



## PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Prapto Muntoko ✉

Prodi Pendidikan Ekonomi, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Agustus 2012  
Disetujui September 2012  
Dipublikasikan  
November 2012

*Keywords:*

*Learning model  
development, consumption  
and savings.*

### Abstrak

Masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah, bagaimanakah Pengembangan Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning Berbasis Multimedia Interaktif pada Pokok Bahasan Konsep Konsumsi dan Tabungan, apakah pengembangan model pembelajaran dapat meningkatkan prestasi hasil belajar pada Pokok Bahasan Konsep Konsumsi dan Tabungan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Pemalang dengan jumlah sembilan kelas. Teknik penarikan sampel menggunakan Cluster sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran yang diterapkan mampu membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran, berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru, siswa dapat menghargai pendapat yang dimiliki siswa lain, membangun iklim kerjasama yang positif, dan menumbuhkan interaksi siswa dengan sesama teman dan guru sehingga menjadikan siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga membuat proses belajar efektif. Saran yang diajukan adalah model pembelajaran hendaknya memenuhi kriteria efektif, efisien dan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan yang ada.

### Abstract

*The problem studied in this research is, how Model Development Learning Contextual Teaching and Learning Based on Interactive Multimedia Concepts Highlights Consumption and Savings, whether the development model of learning can improve learning outcomes achievement Concept Highlights Consumption and Savings. The population in this study were students of class X SMA Negeri 1 Pemalang by the number of ninth grade. Cluster sampling technique using sampling. The results showed that the development of applied learning model that is able to keep students actively involved in learning, dared to express opinions to friends and teachers, students may value the opinions of other students have, build a positive climate of cooperation, and foster interaction with fellow students and teachers so that make students more motivated to learn to make the learning process effective. The suggestions are learning model should meet the criteria of an effective, efficient and adapt existing knowledge development.*

© 2012 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:  
Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233  
E-mail: [pps@unnes.ac.id](mailto:pps@unnes.ac.id)

ISSN 2252-6889

## PENDAHULUAN

Pengembangan model pembelajaran CTL berbasis multimedia interaktif merupakan salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas peserta didik dan akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Sehingga dapat memudahkan pendidik untuk mempraktikkan model pembelajaran yang inovatif yang dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *Contextual teaching and learning* (CTL) merupakan konsep belajar untuk membantu guru dalam mengkaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, adapun tujuh komponen utama pembelajaran efektif yang diketahui dalam kegiatan pembelajaran yaitu meliputi konstruktivisme (*Contruktivism*), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning community*), pemodelan (*Modeling*), refleksi (*Reflection*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic assesment*) Johnson (2006:65).

Istilah multimedia interaktif berkenaan dengan penggunaan berbagai jenis / bentuk secara berurutan maupun simultan dalam menyajikan suatu informasi (Smaldino, 2005:37). Pendapat senada dikemukakan oleh Hefzallah (2004:56), yang menyatakan bahwa multimedia interaktif digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan suatu topik mata pelajaran. Konsep multimedia interaktif menurut Duffy, Mc. Donald dan Mizeli (2003) merupakan kombinasi multipel media dengan satu jenis media sehingga terjadi keterpaduan secara keseluruhan. Multimedia saat ini sinonim dengan format *computer-based* yang mengkombinasikan teks, grafik, audio bahkan video ke dalam suatu penyajian digital tunggal dan koheren.

Pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi atau menggunakan multimedia disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penggunaan media pembelajaran ini

dimaksudkan untuk membantu dosen dalam penyampaian materi dan juga membantu mahasiswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu muatan materi pelajaran dapat dimodifikasi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, tujuan materi yang sulit akan menjadi mudah, suasana belajar yang menegangkan menjadi menyenangkan.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif. Multimedia interaktif merupakan kombinasi berbagai media dari komputer, video, audio, gambar dan teks. Berdasarkan definisi Hofstetter (2001) "multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak ( video dan animasi ) menjadi satu kesatuan dengan link dan tool yang tepat sehingga memungkinkan pemakai multimedia dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi".

