

**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA  
INTERAKTIF DALAM PENGAJARAN EKONOMI BERWAWASAN  
INDONESIA**

**Nadya Sheematha Uno<sup>1)</sup>, Wahjoedi<sup>2)</sup>, Agung Haryono<sup>3)</sup>**  
Pendidikan Ekonomi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang  
nadyashee@gmail.com

---

**Abstrak**

Inovasi dalam media pembelajaran dapat dihadirkan secara langsung dihadapan siswa khususnya untuk mata pelajaran ekonomi. Inovasi ini bertujuan untuk melatih siswa dalam mengenal lingkungan sosial disekitarnya sehingga siswa mampu berpikir secara rasional, logis, sistematis, kritis, kreatif. Siswa juga diharapkan dapat beradaptasi pada berbagai situasi dan kondisi. Penerapan pembelajaran ekonomi menekankan pada aspek pengetahuan dan pengalaman yang dapat secara langsung dirasakan oleh siswa. Dalam hal ini dibutuhkan peran pendidikan ekonomi untuk memberi literatur yang menjadi sumber materi pembelajaran ekonomi. Materi pembelajaran ini meletakkan dasar pemikiran yang sesuai dengan demokrasi ekonomi Pancasila dan UUD 1945 demi membentuk serta melahirkan SDM pelaku ekonomi Indonesia yang berkualitas, berdaya saing, dan bangga berperilaku ekonomi yang berjati diri Indonesia. Pemanfaatan multimedia pembelajaran ekonomi dapat menyajikan konsep dan keterampilan dalam berekonomi yang sesuai dengan nilai ekonomi Indonesia. Kelebihan multimedia interaktif dalam menjelaskan suatu konsep dapat menuntut siswa bereksplorasi dan menganalisis materi yang dipelajari sehingga siswa dapat membangun struktur pemahaman dalam diri mereka. Integrasi yang dijalankan antar komponen seperti suara, teks, animasi, gambar/grafik, dan video telah melibatkan siswa secara auditori, visual, dan kinetik. Integrasi ini berfungsi untuk mengoptimalkan peran indera dalam menerima informasi ke dalam sistem memori sehingga informasi atau pesannya mudah dimengerti. Oleh sebab itu, perlu ditekankan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif di sekolah dapat memfasilitasi siswa untuk belajar mandiri dalam mengembangkan kemampuan pemahaman dan pemecahan masalah ekonominya. Hal ini kemudian melandasi pentingnya pendeskripsian penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ekonomi agar sekolah lain yang belum melakukan kegiatan yang sama dapat mencontoh untuk diaplikasikan pula di kemudian hari. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau memaparkan bagaimana implementasi multimedia pembelajaran tersebut dalam meningkatkan hasil belajar ekonomi secara kualitatif. Jenis penelitian kualitatif ini memaparkan kejadian yang nyata terjadi dalam konteks sehari-hari tanpa dimanipulasi. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan studi kepustakaan (library research). Studi kepustakaan dilakukan dengan cara membaca serta mempelajari berbagai jurnal ilmiah, buku, website serta sumber baca lainnya demi memperoleh kerangka teori yang dapat menjadi landasan penelitian ini. Setelah data terkumpul, data kemudian diolah dan diklasifikasikan sesuai kode yang telah ditentukan untuk mempermudah analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sekolah yang memanfaatkan pembelajaran multimedia dalam mata pelajaran ekonomi terbukti meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, multimedia, ekonomi berwawasan Indonesia

---

Proses pembelajaran merupakan suatu proses kompleks di mana siswa mengalami tahap belajar, perkembangan, serta pendidikan. Shaleh (2008:207) menyatakan bahwa

belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru akibat adanya pengalaman serta

latihan. Hilgard dalam Airindah (2010:2), sebagaimana dinyatakan oleh Shaleh, mendefinisikan bahwa *“learning is the process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from change by factors not attributable to training”*. Dari definisi-definisi yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar membawa perubahan sehingga perubahan tersebut akan menimbulkan suatu kecakapan baru dan perubahan tersebut terjadi karena kesengajaan.

