

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR ANTARA PENGGUNAAN MEDIA
CD INTERAKTIF DENGAN MEDIA KONVENTSIONAL PADA
MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X DI SMA
NEGERI 1 AMPEK ANGKEK KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Ekonomi Pada Fakultas Ekonomi
Universitas Negeri Padang**



Oleh :
ROBERT RIVIA
65131/2005

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Program Studi
Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang**

**Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media CD Interaktif Dengan Media
Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X
Di SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam**

**Nama : Robert Rivia
BP/NIM : 2005/65131
Keahlian : Ekonomi Koperasi
Jurusan : Pendidikan Ekonomi
Fakultas : Ekonomi**

Padang, 28 Januari 2013

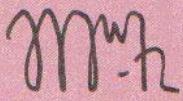
Tim Penguji

Nama

Tanda Tangan

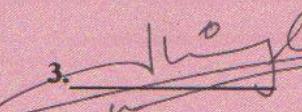
1. Ketua : Dr. Marwan, S.Pd, M.Si

1. _____


2. _____

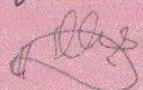
2. Sekretaris : Dra. Armida S, M.Si

2. _____


3. _____

3. Anggota : Dra. Mirna Tanjung, MS

3. _____


4. _____

4. Anggota : Dessi Susanti, S.Pd

4. _____

ABSTRAK

Robert Rivia : 65131-2005. Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media CD Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X di Sma Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam. Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi. Fakultas Ekonomi. Universitas Negeri Padang 2013.

**Pembimbing 1. Dr. Marwan, S.Pd, M.Si
Pembimbing 2. Dra. Armida S, M.Si**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan media CD interaktif dengan siswa yang menggunakan media konvensional. Penelitian ini dilaksanakan pada pelajaran ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen menggunakan rancangan penelitian Teknik *The non Equivalent pretest-posttest control group*. Populasi penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Ampek Angkek.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan penelitian eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam, dan yang menjadi sampel adalah siswa kelas X₃ SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam, siswa kelas X₄ SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam sebagai kelas kontrol. Data diperoleh dari hasil tes formatif mengenai pokok bahasan “Menjelaskan Konsep Permintaan dan Penawaran Uang”. Data dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan inferensial, yang terdiri dari uji homogenitas dan uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji z pada *pretest* dengan $\alpha = 0,05$, diperoleh $z_{hit} = 0,4185$ dan $z_{tab} = 1,96$ sehingga $z_{hit} < z_{tab}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak, artinya tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar *pretest* antara kelas *eksperimen* dengan kelas *kontrol*. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum perlakuan diberikan kemampuan kedua kelas sampel adalah relatif sama. Hasil perhitungan pada *posttest* menunjukkan bahwa $z_{hitung} = 4,0682$ dan $z_{tabel} = 1,96$ pada $\alpha = 0,05$. Jadi $z_{hitung} > z_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar ekonomi siswa yang menggunakan media *CD Interaktif* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional.

Untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam, disarankan sebaiknya guru menggunakan media CD interaktif dalam proses pembelajaran ekonomi sebagai alat bantu mengajar karena dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan lebih memahami materi pelajaran.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media CD Interaktif Dengan Media Konvensional Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Di Sma Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam”. Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada Bapak Drs. Auzar Luki dan Bapak Dr. Marwan, S.Pd, M.Si selaku pembimbing I, serta Almarhum Bapak Drs. H. Zulfahmi, Dip. IT dan Ibu Dra. Armida S, M.Si selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis sampai selesai skripsi ini. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan dan Pembantu Dekan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Ibu Dra. Armida S, M.Si dan Bapak Rino, S.Pd, M.Pd Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Dra. Mirna Tanjung, MS dan Ibu Dessi Susanti, S.Pd selaku penguji yang telah memberikan kritikan dan masukan terhadap skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu Dosen Staf Pengajar Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
5. Bapak dan Ibu karyawan/i Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
6. Ibu Kepala Sekolah SMAN 1 Ampek Angkek, Staf pengajar dan seluruh pegawai tata usaha yang telah memperlancar penulisan skripsi ini.
7. Kedua orang tua beserta keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
8. Rekan-rekan seperjuangan, khususnya angkatan 2005 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
9. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi para pembaca.

Padang, Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	iv
Daftar Gambar	vi
Daftar Tabel	vii
Daftar Lampiran	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori	7
1. Belajar dan Hasil Belajar	7
2. Macam-Macam Tes Sebagai Hasil Belajar	10
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	12
4. Media Pembelajaran	13

5. Komputer sebagai Media Pembelajaran	15
6. <i>Compact Disk (CD)</i> Interaktif	20
7. Media Konvensional	23
8. Pretest.....	24
9. Posttest	25
 B. Penelitian Yang Relevan	25
C. Kerangka Konseptual	26
D. Pengajuan Hipotesis	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Populasi dan sampel	30
D. Variabel dan Data	32
E. Prosedur Penelitian.....	33
F. Definisi Operasional	34
G. Instrumen Penelitian	35
1. Uji Validitas	35
2. Uji Reliabilitas	36
3. Tingkat Kesukaran Soal	37
4. Daya Pembeda	38
H. Teknik Analisis Data	39
1. Uji Homogenitas	40
2. Uji Hipotesis	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian	43
1. Sejarah Berdirinya SMAN 1 Ampek Angkek	43
2. Gambaran Umum SMAN 1 Ampek Angkek	43
B. Gambaran Media CD Interaktif	46
1. <i>Scene</i> Intro	46
2. <i>Scene</i> Menu Utama	46
3. <i>Scene</i> Materi	47
4. <i>Scene</i> Tes	48
5. <i>Scene</i> Tambahan	48
C. Hasil penelitian	49
	50
	51
1. Deskripsi Pelaksanaan penelitian	51
2. Deskripsi Data Penelitian	52
a. Nilai Pretest	53
b. Nilai Postest	55
c. Perkembangan nilai siswa	57
3. Analisis Inferensial	53
a. Uji homogenitas	59
b. Uji hipotesis	59
D. Pembahasan	63

