

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X
(Studi Eksperimen di SMA Negeri 8 Kota Cirebon)**

**Henawati Prilovia N
Enceng Yana**

ABSTRACT

The success of the learning process can not be separated from the ability of teachers in determining and designing effective learning conditions can be done in various ways, including the use of media-oriented learning intensity increases student engagement in an interactive in the learning process. The purpose of this study were 1) to determine whether there is a significant average difference between learning outcomes between students who use a multimedia interactive learning with students using conventional learning media. 2) to assess students' response to use of multimedia interactive learning. In this research the writer uses true experimental methods and takes the tenth grade students of SMA Negeri 8 Cirebon as the population of the research. In the collecting the data, the writer gives the students two written tests which are given before treatment (pre-test) and after treatment (post-test). The populations are from the tenth grade in SMA Negeri 8 Cirebon in the 2012/2013 academic year, there are 261 people. Samples were taken by using simple random sampling by 2 classes of ninth grade as control class X.2 and X.3 class as an experiment class. The techniques of collection data is using tests to measure cognitive learning outcomes and using questionnaires to measure the affective learning outcomes and students' response to the use of multimedia interactive learning. Technique analysis data is using hypothesis testing Independent sample t-tests and analysis of test requirements is using the Shapiro-Wilk test for normality and Levene Statistic method two variances homogeneity test. Based on the results of concluded that learning by using multimedia interactive learning is better than learning using conventional media. This means that there are significant differences in learning outcomes between students who use a multimedia interactive learning with students using conventional learning media. The students' response to the use of multimedia interactive learning on economic subjects with basic competencies identified human need to have a good percentage. Thus, the use of multimedia interactive learning can be used as an alternative learning media to be used in teaching and learning activities.

Keywords: multimedia interactive learning, learning outcomes

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta terjalin hubungan komunikasi antara guru dan siswa berjalan dengan baik. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar haruslah diciptakan

lingkungan belajar yang menarik dan menyenangkan, dinamis namun terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran. Untuk tujuan tersebut diperlukan media yang tepat sehingga menunjang proses transfer pengetahuan (*transfer of*

|

knowledge) dari guru kepada siswa secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Pupuh Fatur Rahman (2007: 65) bahwa “Media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik”.

Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis diantaranya media audio, media visual, dan media audio-visual. “Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar” (Daryanto, 2010: 16) artinya, pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar akan sangat menunjang efisiensi dan efektifitas proses dan hasil belajar.

Berdasarkan landasan tersebut, penulis tertarik untuk meneliti penggunaan multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif menurut Abdul Majid (2007: 181) adalah “Kombinasi dari dua atau lebih media (teks, audio, grafik, gambar animasi, dan video) yang oleh pengguna dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku alami dari suatu presentasi”.

Multimedia pembelajaran interaktif dapat dijadikan alternatif untuk membantu proses belajar mengajar agar proses komunikasi dapat berhasil dengan baik dan efektif. Dengan mengkombinasikan beberapa unsur media, seperti teks, audio, grafik, gambar animasi, dan video sehingga dapat mengakomodasi berbagai keragaman dan karakteristik yang dimiliki siswa. Setiap unsur media yang terdapat dalam multimedia pembelajaran interaktif memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Melalui konsep pengintegrasian berbagai macam media tersebut maka kelebihan suatu unsur media dapat dimanfaatkan untuk mengatasi kelemahan media lainnya.

Selain itu, multimedia pembelajaran interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dengan demikian penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat dimanfaatkan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas dan inovasi pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan ke dalam pembelajaran di kelas untuk menggantikan ataupun sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

Hal ini menjadi dasar pemikiran peneliti dalam meneliti penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang tertuang dalam judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 8 Cirebon”.

Rumusan Masalah

Untuk lebih memperjelas masalah yang dibahas oleh peneliti dalam penelitian ilmiah ini, maka dibuatlah rumusan masalah apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang menggunakan media konvensional? Serta bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran ekonomi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?