Multimedia Interaktif (MI) memiliki tiga fungsi utama yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu (1) sebagai alat (*tools*), untuk membantu pembelajaran, misalnya dalam mengolah kata, (2) sebagai ilmu pengetahuan (*science*), (3) sebagai bahan dan alat bantu untuk pembelajaran (*literacy*). Dalam hal ini multimedia interaktif dimaknai sebagai bahan pembelajaran sekaligus sebagai alat bantu untuk menguasai sebuah kompetensi berbantuan komputer. Dalam hal ini posisi multimedia interaktif tidak ubahnya sebagai guru yang berfungsi sebagai : fasilitator, motivator, transmitter, dan evaluator. Sebagai bagian dari pembelajaran, multimedia interaktif memiliki tiga kedudukan, yaitu sebagai suplemen, komplemen, dan substitusi (Riyana, 2008).

Belajar adalah proses perubahan perilaku secara aktif, proses mereaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu, proses yang diarahkan pada suatu tujuan, proses berbuat melalui berbagai pengalaman, proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang dipelajari. Sedangkan mengajar sendiri

memiliki pengertian : (1) Upaya guru untuk “membangkitkan” yang berarti menyebabkan atau mendorong seseorang (siswa) belajar. (Rochman Nata Wijaya, 1992), (2) Menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. (Hasibuan J.J, 1992), (3) Suatu usaha untuk membuat siswa belajar, yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku. (Gagne).

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah sebagai berikut (1) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. 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 dapat belajar dengan baik. (Wikipedia.com). (2) Contextual Teaching and Learning (CTL), adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. (3) Berbasis Multimedia, diartikan sebagai perpaduan antara teks, grafik, *sound*, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik (Wahono, 2007)

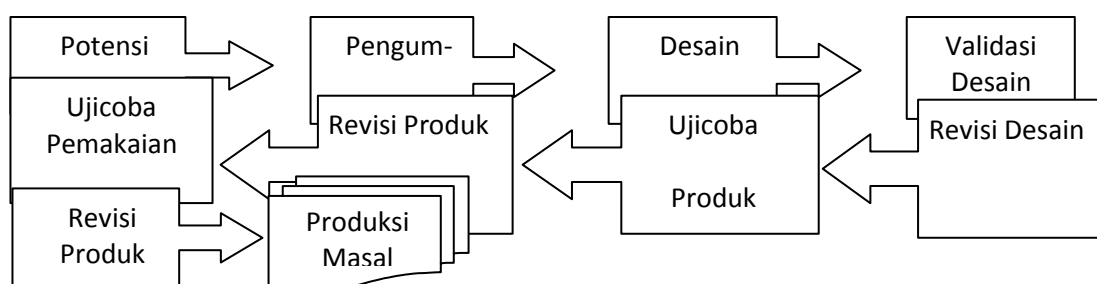
Dari uraian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut, (1)

bagaimana Pengembangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Multimedia Interaktif pada Pokok Bahasan Konsumsi dan Tabungan, (2) Apakah Pengembangan Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* Berbasis Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada Pokok Bahasan Konsumsi dan Tabungan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (*Research and Development*). Menurut Borg and Gall (1989:782), yang dimaksud dengan model penelitian dan pengembangan adalah “a process used develop and validate educational product”. Kadang-kadang penelitian ini juga disebut ‘*research based development*’, yang muncul sebagai strategi dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Selain untuk mengembangkan dan memvalidasi hasil-hasil pendidikan, Research and Development juga bertujuan untuk menemukan pengetahuan-pengetahuan baru melalui ‘*basic research*’, atau untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan khusus tentang masalah-masalah yang bersifat praktis melalui ‘*applied research*’, yang digunakan untuk meningkatkan praktik-praktik pendidikan.

Adapun bagan langkah-langkah penelitiannya seperti ditunjukkan pada gambar berikut :



**Gambar 1.** Desain Pengembangan Model Pembelajaran

Desain produk pengembangan model yaitu (1) pendahuluan berisi pemaparan pokok pembelajaran terdiri dari 3 (tiga) komponen bahasan konsumsi dan tabungan secara

kontekstual, (2) penjelasan tentang fungsi konsumsi, fungsi tabungan dan menggambarannya melalui kurva, dan (3) Evaluasi interaktif berupa soal uji kompetensi yang terdiri dari 25 soal *multiplechoice*.