Siswa seringkali dihadapkan pada beberapa masalah dalam proses pembelajaran baik masalah secara intern maupun secara ekstern. Salah satu masalah ekstern yang sering dialami oleh siswa adalah masalah guru dan sarana prasarana belajar. Masalah yang ditimbulkan dari kedua masalah ekstern ini seringkali saling berhubungan. Salah satu contohnya adalah ketika seorang guru sebagai pengajar sekaligus pendidik secara tidak langsung dituntut untuk mampu merancang bahan ajar yang menarik, efektif, dan kreatif untuk meningkatkan minat belajar siswa

terhadap suatu mata pelajaran serta untuk mengatasi kesulitan yang mungkin ditemui siswa pada saat mempelajari suatu mata pelajaran.

Salah satu mata pelajaran di mana siswa sering menemukan kesulitan adalah ekonomi. Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk melatih siswa mengenal lingkungan sosial di sekitarnya. Dengan mempelajari mata pelajaran ekonomi diharapkan siswa dapat beradaptasi dalam setiap kondisi di lingkungan.

Pada era globalisasi yang serba modern dan serba terbuka, paham nasionalisme semakin terkikis oleh paham globalisme. Kondisi tersebut terjadi hampir di semua negara di dunia, tak terkecuali di Indonesia. Kekuatan *capital* asing akan semakin merajalela dan memperluas jaringannya. Dalam hubungannya dengan nasionalisme, negara hanya dijadikan sebagai alat penjaga keamanan dan ketertiban sementara kemakmuran dan kesejahteraan dikuasai oleh perusahaan multinasional yang merupakan milik asing. Kecenderungan pergeseran peran negara ke arah tersebut adalah

hal yang perlu diantisipasi salah satunya dengan meningkatkan jiwa nasionalisme.

Secara umum nasionalisme merupakan suatu paham yang muncul ketika seorang warga negara diharuskan memilih akan status kebangsaan. Warga negara suatu bangsa tentu memiliki identitas politik yang ditanamkan sejak memulai proses pendidikan. Di Indonesia, penanaman konsep identitas politik (*political identity*) diwujudkan pada penyelenggaraan peringatan yang berkaitan dengan jati diri bangsa seperti peringatan hari kemerdekaan, peringatan sumpah pemuda, upacara setiap hari Senin, dan sebagainya. Seluruh kegiatan di atas merupakan upaya penumbuhan kesadaran akan identitas politik dan upaya penanaman jiwa nasionalisme pada sektor pendidikan (Hendrastomo, 2007).

Terkait dengan upaya membina siswa menjadi sumber daya manusia yang baik, bertanggung jawab, serta berjiwa nasionalisme, sekolah perlu berupaya melakukan pembinaan jati diri bangsa melalui siswa yang telah ditantang oleh unsur budaya baru yang dibawa khususnya oleh media massa. Konflik tentu akan

banyak terjadi dalam diri siswa ketika menerima segala sesuatu yang disampaikan oleh pihak sekolah dengan sesuatu yang diterima melalui agen budaya dari luar sekolah (Budimansyah, 2010).

Disisi lain, perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa perubahan yang luar biasa bagi kemajuan peradaban Indonesia yang mengakibatkan terjadinya globalisasi. Pada dasarnya globalisasi adalah suatu perubahan sosial yang terjadi akibat transkulturasi dan perkembangan teknologi. Salah satu dampak globalisasi yaitu pada bidang ekonomi. Globalisasi ekonomi erat kaitannya dengan perdagangan bebas, dimana kehidupan ekonomi secara global dan terbuka bergerak menuju liberalisasi. Liberalisasi ekonomi menempatkan peran swasta sebagai tokoh utama dari pelaku ekonomi dimana peran pemerintah tidak diperkenankan turut campur. Di dalam dunia ilmu ekonomi terdapat istilah yang kuat yang menang, sehingga lazimnya pengembangan ekonomi mengarah pada persaingan bebas dan jarang mementingkan moralitas kemanusiaan. Hal ini bertentangan dengan sistem ekonomi Indonesia

yaitu Ekonomi Pancasila yang secara normatif, Pancasila dan UUD 1945 adalah landasan idiil sistem perekonomian di Indonesia yang lebih tertuju kepada ekonomi kerakyatan, yaitu ekonomi yang *humanistic* yang mendasarkan pada tujuan demi kesejahteraan rakyat. Pengembangan ekonomi bukan hanya mengejar pertumbuhan saja melainkan demi kemanusiaan, demi kesejahteraan seluruh masyarakat. Maka sistem ekonomi Indonesia mendasarkan atas kekeluargaan seluruh bangsa.