Batasan Masalah dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis melakukan pembatasan masalah yaitu penelitian akan dilakukan di SMA Negeri 8 Cirebon pada siswa kelas X Tahun Pelajaran 2012/2013 dengan kompetensi dasar yang menjadi subjek

dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi kebutuhan manusia.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional dan untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran ekonomi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

ASUMSI DAN HIPOTESIS

Sebelum penelitian ini dilakukan ada beberapa anggapan dasar yang muncul baik dari diri peneliti pribadi atau dari orang lain ataupun dari praktisi pendidikan, yaitu:

- a. Francis M. Dwyer (Jama Ma'mur, 2011: 243)

Pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, serta visual 30%. Dan apabila ditambah dengan melakukan maka memori yang terekam akan mencapai 80%.

- b. Bobbi De Porter (Niken, 2010: 6)

Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikenakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), 30% dari yang dilihat, dari informasi yang didengar 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%.

Dengan demikian, multimedia pembelajaran interaktif dapat dikatakan sebagai media yang mempunyai potensi sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut: "Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional pada

mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Cirebon".

Hasil Belajar Siswa

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan perilaku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal ini sejalan dengan pendapat Winkel (Purwanto, 2011: 45) yaitu "Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya". Sedangkan Nana Sudjana (2011: 2) mengemukakan bahwa "Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya". Sementara itu Gagne (Purwanto, 2011: 42) mengemukakan pendapat yang berbeda tentang hasil belajar, sebagai berikut "Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori-kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori".

"Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua kategori yaitu faktor intern dan faktor ekstern" (Baharudin dan Esa, 2007: 19). Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto (2010: 54) bahwa "Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibagi menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern". Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu meliputi faktor fisiologis yang berkaitan dengan kondisi fisik individu yaitu terdiri dari keadaan tonus jasmani dan keadaan jasmani/fisiologis. Faktor psikologis berkaitan dengan keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar, diantaranya kecerdasan siswa, motivasi, minat, sikap dan bakat. Faktor eksternal

merupakan faktor yang berasal luar diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor eksternal dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Penilaian merupakan kegiatan memberikan pertimbangan atau harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu, penilaian digunakan untuk menentukan tercapai atau tidaknya tujuan pembelajaran yang sebelumnya sudah dirumuskan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka hasil belajar merupakan objek dari penilaian. Benyamin Bloom (Aunurrahman, 2010: 49) mengemukakan bahwa “Penggolongan atau tingkatan jenis perilaku hasil belajar terdiri dari tiga ranah atau kawasan, yaitu (a) ranah kognitif yang mencakup enam jenis atau tingkatan perilaku, (b) ranah afektif yang mencakup lima jenis perilaku, (c) ranah psikomotor yang terdiri dari tujuh perilaku atau kemampuan psikomotor”.

Adapun penilaian hasil belajar dapat menggunakan dengan berbagai teknik. Nana Sudjana (2011: 67) berpendapat bahwa “Hasil belajar tidak hanya dinilai oleh tes tetapi juga dapat dinilai oleh alat-alat nontes”. Pada umumnya hasil belajar dinilai melalui tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2007: 32) “Tes sebagai alat penilaian adalah serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan intelegensi, kemampuan yang dimiliki oleh individu maupun kelompok”. Hal ini sesuai dengan pendapat Nana Sudjana (2006: 35) yang mengatakan bahwa “Tes sebagai alat penilaian adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dari siswa dalam bentuk lisan (tes lisan), dalam bentuk tulisan (tes tulisan), atau dalam bentuk perbuatan (tes tindakan)”. Di samping dengan menggunakan tes, penilaian hasil belajar dan proses belajar dapat dinilai dengan menggunakan alat nontes atau bukan tes. Alat-alat bukan tes yang

digunakan antara lain berupa teknik wawancara, kuesioner, observasi, skala, studi kasus, dan lain-lain.

Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pengertian multimedia pembelajaran interaktif menurut Azhar Arsyad (2011: 171) “Multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi lebih dari satu media yang dapat berupa teks, grafik, animasi, suara, video”. Pengertian lain mengenai multimedia pembelajaran interaktif dikemukakan oleh Abdul Majid (2007: 181) bahwa “Multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, animasi, video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi”. Pengertian lain dikemukakan oleh Daryanto (2010: 52) “Multimedia pembelajaran ineteraktif diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali”.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa multimedia pembelajaran interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (teks, gambar, grafik, video, audio) yang oleh penggunaanya dapat dimanipulasi sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, dan terkendali guna mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran ekonomi.

