

PENGELOLAAN PEMBELAJARAN EKONOMI BERBASIS IT KELAS XII DI SMAN 1 GETASAN

Ariyanti, Markhamah, dan Syamsudin

SMA Negeri 1 Bergas
Jl Soekarno Hatta Bergas 50552 Kabupaten Semarang
Telp. (0298)523520. Website. www.sman1bergas.sch.id
ariyantisp@yahoo.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan materi, strategi instruksional, media, dan interaksi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT kelas XII di SMAN 1 Getasan. Desain penelitian adalah etnografi. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan urutan kegiatan yang meliputi pengaturan data, proses penganalisisan, model analisis, analisis dalam situs, dan penyusunan kesimpulan. Uji keabsahan data meliputi kepercayaan dan kepastian. Materi-materi pelajaran ekonomi yang diajarkan di SMA N 1 Getasan bersumber dari buku paket ekonomi, terbitan yudistira, LKS, dan referensi lainnya, seperti internet. Strategi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan tidak hanya memfokuskan penggunaan teknologi, tetapi dilakukan dengan prinsip siswa aktif. Media pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan sangat praktis karena berbentuk elektronik yang disajikan melalui LCD atau player. Media yang digunakan dibuat oleh sendiri guru SMAN 1 Getasan, dengan software macromedia flash. Pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan berjalan interaktif. Interaksi berlangsung satu arah dan dua arah. Interaksi satu arah terjadi ketika guru menyampaikan materi yang membutuhkan pemahaman, dan siswa hanya diminta untuk memperhatikan. Interaksi dua arah terlihat dan aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan tanya jawab, kegiatan kelompok belajar, dan diskusi.

Kata Kunci: *ekonomi, materi pembelajaran, strategi, media, dan interaksi.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to describe the material, instructional strategy, media, and interaction of IT-Based Economic Learning for Class XII at SMAN 1 Getasan. It was a qualitative study using ethnographic design. Data collection method used was in-depth interview, observation, and documentation. Data analysis technique used was analysis arranged in site. Data validity test used was credibility and confirmability. The findings suggested that the Economic subject materials taught at SMAN 1 Getasan were from Economic textbook published by Yudistira, Students worksheets, and also other references such as internet. Strategies of IT-Based Economic Learning at SMAN 1 Getasan focused not only on the use of technology but also on the principle of active students. Instructional media of IT-based economic learning at SMAN 1 Getasan was

very practical as presented in electronic form via LCD or player. Media used were macromedia flash software. There were one-way and two-way interactions in it. One-way interaction occurred when teachers delivered material required an understanding while students were asked to pay attention. Two-way interactions were visible in all teachers and students activities in question and answer sessions, study group activities, and discussion.

Keywords: *economics, teaching material, strategy, media, and interaction.*

PENDAHULUAN

Dalam rangka mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan berdaya saing tinggi dunia pendidikan dituntut untuk meningkatkan mutu pendidikannya. Usaha meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dewasa ini mendapat perhatian yang cukup besar. Hal ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan sarana prasarana pendidikan, profesionalisme tenaga pendidik, dan peningkatan mutu anak didik. Salah satu bentuk peningkatan mutu anak didik, yaitu ditetapkannya batas minimal kelulusan Ujian Akhir Nasional (UAN), yaitu 4,25, sedangkan batas minimal ketuntasan belajar yang harus dicapai siswa adalah 6,5. Adanya hal tersebut diharapkan mutu anak didik dapat ditingkatkan (Dewi,2009:2).

Mata pelajaran ekonomi merupakan salah satu mata pelajaran di SMA yang berfungsi membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar mampu mengambil keputusan secara rasional tindakan ekonomi dalam menentukan berbagai pilihan. Kenyataannya, banyak muncul permasalahan dalam pembelajaran ekonomi. Penelitian yang dilakukan oleh Suyanto (dalam Anonim, 2010:2) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran ekonomi ditemukan beberapa permasalahan di antaranya adalah masih ada guru yang mengeluh mengajar ekonomi di sekolah karena mereka memandang bahwa pelajaran ekonomi kurang menarik dan membosankan bagi siswa yang diajarnya. Mitos siswa yang menganggap guru ekonomi kurang berwibawa jika dibandingkan dengan guru matematika, IPA, dan bahasa Inggris karena menurut siswa pelajaran ekonomi kurang mendukung peningkatan kompetensinya sehingga dianggap kurang penting. Pelajaran ekonomi dianggap sukar bagi siswa akibat kurang adanya kepastian empiris yang mudah dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari dan sebagian besar sekolah masih menggunakan metode pembelajaran konvensional atau tradisional.