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	67
---------------------	----

B. Saran	67
Daftar Pustaka	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Konseptual	27
2. <i>Scene</i> Intro 1	46
3. <i>Scene</i> Intro 2	46
4. <i>Scene</i> Menu Utama	47
5. <i>Scene</i> Daftar Materi	48
6. <i>Scene</i> Materi	48
7. <i>Scene</i> Animasi	49
8. <i>Scene</i> Tes	49
9. <i>Scene</i> Peta Konsep	50
10. <i>Scene</i> Kompetensi Dasar	50
11. <i>Scene</i> Indikator	51

DAFTAR TABEL

Table	Halaman
1. Nilai Rata-rata UAS Semester 1 Siswa Kelas X SMAN 1 Ampek Angkek	3
2. Rancangan Penelitian	29
3. Populasi penelitian	31
4. Sampel penelitian	32
5. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal.....	37
6. Klasifikasi Indeks Kesukaran Soal.....	38
7. Klasifikasi Indeks Daya Beda Soal	39
8. Gambaran Sarana Sekolah	44
9. Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	53
10. Nilai Pretest Kelas Kontrol	54
11. Nilai Postest Kelas Eksperimen	55
12. Nilai Postest Kelas Kontrol.....	56
13. Perkembangan Nilai Siswa Kelas Eksperimen dan Kontrol	58
14. Uji Homogenitas Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Bahan Ajar.....	71
2. RPP Kelas <i>CD Interaktif</i>	79
3. RPP Kelas <i>Media Konvensional</i>	92
4. Kisi-kisi Soal Uji Coba	105
5. Soal Uji Coba	106
6. Data Mentah Uji Coba Soal Penelitian	110
7. Uji Reliabilitas Soal Uji Coba.....	111
8. Analisis Daya Beda dan Taraf Kesukaran Uji Coba Tes	112
9. Kisi-kisi Soal Tes Akhir.....	113
10. Soal Tes Akhir.....	114
11. Kunci Jawaban Uji Coba dan Kunci Jawaban Soal Tes Akhir	118
12. Nilai <i>Pretest, Postest</i> dan Perkembangan Nilai Siswa.....	119
13. Uji Homogenitas untuk <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	120
14. Tabel f	121
15. Foto Penelitian di SMAN 1 Ampek Angkek	122
16. Surat Izin Penelitian dari Fakultas untuk SMAN 1 Ampek Angkek ...	126
17. Surat Keterangan Penelitian dari SMAN 1 Ampek Angkek	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ekonomi merupakan bidang studi yang dipelajari mulai dari SMP dan SMA. SMA sebagai lembaga pendidikan formal yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik dalam rangka meningkatkan kompetensi untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi. Untuk menentukan faktor kelulusan siswa SMA salah satunya dilihat dari nilai ekonomi siswa. Ekonomi merupakan pelajaran yang harus dikuasai siswa dengan baik.

Mata pelajaran ekonomi termasuk pelajaran non eksakta atau sosial, namun sayangnya dianggap mudah oleh siswa sehingga mereka kurang serius dalam belajar dan akhirnya memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Sebagaimana diketahui bahwasanya pelajaran ekonomi cukup penting karena dalam kehidupan ini kita tidak pernah terlepas dari kegiatan ekonomi.

Mengingat pentingnya peranan Ekonomi pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memperbaiki kualitas Pendidikan Ekonomi agar lebih baik seperti penyempurnaan kurikulum. Hal ini terlihat dari dilakukannya beberapa kali perubahan kurikulum, dari kurikulum 1984, kurikulum 1994, revisi kurikulum 1994 dan sampai kurikulum 2004 yang lebih dikenal dengan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK). Kurikulum 2004 juga terjadi

perubahan yaitu kurikulum 2006 yang lebih dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Usaha lain yang dilakukan pemerintah adalah pemerataan tenaga pendidikan di berbagai sekolah terutama pada sekolah terpencil, perbaikan mutu guru melalui penataran dan seminar, penambahan sarana dan prasarana serta penyediaan media pengajaran seperti media multimedia dan buku pegangan bagi siswa dan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, selama ini masih ditemui bahwa guru menjelaskan semua materi pelajaran kepada siswa hanya menggunakan media konvensional seperti papan tulis dan buku teks. Sehingga mengakibatkan munculnya rasa jemu dan bosan sehingga para siswa kurang semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan media pembelajaran menyebabkan guru kesulitan dalam menjelaskan pelajaran dengan baik sehingga informasi yang diterima oleh siswa kurang jelas. Hal seperti ini masih berlaku untuk mata pelajaran Ekonomi pada SMA Negeri 1 Ampek Angkek yang dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Ini dapat dilihat dari rata-rata hasil Ujian Akhir Semester pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X semester 1 tahun pelajaran 2011/2012 pada Tabel berikut ini.

Tabel 1: Nilai Rata-rata UAS Semester 1 Siswa Kelas X SMAN 1 Ampek Angkek Kab. Agam Tahun Pelajaran 2011/2012.

N O	Kelas	Jumlah Siswa (Orang)	Rata-rata Nilai	Jumlah Siswa Tidak Tuntas		Jumlah Siswa yang Tuntas	
				Jlh	(%)	Jlh	(%)
1	X ₁	31	73,56	8	25,81	23	74,19
2	X ₂	30	73,32	8	26,67	22	73,33
3	X ₃	30	69,03	12	40,00	18	60,00
4	X ₄	29	69,08	11	37,93	18	62,09
5	X ₅	30	71,46	9	30,00	21	70,00
6	X ₆	30	70,80	10	33,33	20	66,67
7	X ₇	29	70,67	8	27,59	21	72,41
8	X ₈	30	74,98	9	30,00	21	70,00
9	X ₉	30	71,67	10	33,33	20	66,67
10	X ₁₀	29	72,34	8	27,59	21	72,41
Jumlah				93		205	

Sumber : Guru Ekonomi SMAN 1 Ampek Angkek tahun 2012

Berdasarkan Tabel 1 dapat terlihat bahwa tidak satupun kelas X di SMA Negeri 1 Ampek Angkek yang mencapai tingkat ketuntasan klasikal minimum (KKM) yang telah ditetapkan oleh BSNP yaitu 75. Rata-rata tertinggi di kelas X₈ yaitu 74,98, sedangkan rata-rata terendah di kelas X₃ yaitu 69,03.

Sesuai dengan observasi awal yang peneliti lakukan, rendahnya hasil belajar siswa berkaitan erat dengan rendahnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru dalam proses pembelajaran. Untuk itu diperlukan bantuan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah di atas penulis tertarik untuk mencoba suatu media pembelajaran interaktif dengan harapan penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan membandingkan media ini dengan

media konvensional yang biasa digunakan oleh guru. Media konvensional merupakan media yang sudah lazim dipakai oleh guru. Media konvensional dapat berupa papan tulis, buku teks, karton bergambar, dan sebagainya. Media konvensional yang akan dipakai sebagai pembanding dalam penelitian ini adalah media papan tulis, karena media papan tulis merupakan media interaktif yang paling sering digunakan oleh guru.

Media pembelajaran yang digunakan sebagai eksperimen adalah media pembelajaran CD interaktif dalam pelajaran Ekonomi. CD Interaktif yaitu *compact disc* (CD) yang di dalamnya dirancang program sistem pembelajaran interaktif yang memungkinkan pemakainya berinteraksi dengan komputer (Bartenbach, 2006).

Program ini akan dirancang oleh penulis sendiri. CD interaktif ini berisi materi-materi pembelajaran dan didukung dengan gambar, animasi yang menarik, game, serta suara yang mendukung materi itu sendiri. Hal ini tentu akan membuat para siswa lebih tertarik dan tidak bosan dengan pokok bahasan yang dipelajari. Penulis akan menggunakan CD interaktif ini dalam proses pembelajaran di sekolah dengan bantuan komputer labor.

Melalui media pembelajaran CD interaktif ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pelajaran yang disampaikan sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik, oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media CD Interaktif Dengan Media Konvensional Pada**

Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penyajian materi ekonomi kurang menarik karena cenderung menggunakan metode yang sama setiap minggunya.
2. Keterbatasan media pembelajaran yang menyebabkan guru ekonomi mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi ajar dengan baik sehingga siswa menerima informasi yang kurang jelas.
3. Siswa kurang merespon terhadap pertanyaan guru dalam proses pembelajaran.
4. Masih banyak siswa yang hasil belajarnya belum mencapai ketuntasan belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang diuraikan maka penelitian ini dibatasi pada Perbedaan Hasil Belajar Antara Penggunaan Media CD Interaktif dengan Media Konvensional Mata Pelajaran Ekonomi Siswa kelas X SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam tahun ajaran 2011/2012.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka penulis memaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Apakah terdapat

perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan media CD interaktif dengan media konvensional di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar ekonomi menggunakan media CD Interaktif dengan Media Konvensional di SMAN Ampek Angkek Kabupaten Agam.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi penulis, untuk menambah pengalaman dan pengetahuan dalam penelitian ilmiah serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Padang.
2. Bagi guru sebagai sumbangan dalam perbaikan proses pembelajaran untuk meningkatkan potensi belajar siswa agar memperoleh hasil optimal.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan informasi bagi SMAN 1 Ampek Angkek dalam rangka perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan pendidikan sekolah.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai bahan referensi dalam pembuatan media CD interaktif.

