *Micro Ekonomi Teori Pengantar*. Jakarta : PT. Raja Grafindo
- Widodo, Comsin S. dan Jasmadi. 2008. *Panduan Menyusun Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Winda, Andriyana. 2013. *Pengembangan CD Interaktif berbasis Macromedia Captivate dengan Pendekatan Realistik Pada Sub Pokok Bahasan Segi Empat*. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhammadiyah.