

MENYONGSONG ERA DIGITAL: PENERAPAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN EKONOMI DI SEKOLAH

Rizky Prasastifani¹

¹ SMA YP UNILA

¹ sastikusuma@gmail.com

Abstrak: Pelajaran ekonomi memiliki tujuan untuk mengajarkan siswa tentang lingkungan sosial di sekitar mereka. Dengan belajar ekonomi, diharapkan siswa dapat beradaptasi dalam berbagai situasi dan kondisi di sekitar mereka. Pembelajaran ekonomi menekankan pada pengetahuan dan pengalaman langsung yang dirasakan oleh siswa. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menciptakan bahan pembelajaran yang efektif dan kreatif agar siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi dengan lebih jelas. Pemanfaatan berbagai sumber media, termasuk multimedia interaktif, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mengimplementasikan pembelajaran ekonomi.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Ekonomi, Era Digital

Abstract: Economics lessons have a goal to teach students about the social environment around them. By studying economics, students are expected to be able to adapt to various situations and conditions around them. Economic learning emphasizes knowledge and direct experience felt by students. Therefore, teachers are expected to be able to create effective and creative learning materials so that students can understand economic concepts more clearly. Utilization of various media sources, including interactive multimedia, is expected to increase teacher creativity in implementing economic learning.

Keywords: Interactive Multimedia, Economic Learning, Digital Age

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kegiatan utama dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah pembelajaran. Undang-undang No.20 tentang Sisdiknas pasal 40 menekankan bahwa guru dan tenaga kependidikan harus menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Oleh karena itu, pembelajaran perlu didesain agar mendorong keaktifan dan kemandirian siswa, sehingga potensi siswa dapat berkembang secara optimal (Airindah, 2010).

Proses pembelajaran kompleks, melibatkan tahap belajar, perkembangan, dan pendidikan. Belajar merupakan perilaku dan usaha yang disengaja (Dimiyati, 2006). Pembelajaran juga merupakan bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang ditunjukkan melalui perilaku baru berkat pengalaman dan latihan (Shaleh, 2008). Dalam proses pembelajaran, siswa sering menghadapi masalah internal dan eksternal, salah satunya adalah guru dan sarana prasarana belajar. Guru perlu merancang bahan ajar yang efektif dan kreatif untuk mengatasi kesulitan siswa.

Mata pelajaran ekonomi bertujuan

melatih siswa mengenal lingkungan sosial sekitarnya agar dapat beradaptasi dalam situasi dan kondisi yang terjadi. Penggunaan multimedia interaktif merupakan alternatif untuk memperlancar proses pembelajaran ekonomi. Multimedia interaktif menggabungkan berbagai elemen seperti grafis, teks, suara, video, dan animasi menjadi satu kesatuan yang menyampaikan informasi dan isi pelajaran (Arsyad, 2006). Bahan ajar multimedia memfasilitasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik, sehingga semua siswa dapat belajar secara optimal. Dalam multimedia interaktif, siswa dapat memilih materi yang ingin dipelajari dan menggunakan simulasi atau permainan/latihan soal. Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk menerapkan dan mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Meskipun penggunaan multimedia interaktif diharapkan meningkatkan kreativitas guru dalam pembelajaran ekonomi, masih sedikit guru dengan latar belakang pendidikan ekonomi yang mampu mengembangkan bahan ajar berbasis komputer karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ekonomi seringkali dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru, sehingga siswa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan. Multimedia

interaktif yang mendukung pembelajaran ekonomi juga masih jarang. Kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media dan memanfaatkan teknologi berdampak pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Oleh karena itu, perlu diuraikan mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ekonomi di sekolah dan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang multimedia interaktif yang efektif dan efisien.

KAJIAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa (R. Angkowo, 2007). Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa kegunaan, antara lain: memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, mengatasi sikap pasif siswa, dan memberikan perangsang, pengalaman, dan persepsi yang sama untuk setiap siswa (Arsyad, 2006).

Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kriteria, seperti ketepatan dengan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, kemudahan memperoleh

media, keterampilan guru, dan sesuai dengan tingkat berfikir siswa. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakteristik materi, kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah (Sudjana, 2010; Sadiman, 2003)). Hal ini berguna untuk mengatasi kompleksitas, abstraksi, dan kesulitan pemahaman materi, serta keterbatasan waktu pertemuan yang terbatas (Sadiman, 2008).

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampaian pesan harus disesuaikan dengan keadaan individu siswa yang beragam dan kondisi instrument pendukung di dalam kelas. Jika materi yang harus dipelajari siswa sangat banyak, metode pembelajaran konvensional mungkin tidak efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi alat bantu yang diperlukan dalam proses belajar mengajar.

2. Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah jenis media pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu (Arsyad, 2006). Terdapat beberapa model multimedia interaktif berbasis komputer, yaitu tutorial, drill dan practice, simulasi, dan permainan. Tutorial adalah penyampaian materi secara tutorial dengan

teks, gambar, dan grafik, diikuti dengan pertanyaan atau tugas. Drill dan practice digunakan untuk melatih keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dengan menyajikan soal atau pertanyaan yang berbeda setiap kali digunakan. Simulasi mencoba mensimulasikan proses dinamis di dunia nyata, sedangkan permainan memberikan fasilitas belajar yang menarik dan tantangan yang menyenangkan.