Salah satu alternatif yang dapat ditempuh demi menciptakan pendidikan yang siap menghadapi perdagangan di era globalisasi adalah dengan membekali siswa dengan kemampuan beradaptasi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu cara yang bisa diaplikasikan adalah dengan penggunaan multimedia interaktif. Arsyad (2006:169) menyatakan bahwa multimedia yang biasa dikenal adalah berbagai kombinasi grafis, teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang secara bersama-sama menampilkan informasi, pesan, dan isi pelajaran.

Bahan ajar multimedia mampu memfasilitasi peserta didik yang memiliki gaya belajar visual, auditori, maupun kinestetik sehingga semua peserta didik dapat belajar secara optimal. Pada multimedia interaktif peserta didik dapat secara aktif memilih materi yang ingin dipelajari. Peserta didik juga dapat belajar dengan simulasi maupun permainan/latihan soal yang disediakan. Peran guru sebagai fasilitator pembelajaran senantiasa dituntut untuk dapat menerapkan serta mengembangkan proses pembelajaran yang efektif dan kreatif.

Pemanfaatan berbagai sumber media yang salah satunya adalah multimedia interaktif diharapkan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menerapkan proses pembelajaran ekonomi. Namun pada kenyataannya belum banyak guru yang memiliki latar belakang pendidikan bidangekonomi yang mampu mengembangkan bahan ajar berbasis komputer dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan keterampilan. Pembelajaran ekonomi seringkali dilaksanakan dengan metode konvensional yang berpusat pada guru. Hal ini menyebabkan siswa

kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan.

Multimedia interaktif yang mendukung pembelajaran ekonomi masih jarang dijumpai. Guru kurang kreatif dalam mengembangkan media dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran ekonomi. Hal ini berimplikasi pada hasil belajar siswa yang belum optimal. Berpijak pada latar belakang di atas selanjutnya akan diuraikan mengenai penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran ekonomi di sekolah serta hal-hal yang perlu diperhatikan dalam merancang multimedia interaktif yang berwawasan Indonesia sehingga selain siswa dapat memanfaatkan teknologi, siswa juga tetap berpijak pada wawasan Indonesia.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kepustakaan dan observasi. Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan

ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan-ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain. Teori-teori yang mendasari masalah dan bidang yang akan diteliti dapat ditemukan dengan melakukan studi kepustakaan. Sedangkan observasi dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Malang karena sekolah ini memiliki satu *software* pembelajaran ekonomi berbasis multimedia berwawasan Indonesia. Adapun teori-teori yang ada dalam penelitian ini yaitu:

#### **Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin yang berarti bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah bermakna ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Sementara AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni

media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, menurut Fleming (1987:234), adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator, media menunjukkan fungsinya atau perannya yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Hal ini dapat pula mencerminkan pengertian mediator bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi baik guru maupun peralatan paling canggih dapat disebut sebagai media.

Sementara itu, Gagne dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Dari beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam mengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sebagai sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) yang mana alat tersebut dapat berupa buku, film, gambar, radio, dan sebagainya. Sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik, biasa dikenal sebagai “media pembelajaran” (Munadi, 2010:5). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru dalam menyajikan informasi belajar kepada siswa. Jika program media tersebut didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi tersebut akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien.

## Multimedia

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa tipe objek media seperti tulisan (teks), suara (audio), film (video) dan gambar (foto). Gabungan dari berbagai media tersebut menghasilkan suatu layanan yang dapat dinikmati, interaktif, dan dinamis sehingga memberikan kenyamanan bagi penggunanya.

Beberapa ahli memberikan pengertian tentang multimedia diantaranya pendapat Suyanto (2003:21) menyatakan bahwa dalam multimedia terkandung empat komponen penting yaitu: (a) komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar yang berinteraksi dengan kita, (b) harus ada link yang menghubungkan kita dengan informasi (c) harus ada alat navigasi yang membantu kita dengan informasi, dan (d) menyediakan tempat pada kita untuk mengumpulkan, memproses dan mengkomunikasikan informasi dan ide kita sendiri.