BAB II

KAJIAN TEORI, KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Hasil Belajar

Menurut Slameto (2003:2) bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dan lingkungannya”. Kemudian Hamalik (2004:30) mengatakan bahwa bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Jadi, pada intinya belajar merupakan suatu usaha yang melakukan perubahan pada tingkah laku orang yang belajar tersebut. Tetapi tidak semua perubahan tingkah laku disebut hasil dari kegiatan belajar. Perubahan tingkah laku yang dimaksud mempunyai ciri-ciri sebagai berikut (Hasan,1998:100):

- a. Perubahan terjadi secara sadar
- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinyu dan fungsional
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
- d. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
- e. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah
- f. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Ada tiga aspek yang perlu dipahami guru dalam pembelajaran, yaitu memahami subjek belajar, proses belajar dan situasi belajar. Dalam hal ini, yang dimaksud subjek belajar adalah siswa yang secara individual

atau kelompok mengikuti suatu proses belajar dalam situasi belajar tertentu. Proses belajar adalah tahapan dalam perubahan kognitif, afektif dan psikomotor yang terjadi di dalam diri siswa. Sedangkan situasi belajar yang dimaksud yaitu semua faktor atau kondisi yang mungkin mempengaruhi hasil dan proses terjadinya belajar.

Ketiga aspek ini harus saling mendukung agar pembelajaran berhasil dengan baik. Hasil yang baik akan tercapai jika subjek belajar serius dan fokus dalam menjalani proses belajar. Sedangkan proses belajar yang baik tentunya akan memudahkan subjek belajar dalam menyerap ilmu pengetahuan yang didapat dalam proses belajar. Situasi belajar yang kondusif dan mendukung proses belajar tentunya akan membuat subjek belajar lebih fokus dalam menjalani proses belajar. Jika satu aspek tidak berjalan dengan baik maka aspek yang lain juga tidak akan berjalan dengan semestinya.

Hasil belajar adalah tingkah laku yang timbul dari tidak tahu menjadi tahu, timbul pengertian-pengertian baru, perubahan dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, kesanggupan, menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional, dan pertumbuhan jasmani (Hamalik, 2001:21). Dalam proses belajar mengajar ini, tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting untuk diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, di samping diukur dari segi prosesnya. Artinya

seberapa jauh tipe hasil belajar dimiliki siswa. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran (tujuan instruksional), sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar dan menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ditandai dengan adanya suatu perubahan yang terjadi di dalam diri siswa. Hasil belajar dapat berupa keterampilan, nilai dan sikap setelah siswa tersebut mengalami proses belajar. Diharapkan hasil belajar dicapai mempunyai efek yang bagus terhadap peningkatan hasil belajar dan minat siswa untuk belajar. Hasil belajar itu dapat diperoleh dengan mengadakan evaluasi atau penilaian hasil belajar, dimana evaluasi tersebut merupakan bagian dari proses belajar.

Arikunto (2006:6) menyatakan bahwa: “Tujuan penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui apakah materi yang diajarkan sudah dipahami oleh siswa dan penggunaan metoda sudah tepat atau belum”. Syafruddin (2004:25) mengatakan bahwa: “Hasil belajar yang diperoleh oleh siswa ialah hasil belajar yang bersifat proses pada saat kegiatan belajar misalnya penguasaan pengetahuan mengenai fakta, teori, generalisasi, istilah-istilah, pendapat dan lain sebagainya”.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom dalam Arikunto (2006:115) yang secara garis besar

membagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor.

Menurut Sudjana (2002:22) mengatakan bahwa ranah tersebut adalah:

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (sekarang kreativitas). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat lainnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- b. Ranah afektif berkenaan dengan sifat yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, organisasi dan internalisasi.
- c. Ranah psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam ranah psikomotor yakni gerakan refleks, keterampilan, gerakan dasar, kemampuan perceptual keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretative.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam ranah kognitif karena dengan menggunakan media CD interaktif dalam pembelajaran siswa diharapkan lebih memperhatikan pelajaran yang disampaikan sehingga siswa dapat mengikuti pelajaran ekonomi dengan baik.

2. Macam-Macam Tes Sebagai Hasil Belajar

Menurut Collegiate yang dikutip dalam bukunya Arikunto (2001:32) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Ditinjau dari segi kegunaan untuk mengukur siswa, tes ada 3 macam yaitu:

1) Tes Diagnostik

Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mengetahui kelemahan-kelemahan siswa sehingga berdasarkan kelemahan-kelemahan tersebut dapat dilakukan pemberian perlakuan yang tepat. Jenis tes yang termasuk dalam tes diagnostik adalah tes penempatan jurusan IPA, IPS dan Bahasa pada kelas II atau III.

2) Tes Formatif

Tes formatif untuk mengetahui sejauh mana siswa telah terbentuk setelah mengikuti sesuatu program tertentu. Adapun tes yang termasuk dalam tes formatif adalah ulangan harian, mid semester.

3) Tes Sumatif

Tes sumatif dilaksanakan setelah berakhirnya pemberian sekelompok program atau sebuah program yang lebih besar. Tujuannya untuk menentukan angka kemajuan hasil belajar para siswa. Sebagai contoh yang termasuk dalam tes sumatif adalah ulangan umum pada akhir semester.

