

PENGEMBANGAN PENDIDIKAN PARTISIPATIF SEBAGAI UPAYA MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMIASEAN

Ika Pasca Himawati

Universitas Bengkulu

Abstract : Asean Economic Community (AEC) is a part of social change will be faced by the nation of Indonesia. On a global scale, MEA is began to the development of strategic sectors such as economic development, the application of information technology and the creation of a conducive socio-cultural in masyarakat. In life, education became the main focus in producing MEA. Therefore, participatory learning, which is based on the individual's involvement in a whole series of learning becomes important to develop. Teachers as educators function as a facilitator and partner simultaneously. The taps in the expression is opened widely and integrative bagisetiap individuals. In the process of the development of participatory learning, experience and reasoning thinking as bases in sharpening social sensitivity is intended to respond to social change. So that individuals are able to see and understand the social reality as a whole. In addition, individuals should be able to read or potential opportunities in the face of the MEA. Thus, the potential will be able to thrive in both the local and global scale. Through the development of participatory education learning, learners are encouraged to be able to be personally critical, creative and innovative. With so may increase the human resources that are responsive and adaptive to social change.

Keywords: Asean Economic Community, participatory education, social change

Abstrak : Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) merupakan bagian dari perubahan sosial yang akan segera dihadapi oleh bangsa Indonesia. Dalam skala global, MEA akan menitikberatkan pada upaya pengembangan sektor strategis seperti pembangunan ekonomi, penerapan teknologi informasi dan penciptaan sosial budaya yang kondusif dalam kehidupan masyarakat. Untuk itu, pendidikan menjadi lokus utama yang dinilai berkontribusi dalam menghasilkan sumber daya manusia berkualitas. Sehingga, mampu secara cerdas mengisi peluang sekaligus menghadapi tantangan MEA. Oleh sebab itu, pembelajaran partisipatif yang bertumpu pada keterlibatan individu dalam seluruh rangkaian pembelajaran menjadi penting untuk dikembangkan. Guru sebagai tenaga pendidik menjalankan fungsi sebagai fasilitator sekaligus partner secara bersamaan. Keran dalam berekspresi dibuka secara luas dan integratif bagisetiap individu. Dalam proses pengembangan pembelajaran partisipatif, pengalaman dan penalaran berpikir menjadi basis dalam mengasah kepekaan sosial yang ditujukan untuk merespon perubahan sosial. Sehingga individu mampu melihat dan memahami realitas sosial secara utuh. Disamping itu, individu diharapkan mampu membaca peluang ataupun potensi diri dalam menghadapi MEA. Dengan demikian, potensi akan dapat berkembang baik dalam skala lokal maupun global. Melalui pengembangan pembelajaran pendidikan partisipatif, peserta didik didorong untuk dapat menjadi pribadi yang kritis, kreatif serta inovatif. Dengan begitu dapat meningkatkan sumber daya manusia yang responsif dan adaptif terhadap perubahan sosial.

Kata Kunci : Masyarakat Ekonomi Asean, Pendidikan partisipatif, perubahan social

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin menarik, interaktif

dan komprehensif. Oleh karena itu sektor pendidikan kita harus mampu memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) untuk mengembangkan sistem pendidikan berbasis media elektronik atau dikenal dengan e-

learning. Teknologi internet merupakan jenis media *e-learning* yang dapat menciptakan interaksi dua arah secara *online*.

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Tanjung Raja menyatakan bahwa kegiatan belajar peserta didik dikelas yang menunjukkan kurangnya pemahaman peserta didik dan kesadaran untuk mengetahui seberapa besar pengetahuannya serta mengontrol aktivitas kognitifnya masih rendah. Selain itu peserta didik merasa kesulitan dalam belajar salah satu penyebabnya adalah kurangnya variasi guru dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan analisis permasalahan di atas guru ekonomi dan peserta didik di SMA Negeri 1 Tanjung Raja membutuhkan media belajar baru yang lebih variatif dan dapat mengatasi kejenuhan peserta didik serta banyaknya target ketuntasan yang harus dicapai peserta didik.

Media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi bagi peserta didik untuk mempunyai kemauan yang keras dalam belajar. Salah satu bentuk dari media pembelajaran adalah *Hypermedia*.