Masalah-masalah di atas dapat diatasi dengan menerapkan pendekatan kontekstual. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan menerapkan berbagai strategi di dalamnya.

SMAN 1 Getasan merupakan salah satu sekolah yang kegiatan pembelajaran ekonomi memanfaatkan IT. Pemanfaatan IT dalam pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Getasan di antaranya adalah penggunaan internet sebagai sumber belajar dalam pembelajaran ekonomi dan guru menggunakan berbagai bentuk media dalam menyajikan materi ekonomi kepada siswa, baik media audio, video, maupun multimedia. Siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran ekonomi berbasis IT menjadi antusias dan prestasi belajarnya pun meningkat.

Mata pelajaran ekonomi adalah ilmu pengetahuan yang dibangun dari dunia nyata untuk menyelidiki asas-asas penghasilan (produksi), pembagian (distribusi), dan pemakaian barang-barang

seperti kekayaan, atau pada intinya ilmu ekonomi berangkat kelangkaan sumber-sumber ekonomi (Sugiyatri, 2009:13). Pembelajaran ekonomi dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan guna membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar agar mampu mengambil keputusan secara rasional tindakan ekonomi dalam menentukan berbagai pilihan. Pembelajaran berbasis IT adalah pembelajaran yang menggunakan teknologi terintegrasi yang melibatkan manusia, prosedur, gagasan, peralatan, organisasi, serta pengelolaan cara-cara pemecahan masalah pendidikan.

Pembelajaran Ekonomi berbasis IT dalam penelitian ini adalah kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam mempelajari materi ekonomi di sekolah menengah atas dengan teknologi seperti berbagai media, peralatan, manusia, teknik, metode, dan strategi pembelajaran. Materi ajar adalah segala bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Chaniago, 2009:2). Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai perencanaan yang berisi rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Sanjaya, 2008:126). Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Ibrahim dan Syaodih, 2003:112). Interaksi belajar-mengajar adalah suatu kegiatan yang bersifat interaktif dari berbagai komponen untuk mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam perencanaan pembelajaran (Aqib dan Rahmanto, 2007:58).

Beberapa penelitian yang membahas pembelajaran ekonomi berbasis IT adalah (1) Franzoni dan Sai'd (2009) yang berjudul "Student Learning Styles Adaptation Method Based on Teaching Strategies and Electronic Media". Penelitian mereka menyatakan bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran tidaklah monoton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi diberikan tidak hanya dalam bentuk lisan saja, tetapi juga dalam bentuk yang lain. (2) Akcay, dkk (2006) dalam penelitiannya yang berjudul "Effects of Computer based Learning on Students' Attitudes and Achievements towards Analytical Chemistry", membandingkan efek pembelajaran berbasis komputer dan metode tradisional pada siswa sikap dan prestasi terhadap kimia analitik. Hasil penelitian membuktikan bahwa pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan prestasi siswa. (3) Pitrik and Andreas (2005) dalam penelitiannya yang berjudul "Student-centered Teaching Meets New Media; Concept and Case Study", menunjukkan bahwa penggunaan komputer mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. (4) Keller (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "The Use of Multimedia Learning Tools to Facilitate Online Learning of Business Statistics", membahas strategi pembelajaran dengan penggunaan multimedia berupa film untuk pembelajaran statistik.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran ekonomi di SMAN 1 Getasan. Judul penelitian yang dilakukan adalah "Pengelolaan Pembelajaran Ekonomi Berbasis IT di SMAN 1 Getasan". Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan materi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT kelas XII di SMAN 1 Getasan, (2) mendeskripsikan strategi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT kelas XII di SMAN 1 Getasan, (3) mendeskripsikan media dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di kelas XII SMAN 1 Getasan, dan (4) mendeskripsikan interaksi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT kelas XII di SMAN 1 Getasan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Getasan. Peneliti sengaja mengambil lokasi ini sebagai *setting* penelitian karena sekolah tersebut terakreditasi dan memiliki prestasi yang baik di Kabupaten Semarang. Sekolah ini memiliki alat dan media pembelajaran yang cukup lengkap sehingga mendukung proses pengelolaan pembelajaran ekonomi berbasis IT. SMAN 1 Getasan telah memiliki fasilitas laboratorium komputer yang terkoneksi internet.