Oleh karena itu, Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai dasar indikator hasil belajar mata pelajaran ekonomi adalah hasil belajar dari Tes formatif yang berupa nilai/angka.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Munadi (2008:24) mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

a. Faktor internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap manusia dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajar siswa. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda suasana belajarnya dengan yang belajar di pagi hari yang udaranya masih segar dan di ruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

4. Media Pembelajaran

Guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar. Adapun sumber belajar yang lain dapat dilihat dari alat pembelajaran. Di dalamnya mencakup proyektor, OHP, slide, *tape recorder*, *Compact Disc* dan lain sebagainya. Alat yang dimaksudkan tersebut merupakan media perantara dalam interaksi siswa, guru dan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlanch & Ely (1971) dalam Bakar, (2006 : 2) "Media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi untuk membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap". Dalam pembelajaran ini, guru, buku, teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Penggunaan media pembelajaran ditujukan untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Manfaat dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi, dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu serta media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka (Arsyad, 2002:20).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah mendorong terciptanya suatu pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Seorang guru tidak saja dituntut sebagai pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran tertentu tetapi juga harus memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam menggunakan alat-alat yang disediakan di sekolah terutama alat-alat yang sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman seperti komputer.

5. Komputer sebagai Media Pembelajaran

Media teknologi berbasis komputer merupakan alat yang digunakan untuk menghasilkan dan menyampaikan pesan dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor komputer. Informasi disimpan dalam bentuk digital, menggunakan layar kaca untuk menyajikan informasi. Ciri-ciri utama teknologi berbasis komputer yaitu pembelajaran kognitif yang diterapkan dalam pengembangan pelajaran serta bahan-bahan pelajaran yang banyak melibatkan interaktivitas dari pengguna (Arsyad, 2002 :32).

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dapat membuat siswa belajar aktif dan kreatif. Apabila media pembelajaran seperti ini digunakan secara baik maka tujuan yang ingin dicapai akan dapat terwujud sejalan dengan kelebihan komputer itu sendiri sebagai media pembelajaran. Keuntungan dalam menggunakan komputer sebagai media pengajaran salah satunya yaitu cara kerja komputer dapat membangkitkan motivasi kepada siswa dalam belajar (Sudjana & Rivai , 2003:137).

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan penting dalam pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI). Selain itu, ada pula peran komputer yang lain yaitu dapat menyampaikan pengajaran secara langsung kepada siswa melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem. Inilah yang disebut

pengajaran dengan bantuan komputer atau *Computer-Assisted Instruction* (CAI). Kemungkinan dari penggunaan CAI ini dapat memberikan kemudahan yang efektif, misalnya sebagai tutor, latihan dan praktik, menemukan, simulasi dan permainan (Sudjana & Rivai, 2003 : 138).

Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat. Pembelajaran dengan komputer juga akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut:

- a. Merencanakan, mengatur dan mengorganisasikan, menjadwalkan pengajaran.
- b. Mengevaluasi siswa (tes).
- c. Mengumpulkan data mengenai siswa.
- d. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran.
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (perseorangan atau kelompok).

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual (individual learning).

Pemakai komputer atau user dapat melakukan interaksi secara langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (computer network) saat ini telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan dan informasi yang diinginkan. Berbagai bentuk interaksi pembelajaran dapat berlangsung dengan tersedianya medium komputer.

Beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di sejumlah negara yang telah maju memanfaatkan medium ini sebagai sarana interaksi. Pemanfaatan ini didasarkan pada kemampuan yang dimiliki oleh komputer dalam memberikan umpan balik (feedback) kepada pemakainya dengan segera.

Berikut ini adalah sejumlah kelebihan dan juga kelemahan yang ada pada medium komputer (Arsyad, 2002 : 95).

a. Kelebihan komputer

Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar memberikan keuntungan. Komputer memungkinkan siswa belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditayangkan. Penggunaan komputer dalam proses belajar membuat siswa dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya. Penggunaan komputer dalam lembaga pendidikan jarak jauh memberikan keleluasaan terhadap siswa untuk menentukan kecepatan belajar dan memilih urutan kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan. Kemampuan komputer untuk menayangkan kembali

informasi yang diperlukan oleh pemakainya, yang diistilahkan dengan “kesabaran komputer”, dapat membantu siswa yang memiliki kecepatan belajar lambat. Dengan kata lain komputer dapat menciptakan iklim belajar efektif bagi siswa yang lambat (slow learner), tetapi juga memacu efektivitas belajar bagi siswa yang lebih cepat (fast learner).

Disamping itu, komputer dapat diprogram agar mampu memberikan umpan balik terhadap hasil belajar dan memberikan pengukuhan (reinforcement) terhadap prestasi belajar siswa. Dengan kemampuan komputer untuk merekam hasil belajar pemakainya (record keeping), komputer dapat diprogram untuk memeriksa dan memberikan skor hasil belajar otomatis.

Komputer juga dapat dirancang agar dapat memberikan preskripsi atau saran bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar tertentu. Kemampuan ini mengakibatkan komputer dapat dijadikan sebagai sarana untuk pembelajaran yang bersifat individual (individual learning).

Kelebihan komputer yang lain adalah kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik dan animasi grafik (graphic animation). Hal ini menyebabkan komputer mampu menyampaikan informasi dan pengetahuan dengan melakukan kegiatan belajar yang bersifat simulasi. Lebih jauh, kapasitas memori yang dimiliki oleh komputer memungkinkan penggunanya menayangkan kembali hasil belajar yang telah dicapai sebelumnya. Hasil belajar sebelumnya ini

dapat digunakan oleh siswa sebagai dasar pertimbangan untuk melakukan belajar selanjutnya.

b. Keterbatasan Komputer

Disamping memiliki sejumlah kelebihan, komputer sebagai sarana komunikatif memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan utama adalah tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran. Disamping itu, pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komputer yang meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) memerlukan biaya yang relatif tinggi. Oleh karena itu pertimbangan biaya dan manfaat (cost benefit analysis) perlu dilakukan sebelum memutuskan untuk menggunakan komputer untuk keperluan pendidikan.

