

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Multimedia Pembelajaran

a. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Istilah multimedia jika ditinjau dari segi bahasa, terdiri dari 2 suku kata, yaitu "*multi*" yang memiliki arti banyak atau lebih dari satu dan "*media*" yang memiliki arti wadah atau alat. *Multimedia* dapat diartikan sebagai transmisi data dan manipulasi semua bentuk informasi, baik berbentuk kata, gambar, video, musik, atau angka. Teknologi multimedia telah berkembang pesat saat ini hingga di masa depan seiring dengan perkembangan teknologi komputer.

Rosch, dalam Munir (2012 hlm. 2) mengatakan, "Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik", sedangkan Vaughan, dalam Iwan Binanto (2010, hlm. 2), "Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif". Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013, hlm. 46) mengatakan, "Pembelajaran dengan menggabungkan dua elemen atau lebih media, meliputi teks, gambar, grafik, foto, suara, video, animasi, dan film secara terintegrasi".

Dari definisi-definisi menurut para ahli, dapat disimpulkan Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, *audio*, *video* dan animasi secara terintegrasi.

Menurut Komalasari (2013, hlm. 3) "Pembelajaran merupakan suatu sistem atau proses membelajarkan pembelajar yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien". Menurut Oemar Hamalik (2010, hlm. 57) "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi

untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri". Menurut Gagne (dalam Anni,dkk, 2011, hlm.192) pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dan lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang.

Dapat disimpulkan dari pendapat para ahli diatas, Pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas, apabila konsep multimedia dan pembelajaran digabungkan maka Multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

b. Komponen Multimedia

Media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media ke dalam suatu unit sehingga proses pembelajaran akan berkembang dengan baik. Menurut Munir (2012, hlm. 16) elemen atau komponen multimedia mencakup sebagai berikut:

1. Teks
2. Gambar (*Images* atau Visual Diam)
3. Video (Visual Gerak)
4. Animasi
5. Audio (suara, bunyi)
6. Interaktivitas.

Komponen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teks, gambar, dan animasi. Proses penyampaian materi pasar modal pada pembelajaran ekonomi di

kelas XI IPS SMA PGRI 1 Bandung menggunakan multimedia berbasis *powerpoint*. Multimedia berbasis *powerpoint* dalam penelitian ini didalamnya meliputi teks, gambar dan animasi yang digunakan secara terintegrasi.

1) Teks

Teks merupakan tampilan yang berupa tulisan. Teks berfungsi untuk menyajikan materi menjadi lebih menarik dengan menggunakan berbagai macam *font* dan pilihan warna yang dapat memancing perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran. Selain itu teks juga digunakan untuk menjelaskan gambar.

2) Gambar

Gambar adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, pemilihan gambar dengan kualitas bagus akan menjadi daya tarik tersendiri dan tentunya akan menambahkan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

3) Animasi

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, gambar dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer. Dengan adanya animasi akan menjadi hiburan buat siswa agar tidak jenuh dalam menerima pelajaran dan menjadi daya tarik tersendiri sehingga siswa fokus memperhatikan materi yang disampaikan.

Penggabungan komponen-komponen tersebut akan menjadi satu kesatuan atau terintegrasi antara satu sama lain dalam proses pembelajaran di kelas. Materi yang disampaikan dalam penelitian ini tentang Pasar Modal.

Multimedia berbasis *powerpoint* ini digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Seperti yang kita ketahui pada umumnya mata pelajaran ekonomi memiliki materi yang cenderung abstrak dan bersifat teoritis. Apabila guru dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah saja, pasti akan membuat siswa menjadi cepat bosan. Multimedia ini cukup efektif

sebab menggunakan media projector (LCD/ *Viewer*) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar apabila dipasang di dalam kelas. Proses pembelajaran demikian itu, dapat membuat siswa yang duduk di depan sampai paling belakang akan memperhatikan proses pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor yaitu *powerpoint* yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.* Pemanfaatan *powerpoint* atau perangkat lunak lainnya dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi mudah, dinamis, dan sangat menarik. Dengan berbagai perkembangan pada *software*/perangkat lunak yang meliputi media teks, gambar, dan animasi serta sejumlah *hardware*/perangkat keras meliputi LCD/proyektor dan laptop sebagai penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada *trend* metode presentasi saat ini.

c. Penggunaan Media dalam Pendidikan

Multimedia dapat digunakan dalam banyak bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Menurut Iwan Binanto (2010, hlm. 3) Beberapa bidang yang menggunakan multimedia adalah sebagai berikut:

1. Bisnis
2. Sekolah
3. Rumah
4. tempat umum
5. *Virtual Reality* (VR)

Dari teori tersebut dapat dinyatakan bahwa multimedia dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran yang digunakan di sekolah. Menurut Iwan Binanto (2010, hlm. 4) dengan multimedia membuat pembelajaran menjadi lebih lengkap dan lebih menarik. Selain itu multimedia yang terdiri dari teks, grafik, audio, video dan animasi dapat mempengaruhi proses dalam belajar.

d. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran

Multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media-media lain, multimedia mempunyai kelebihan.

Multimedia mampu merangkum berbagai media, seperti teks, suara, gambar, grafik dan animasi dalam satu sajian digital. Multimedia juga mempunyai akses interaktif dengan pengguna. Keberadaan multimedia dalam pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih bermakna melalui pembelajaran. Bahkan menarik minat peserta didik perlu menggunakan strategi pemanfaatan komputer dalam kurikulum pendidikan *Hyper Studio*, dalam Munir (2012, hlm. 109).

Teknologi multimedia membantu menyediakan cara yang unik untuk para peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, dan menjelaskan konten rekayasa dengan cara berbeda dari metode tradisional. Salah satu multimedia yang menjanjikan untuk pendidikan adalah *virtual reality* (VR). *Virtual reality* adalah teknologi yang memungkinkan seseorang melakukan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer yang mampu membangkitkan suasana tiga dimensi (3-D) sehingga membuat pemakai seolah-olah terlibat secara fisik. Salah satu kekurangan strategi berbasis komputer adalah bahwa sering peserta didik menjauhkan diri dari lingkungannya. Keuntungan *virtual reality* adalah memungkinkan orang untuk memperluas persepsinya tentang dunia nyata dengan cara yang sebelumnya tidak mungkin (Munir, 2012, hlm. 109).

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indera, baik itu indera penglihatan, indera pendengaran maupun indera sentuhan. Scade dalam Munir (2012, hlm. 109-110) mengatakan, “*Multimedia improves sensory simulation, particularly due to the inclusion of interactify*”.

Penelitian Scade telah memperlihatkan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca adalah terendah (1%). Daya ingat ini bisa ditingkatkan hingga (25-30%) dengan adanya bantuan alat pembelajaran. Media pembelajaran bisa lebih menarik dan memberikan rangsangan apabila tiga dimensi (3D) digunakan. Kajian Scade juga telah menjadikan penggunaan tayangan 3D dapat meningkatkan ingatan sebanyak 60%. Multimedia juga memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D dengan menarik, sekiranya kurikulum pembelajaran dapat dirancang secara

sistematik, komunikatif, dan interaktif sepanjang proses pembelajaran (Munir, 2012, hlm. 109-110).

e. Manfaat Multimedia Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberikan manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Menurut Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto (2013, hlm. 69) multimedia memiliki manfaat bagi guru maupun siswa antara lain sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran lebih menarik,
- b. Interaktif,
- c. Jumlah waktu mengajar dapat dikurangi,
- d. Kualitas pembelajaran dapat dilakukan kapan dan dimana saja, dan
- e. Sikap belajar pebelajar dapat ditingkatkan.

Kemp and Dayton (Winarno dkk, 2009, hlm. 3) menjelaskan bahwa terdapat manfaat penggunaan multimedia dalam pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Penyampaian pesan lebih baku
- b. Menjadikan proses pembelajaran lebih menarik
- c. Menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif
- d. Mengurangi jumlah waktu pembelajaran
- e. Meningkatkan kualitas belajar siswa
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimana pun terutama dalam multimedia pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individual
- g. Sikap positif siswa tentang apa yang mereka pelajari
- h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk menjelaskan secara berulang-ulang isi dalam pembelajaran dapat diminimalisir sehingga dapat memusatkan kepada aspek penting lain dalam pembelajaran.

f. Macam-macam Multimedia Pembelajaran

Menurut Daryanto (2013, hlm. 51) menyebutkan multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan). Contohnya: TV dan film, Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya,

contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Menurut Yudhi Munadi (2013, hlm. 148-154) beberapa bentuk pemanfaatan multimedia berbasis komputer dalam proses pembelajaran meliputi:

- a. Multimedia presentasi,
- b. Multimedia interaktif,
- c. Sarana simulasi, dan
- d. Video pembelajaran.