Penggunaan multimedia pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Dengan menggunakan multimedia, berbagai macam media dapat digabungkan dalam proses pembelajaran, menciptakan pola penyajian yang interaktif dan memodifikasi materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Kriteria bahan ajar multimedia yang baik meliputi tampilan yang menarik, bahasa yang mudah dipahami, interaktif, mengakomodasi berbagai gaya belajar, sesuai dengan karakteristik peserta didik dan materi, dapat digunakan sebagai media pembelajaran, memungkinkan tampilan virtual learning environment, dan memastikan proses pembelajaran menjadi kontinuitas yang utuh. Dengan demikian, multimedia pembelajaran merupakan jenis media pembelajaran yang menggunakan komputer dan memiliki banyak manfaat

dalam meningkatkan motivasi siswa dan memudahkan proses pembelajaran (Arsyad, 2006).

3. Multimedia Interaktif Pembelajaran Ekonomi

Penelitian ini membahas tentang penggunaan media multimedia interaktif dalam pembelajaran ekonomi. Multimedia adalah media yang menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi. Ada dua jenis multimedia, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia interaktif memiliki kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran ekonomi memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Media ini tidak hanya membantu memahami materi dengan lebih jelas, tetapi juga dapat menghemat waktu belajar dan memberikan pengalaman yang sulit didapatkan tanpa media tersebut.

Mata pelajaran ekonomi merupakan bagian dari studi sosial di sekolah (Sukwiaty, 2007). Ini melibatkan kajian tentang perilaku individu dan masyarakat dalam memilih cara menggunakan sumber daya yang terbatas untuk memproduksi berbagai barang dan membaginya kepada individu dan kelompok dalam masyarakat (Savage & Armstrong, 1996; Elis, 1998).

Pembelajaran ekonomi menekankan pada pengetahuan dan pengalaman langsung yang dirasakan oleh siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang materi pembelajaran yang efektif dan kreatif agar siswa dapat memahami konsep-konsep ekonomi dengan lebih nyata.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ekonomi sangat relevan. Ini karena pembelajaran ekonomi memerlukan berbagai sumber belajar. Multimedia pembelajaran dapat menyediakan sumber informasi yang diperlukan dalam bentuk tulisan, grafik, audio, video, dan animasi. Dengan memanfaatkan sumber belajar ini, diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran yang bermakna (Suhardi, 2005). Menurut pendapat beberapa ahli, materi pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa mempelajarinya dengan konteks kehidupan mereka sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih berarti, bermakna, dan menyenangkan.

Sebagian besar materi dalam pembelajaran ekonomi dapat dibuat dalam bentuk multimedia interaktif, baik untuk tingkat sekolah dasar, menengah pertama, maupun menengah atas. Namun, hal utama yang harus dilakukan oleh guru dalam menggunakan multimedia interaktif adalah merancang desain program berbasis

komputer terlebih dahulu. Guru juga perlu membuat flowchart multimedia interaktif yang sesuai dengan jenis model multimedia interaktif yang diinginkan. Desain ini harus disesuaikan dengan kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Dalam pembuatan multimedia interaktif, guru juga harus memperhatikan prinsip-prinsip dan teori-teori pembelajaran, karena tujuan utama adalah membuat siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

KESIMPULAN

Dari paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran efektif membutuhkan perencanaan yang baik dalam memilih media dan unsur pendukung lainnya.
2. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik materi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah.
3. Pembelajaran ekonomi perlu menekankan aspek pengetahuan dan pengalaman langsung yang dirasakan oleh siswa.
4. Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ekonomi sangat relevan karena memperkaya sumber belajar yang diperlukan.
5. Guru perlu merancang desain program multimedia interaktif dan flowchart yang

sesuai dengan model yang diinginkan, disesuaikan dengan kurikulum, serta memperhatikan kaidah-kaidah dan teori-teori pembelajaran.

Malang: PascasarjanaUM.
Sukwiyat. (2007). Ekonomi SMA Kelas X.
Bandung: Yudhistira.

DAFTAR PUSTAKA

- Airindah, Rizki Rahmita. (2011). Pengembangan Bahan Ajar Ekonomi Berbasis Cerita untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Semester Ganjil Tahun Ajaran 2010/2011 di SMP Negeri 03 Batu. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Arief S. Sadiman, dkk. (2008). Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2006). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dimiyati & Mudjiono. (2006). Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- DPR RI dan Presiden RI. 2003. Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2010). Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Robertus Angkowo. (2007). Optimalisasi Media Pembelajaran. Jakarta: Grasindo.
- Savage & Amstrong. (1996). Effective Teaching in Elementary Social Studies, USA: Prentice Hall.
- Shaleh, Abdul Rahman. (2008). Psikologi, Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suhardi, A. (2005). Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Sistem Multimedia untuk Materi Kimia Lingkungan Bagi Siswa SMA. Tesis tidak diterbitkan.