Pengumpulan data menggunakan metode *Check List*. Dalam metode ini, Instrumen yang digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran adalah lembar validasi multimedia Interaktif, dan lembar validasi Tes Prestasi Belajar. Teknik yang dilakukan dengan memberikan pengembangan model pembelajaran beserta lembar validasinya kepada validator, dan validator diminta untuk memberi penilaian dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom yang sesuai. Selain metode *Check List* adalah metode pengamatan, lembar pengamatan digunakan untuk memperoleh data yang dapat memperlihatkan aktivitas dalam pengembangan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Untuk mendapatkan data aktivitas selama pembelajaran digunakan instrumen berupa lembar pengamatan aktivitas selama proses pembelajaran.

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Pemalang sebagai berikut : (1) Siswa kelas X9 untuk uji coba validitas dan reliabilitas keaktifan dan respon siswa. (2) Siswa kelas X1 (kelompok eksperimen I) dan X2 (kelompok eksperimen II) untuk uji coba I dan II (*real teaching*).

Uji coba validitas Instrumen keaktifan siswa dilakukan pada kelas X9 dengan pertimbangan bahwa kelas X9 merupakan kelas yang memiliki siswa dengan kemampuan awal setara, sedangkan penentuan kelas X1 dan X2 sebagai kelas eksperimen karena nilai terendah dan tertinggi pada kedua kelas tersebut relatif sama.

Analisis data dalam penelitian ini akan dibedakan atas 2 macam yaitu analisis untuk menghitung reliabilitas dan validitas instrumen, dan analisis data untuk menjawab pertanyaan penelitian. Sebelum digunakan untuk menilai kualitas proses dan kualitas hasil belajar siswa pada pembelajaran nyata (Ujicoba II), instrumen pengamatan dan instrumen THB yang akan dipakai terlebih dahulu dianalisis reliabilitas dan

validitasnya. Reliabilitas dan validitas instrumen berdasarkan data hasil Ujicoba I. Reliabilitas menurut Arikunto (2006:178) diartikan sebagai suatu instrumen cukup dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Rumus yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah reliabilitas (Arikunto, 2006 ; 189).

Uji Persyaratan Analisis Regresi meliputi Uji Normalitas Uji normalitas, Uji Homogenitas Varian, dan Uji Linieritas. Dalam uji Normalitas sampel dilakukan pada variabel keaktifan dan hasil belajar siswa dari perolehan skor tahap II, uji ini dilakukan dengan menggunakan uji Grafik Histogram dan normal *P-Plot*. Uji Homogenitas Varian, untuk uji homogenitas varian menggunakan uji Heteroskedastisitas dengan *Skaterplot*. Uji linieritas dimaksudkan mencari linier tidaknya antara variabel bebas dan variabel terikat. Cara yang dilakukan adalah mencari hubungan setiap variabel bebas dengan variabel terikat pada taraf signifikansi linieritas regresi variabel bebas (X) secara sendiri atas variabel terikat (Y).

Uji Hipotesis hipotesis dapat diartikan sebagai pernyataan statistik tentang parameter populasi. Statistik adalah ukuran – ukuran yang diperkenalkan pada sampel. Dengan kata lain hipotesis adalah taksiran terhadap parameter populasi, melalui data – data sampel (Sugiyono 1999:81). Hipotesis yang dibangun dalam penelitian ini adalah  $H_0$  = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara keaktifan siswa dengan hasil belajar siswa, dan  $H_a$  = ada pengaruh yang signifikan antara keaktifan siswa dengan hasil belajar siswa.

Untuk menguji hipotesis tersebut digunakan analisis regresi dengan tujuan selain untuk mengukur kekuatan hubungan dua variabel atau lebih, juga menunjukkan arah hubungan variabel dependen dengan variabel independen (Ghozali 2001:42).