Hypermedia adalah gabungan dari berbagai media yang diatur oleh *hypertext*. *Hypermedia* meliputi berbagai media seperti video/visual, audio/suara, music, teks, animasi, film, grafik dan gambar (Blanchard dan Rotenberg dikutip Munir, 2009 : 66). Salah satu wadah yang baik untuk *Hypermedia* adalah *World Wide Web*.

Penelitian ini akan membahas pengembangan media *Hypermedia* dalam pembelajaran Ekonomi dengan menggunakan *World Wide Web* sebagai media belajar untuk sekolah menengah atas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini menggunakan media *Hypermedia* karena kurangnya pemanfaatan fasilitas *hotspot* atau internet di SMA Negeri 1 Tanjung Raja dan perlunya variasi dari media pembelajaran yang pernah

dilakukan. Hal ini dikarenakan fasilitas *hotspot* yang ada di SMA Negeri 1 Tanjung Raja jarang digunakan untuk kegiatan proses pembelajaran di sekolah dan media yang sering digunakan selalu sama setiap kali proses pembelajaran.

Pengamatan awal yang telah dilakukan di SMAN 1 Tanjung Raja melalui wawancara dengan guru ekonomi kelas XI maka hasilnya banyak siswa yang kurang tertarik dengan media yang ada sekarang dikarenakan materinya masih bersifat abstrak sehingga kurang jelas bagi peserta didik, sehingga hasil belajarnya menjadi rendah. Dari fakta tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Pengembangan Hypermedia* Pada Pembelajaran Ekonomi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Tanjung Raja”.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Belajar Dan Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang yang mengubah tingkah lakunya, baik tingkah laku dalam berpikir, bersikap, dan berbuat (W. Gulo, 2002:23).

Roziqin (2007:62) Belajar adalah sebuah proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Jadi belajar adalah suatu proses yang berlangsung di dalam diri seseorang untuk memperoleh sebuah perubahan tingkah laku yang menetap dan untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*.

Secara umum istilah belajar dimaknai sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Dengan pengertian demikian, maka pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang

dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2000:24).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, dan bakat kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu (Sanjaya, 2010:26).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

2. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich (dikutip Azhar Arsyad, 2011:4) media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Sanjaya (2012:61) “Mengemukakan bahwa yang dimaksud media pembelajaran adalah suatu alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menambah pada setiap orang yang memanfaatkannya, Sanjaya (2013: 42), kepedulian sosial adalah sikap yang memperhatikan kehidupan bersama. Sikap ini diwujudkan melalui kepekaan terhadap keadaan orang lain, partisipasi dalam melakukan perubahan yang positif, menolong tanpa pamrih, toleransi, dan empati terhadap penderitaan orang lain

Jadi media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menambah setiap orang yang memanfaatkan yang bertujuan instruksional.

3. Pengertian *Hypermedia*

Prasojo dan Riyanto, (2011 : 189) *Hypermedia* merupakan file data berisi banyak informasi yang dikirimkan melalui internet ke computer, dan dimunculkan secara grafis dalam cara *user friendly*.

Kustandi (2011 : 36) *Hypermedia* adalah perluasan dari *hypertext* yang menggabungkan media lain kedalam teks. Dengan sistem *hypermedia* pengarang dapat membuat suatu korpus materi yang kait-mengkait meliputi teks, grafik, gambar animasi, bunyi, video, music dan lain-lain.

Blanchard dan Rotenberg (dikutip Munir, 2009 : 66) *Hypermedia* adalah gabungan berbagai media yang diatur oleh *hyperteks*, *hypermedia* meliputi berbagai media seperti video/visual, audio/music, teks, animasi, film, grafik, dan gambar.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *hypermedia* adalah perpanjangan dari *Hypertext* dan Multimedia yaitu suatu media di mana informasi itu tidak hanya jenis teks, tetapi juga dari jenis gambar, suara, video, atau multimedia. Sebuah *hypermedia* dimaksudkan untuk menyajikan informasi yang interaktif yang dapat berhubungan dengan banyak media yang lebih luas. Salah satu bentuk dari *hypermedia* adalah *world wide web*.