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif menghasilkan deskripsi analitik tentang fenomena-fenomena secara murni bersifat informatif dan berguna bagi masyarakat peneliti, pembaca, dan juga partisipan (Sukmadinata, 2005:107). Desain penelitian adalah etnografi, alasan peneliti menggunakan pendekatan etnografi karena pendekatan etnografi merupakan kegiatan memeriksa, menjabarkan, dan menjelaskan kebudayaan untuk memahami aspek keaslian dan kewajaran (Spradley, 2007: 5).

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini berdasarkan *setting* data yang dikumpulkan di sekolah dengan tenaga pendidikan. Berdasarkan sumbernya menggunakan data primer yang diperoleh melalui pengamatan langsung di lapangan dan data sekunder yang diperoleh melalui dokumen laporan pengelolaan belajar berbasis mutu. Teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi yang merupakan gabungan dari wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Peneliti akan melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah, guru ekonomi, dan siswa jurusan IPS yang berada di lingkungan SMAN 1 Getasan. Data yang dibutuhkan dalam penelitian adalah (1) rencana pengelolaan pembelajaran berbasis IT, (2) profil SMAN 1 Getasan, dan (3) daftar inventaris fasilitas SMAN 1 Getasan.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis etnografi. Dalam perkembangannya, etnografi tidak hanya merupakan paparan, tanpa interpretasi. Analisis dalam penelitian ini menggunakan urutan kegiatan yang meliputi pengaturan data, proses penganalisisan, model analisis, analisis dalam situs, dan penyusunan kesimpulan.

Dalam penelitian ini hanya menggunakan dua uji keabsahan yaitu kepercayaan (*credibility*) dan kepastian (*confirmability*). Penetapan kriteria derajat kredibilitas pada dasarnya validitas internal pada penelitian kualitatif. Untuk memperoleh data yang sah dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Konfirmabilitas merupakan serangkaian langkah untuk mendapatkan jawaban apakah ada keterkaitan antar data yang sudah diorganisasikan dalam catatan lapangan dengan materi-materi yang digunakan dalam audit trail.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Materi dalam Pembelajaran Ekonomi Berbasis IT Kelas XII di SMAN 1 Getasan

Materi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT yang diberikan oleh guru SMAN 1 Getasan di kelas XII adalah materi untuk mata pelajaran ekonomi dan juga akuntansi. Selama proses penelitian, guru memberikan materi laporan laba rugi dan manajemen dengan teknologi video dan animasi. Pemilihan materi tersebut dilatarbelakangi oleh materi yang dianggap sulit jika hanya disampaikan dengan ceramah. Materi akuntansi khususnya laporan laba rugi, mudah dipahami siswa. siswa menerima materi dalam bentuk video, animasi, dan ceramah dari guru. Begitu pula dengan materi manajemen juga disampaikan dengan jelas.

Materi pelajaran ekonomi yang diajarkan di SMA N 1 Getasan bersumber dari berbagai sumber. Guru SMAN 1 Getasan menggunakan sumber materi dari buku paket dari pemerintah, buku terbitan Yudisthira dan referensi yang lain yang bersumber dari internet. Materi ekonomi yang bersifat konseptual seperti materi manajemen akan sederhanakan dalam bahasa yang jelas dan mudah dimengerti oleh siswa. Bentuk materi tidak hanya berupa tulisan, namun juga berupa grafik, bagan, gambar, animasi, video dan juga online. Variasi bentuk materi dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Franzoni dan Sai'd (2009) yang berjudul "Student Learning Styles Adaptation Method Based on Teaching Strategies and Electronic Media". Dalam penelitian itu mereka menyatakan bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran tidaklah monoton. Maksudnya adalah dalam penyampaian materi guru diharapkan menggunakan alat bantu untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti KBM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi diberikan tidak hanya dalam bentuk lisan, namun juga dalam bentuk yang lain.

Jika dibandingkan antara penelitian yang dilakukan oleh Franzoni dan Sai'd (2009) dengan penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Getasan memiliki persamaan dan perbedaan. Keduanya membahas materi pembelajaran yang disampaikan menggunakan media pembelajaran. Hanya saja penelitian yang dilakukan oleh Franzoni dan Sai'd (2009) materi pembelajaran yang dibahas adalah materi pembelajaran secara umum dan untuk semua mata pelajaran. Adapun penelitian yang dilakukan di SMAN Getasan membahas materi IPS khususnya untuk IPS akutansi dan IPS ekonomi.