Kemudian untuk menguji kebutuhan penelitian di atas peneliti menggunakan fasilitas komputer berbantuan program SPSS versi 15.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Diskripsi Data Keaktifan, Respon dan Peningkatan Hasil Belajar

Keaktifan pengembangan model pembelajaran yang dibuat guru dalam proses pembelajaran ekonomi, kususnya pada materi konsumsi dan tabungan menjadi harapan. Asumsi yang dibangun adalah apabila penggunaan model pembelajaran yang dikembangkan guru mampu mengaktifkan dan memberi respon positif pada siswa, tentu akan berimplikasi kepada peningkatan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) hasil belajar siswa, maka pengembangan model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Guru menerapkan konsep pengembangan model pembelajaran yang telah disusun kepada

kelas X.1 sebagai kelompok eksperimen 1 dan kelas X.2 sebagai kelompok eksperimen 2 pada pembelajaran kongkrit sesuai jadwal mata pelajaran ekonomi yang berlaku dengan langkah-langkah sebagaimana pada susunan model pembelajaran yang dikembangkan. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui 2 tahap atau 2 kali pertemuan.

### Diskripsi Peningkatan Keaktifan Siswa

Deskripsi data peningkatan keaktifan siswa digali dari observasi guru terhadap keaktifan siswa ketika prose pembelajaran konsumsi dan tabungan pertemuan pertama dan pertemuan kedua berlangsung, hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 1.** Deskripsi Data Tingkat Keaktifan Siswa Tahap 1

Skala Likert	Interva 1 Skor	Kategori	Kel. Eksperimen 1	Kel. Eksperimen 2	Jumlah	Prosentase
5	26-30	Sangat Aktif	1	2	3	4,17%
4	22-25	Aktif	13	12	25	34,73%
3	18-21	Cukup aktif	13	16	29	40,27%
2	14-17	Kurang aktif	6	3	9	12,50%
1	10-13	Tidak Aktif	3	3	6	8,33%
Jumlah			36	36	72	100%

Terlihat dari tabel 4.4, menunjukkan tingkat keaktifan siswa kelas eksperimen 1 dan 2 tahap pertama sebanyak 3 siswa (4,17%) termasuk berkategori sangat aktif, 25 siswa (34,73%) pada kategori aktif, 29 siswa (40,27%) pada kategori cukup aktif, 9 siswa (12,50%) pada kategori kurang aktif, dan 6 siswa (8,33%) termasuk kategori tidak aktif. Diketahui masih ada 15 siswa (20,83%) tingkat keaktifan dalam mengikuti pembelajaran masih dibawah kategori

cukup. Oleh karena itu, guru perlu melakukan revisi atau penyempurnaan terhadap pengembangan model pembelajaran.

Setelah dilakukan perbaikan pengembangan model pembelajaran, guru mengimplementasikannya ada pertemuan ke dua pembelajaran ekonomi materi konsumsi dan tabungan, hasil tingkat keaktifan dapat dilihat pada tabel 2 :

**Tabel 2.** Deskripsi data Tingkat Keaktifan Siswa Tahap II

Skala Likert	Interval Skor	Kategori	Kel. Eksperimen 1	Kel. Eksperimen 2	Jumlah	Prosentase
5	26-30	Sangat Aktif	4	5	9	12,50%
4	22-25	Aktif	26	27	53	73,61%
3	18-21	Cukup aktif	4	3	7	9,72%
2	14-17	Kurang aktif	2	1	3	4,17%
1	10-13	Tidak Aktif	0	0	0	0%
Jumlah			36	36	72	100%

Terlihat dari tabel di atas, menunjukkan tingkat keaktifan siswa kelas eksperimen 1 dan 2 tahap ke dua mengalami peningkatan, sebanyak 9 siswa (12,50%) termasuk berkategori sangat aktif, 53 siswa (73,61%) pada kategori aktif, 7 siswa (9,72%) pada kategori cukup aktif, 3 siswa (4,17%) pada kategori kurang aktif, dan tidak ada siswa yang termasuk kategori tidak aktif. Dengan demikian, setelah dilakukan revisi atau penyempurnaan terhadap pengembangan model pembelajaran mengalami peningkatan.