4. Pengertian *World Wide Web (WWW)*

Prasojo dan Riyanto (2011: 188) *World Wide Web* adalah suatu ruang informasi yang dipakai oleh pengenalan global yang disebut URI (Uniform Resource Identifier) untuk mengidentifikasi sumber daya- sumber daya yang berguna.

World wide web atau yang dikenal *Web* adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. *Web* ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial.

Turban (2005:50) *World Wide Web* adalah sebuah aplikasi yang menggunakan fungsi transportasi dari internet, memiliki standar yang dapat diterima secara universal untuk menyimpan, mencari, mengambil, memformat dan menampilkan informasi melalui klien/server.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan *World Wide Web* adalah suatu ruang informasi yang dapat dipakai oleh pengguna computer dengan terhubung ke internet untuk menyimpan, mencari, mengambil, memformat dan menampilkan informasi melalui klien/server.

Langkah – Langkah Media Pembelajaran Hypermedia

Menurut Smaldino, Sharon E (2011 : 46) adapun langkah – langkah penggunaan *hypermedia* yaitu :

- a) Persiapan sebelum menggunakan media
 - Mempelajari petunjuk penggunaan media
 - Semua peralatan yang akan digunakan perlu disiapkan sebelumnya, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak akan terganggu oleh hal-hal yang bersifat teknis.
 - Perhatikan pengaturan ruang dan jumlah siswa.
- b) Pelaksanaan penggunaan media
- c) Meminta respon peserta didik
Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya.
- d) Evaluasi
Guru memberikan evaluasi atau latihan soal mandiri.
- e) Tindak lanjut
Peserta didik diberikan pekerjaan rumah

5. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran yang utama bagi prestasi siswa yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran.

Dimiyati (2002:3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak

belajar mengajar, yang pada sisi guru dilihat melalui evaluasi proses pembelajaran dan pada sisi siswa merupakan puncak atau titik dari proses belajar.

Zurmaini (2006:14), hasil belajar merupakan keadaan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran tertentu dalam jangka waktu tertentu yang diperoleh dengan mengadakan tes hasil belajar siswa.

Winkel (2005:53), hasil belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan

perubahan - perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap. Perubahan itu bersifat relative konstan dan berberka.

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan, hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh dari aktivitas mental yaitu kegiatan pembelajaran yang menunjukkan tingkat keberhasilan seseorang dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor dan diperoleh dari hasil tes.

6. Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Akhir-akhir ini telah berkembang penelitian-penelitian yang arahnya adalah untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, mengkaji sesuatu dengan mengikuti alur berjalannya periode waktu, mempelajari suatu proses terjadinya atau berlangsungnya suatu peristiwa, keadaan dan objek tertentu. Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran khususnya, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, dan juga proses (Setyosari, 2010:214).

Ada beberapa model pengembangan, namun peneliti mengambil model pengembangan Rowntree. Peneliti memilih model Rowntree ini dikarenakan sesuai dengan media yang akan dikembangkan, serta model pengembangan Rowntree sederhana, mudah diterapkan, dapat dikembangkan sendiri oleh pendidik, komponen KBM lengkap dan peserta didik pun dilibatkan dalam persiapan untuk KBM. Menurut Prawiradilaga (2008:46) model pengembangan Rowntree terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi

METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan, metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:297). Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Rowntree, yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pengembangan, dan tahap evaluasi. Prosedur yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan Rowntree yang telah dimodifikasi dengan evaluasi Tessmer. Tahapan – tahapan prosedur tersebut akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Tahapan Perencanaan

Merupakan tahap awal dalam penelitian pengembangan yang mengidentifikasi kebutuhan dan merumuskan tujuan pembelajaran. Pada tahap ini peneliti mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :

1). Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah langkah awal dan menjadi dasar dalam pengembangan pembelajaran *hypermedia* berbentuk *world wide web*. Dalam tahap analisis kebutuhan, sumber informasi dalam konteks pembelajaran diperoleh dari peserta didik dilakukan dengan cara memberikan lembar angket/kuesioner berisi pertanyaan/pernyataan yang meliputi minat, pelaksanaan

pembelajaran, sarana dan media serta ketersediaan sarana dan prasarana yang digunakan guru dalam pembelajaran dan ketersediaan laboratorium di sekolah tersebut dan akan menjadi panduan untuk tahap selanjutnya, yaitu perumusan tujuan pembelajaran.