2. Strategi dalam Pembelajaran Ekonomi Berbasis IT Kelas XI di SMAN 1 Getasan

Strategi yang digunakan guru SMAN 1 Getasan tidak sekadar penggunaan metode inovatif dan penggunaan media pembelajaran yang berisi berbagai animasi. Strategi yang dilakukan guru ekonomi SMAN 1 Getasan dalam pembelajaran ekonomi adalah mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan. Guru menyiapkan perangkat pembelajaran, materi, dan media pembelajaran sehingga anak dapat mencapai indikator yang ditentukan dan mudah dalam menerima materi.

Berbagai strategi digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Strategi tersebut di antaranya adalah *Expository*, *Discovery/Inquiry*, dan strategi siswa aktif. SMAN 1 Getasan dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT menggunakan pembelajaran *active learning*. Penelitian mengenai strategi pembelajaran juga dilakukan oleh Keller (2007) dalam penelitiannya yang berjudul "The Use of Multimedia Learning Tools to Facilitate Online Learning of Business Statistics". Penelitiannya membahas mengenai strategi pembelajaran dengan penggunaan multimedia berupa film untuk pembelajaran statistik. Film-film yang dirancang untuk membantu siswa dalam pemahaman materi dibuat dalam bentuk *online*. Hasil penelitian Keller (2007) menunjukkan bahwa strategi pembelajaran dengan mengelola materi pembelajaran yang dikenmas secara *online* atau menggunakan internet menjadikan siswa dapat belajar tidak hanya di sekolah, tetapi di mana tempat.

Jika dibandingkan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Getasan memiliki persamaan dan perbedaan. Keduanya membahas strategi pembelajaran. Hanya saja penelitian yang dilakukan oleh Keller (2007) strategi pembelajaran yang digunakan adalah strategi penyampaian materi yang dilakukan secara *online*. Penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Getasan menggunakan strategi yang lebih luas lagi. Strategi yang dilakukan di SMAN 1 Getasan adalah strategi siswa aktif dengan menerapkan pendekatan *active learning*. Pendekatan tersebut diimplemen-

tasikan dengan berbagai strategi pembelajaran inovatif seperti jigsaw (*jigsaw learning*), debat aktif (*active debate*), semua adalah pendidik atau guru (*everyone is teacher here*), curah pendapat (*brainstorming*) dan seleksi pendapat (elisitasi), studi kasus, diskusi, dan lain sebagainya.

Strategi siswa aktif dapat diimplementasikan dengan menerapkan pendekatan *active learning* dalam pembelajaran ekonomi. Peranan metode pembelajaran yang inovatif sangat dirasakan oleh siswa dan guru SMAN 1 Getasan dalam pembelajaran ekonomi. Jika sebelumnya siswa hanya mencatat dan mendengar apa yang disampaikan oleh guru, dengan pendekatan dan metode yang inovatif pola pembelajaran menjadi berubah.

Guru mengemas pembelajaran dengan pendekatan *active learning* yang dipadukan dengan berbagai metode inovatif. Beberapa metode yang digunakan adalah jigsaw (*jigsaw learning*), debat aktif (*active debate*), semua adalah pendidik atau guru (*everyone is teacher here*), curah pendapat (*brainstorming*) dan seleksi pendapat (elisitasi), studi kasus, diskusi, dan lain sebagainya. Penerapan metode tersebut mampu mengaktifkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran ekonomi. Penggunaan metode debat aktif yang diselenggarakan di SMAN 1 Getasan didukung dengan fasilitas yang memadai. Fasilitas tersebut terutama terkait dengan teknologi dan buku referensi. Beberapa fasilitas sudah disediakan oleh pihak sekolah dalam mendukung kegiatan debat aktif dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT.

3. Media dalam Pembelajaran Ekonomi Berbasis IT Kelas XII di SMAN 1 Getasan

Dalam kegiatan pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan media yang digunakan mampu memberikan manfaat bagi prestasi siswa sehingga pihak sekolah menggunakan media dengan cerita tertentu. Penggunaan yang mudah menjadi prioritas utama dalam memilih media. Misalnya saja penggunaan CD interaktif hanya memutarinya melalui *laptop* atau komputer dan siswa dapat menggunakannya. Ciri ini dimiliki oleh media dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan yang mampu menyimpan materi pembelajaran dalam bentuk *compact disk* yang ditampilkan melalui komputer atau *laptop*.