### Deskripsi Tingkat Respon Siswa

Deskripsi data respon siswa digali melalui angket yang dijawab oleh siswa kelompok eksperimen 1 dan kelompok eksperimen 2, angket ini mengungkap tentang pandangan siswa terhadap implementasi pengembangan model pembelajaran setelah kegiatan pembelajaran konsumsitan tabungan pertemuan pertama dan kedua berakhir, hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 3.** Deskripsi Data Tingkat Respon Siswa Tahap I

Skala Likert	Intervall Skor	Kategori	Kel. Eksperimen 1	Kel. Eksperimen 2	Jumlah	Prosentase
5	63-75	Sangat Baik	1	2	3	4,17%
4	51-62	Baik	13	8	21	29,16%
3	39-50	Cukup Baik	18	22	40	55,56%
2	27-38	Kurang Baik	3	2	5	6,94%
1	15-26	Tidak Baik	1	2	3	4,17%
Jumlah			36	36	72	100%

Terlihat dari tabel, menunjukkan tingkat respon siswa kelas eksperimen 1 dan 2 tahap pertama, sebanyak 3 siswa (4,17%) termasuk berkategori sangat baik, 21 siswa (29,16%) pada kategori baik, 40 siswa (55,56%) pada kategori cukup cukup, 5 siswa (6,94%) pada kategori kurang baik, dan 3 siswa (4,17%) yang termasuk kategori tidak baik. Dengan demikian masih ada 8 siswa (11,11%) tingkat respon siswa dalam mengikuti pembelajaran yang di bawah kategori cukup baik. Oleh karena itu, guru perlu

melakukan revisi atau penyempurnaan terhadap pengembangan model pembelajaran untuk mengacu tanggapan positif siswa terhadap pengembangan model pembelajaran.

Setelah dilakukan perbaikan pengembangan model pembelajaran, guru mengimplementasikannya pada pertemuan kedua pembelajaran ekonomi materi konsumsi dan tabungan, hasil tingkat respon siswa dapat dilihat pada tabel 4 :

**Tabel 4.** Deskripsi Data Tingkat Respon Siswa Tahap II

Skala Likert	Interval Skor	Kategori	Kel. Eksperimen 1	Kel. Eksperimen 2	Jumlah	Prosentase
5	63-75	Sangat Baik	8	5	13	18,05%
4	51-62	Baik	23	27	50	69,45%
3	39-50	Cukup Baik	5	3	8	11,11%
2	27-38	Kurang Baik	0	1	1	1,39%
1	15-26	Tidak Baik	0	0	0	0%
Jumlah			36	36	72	100%

Terlihat dari tabel, menunjukkan tingkat respon siswa kelas eksperimen 1 dan 2 tahap kedua mengalami peningkatan, sebanyak 13 siswa (18,05%) termasuk berkategori sangat baik, 50 siswa (69,45%) pada kategori baik, 8 siswa (11,11%) pada kategori cukup, 1 siswa (1,39%) pada kategori kurang baik, dan tidak ada yang berkategori tidak baik. Dengan demikian setelah dilakukan revisi atau penyempurnaan terhadap pengembangan model pembelajaran, tingkat respon siswa dalam mengikuti pembelajaran mengalami peningkatan.

Setelah direvisi, model pembelajaran digunakan untuk uji coba berikutnya dengan skala yang lebih besar yaitu dua kelas, yaitu kelas X.1 sebagai kelompok eksperimen 1 dan X.2 sebagai kelompok eksperimen 2. Selama penggunaan model pembelajaran dilakukan juga penilaian keaktifan siswa, pemberian kesan guru pengamat, dan angket yang dibagi untuk mengungkap respon siswa atas penerapan model pembelajaran yang telah diujikan pada tahap I,

selanjutnya diadakan pre tes sebelum kegiatan pembelajaran dan pos tes diakhiri pembelajaran untuk dianalisis hasil belajar siswa setelah penerapan pengembangan model pembelajaran yang dibuat oleh guru Ekonomi.