2). Perumusan Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dimulai menentukan materi yang potensial berdasarkan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), penentuan indikator keberhasilan, bentuk evaluasi hasil belajar yang akan digunakan, referensi dan pendukung lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan penulisan format naskah (*story board*) yang akan dilakukan pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan.

b. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengembangan topik, penyusunan draf (mendesain) *hypermedia* berbentuk *world wide web* kemudian merancang pengembangan (*prototype product*). Pada tahap pengembangan peneliti mulai memproduksi produk pembelajaran *hypermedia* berbentuk *world wide web* yang meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan silabus yang telah dibuat sebelumnya dengan berlandaskan pada Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditentukan ditahap sebelumnya. Pembuatan gambar, teks, video, animasi dan musik yang dihasilkan disebut *prototype 1*, yang akan dinilai pada tahap evaluasi.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam pengembangan *hypermedia* berbentuk *world wide web*, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan untuk digunakan.

Sesuai dengan tahap pengembangan model Rowntree, *self evaluation* akan dilakukan pada tahap perencanaan dan pengembangan. Sehingga pada tahap evaluasi

dengan evaluasi formatif Tessmer, tahapan evaluasi *hypermedia* dimulai dari validasi penilaian para ahli (*Expert Review*), Evaluasi satu-satu (*One To One*), kelompok Kecil (*Small Group*) dan Uji Lapangan (*Field Test*).

1). *Self Evaluation*

Merupakan penilaian yang dilakukan oleh peneliti sendiri terhadap *prototype 1 hypermedia* berbentuk *world wide web* pada pembelajaran ekonomi yang dilakukan setelah tahap perencanaan dan tahap pengembangan.

2). *Expert Review* (Validasi Para Ahli)

Penilaian ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang bertindak sebagai validator yang akan menguji validitas dari produk yang dibuat oleh peneliti. Uji validitas yang dilakukan meliputi materi (*content*), desain pembelajaran (*construct*) dan aspek media (*layout*). Penilaian dan saran-saran yang diberikan validator akan digunakan untuk merevisi produk yang dihasilkan.

3). *One To One Evaluation* (Uji Satu-satu)

Evaluasi *one-to-one* diberikan pada 3 orang peserta didik. Penilaian ini bertujuan untuk melihat kesalahan-kesalahan nyata dari produk yang dihasilkan melalui penilaian peserta didik. Dari berbagai pendapat siswa yang diperoleh sehingga dapat diketahui apakah produk yang dihasilkan sudah praktis atau masih memerlukan perbaikan (revisi) sebelum diujikan ke kelompok kecil (*small group*) dan hasil revisi disebut dengan *prototype 2*.

4). *Small Group* (Kelompok Kecil)

Produk yang telah direvisi (*prototype 2*) selanjutnya akan diuji cobakan ke kelompok kecil yang terdiri dari 6 orang peserta didik. Hal ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kepraktisan penggunaan dan tanggapan melalui lembar angket tentang produk yang dihasilkan. Sehingga peneliti dapat mengetahui kelemahan produk yang dihasilkan dan akan menjadi landasan untuk mengadakan revisi II pada *prototype 2* sebelum dilakukan pengujian lapangan (*field test*).

5). *Field Test* (Uji Lapangan)

Produk yang telah diuji cobakan ke kelompok kecil selanjutnya akan dilakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada kelas yang sebenarnya. Pada tahap ini akan dilihat apakah penggunaan produk pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan pemberian tes kepada peserta didik baik itu sebelum menggunakan (*pretest*) dan setelah menggunakan (*posttest*) produk yang telah dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan *hypermedia* pada mata pelajaran ekonomi kelas XI IPS. Proses pengembangan *hypermedia* menggunakan model Rowntree, yang terdiri dari tiga tahap, yaitu 1) tahap perencanaan (analisis kebutuhan & rumusan tujuan pembelajaran), 2) tahap pengembangan (pengembangan topik, perumusan *draft*, produksi *prototipe1*), dan 3) tahap evaluasi (yang dimodifikasi dengan evaluasi formatif Tessmer yang terdiri dari penilaian para ahli (*Expert Review*), Evaluasi satu – satu (*One To One*, kelompok kecil (*Small Group*) dan Uji Lapangan (*Field Test*)).