Heinich, dkk (1996:260) menyatakan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari dua atau lebih media yang terintegrasi dalam bentuk informasi atau program pembelajaran. Sependapat dengan

pernyataan yang lainnya, Vaughan (2006:3) mendefinisikan multimedia adalah semua kombinasi teks, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen-elemen video yang dimanipulasi secara digital.

Menurut Barker & Tucker dalam (Soenarto, 2005:116) multimedia diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan video, animasi, atau grafik yang akan disajikan dalam kemasan (*compactdisc*) dengan bantuan komputer.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran adalah gabungan dari berbagai media yang menghasilkan suatu layanan yang dapat dinikmati, interaktif, dan dinamis. Terkait hal tersebut dapat dikatakan bahwa multimedia pembelajaran memberikan kenyamanan bagi penggunanya. Dalam pemanfaatan multimedia pembelajaran, bahan, alat maupun metode/teknik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran digunakan

dimaksudkan agar proses interaksi komunikasi edukatif antara gurudan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna.

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia didasarkan pada Teori Behavioristik. Teori ini menggunakan interaksi antara stimulus dan respon agar siswa mendapatkan hasil yang baik. Teori Behavioristik berpedoman terhadap hasil yang dapat diukur dan diamati. Dalam teori ini juga digunakan penguatan untuk mendapatkan tingkah laku yang diinginkan. Stimulus adalah apa yang merangsang terjadinya kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui alat indera. Sedangkan respon adalah reaksi yang dimunculkan peserta didik ketika belajar yang dapat pula berupa pikiran, perasaan, atau gerakan/tindakan. Jadi perubahan tingkah laku akibat kegiatan belajar dapat berwujud konkrit yaitu yang dapat diamati atau tidak konkrit yaitu yang tidak dapat diamati.

Media pembelajaran berbasis multimedia memberikan pengalaman secara langsung dan bertujuan kepada siswa. Salah satu klasifikasi yang

dapat menjadi acuan dalam pemanfaatan media adalah klasifikasi yang dikemukakan oleh Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalaman (*Cone Experience*). Kerucut Pengalaman Dale mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar yang akan diperoleh oleh peserta didik, mulai dari pengalaman belajar langsung, pengalaman belajar yang dapat dicapai melalui gambar, dan pengalaman belajar yang bersifat abstrak. Sebagaimana digambarkan pada kerucut pengalaman dari Edgar Dale, pengalaman yang bersifat langsung dan bertujuan adalah yang paling penting. Berbicara tentang media dan pengalaman-pengalaman yang dibangunnya, kita dapat berpedoman pada Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Cone of Experience*). Pada gambar di bawah juga diperlihatkan keterkaitan dengan konsep Bruner (*enactive, iconic, and symbolic learning*).

Seels dan Richey mengemukakan bahwa Dale berkeyakinan bahwa simbol dan gagasan yang abstrak dapat lebih mudah dipahami dan diserap manakala diberikan dalam bentuk pengalaman yang konkrit. Kerucut

Edgar Dale ini menyatukan teori pendidikan John Dewey dengan gagasan-gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu. Kerucut pengalaman merupakan upaya awal untuk memberikan alasan tentang kaitan teori belajar dengan komunikasi audio visual. Secara umum, semakin kita menapaki ke atas Kerucut Pengalaman Dale media akan menjadi yang lebih abstrak dan lebih banyak informasi yang dapat di padatkan ke dalam periode waktu yang singkat. Memakan waktu yang lebih banyak jika siswa melibatkan diri ke dalam pengalaman langsung yang nyata, pengalaman buatan, atau pengalaman yang didramatisir jika dibandingkan dengan penangkapan informasi dalam sebuah *video tape*, rekaman audio, serangkaian simbol visual (gambar) atau serangkaian simbol verbal. Media mempunyai kadar pengaruh/efektifitas yang bertingkat. Namun masing-masing punya kekurangan disamping kelebihan yang ada. Seorang guru yang baik harus ahli menghadirkan atau menyajikan materi menggunakan berbagai media tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada.

Pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman ini merupakan upaya awal untuk memberikan alasan atau dasar tentang keterkaitan antara teori belajar dengan komunikasi audio visual yang telah menyatukan teori pendidikan John Dewey dengan gagasan-gagasan dalam bidang psikologi yang tengah populer pada masa itu. Sedangkan James Finn seorang mahasiswa tingkat doktoral dari Edgar Dale berjasa dalam mengusulkan bidang komunikasi audio visual menjadi teknologi pembelajaran yang kemudian berkembang hingga saat ini menjadi suatu profesi tersendiri, dengan didukung oleh penelitian, teori dan teknik tersendiri. Gagasan Finn mengenai terintegrasinya sistem dan proses mampu mencakup dan memperluas gagasan Edgar Dale tentang keterkaitan antara bahan dengan proses pembelajaran.

### **Perangkat Lunak Multimedia**

Perangkat lunak multimedia adalah perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah beberapa media informasi, seperti teks, image/gambar, audio, grafik, video, dan interaktif.

### **Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Komara, 2014: 29). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar berjalan dengan baik.

Peserta didik merupakan makhluk individu yang mempunyai perbedaan yang khas, seperti perbedaan intelegensi, minat bakat, hobi, tingkah laku maupun sikap, mereka berbeda pula dalam hal latar belakang kebudayaan, sosial, ekonomi dan keadaan orang tua. Pendidik harus memahami perbedaan peserta didik secara individu sehingga dapat menyesuaikan metode pengajaran yang tepat. Selain metode, terdapat komponen-komponen pembelajaran, antara lain: siswa, guru, tujuan, materi, sarana/ alat, evaluasi, lingkungan/konteks.

### **Pengembangan SDM yang Berjiwa Nasionalisme**

Masyarakat Indonesia sebagai bagian dari masyarakat dunia dewasa ini sedang memasuki suatu era yang bergerak begitu cepat yaitu era globalisasi. Globalisasi adalah suatu tatanan kehidupan manusia yang secara global telah melibatkan seluruh umat manusia (Anwar, 2006). Pada dasarnya globalisasi adalah suatu perubahan sosial yang terjadi akibat transkulturasi dan perkembangan teknologi. Globalisme melahirkan suatu masyarakat terbuka dan merupakan konsekuensi dari masyarakat yang semua manusia mempunyai kesempatan sama untuk menyumbangkan potensinya bagi kebahagiaan diri dan masyarakatnya.

Pengembangan sumber daya manusia adalah memberdayakan manusia, karena melalui keberdayaan manusia, mereka tidak hanya sekedar mampu memilih tetapi juga mempunyai kemampuan untuk memilih, menggunakan kemampuannya sebagai haknya dan juga kewajibannya (Anwar, 2006). Harus diyakini bahwa manusia yang berkualitas adalah manusia yang berdaya, dalam arti memiliki

kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif yang mampu diaplikasikan dalam kehidupan nyata di masyarakat.

Dalam konteks nasional, pendidikan diharapkan memiliki sosok manusia (SDM) sebagaimana dirumuskan dalam UUSPN No. 2 tahun 1989 pasal 4, yaitu manusia Indonesia seutuhnya yang cerdas, beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Memasuki era globalisasi dengan perdagangan bebasnya diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya dimaksud antara lain menguasai IPTEK dan dapat mengembangkan IPTEK untuk meningkatkan kesejahteraan kehidupan masyarakat, bangsa, dan umat manusia pada umumnya. Dengan kata lain kualitas sumber daya manusia yang kita inginkan adalah manusia yang melek IPTEK, dengan tetap memegang nilai-nilai moral, baik dalam tatanan kehidupan berbangsa maupun dalam pergaulan antar bangsa.

### **Ekonomi Berwawasan Indonesia**

Menurut Adam Smith, secara sistematis ilmu ekonomi mempelajari tingkah laku manusia dalam usahanya untuk mengalokasikan sumber-sumber daya yang terbatas guna mencapai tujuan tertentu, yang dikenal dengan teori ekonomi klasik. Jadi, ilmu ekonomi mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran.

Sistem ekonomi Indonesia mengacu pada Pancasila. Pembelajaran ekonomi di Indonesia seharusnya mengajarkan tentang sistem ekonomi Indonesia yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945, yaitu pembelajaran ekonomi berwawasan Indonesia. Hal ini diharapkan agar generasi muda dengan semangat kebersamaan, kekeluargaan, kebangsaan, mempertebal rasa cinta tanah air, meningkatkan kesadaran berbangsa dan bernegara, mempertinggi kebanggaan nasional, serta memperkokoh jiwa kesatuan dan persatuan.