#### Deskripsi Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan pada penetapan perhitungan KKM yang telah ditentukan oleh guru bidang studi Ekonomi dan bidang akademik SMA Negeri 1 Pemalang pada semester II tahun pelajaran 2011/2012 dipatok KKM 80. Implementasi pengembangan model pembelajaran kondisi kedua kelompok eksperimen pada tahap awal memperoleh hasil masing-masing 47,44 dan 44,22 yang artinya mencapai KKM. Setelah diterapkan treatment kepada kedua kelompok eksperimen pada tahap akhir (II) dengan perbaikan pengembangan model pembelajaran pada tahap pertama, kedua kelompok eksperimen memperoleh nilai klasikal rata-rata 83,56 dan 94,56 yang artinya telah melampaui KKM.

**Tabel 5.** Peningkatan KKM Siswa

No.	Kelas	Nilai Rata – Rata %		Peningkatan
		Pre test	Post test	
1.	Kel. Eksperimen I	47,44	94,56	47,12
2.	Kel. Eksperimen II	44,22	83,56	39,34

Tabel di atas member keterangan bahwa peningkatan kelas eksperimen I dari nilai rata – rata *pre test* ke nilai rata – rata *post test* sebesar 39,34%. Sedangkan peningkatan kelas eksperimen II dari nilai rata-rata *pretest* ke nilai

rata – rata *post test* sebesar 47, 12%. Dengan demikian pada masing – masing kelompok eksperimen telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap materi tenaga Konsumsi dan Tabungan. Terjadinya peningkatan pada

kedua kelas eksperimen. Kalau dibuat rata – rata peningkatannya adalah 43,23%.

Kategori peningkatan hasil belajar kelompok eksperimen I dan eksperimen II

antara data awal (pre tes) dan data akhir (post tes) dapat dijelaskan pada tabel berikut :

**Tabel 6.** Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap I

Skala Likert	Interval Skor	Kategori	Kel. Eksperimen 1	Kel. Eksperimen 2	Jumlah	Persentase (%)
5	81–100	Sangat Baik	0	0	0	0
4	61–80	Baik	1	2	3	4,17
3	41–60	Cukup Baik	20	26	46	63,89
2	22–40	Kurang Baik	15	8	23	31,94
1	4–21	Tidak Baik	0	0	0	0
Jumlah			36	36	72	100

Terlihat dari tabel 4.9 menunjukkan perolehan KKM siswa–siswa kelas eksperimen I dan II tahap pertama yang masih rendah. Tidak ada yang berkategori baik, sebanyak 3 siswa (4,17%) termasuk berkategori baik, 46 siswa (63,89%) pada kategori cukup baik, 23 siswa (31,94%) pada kategori kurang baik, dan tidak ada yang berkategori tidak baik. Oleh karena itu, guru perlu melakukan revisi atau

penyempurnaan terhadap pengembangan model pembelajaran untuk memacu hasil belajar siswa.

Setelah dilakukan perbaikan pengembangan model pembelajaran, guru mengimplementasikannya pada pertemuan kedua pembelajaran ekonomi materi konsumsi dan tabungan, hasil peningkatan kategori hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

**Tabel 7.** Peningkatan Hasil Belajar Siswa Tahap II

Skala Likert	Interval Skor	Kategori	Kel. Eksperimen I	Kel. Eksperimen II	Jumlah	Persentase (%)
5	81 – 100	Sangat Baik	29	35	64	88,89
4	61 – 80	Baik	5	1	6	8,33
3	41 – 60	Cukup Baik	2	0	2	2,78
2	22 – 40	Kurang Baik	0	0	0	0
1	4 – 21	Tidak Baik	0	0	0	0
Jumlah			36	36	72	100

Terlihat dari tabel menunjukkan kategori tingkat hasil belajar siswa kelas eksperimen I dan II, kedua tahap mengalami peningkatan, sebanyak 64 siswa (88,9%) masuk pada kategori sangat baik, 6 siswa (8,33%) pada kategori baik, 2 siswa (2,78%) pada kategori cukup baik, dan tidak ada yang berkategori kurang baik dan tidak baik. Setelah dilakukan revisi atau penyempurnaan terhadap pengembangan model pembelajaran, hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan model pembelajaran pada pokok bahasan Konsumsi dan Tabungan yang telah diujikan mampu membuat siswa berperan aktif dalam pembelajaran, berani mengemukakan pendapat kepada teman maupun guru, siswa dapat menghargai pendapat siswa lain, membangun iklim kerjasama yang positif, dan menumbuhkan interaksi siswa dengan sesama teman atau guru sehingga menjadikan siswa lebih termotivasi dalam