Karakteristik multimedia pembelajaran interaktif menurut Daryanto (2010: 53) adalah sebagai berikut:

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut menurut Niken Ariani (2010:28), multimedia pembelajaran interaktif sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk mengontrol laju kecepatannya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.

Jenis dan ragam perangkat multimedia pembelajaran interaktif, menurut Jamal Ma'mur Insani (2011: 245-253) adalah "Teks (*text*), suara (*audio*), perangkat grafis (*graphics*), animasi, simulasi, video".

Secara umum manfaat yang diperoleh adalah proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, dan kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Manfaat tersebut diperoleh, menurut Hamdani (2011: 191) karena multimedia pembelajaran interaktif memiliki beberapa keunggulan, diantaranya:

1. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak mata,
2. Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan disekolah,
3. Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung cepat atau lambat,
4. Menyajikan benda atau peristiwa yang sangat jauh,
5. Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya,

6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Namun, seperti halnya media pembelajaran yang lain penggunaan multimedia pembelajaran interaktif juga memiliki kelemahan, diantaranya: Beberapa kekurangan dari pembelajaran dengan teknologi multimedia di antaranya adalah:

1. Pembelajaran dengan teknologi multimedia mengharuskan dioperasikan melalui komputer sebagai perangkat keras (*hardware*)-nya.
2. Peralatan untuk memanfaatkannya relatif mahal
3. Perlu keterampilan khusus untuk mengoperasikannya
4. Perlu keterampilan dan keahlian istimewa untuk mengembangkann

Cara yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, yaitu diantaranya dengan cara tutorial, drill and practice, simulasi, permainan. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif diawali dengan terlebih dahulu menyusun program dengan menggunakan beberapa perangkat lunak presentasi, kemudian menentukan tema materi ajar dan menyusun gambaran mengenai materi ajar yang akan disampaikan (alur cerita), selanjutnya sebagai bahan evaluasi guru dapat memberikan instruksi pengamatan dalam bentuk lembar tugas atau kuis yang harus dikerjakan siswa ketika menyaksikan tayangan pembelajaran sebagai bahan evaluasi.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah siswa kelas X tahun ajaran 2012/2013 di SMA Negeri 8 Cirebon dengan jumlah 261 orang. Teknik

yang digunakan dalam menentukan sampel adalah teknik *simple random sampling*. Pengambilan sampel dilakukan dengan cara memilih dua kelas dari 9 kelas yang ada, yang mana kedua kelas tersebut memiliki karakteristik yang sama. Dari dua kelas tersebut ditentukan kelas eksperimen yaitu kelas X.3 dan kelas X.2 sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes dengan bentuk pilihan ganda yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada ranah kognitif terhadap materi yang sama, namun dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda. Tes diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum mendapat perlakuan (pretes) dan setelah memperoleh perlakuan (postes). Angket ini bertujuan untuk memperoleh informasi dari responden yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada ranah afektif serta respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif

Definisi Operasional Variabel

Variabel Independen (X) adalah variabel bebas yang keadaannya tidak dipengaruhi oleh variabel lain dan merupakan faktor penyebab yang akan memberikan pengaruh atau akibat terhadap variabel lainnya. Multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini, bertindak sebagai variabel independen karena multimedia pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar. Variabel dependen (Y) adalah variabel tidak bebas yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel lainnya. Dalam penelitian ini yang merupakan variabel dependen adalah hasil belajar karena hasil belajar dipengaruhi oleh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

Teknik Analisis Data

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini berpedoman pada data yang terkumpul. Data berupa skor-skor yang

diperoleh siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu dilakukannya pretes dan postes. Pengolahan data kuantitatif dengan menggunakan program SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 17. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat penelitian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas sebaran menggunakan *Uji Shapiro Wilk* bertujuan untuk mengetahui apakah data dari tiap variabel dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji Homogenitas menggunakan *Uji Levene Statistic* dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki variansi sama. Setelah melakukan persyaratan analisis maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan statistika parametrik yaitu uji dua sampel bebas (*independent-samples t test*). Pengolahan data kualitatif bermaksud untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Belajar Ranah Kognitif