Media yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan bersifat elektronik, Dalam komputer yang digunakan oleh setiap siswa terdapat *file* yang berbentuk *exe* tepatnya *file* media pembelajaran yang terbuat dari *software macromedia flash*. Hal ini mendorong guru untuk memperbanyak komputer yang terdapat di sekolah agar siswa dapat belajar maksimal.

Penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Getasan menggunakan media yang terbuat dari *software macromedia flash*.

Jenis program multimedia interaktif antara lain (1) *Drill And Practice* (2) *Tutorial* (3) *Simulation*, (4) *Education Games (Edutainment)*, (5) *Problem Solving*, dan (6) *Inquiry*. Media yang digunakan dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan menggunakan jenis program media tutorial. Model tutorial ini cocok untuk kegiatan siswa. Model tutorial menuntut keaktifan individu yang menggunakannya. Siswa atau pun guru harus mengklik salah satu tombol jika ingin mengetahui isi media pembelajaran tersebut. Dengan muatan tersebut siswa dan guru akan terbantu dalam kegiatan pembelajaran sebab semua komponen tahapan pembelajaran sudah termuat dalam media dalam bentuk tutorial. Dengan kata lain, media pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan memiliki ciri manipulatif.

4. Interaksi dalam Pembelajaran Ekonomi Berbasis IT Kelas XII di SMAN 1 Getasan

Interaksi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT kelas XII di SMAN 1 Getasan dilakukan baik satu arah maupun dua arah. Interaksi satu arah terjadi saat guru menjadi tokoh utama dalam kegiatan pembelajaran. Guru menerangkan materi yang cukup sulit sehingga siswa diminta untuk mendengarkan dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Guru kelas XII sedang menjelaskan materi tentang perhitungan laba rugi. Selain menampilkan materi dengan video, guru meminta siswa untuk memperhatikan cara menghitung laba rugi di papan *white board*. Untuk mencari laba bersih guru harus menjelaskan beberapa langkah sehingga siswa diminta memperhatikan secara seksama. Siswa mencatat hal-hal yang sekiranya penting dari penjelasan yang diberikan guru.

Selain interaksi satu arah, dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT kelas XII di SMAN 1 Getasan juga terjadi interaksi dengan pola dua arah. Pola ini adalah pola interaksi antara guru-siswa dan siswa-siswa. Terjadi balikan bagi guru dan siswa saling belajar satu sama lain. Dalam kegiatan pembelajaran interaksi ini terlihat dalam kegiatan tanya jawab, diskusi kelompok, presentasi, dan lain sebagainya. Guru menampilkan materi pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan LCD dan memberikan pertanyaan kepada siswa untuk dijawab.

Kegiatan interaksi dua arah juga terlihat ketika guru meminta siswa untuk berkelompok dan melakukan kegiatan diskusi. Dalam kegiatan kelompok belajar, guru tidak hanya memberikan soal dan meminta siswa untuk berdiskusi, tetapi juga memadukan media berbasis IT. Perpaduan tersebut menjadikan siswa antusias dan menikmati kegiatan pembelajaran. Siswa berdiskusi, bertanya, tanpa ada beban sebab guru mengemas pembelajaran dengan prinsip *sersan*, yaitu serius tapi santai. Siswa memberikan umpan-balik yang positif ketika guru menyajikan media pembelajaran yang berisi permainan dan kuis.

Penggunaan metode yang dilakukan guru dalam melakukan interaksi pembelajaran mampu mengaktifkan siswa dan minat belajar siswa. Hal ini terlihat dari banyaknya siswa yang bertanya mengenai materi pembelajaran. Sebelum penggunaan metode inovatif, minat siswa sangat rendah. Interaksi pembelajaran yang didukung dengan metode inovatif yang dilakukan oleh guru SMAN 1 Getasan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian tersebut menyebutkan minat belajar siswa dapat dipengaruhi faktor seperti interaksi dengan guru, misalnya guru dapat menerapkan suatu model pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar.

Penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Getasan membahas kegiatan interaksi dalam kegiatan pembelajaran tanpa membahas faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi pembelajaran. Penelitian yang dilakukan di SMAN 1 Getasan membahas interaksi pembelajaran ekonomi yang berlangsung satu arah dan dua arah yang didukung adanya penggunaan metode inovatif dan dukungan media pembelajaran.