Masalah lain adalah compatibility dan incapability antara hardware dan software. Penggunaan sebuah program komputer biasanya memerlukan perangkat keras dan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer seringkali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama.

Disamping kedua hal di atas, merancang dan memproduksi program pembelajaran yang berbasis komputer (computer basic instruction) merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.

6. *Compact Disk (CD) Interaktif*

Dalam pembelajaran ada dua aspek yang paling menonjol, yaitu: metoda pembelajaran dan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mengajar. Media berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti perantara atau pengantar dimana media merupakan wahana penyalur pesan atau infomasi belajar, (Ellizar, 1996: 116). Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap (Arsyad, 2002: 3)

Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang terbaru adalah teknologi berbasis komputer. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggunakan sumber-sumber yang berbasis micro-prosesor. Perbedaan antara media berbasis komputer dengan yang dihasilkan oleh teknologi lain seperti papan tulis adalah materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual. Arsyad (2002: 32) menyatakan ciri-ciri utama teknologi berbasis komputer adalah sebagai berikut:

1. Dapat digunakan secara acak, sekuensial, secara linear.
2. Dapat digunakan sesuai dengan keinginan siswa, bukan saja dengan cara yang direncanakan dan diinginkan oleh perancangnya.
3. Gagasan-gagasan sering disajikan secara realistik dalam konteks pengalaman siswa, menurut apa yang relevan dengan siswa dan di bawah pengendalian siswa.
4. Prinsip ilmu kognitif dan konstruktifisme diterapkan dalam pengembangan dan penggunaan pelajaran.

5. pembelajaran ditata dan terpusat pada lingkup kognitif sehingga pengetahuan dikuasai jika pelajaran itu digunakan.
6. Bahan-bahan pelajaran melibatkan banyak interaktivitas siswa.
7. Bahan-bahan pelajaran memadukan kata dan visual dari berbagai sumber.

CD interaktif sebagai media pembelajaran erat kaitannya dengan media berbasis komputer. Interaktif dalam lingkungan pengajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu (1) urutan-urutan instruksional yang dapat disesuaikan, (2) jawaban atau respon atas pekerjaan siswa, dan (3) umpan balik yang dapat disesuaikan (Arsyad, 2002:25)

CD merupakan salah satu bentuk media penyimpanan infomasi digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk komputer. Caranya dengan membuat konten berbasis multimedia dan menyimpannya kedalam CD untuk kemudian didistribusikan kepada siswa (Gora, 2005:1). CD dapat berisikan salah satu atau semua pokok bahasan yang akan dipelajari siswa yang terdiri dari konsep-konsep, rangkuman dan latihan

CD Interaktif adalah suatu sistem multimedia yang dikembangkan pada akhir tahun 1980 yang dirancang untuk digunakan di rumah, sekolah dan kantor (Gora, 2005 :11). Di dalam CD Interaktif terdapat teks, animasi komputer, dengan audio digital, bersamaan dengan video yang dapat ditampilkan secara *full screen* yang dapat membangkitkan interaksi langsung dengan pemakai. Program yang dapat membuat CD bersifat interaktif, antara lain program *Macromedia Dreamweaver MX 2004,Adobe*

Acrobat 6.0 Professional, Visual Basic, Macromedia Flash, Macromedia Director dan lain sebagainya (Gora, 2005:20).

Macromedia merupakan aplikasi interaktif untuk pembuatan berbagai animasi. Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran *macromedia* sebagai sebuah aplikasi untuk keperluan desain dan animasi antara lain adalah karena memiliki format grafis berbasis vektor, kapasitas file hasil yang kecil, memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, dan memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain. *Macromedia* ini dapat dijadikan sebagai *Games*, *Website* dan lain sebagainya yang berkaitan dengan multimedia. Pada penelitian ini program yang akan dipakai untuk membuat CD Interaktif adalah program *Macromedia Flash MX 2004*.

Macromedia Flash MX 2004 adalah software yang menyediakan banyak sekali hal-hal yang dibutuhkan untuk menciptakan presentasi, aplikasi dan isi lain yang membangkitkan interaksi dari pemakai dan dapat digunakan untuk media CD Interaktif. Keunggulan dari *Macromedia Flash* yaitu dapat mengimpor program-program lain dan memberikan peran untuk proyek multimedia, seperti program *Adobe Photoshop CS*, *Macromedia Flash Professional 8*, *3D Animator*, *Wavepad* dan lain-lain (Hendratman, 2006 :5)

7. Media Konvensional

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan *audiens* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar (Sabri, 2007:107). Besarnya pengaruh media terhadap proses pembelajaran telah memicu munculnya berbagai jenis media pembelajaran seiring dengan berkembangnya teknologi. Media-media yang telah sudah tergolong lama dan sudah ketinggalan terhadap teknologi saat ini digolongkan kepada media konvensional.