## SIMPULAN



belajar sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi efektif. (2) Dengan adanya pengembangan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning berbasis multimedia interaktif pada pokok bahasan konsumsi dan tabungan menjadi jawaban atas permasalahan yang terjadi khususnya di lingkungan SMA Negeri 1 Pemalang tentang kejenuhan model pembelajaran yang sudah ada. (3) Produk dari pengembangan model pembelajaran Contextual Teaching and Learning berbasis multimedia interaktif adalah DVD pembelajaran, yang berisi pemaparan dan penjelasan konsep konsumsi dan tabungan secara kontekstual, pembahasan tentang fungsi konsumsi, fungsi tabungan dan cara menggambar kedua fungsi tersebut pada sebuah kurva, dan bagian akhir terdapat evaluasi interaktif menggunakan aplikasi macromedia flash. (4) DVD pembelajaran berdurasi kurang lebih 45 menit dan dapat diputar pada DVD player ataupun perangkat komputer/Laptop dengan aplikasi : windows media player, media player classic, GOM Player dan Nero show Time Player, khusus untuk file evaluasi menggunakan macromedia flash, hanya bisa diputar pada perangkat komputer, netbook ataupun laptop. (5) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa sehingga siswa mencapai KKM dan ketuntasan klasikal. Hal ini ditunjukkan oleh skor *Adjusted R Squer* sebesar 0,638, yang berarti bahwa 63,8% hasil belajar siswa dipengaruhi oleh tingkat keaktifan siswa, sedangkan (36,2%) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini, adanya pengaruh penerapan model pembelajaran yang dikembangkan terhadap hasil belajar siswa mengakibatkan terjadinya peningkatan pada kedua kelas eksperimen. Kelas eksperimen 1 meningkat sebesar 39,34% dan kelas eksperimen 2 meningkat sebesar 47,12%. Kalau dibuat rata-rata peningkatannya adalah 43,23%.

Berdasarkan temuan sebagaimana dalam kesimpulan, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan sebagai berikut: **(1)** Model pembelajaran yang dikembangkan sebaiknya

diterapkan oleh guru agar siswa dapat belajar secara aktif dan efektif sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuannya, baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. **(2)** Pengembangan model pembelajaran CTL berbasis multimedia interaktif hendaknya menjadi salah satu alternatif yang digunakan sebagai startegi pelaksanaan pembelajaran, baik mata pelajaran ekonomi maupun mata pelajaran lain. **(3)** Pengembangan model pembelajaran hendaknya dilakukan oleh semua guru menuju profesionalisme dalam melaksanakan tugasnya sehingga pembelajaran lebih berkualitas, bermakna dan terget pencapaian KKM tercapai.

## DAFTAR PUSTAKA

- Baharudin. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruz Media.
- BSNP. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu IPS*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_. 2007. *Model Penilaian Kelas Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta : Depdiknas
- Brunner, J.2009. *Contructivist Theory*. Dalam <http://www.tip.psychology.org/brunner.html>
- \_\_\_\_\_. 2003. *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Ditjen Dikdasmen Depdiknas.
- Gulo, W. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Heinich, R. Dkk. 1996. *Intructional Media and Technology for Learning*. New Jersey : Prentice Hall, Inc.
- Husni, Abdillah. 2007. *Pengertian Belajar dari Beberapa Sumber*. Dalam <http://www.husniabdillah.multiply.com>
- Jhonson, Elaine B. 2006. *Contextual Teaching and Learninng*. Bandung : MLC.
- Kariadinata, Rahayu. 2010. *Jurnal. Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Multimedia*. <http://edicare.e-fkipunla.net/index.php.diakses>.
- Muslich, Masnur. 2008. *KTSP Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta : Bumi Aksara.