g. Karakteristik Multimedia Pembelajaran

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Menurut Daryanto (2010, hlm. 53) karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- 2) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan unsur mengakomodasi respon pengguna.
- 3) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut:

- 1) Mampu memperkuat respon pengguna secepat dan sesering mungkin
- 2) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- 3) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

h. Kelebihan Multimedia Pembelajaran

Menurut Yudi Munadi (2013, hlm. 150-151) menyebutkan beberapa kelebihan dari multimedia presentasi ini, yakni:

- a. Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, images, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi

- b. Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama mereka yang mempunyai tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
- c. Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.
- d. Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan *mental imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam meningkatkan materi-materi pelajaran.

Menurut Daryanto (2013, hlm. 52) menyebutkan beberapa keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yakni:

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain.
- b. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain.
- c. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars dan lain-lain.
- d. Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain.
- e. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain.
- f. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Berdasarkan Dina Indriana (2011, hlm. 97-98) menjelaskan beberapa teori tentang kelebihan dari multimedia dalam proses pembelajaran:

- a. Berdasarkan hasil penelitian tentang pemanfaatan multimedia, informasi atau materi pengajaran melalui teks dapat diingat dengan baik jika disertai dengan gambar. Hal ini bagaimana dijelaskan dalam teori *dual coding theory*. Menurut teori ini, sistem kognitif manusia terdiri atas dua subsistem, yaitu sistem verbal dan sistem gambar (visual). Jadi, adanya gambar dan teks dapat meningkatkan memori karena adanya *dual coding* dalam memori.
- b. Menurut teori quantum learning, siswa memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga tipe yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Keberagaman modalitas belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media sistem multimedia. Sebab, masing-masing siswa yang berbeda tipe belajarnya tersebut dapat diwakili oleh multimedia. Karena itu, multimedia sangatlah universal mengadaptasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

i. Langkah-langkah penggunaan Multimedia Pembelajaran

Multimedia yang digunakan oleh pendidik (guru) dalam pembelajaran tentunya disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran, karakteristik peserta didik (siswa) dan juga sistem instruksional secara keseluruhan. Berikut adalah langkah-langkah proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia:

- 1) Mempersiapkan fasilitas yang dibutuhkan ketika pembelajaran, seperti laptop, LCD/proyektor.
- 2) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran mengenai materi pasar modal yang akan dicapai.
- 3) Guru memberikan pengarahan kepada siswa untuk menyaksikan presentasi yang telah disiapkan.
- 4) Guru memulai presentasi materi pasar modal dalam bentuk *powerpoint* yang didalamnya terdapat teks, gambar, dan animasi.
- 5) Siswa memperhatikan penjelasan yang sedang diterangkan oleh guru.
- 6) Bersama-sama dengan siswa membahas materi pembelajaran pasar modal yang disajikan pada slide presentasi
- 7) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi pasar modal yang belum dimengerti.
- 8) Setelah menjelaskan materi, guru melakukan tanya jawab kepada siswa.
- 9) Siswa mengerjakan soal latihan yang disajikan pada slide presentasi tentang pasar modal.
- 10) Guru menunjuk salah satu peserta didik yang telah menyelesaikan soal tersebut, kemudian mempersentasikan hasil jawabannya di depan kelas.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar seringkali digunakan sebagai sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Nana Sudjana (2017, hlm. 3) mengatakan “Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan

tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif ekonomi yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

b. Ranah Hasil Belajar

Menurut Benyamin Bloom, dalam Nana Sudjana (2017, hlm. 22-23) hasil belajar terbagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

- 1) Ranah Kognitif, yaitu berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif interpretatif.

Tiga ranah yang dikemukakan oleh Benyamin Bloom yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik merupakan ranah yang dapat dilakukan oleh siswa. Ketiga ranah tersebut dapat diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar. Pada penelitian ini yang diukur adalah ranah kognitif saja karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai materi pelajaran.