Pada tahap perencanaan, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Tanjung Raja dengan hasil studi lapangan, diperoleh data bahwa pembelajaran ekonomi cukup baik dilihat dari segi minat siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sangat tinggi serta cara siswa mengatasi masalah dalam memahami materi. Namun, belum dimaksimalkannya penggunaan media pembelajaran selama ini untuk pembelajaran ekonomi maupun mata pelajaran lainnya. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, didapatkan materi yang potensial untuk dikembangkan dalam *hypermedia*, yaitu ketenagakerjaan.

Pada tahap pengembangan, menyusun *draft hypermedia* peneliti melakukan kegiatan – kegiatan antara lain, pembuatan Garis Besar Program Media (GBPM), silabus dan RPP, pembuatan storyboard, pengumpulan bahan – bahan yang dibutuhkan hingga proses produksi selesai. Dan kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi.

Pada tahap evaluasi, penilaian para ahli (*Expert Review*) didapatkan rata – rata hasil validasi menurut ahli media sebesar 87,5% dengan kategori sangat baik dan rata – rata hasil validasi menurut ahli materi sebesar 77,1% dengan kategori baik. Serta terdapat beberapa saran masukan dari ahli media dan ahli materi yang dijadikan landasan untuk revisi setelah dilakukan penelitian satu – satu (*One To One*) diantaranya tampilkan Tujuan Pembelajaran, tampilkan animasi yang sesuai dengan materi, bahasa Asing cetak miring, penggunaan *size font* diperbesar, kalimat dalam satu paragraf lebih baik disederhanakan, dan tambahkan soal latihan. Pada penilaian satu – satu yang dilakukan didapatkan saran – saran masukan berupa background di *hypermedia* lebih ditambahkan animasi – animasi yang lebih menarik, Animasi dan Musik perlu ditingkatkan lagi, dan Materinya harus ditambah lebih banyak lagi, telah dilakukan revisi yang kemudian disebut prototipe 2. Dan didapat kesimpulan bahwa *hypermedia* yang dihasilkan telah memiliki kategori valid dan cukup praktis sehingga dapat dilanjutkan ke tahap evaluasi selanjutnya.

Berdasarkan tahap uji lapangan yang dilakukan pada tanggal 23 Agustus 2014 di Laboratorium Komputer SMA Negeri 1 Tanjung Raja, yang bertujuan untuk melihat efektifitas penggunaan *hypermedia* yang dihasilkan terhadap hasil belajar siswa dengan pemberian tes, baik itu tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*), dan didapat rata – rata hasil tes awal (*pretest*) sebesar 17,6% dengan 6 orang siswa dengan kategori tuntas, sedangkan rata – rata hasil tes akhir

(*posttest*) sebesar 91,2% dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 31 orang. Berdasarkan perbandingan persentase hasil belajar awal dan hasil belajar akhir tersebut telah terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 73,6% dan berdasarkan jumlah persentase hasil tes akhir sebesar 91,2% telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal sebesar $\geq 85\%$ yang menunjukkan bahwa *hypermedia* yang peneliti hasilkan efektif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan Wena (2011:204-205) bahwa :

Penggunaan pembelajaran melalui komputer dalam pembelajaran

Akan membuat kegiatan pembelajaran berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna sehingga hasil belajar siswa dapat ditingkatkan. Peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa merupakan indikator efektifitas dan efisiensi pelaksanaan pembelajaran.

Dengan demikian, *hypermedia* yang dihasilkan dikategorikan sudah valid, praktis, efektif pada mata pelajaran ekonomi materi ketenagakerjaan, sehingga *hypermedia* dapat dijadikan alternatif dalam proses pembelajaran.

Adapun kelebihan dari *hypermedia* ini yaitu : a). Pada *hypermedia* yang dikembangkan mampu membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dan aktif di dalam kelas. b). *Hypermedia* yang dihasilkan dapat digunakan secara berulang – ulang dan membukanya dirumah untuk mengulang pelajaran. c). Siswa dapat menentukan sendiri apakah membaca materi terlebih dahulu ataupun melihat video terlebih dahulu. Dan kekurangan *hypermedia* ini yaitu : a). Terletak pada keterbatasan waktu peneliti untuk melakukan penelitian yang mendalam. b). Terhambatnya pembelajaran jika koneksi internet lambat atau *hostpotnya* sedang sibuk.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian ini dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hypermedia yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efek potensial.