Berdasarkan rumusan masalah yang pertama “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional?”. Pengujian hipotesisnya menggunakan statistik parametris (*parametric statistic*), sehingga dalam pengujian SPSS menggunakan Uji Independent Sample Test (*t*). Pada tabel Independent Sample Test diperoleh juga nilai t_{hitung} adalah 5,227. Dengan $df = 56$ dan taraf signifikansi 0,05 didapatkan t_{tabel} sebesar 1,67. Kalau dibandingkan $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka nilai t_{hitung} akan lebih besar dari t_{tabel} ($5,227 > 1,67$), hal ini berarti bahwa H_0 ditolak yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran

interaktif dengan siswa yang menggunakan media konvensional yang artinya hasil belajar kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol.

Hasil belajar ranah afektif

Melalui hasil analisis angket hasil belajar afektif pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa jumlah seluruh siswa yang menjawab skor 1175 sehingga memperoleh persentase sebesar 81%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kebutuhan manusia mempunyai persentase yang sangat baik. Sedangkan, hasil analisis angket hasil belajar afektif pada kelas kontrol menunjukkan bahwa jumlah seluruh siswa yang menjawab skor 1071 sehingga memperoleh persentase sebesar 73%. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar dengan menggunakan media konvensional pada mata pelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kebutuhan manusia mempunyai persentase baik.

Berdasarkan analisis tersebut, maka hipotesis yang diajukan penulis yaitu “Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional dimana hasil belajar ekonomi siswa dengan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik daripada pembelajaran dengan media konvensional”.

Respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif

Berdasarkan rumusan masalah yang ketiga yaitu “Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran ekonomi dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif?”. Melalui hasil analisis angket menunjukkan bahwa jumlah seluruh siswa

yang menjawab skor 1165 sehingga memperoleh persentase sebesar 80%. Hal ini membuktikan bahwa respon siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ekonomi dengan kompetensi dasar mengidentifikasi kebutuhan manusia mempunyai persentase yang baik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample t-Test* maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan, antara proses pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan pembelajaran yang menggunakan media konvensional (tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif) pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 8 Cirebon, dimana hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil analisis data kualitatif menunjukkan terdapat respon siswa yang baik terhadap pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Setelah melaksanakan penelitian dan menganalisis data hasil penelitian, penulis mempunyai saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah: mengingat penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa maka diharapkan kepala sekolah memfasilitasi pengadaan perangkat multimedia seperti infocus, laptop, DVD/VCD, dan lain-lain serta mengadakan pelatihan kepada guru-pembelajaran interaktif guru agar lebih terampil dalam menggunakan multimedia sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas pembelajaran pada pelajaran ekonomi.

2. Bagi guru: penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat dijadikan sebagai alternatif dari media-media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar diharapkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru serta dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pelajaran ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ariani, N. dan Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian suatu pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2007. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Aunurrahman. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Baharudin dan Esa. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- Bungin, Burhan. 2008. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurohman, P. dan Sutikno, S. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Refika Aditama.
- Hamalik, O. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bandung: Bumi Aksara.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Insani, Jamal. 2011. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Majid, Abdul. 2007. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Priyatno, Duwi. 2010. *Teknik Mudah dan Cepat Melakukan Analisis Data Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava Media.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2011. *Belajar Mudah Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, Yatim. 2009. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sagala, Syaiful. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2001. *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Algesindo Offset.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Persada.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman. dan Sukjaya. 1990. *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijaya Kusuma.
- Sukirman, Dadang. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Upi Press
- Sukwiaty. 2009. *Ekonomi SMA Kelas X*. Yudistira.
- Sumiati. 2009. *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Wahidin, dkk. 2005. *Modul Pendidikan Dan Pelatihan Computer*. Cirebon: STAIN Press