Menurut Benyamin Bloom, dalam Nana Sudjana (2017, hlm. 23-29) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:

a) Pengetahuan (*knowledge*)

Istilah Pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari *knowledge* dalam Taksonomi Bloom. Cakupan pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat seperti: batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan sebagainya. Dari sudut respon belajar siswa pengetahuan itu dihafal, diingat agar dapat dikuasai dengan baik. Ada beberapa cara untuk menguasai atau menghafal misalnya bicara berulang-ulang, menggunakan teknik mengingat. Hal ini dapat dilakukan dengan pembuatan ringkasan dan sebagainya.

b) Pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi daripada pengetahuan adalah pemahaman. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep, untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep yang dipelajari. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami sesuatu makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, mengartikan lambang negara dan sebagainya. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Sedangkan yang ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

c) Penerapan (Aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi sesuatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan dan sebagainya.

d) Analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai sesuatu integritas (kesatuan yang utuh), menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Analisis merupakan tipe prestasi belajar sebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman aplikasi. Kemampuan menalar pada hakikatnya merupakan unsur analisis, yang dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk mengkreasi sesuatu yang baru, seperti: memecahkan, menguraikan, membuat diagram, memisahkan, membuat garis dan sebagainya.

e) Sintesis

Sintesis adalah tipe hasil belajar, yang menekankan pada unsur kesanggupan menguraikan sesuatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas. Beberapa bentuk tingkah laku yang operasional biasanya tercermin dalam kata-

kata: mengkategorikan, menggabungkan, menghimpun, menyusun, mencipta, merancang, mengkonstruksi, mengorganisasi kembali, merevisi, menyimpulkan, menghubungkan, mensistematisasi, dan lain-lain.

f) Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya. Tipe prestasi belajar ini dikategorikan paling tinggi dan terkandung semua tipe prestasi belajar yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe prestasi hasil belajar evaluasi, tekanannya pada pertimbangan mengenai nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya menggunakan kriteria tertentu. Dalam proses ini diperlukan kemampuan yang mendahuluinya, yakni pengetahuan, pemahaman aplikasi, analisis dan sintesis. Tingkah laku yang operasional dilukiskan pada kata-kata menilai, membandingkan, mengkritik, menyimpulkan, mendukung, memberikan pendapat dan lain-lain.

c. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Sugihartono, dkk. (2007, hlm. 76-77), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa penerapan multimedia pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini menuntut keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran ekonomi.

B. Penelitian Terdahulu

C. Kerangka Pemikiran

Dalam pendidikan diperlukan adanya proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Tercapai tidaknya suatu tujuan yang diharapkan dalam proses belajar mengajar salah satunya dapat terlihat pada hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2010, hlm. 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi 2 yaitu, faktor intern dan faktor ekstern. Guru termasuk salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang berasal dari luar diri siswa (eksternal). Guru harus mempunyai kemampuan untuk menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran, penggunaan media yang tepat, mampu mengelola kelas dan mampu menguasai materi pelajaran yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran.