1. Valid terlihat dari penilaian para validator dengan hasil validasi media sebesar 87,5% dengan kategori Sangat Baik/Sangat Valid, dan untuk ahli materi sebesar 77,1% dengan kategori Baik/Valid, sehingga hypermedia yang dihasilkan layak untuk diuji cobakan ke tahap selanjutnya.
2. Praktis, terlihat dari rata – rata uji satu – satu (*One To One Evaluation*) dengan hasil persentase sebesar 91,1% dengan kategori Sangat Baik/Sangat Praktis dan uji kelompok kecil (*Small Group*) dengan rata – rata hasil tanggapan siswa dengan persentase sebesar 85,3% dengan kategori Sangat Baik/Sangat Praktis. Sehingga layak untuk diujikan pada tahap uji lapangan (*Field Test*).
3. Efek potensial dilihat dari nilai hasil belajar siswa melalui pemberian tes awal sebelum pembelajaran (*PreTest*) dan tes akhir setelah pembelajaran (*posttest*) dengan hasil persentase yang tuntas pada hasil *posttest* sebesar 91,2% telah mencapai kriteria ketuntasan klasikal sebesar 85% dan terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 73,6%, sehingga penggunaan *hypermedia* yang peneliti kembangkan efektif / memiliki efek potensial terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Abduh, Ahmad H. 2013. *Pengembangan Hypermedia Berbasis World Wide Web Bertemakan Curug Silawe Materi Pokok Usaha dan Energi Sebagai Media Pembelajaran Untuk SMP/MTs, Skripsi* (Tidak Diterbitkan). Jurusan Pendidikan Fisika. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Anitah, Sri. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta : Universitas Terbuka

Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.

Arifin, Zainal, dkk. 2012. *Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT*. Yogyakarta : Skripta Media Creative.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Dananjaya, Utomo. 2010. *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta:Gava Media

Darsono, Max, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : IKIP Semarang Press.

Diat, Lantip & Riyanto. 2011. *Teknologi Informasi Pendidikan*. Yogyakarta : Gava Media

Dimiyati dan Mudijono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Erma, Ade, Suryani. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputet Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang*. Universitas Sriwijaya. Tidak diterbitkan.

Gulo, W. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Grasindo.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta : Tim Penelitian dan Pengembangan.

Kustandi, Cecep & Sutjipto, Bambang. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor : Ghalia Indonesia.

Mardalena, Ita. 2012. “*Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konstruktivisme Menggunakan Macromedia Flash Profesional 8 pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI Sekolah Menengah Atas*”. Thesis. Palembang : Program

- Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya. Tidak dipublikasikan.
- Munir. 2009. *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung : CV ALFABETA.
- Nurlawati. 2000. *Pendekatan-Pendekatan Konsturktivitas Dalam Pembelajaran* Surabaya: Program Pasca Sarjana IKIP Surabaya.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran (Instructional Design Principles)*.Bandung : Prenada Media Group.
- Roziqin, Muhammad Zainur. 2007. *Moral Pendidikan di Era Globa; Pergeseran Pola Interaksi Guru-Murid di Era Global*. Malang : Averroes Press.
- Rusman. 2011. *Model – Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Sadiman, Arif s & R Raharjo. 2009. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, danPemanfaatnya*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2010. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta : Kencana.
- Smaldino, Sharon E. 2011. *Instructional Technology and Media for Learning ; Teknologi Pembelajaran dan Media Untuk Belajar*. Bandung : Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana.2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*.Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. ALFABETA.
- Sukardi. 2010. *Evaluasi Pendidikan: prinsip dan operasionalnya*. Jakarta:PT.Bima Aksara.
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Trianto, M.P.D.2010. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Prograsif: KonsepLandasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana.
- Udin, S. 2007. *Perencanaan Pendidikan : Suatu Pendekatan Komprehensif*. Bandung : Rosda.
- Wena, Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer : Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Yogyakarta:Media