Ada beberapa media pembelajaran konvensional, antara lain :

a. Papan Tulis

Papan tulis adalah papan dari kayu dengan permukaan yang bisa ditulis ulang dengan menggunakan kapur tulis. Papannya biasanya dicat dengan cat hitam. Sekarang papan tulis sudah banyak diganti dengan *whiteboard* yang menggunakan spidol.

b. Bagan

Bagan ialah gambaran dari sesuatu yang dibuat dari garis dan gambar

c. Gambar mati

Gambar mati yaitu sejumlah gambar, foto, lukisan, baik dari majalah, buku, koran, atau dari sumber lain yang dapat digunakan sebagai alat bantu.

d. Grafik

Grafik yaitu gambar sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif

e. Sketsa

Sketsa yaitu gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian pokok tanpa detail

8. *Pretest*

Menurut Suryanto (2009:27) mengemukakan bahwa *pretest* merupakan salah satu jenis tes yang dilaksanakan pada awal proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai materi yang akan diajarkan.

Sedangkan dalam website <http://fikrinatuna.blogspot.com/2009/04/metode-metode-mengajar-pretest.html> dikutip oleh Subi mengemukakan bahwa *pretest* adalah suatu bentuk pertanyaan yang diberikan guru sebelum memulai pelajaran, *pretest* ini diberikan dengan maksud apakah ada diantara murid yang sudah mengetahui mengenai materi yang akan diajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *pretest* merupakan salah satu jenis tes yang dilaksanakan diawal pembelajaran yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal siswa.

9. Postest

Menurut Suryanto (2009:20) mengemukakan bahwa *postest* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan program setelah mereka mengikuti program tersebut.

Sedangkan dalam website <http://fikrinatuna.blogspot.com/2009/04/metode-metode-mengajar-pretest.html> dikutip oleh Subi mengemukakan bahwa *postest* merupakan bentuk pertanyaan yang diberikan setelah pelajaran/materi disampaikan. Dengan kata lain *postest* merupakan evaluasi akhir pada saat materi ajar telah diberikan yang bertujuan untuk melihat apakah murid sudah mengerti dan memahami mengenai materi yang baru saja diberikan pada hari itu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *postest* merupakan salah satu jenis tes yang dilakukan di akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa dapat mencapai tujuan program setelah mengikuti program tersebut.

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan merupakan bagian yang menguraikan tentang beberapa pendapat atau hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuni Rahmawati (2006) yang meneliti tentang efektifitas CD Interaktif sebagai media pembelajaran kimia pokok bahasan tata nama senyawa dan persamaan reaksi sederhana. Peneliti menyimpulkan bahwa media CD Interaktif Efektif sebagai Media Pembelajaran Kimia Pokok

Bahasan Tata Nama Senyawa dan Persamaan Reaksi Sederhana Kelas X SMA yang ditunjukkan dengan rata-rata hasil belajar lebih dari 65% yaitu 71,10% dan ketuntasan kelas lebih dari 85% yaitu 86,21%. Selain itu Safitri (2010) meneliti tentang pembuatan media pembelajaran *Compact Disc (CD)* Interaktif Pada pokok bahasan Sistem Koloid untuk kelas XI SMA. Peneliti menyimpulkan bahwa media CD interaktif untuk pembelajaran sistem koloid “sangat layak digunakan” sebagai media pembelajaran baik ditinjau dari segi penampilan, isi, kepraktisan dan motivasi untuk kelas XI SMA.

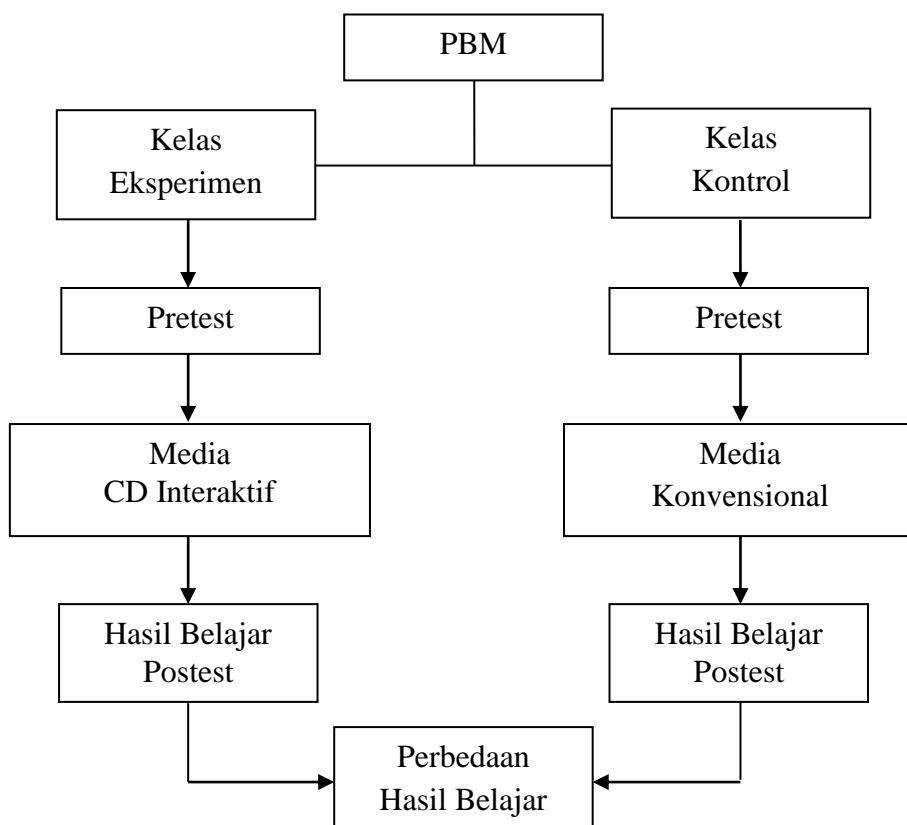
Bertolak dari kedua penelitian di atas, kedua metode tersebut telah berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Kimia. Akan tetapi dalam penelitian ini penulis ingin mengetahui apakah media CD Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Ekonomi dibandingkan dengan media konvensional yang lazim digunakan guru. Media manakah dari keduanya yang paling tepat dan efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa

C. Kerangka Konseptual

Hasil belajar yang diperoleh siswa disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar. Upaya ini sangat penting sebab dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik siswa dapat meningkatkan pemahamannya terhadap konsep-konsep pelajaran atau materi yang sedang dipelajari.

Salah satu upayanya yaitu dengan Media CD Interaktif yang berisi materi-materi pembelajaran dan didukung dengan gambar, animasi yang menarik, game, serta suara yang mendukung materi itu sendiri. Hal ini tentu akan membuat para siswa lebih tertarik dan tidak bosan akan pokok bahasan yang dipelajari.

Penelitian ini diawali dengan memberikan *pretest* di masing-masing kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran berakhir maka dilakukan *posttest* sebagai indikator dalam melihat perbedaan hasil belajar keduanya. Berikut ini disajikan bagan kerangka konseptual yang merupakan kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini :



Gambar 1. Kerangka Konseptual

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan kerangka konseptual, maka penulis mengemukakan hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah : terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media CD interaktif dengan yang menggunakan media konvensional.

Dalam bentuk statistik, hipotesis tersebut dapat dituliskan :

$H_0: \mu_A = \mu_B$ Artinya, tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan media CD Interaktif dengan media konvensional di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam.

$H_a: \mu_A \neq \mu_B$ Artinya, terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan media CD Interaktif dengan media konvensional di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam.

Keterangan :

H_0 = hipotesis nol

H_a = hipotesis kerja

μ_A = nilai rata-rata kelas kontrol secara keseluruhan dari data populasi

μ_B = nilai rata-rata kelas eksperimen secara keseluruhan dari data populasi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai perkembangan siswa pada kelas yang menggunakan media CD interaktif adalah 42 dan kelas yang menggunakan media konvensional adalah 36,03. Nilai $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu $4,0682 > 1,96$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang diajarkan dengan media *CD Interaktif* dengan siswa yang diajar dengan media *konvensional* dalam pelajaran ekonomi pada pokok bahasan permintaan dan penawaran uang di SMAN 1 Ampek Angkek Kabupaten Agam

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk guru.
 - a. Guru dapat menggunakan media CD interaktif selain media konvensional karena media CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b. Dengan seiring berkembangnya teknologi khususnya komputerisasi, dan banyaknya siswa yang suka bermain komputer, maka guru SMAN 1 Ampek Angkek sebaiknya bisa menguasai komputer dengan baik sehingga dapat memanfaatkan komputer dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan media CD interaktif dalam proses pembelajaran.

c. Jika labor sedang terisi atau tidak ada sama sekali, maka guru dapat menggunakan media CD interaktif dengan bantuan LCD proyektor atau siswa dapat membawa beberapa laptop untuk mempelajari materi dalam media CD interaktif dengan metode kelompok.

2. Untuk sekolah.

- a. Pihak sekolah dapat memberikan pelatihan merancang media CD Interaktif kepada para guru, termasuk guru ekonomi. Hal ini bertujuan untuk membantu meningkatkan kualitas lulusan SMA.
- b. Sekolah dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dengan memasukkannya pada bagian pengambilan kebijakan untuk bidang perbaikan proses belajar mengajar dan untuk melengkapi fasilitas media pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2001. *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta, Jakarta.
- _____, _____. 2002. *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktek*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- _____, _____. 2006. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. PT. Bumi Aksara, Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Bakar, Usman. 2006. *Bahan Ajar Media Pembelajaran Kimia*. Jurusan Kimia Universitas Negeri Padang, Padang.
- Bartenbach, Bill. 2006. *CD-ROM Challenges and Opportunity : Issues of Concern to Librarians-An Intro*.<http://www.sistemmultimediacdinteractive.com>
- Dalyono. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Harianto. 2009. *Pengaruh Penggunaan Cd Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Kelarutan Dan Hasil Kali Kelarutan Untuk Siswa Kelas XI SMAN 12 Padang*. Skripsi. FMIPA-UNP, Padang.
- Hasan, Chalidjah. 1998. *Dimensi-Dimensi Psikologi Pendidikan*. Al-Ikhlas, Surabaya.
- Hendratman, Hendi .2006. *The Magic Of Macromedia Director*. Informatika Bandung, Bandung.
- Irianto, Agus. 2007. *Statistik: Konsep Dasar & Aplikasinya*. Kencana, Jakarta.
- Munadi, Yudi. 2008. *Media Pembelajaran*. Gaung Persada, Jakarta.
- Sabri, Ahmad. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Quantum Teaching, Jakarta.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabetika, Bandung.
- Slameto. 2003. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Bumi Aksara, Jakarta.
- Sudjana . 2002. *Metoda Statistika*. Tarsito, Bandung.