Rasa cinta tanah air yaitu perasaan yang timbul dari dalam hati sanubari seorang warga Negara untuk mengabdikan, memelihara, membela, melindungi tanah airnya dari segala

ancaman dan gangguan. Rasa bangga, memiliki, menghargai, menghormati, dan loyalitas yang dimiliki setiap individu pada negaranya tercermin dari perilaku membela tanah airnya, rela berkorban demi kepentingan bangsa, mencintai adat dan budaya negaranya serta melestarikannya. Peningkatan kesadaran masyarakat akan nilai-nilai luhur budaya bangsa adalah sarana untuk membangkitkan semangat cinta tanah air, yang dapat dilakukan dengan senantiasa memupuk rasa persatuan dan kesatuan bangsa dan bernegara dalam kehidupan bermasyarakat.

Salah satu cara untuk menumbuhkan kembangkan rasa cinta tanah air adalah dengan menumbuhkan rasa bangga terhadap tanah airnya melalui proses pendidikan. Rasa bangga terhadap tanah air dapat ditumbuhkan dengan memberikan pengetahuan dan dengan membagi dan berbagi nilai-nilai budaya yang kita miliki bersama. Cara memaknai kemerdekaan Indonesia yang diraih dengan susah payah oleh pahlawan kemerdekaan dengan membuktikan rasa cinta tanah air kita, yaitu dengan ikut berpartisipasi dalam kegiatan Negara, mencintai produk

dalam negeri, dan belajar dengan tekun.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut ini adalah implementasi multimedia interaktif ekonomi berwawasan Indonesia yang telah lama dilakukan di SMK Negeri 1 Malang.

### Gambar 1. Tampilan Halaman Menu Utama



Halaman yang ditampilkan pada gambar 1 berisi pilihan menu yang disajikan kepada pengguna, dalam hal ini peserta didik. Terdapat beberapa pilihan yang diberikan antara lain kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, *files*, uji kompetensi, profil pengembang, dan petunjuk penggunaan.

### Gambar 2. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan



Halaman ini memberikan detail fungsi dari berbagai jenis tombol yang digunakan di multimedia interaktif ekonomi berwawasan Indonesia. Beberapa tombol yang ditampilkan antara lain keluar, home, lambang pengeras suara, tanda panah ke kiri, tanda panah ke kanan, tanda mengulang, tanda berhenti, dan tombol memulai. Detail fungsi setiap tombol juga diberikan oleh pengembang di sisi kanan.

**Gambar 3. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran**



Menampilkan percakapan yang dilakukan oleh Angga dan Muhlis tentang materi. Materi ini berupa video animasi.

**Gambar 4. Tampilan Halaman Files**



Halaman *files* di sini berisi dua macam bentuk materi yaitu materi dalam bentuk video dan materi dalam

bentuk PDF. Apabila tombol *video* diklik maka video akan terputar secara otomatis sedangkan apabila tombol PDF diklik maka *file* dalam bentuk dokumen akan tersaji pula secara otomatis.

**Gambar 5. Tampilan Halaman Uji Kompetensi**



Pada halaman uji kompetensi yang pertama, siswa akan diminta untuk memasukkan nama mereka. Kemudian siswa diminta untuk menekan tombol 'OK'. Setelah itu siswa akan diberi tampilan soal ekonomi satu persatu.

**Gambar 6. Soal Uji Kompetensi**



Pada halaman ini siswa mulai beri tampilan soal secara satu persatu. Siswa kemudian diminta untuk mengklik jawaban yang benar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi kepustakaan dan observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan baik dari segi media maupun unsur pendukung lainnya. Agar pemanfaatan media pembelajaran dapat memberikan hasil yang optimal, maka dalam pemilihan media harus dipertimbangkan beberapa hal, khususnya dalam hal wawasan Indonesia.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat penyampai pesan hendaknya disesuaikan dengan karakteristik materi serta sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Penerapan pembelajaran ekonomi menggunakan multimedia interaktif sangat relevan. Hal ini dikarenakan, untuk mengembangkan pembelajaran ekonomi membutuhkan berbagai sumber belajar.

## DAFTAR RUJUKAN

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*. Tesis 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: Garsindo.
- Savage & Armstrong (1996), *Efective 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. Malang: Pascasarjana UM.
- Sukwiaty. (2007). *Ekonomi SMA Kelas X*. Bandung: Yudhistira