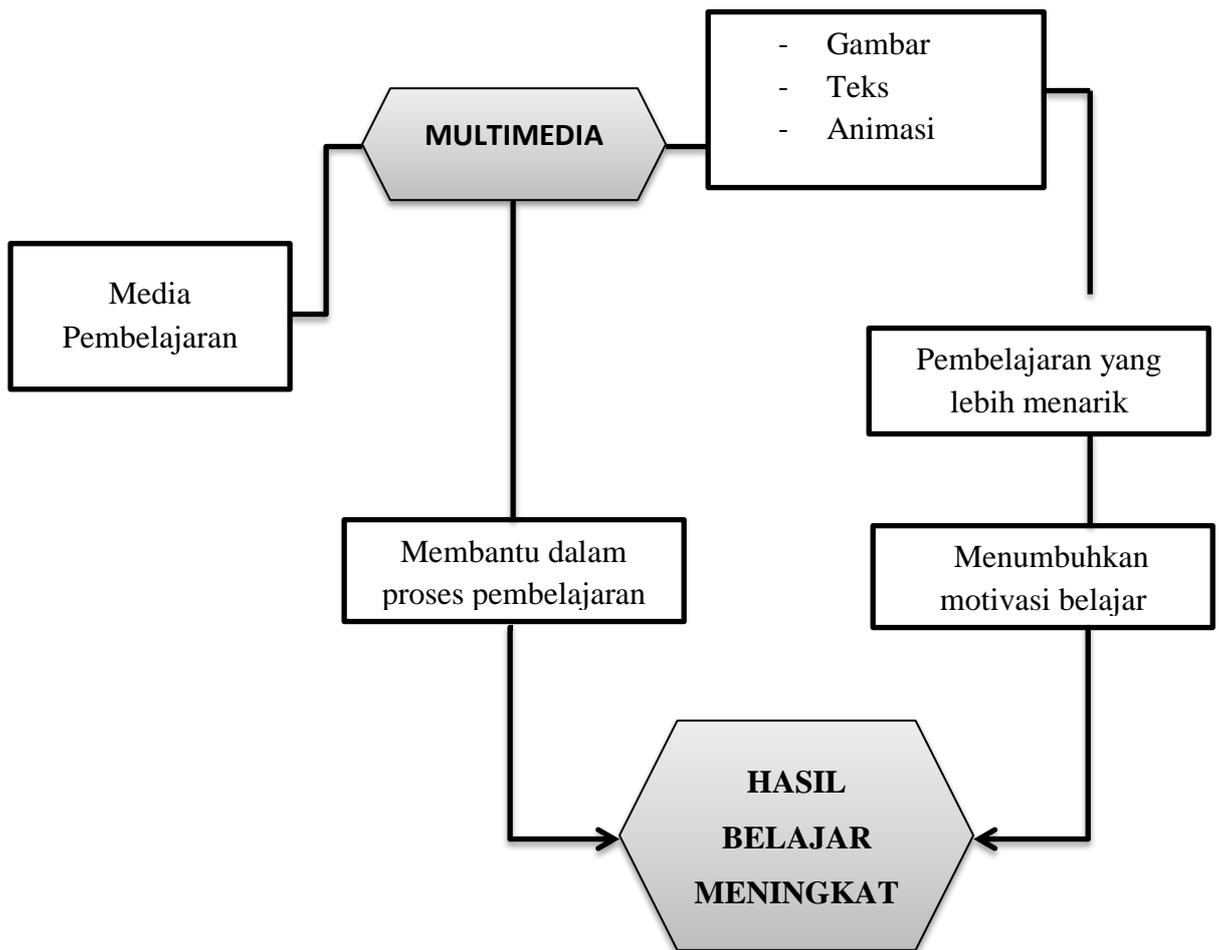
Berdasarkan identifikasi masalah yang dibahas sebelumnya terdapat fenomena masih banyak peserta didik yang nilainya dibawah KKM dan dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi masih rendah dikarenakan pemahaman yang kurang. Media pembelajaran yang ditetapkan oleh guru merupakan salah satu faktor eksternal dalam pembelajaran yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, sudah menjadi tugas guru untuk mendesain sebuah pengajaran yang mampu membuat siswa aktif dan memahami setiap materi.

Rosch, dalam Munir (2012 hlm. 2) mengatakan, “Multimedia adalah suatu kombinasi data atau media untuk menyampaikan suatu informasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik”.

Demi meningkatkan pemahaman siswa dengan sistem pendidikan yang semakin maju dan didukung juga perkembangan teknologi. Teknologi multimedia telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Proses pembelajaran berbasis multimedia yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa manfaat. Diantaranya, proses pembelajaran lebih menarik,

interaktif, jumlah waktu mengajar bisa dikurangi, memotivasi belajar siswa. Semua itu bisa dicapai dengan menggabungkan beberapa media yaitu teks, gambar, dan animasi yang ditampilkan menggunakan *powerpoint*. Misalnya, dalam pembelajaran ekonomi, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional atau sangat membutuhkan akurasi yang tinggi, dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi komputer/multimedia, seperti grafik dan diagram dapat disajikan dengan mudah dan cepat, penampilan gambar, warna, visualisasi, video, animasi dapat mengoptimalkan peran indra dalam menerima informasi ke dalam sistem informasi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan multimedia sebagai media akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran lebih baik. Hal ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan menggunakan multimedia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Untuk lebih jelasnya alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1

**Kerangka Pemikiran Penerapan Multimedia Pembelajaran
dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa**

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Menurut Arikunto (2013, hlm. 107), “Asumsi adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas”.

Berdasarkan pengertian di atas, maka asumsi yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut :

- 1) Guru ekonomi memiliki kemampuan dan keterampilan memadai dalam menerapkan multimedia pembelajaran.
- 2) Fasilitas yang diperlukan dalam menerapkan multimedia pembelajaran dianggap memadai.
- 3) Penerapan multimedia pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran diatas, maka akan dikemukakan suatu hipotesis sebagai suatu respon awal dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran dengan kelas yang menggunakan metode konvensional (ceramah) pada test awal (*pretest*).
2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran dengan kelas yang menggunakan metode konvensional (ceramah) pada test akhir (*posttest*).
3. Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan multimedia pembelajaran dengan kelas yang menggunakan metode konvensional (ceramah).