Prinsip yang digunakan guru dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan adalah *sersan* yaitu serius tetapi santai, kadang ada permainan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran di kelas XII dimulai dengan guru meminta siswa membentuk kelompok dengan anggota 4 hingga 5 siswa. Media pembelajaran yang berupa permainan disajikan oleh guru. Siswa diminta untuk menyelesaikan soal yang berupa pertanyaan dan jawabannya tersembunyi di sebuah tempat. Media tersebut berupa peta elektronik yang memuat jawaban soal tersembunyi dan siswa harus mencari jawaban tersebut. Selain dalam bentuk peta permainan, guru juga menyajikan kuis yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran. Setiap kelompok diminta menyelesaikan soal elektronik

tersebut, dan hasilnya akan dikalkulasi secara otomatis setelah siswa menjawab soal-soal yang disajikan. Siswa terlihat sangat menikmati kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Simpulan dan penelitian ini adalah (1) materi-materi pelajaran ekonomi yang diajarkan di SMA N 1 Getasan bersumber dan buku paket ekonomi, terbitan yudistira, LKS dan juga referensi lainnya seperti internet. Bentuk materi bervariasi seperti disajikan dalam bentuk bagan, gambar, tulisan, animasi, video, dan juga *online*, (2) Strategi dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan tidak hanya memfokuskan pada penggunaan teknologi saja, namun dilakukan dengan prinsip siswa aktif. Pendekatan *active learning* digunakan guru dalam melaksanakan pembelajaran ekonomi berbasis IT yang dikemas dengan berbagai metode inovatif seperti debat aktif. (3) Media pembelajaran dalam pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan sangat praktis karena berbentuk elektronik yang disajikan melalui LCD atau player. Media yang digunakan dibuat oleh sendiri guru SMAN 1 Getasan, dengan *software macromedia flash*, dan (4) Pembelajaran ekonomi berbasis IT di SMAN 1 Getasan berjalan interaktif. Interaksi berlangsung satu arah dan dua arah. Interaksi satu arah terjadi ketika guru menyampaikan materi yang membutuhkan pemahaman, dan siswa hanya diminta untuk memperhatikan. Interaksi dua arah terlihat dan aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan tanya jawab, kegiatan kelompok belajar, dan diskusi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akcaj, Husamettin, dkk. 2006. "Effects- of Computer Based Learning on Students' Attitudes and Achievements towards Analytical Chemistry". The Turkish Online Journal of Educational Technology. Vol 5 NO 1. Pg: 44-48
- Anonim. 2010. "Pembelajaran Ekonomi SMA/SMK". <http://File.upi.edu/Direktori/L%20-%20NETI%20BUDIWATI/FILOSOFI%20PEMBELAJARAN%20EKONOMI%20SMA.pdf>. Diakses pada tanggal 9 Februari 2011.
- Aqib, Z. dan Rohmanto, E. 2007. *Membangun Profesionalisme Guru dan Pengawas Sekolah*. Bandung : Yrama Widya.
- Chaniago, Defria. 2009. "Materi Ajar". Diambil dari <http://id.shvoong.com/exact-sciences>. Diakses pada tanggal 9 Februari 2011.
- Dewi. 2009. "Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Siswa Kelas III di SMP Negeri 38 Semarang Tahun Pelajaran 2005/2006." <http://digilib.uimes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASHO141.dir/doc.pdf>. Diakses pada tanggal 9 Februari 2011.
- Franzoni, Ana Lidia dan Sai'd Assar. 2009. "Student Learning Styles Adaptation Method Based on Teaching Strategies and Electronic Media". *Journal of Educational Technology & Society*. Vol 12 No 12. Pg: 15-29.
- Ibrahim dan Syaodih. 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Keller, Joyce. 2007. "The Use of Multimedia Learning Tools to Facilitate Online Learning of Business Statistics". *Journal of Developments in Business Simulation and Experiential Learning*. Volume 34. Pg: 51-56
- Pitrik, Renate Motschnig and Andreas Holzinger. 2005. "Society Student-Centered Teaching Meets New Media: Concept and Case Study". *Journal of Educational Technology & Society*. Vol 5 No 4. Pg: 160-172
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Spradley. 2007. *Metode Etnografi*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Sugiyatri. 2009. "Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi di Sekolah Menengah Atas (Studi Kasus tentang Pembelajaran Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 12 Semarang) Tahun Pelajaran 2004/2005". <http://digilib.unnes.ac.id/gsd/collect/skripsi/archives/HASH73a0.dir/doc.pdf>. Diakses pada tanggal 9 Februari 2011.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. .-