

**PEMANFAATAN LABORATORIUM MULTIMEDIA DALAM
PROGRAM RINTISAN SEKOLAH BERTARAF INTERNASIAL
SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PRESTASI MATA PELAJARAN
EKONOMI**

ENDANG TITIK TRISNAINI

Program Pascasarjana Program Studi Pendidikan Ekonomi
Universitas Sebelas Maret Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Pemanfaatan laboratorium multimedia dalam pelaksanaan RSBI sebagai upaya peningkatan prestasi mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun, 2) Kendala yang dihadapi sekolah dalam pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI di SMA Negeri 3 Madiun dan upaya yang dilakukan oleh sekolah dalam mengatasinya, 3) Hasil yang diperoleh siswa dari pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI sebagai upaya peningkatan prestasi mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 3 Madiun pada tahun pelajaran 2010/2011. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data yang digunakan meliputi informan, peristiwa, dan dokumen. Teknik sampling pengumpulan data yang diterapkan adalah pengamatan, wawancara/*interview*, dan mengkaji dokumen arsip. Teknik *sampling* yang digunakan untuk mengambil sampel adalah snowball sampling. Pemeriksaan keabsahan data dilakukan dengan menggunakan keikutsertaan, keajegan pengamatan, dan triangulasi. Sedangkan analisa data dilakukan analisa interaktif yang meliputi: produksi data, sajian data, penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menyimpulkan (1) Pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI di SMA Negeri 3 Madiun dilaksanakan secara maksimal, yang didukung oleh guru, siswa, dan lingkungan dalam peningkatan prestasi mata pelajaran ekonomi, (2) Keberadaan media pembelajaran di SMA Negeri 3 Madiun sudah cukup memadai, (3) Kendala yang dihadapi guru dalam memanfaatkan multimedia adalah kurang terampilnya dan kurang optimalnya guru dalam memanfaatkan, (4) Upaya sekolah untuk mengatasi kendala dengan meningkatkan workshop, IHT, dengan bantuan teman dalam satu team, (5) Hasil pemanfaatan laboratorium multimedia dapat meningkatkan prestasi belajar siswa sesuai dengan yang diharapkan.

Hal-hal yang perlu ditindak lanjuti dari penelitian ini antara lain perlu ditingkatkan sumber daya manusia terutama guru-guru yang berusia diatas 50 tahun dalam memanfaatkan laboratorium multimedia.

Kata kunci: prestasi belajar, pemanfaatan laboratorium multimedia.

PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan asset bangsa jangka panjang dan merupakan salah satu daya saing yang kuat yang mampu merespon tantangan globalisasi. Untuk mengupayakan kualitas pendidikan salah satu upaya yang dilakukan pemerintah adalah mewujudkan atau menyelenggarakan Sekolah Bertaraf Internasional (SBI). Perintisan RSBI merupakan keniscayaan karena selain untuk memenuhi UUSPN 2003 era globalisasi juga menuntut kemampuan daya saing kuat dalam SDM, teknologi dan manajemen. Penyelenggaraan SBI sangat memerlukan dukungan baik SDM, teknologi, dan manajemen.

Dalam kenyataan di lapangan pembelajaran menggunakan multimedia sangat menarik dan menyenangkan dan sangat membantu dalam proses pembelajaran dimana siswa menjadi lebih mudah dalam menerima materi pelajaran. Semakin sadarnya guru akan pentingnya laboratorium multimedia yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasa dan sangat dibutuhkan. Selain itu dengan meluasnya kemajuan di bidang ICT, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran menuntut media pendidikan yang bervariasi secara luas. Di SMAN 3 Madiun sekarang ini terlihat masih relative rendahnya prestasi belajar siswa dalam pelajaran ekonomi baru mencapai 60 % yang berada diatas kriteria ketuntasan minimal disbanding dengan mata pelajaran lain.

Masalah dalam penelitian ini adalah : (1) Bagaimana pemanfaatan laboratorium

multimedia dalam pelaksanaan program RSBI sebagai upaya peningkatan prestasi mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun? (2) Kendala apa yang dihadapi oleh sekolah dalam pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI di SMA Negeri 3 Madiun dan upaya apa yang dilakukan oleh sekolah dalam mengatasinya? (3) Hasil apakah yang diperoleh siswa dari pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI sebagai upaya peningkatan prestasi mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun?

Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) Untuk menganalisis bagaimana pemanfaatan laboratorium multimedia dalam pelaksanaan program RSBI sebagai upaya peningkatan prestasi mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun. (2) Untuk mengetahui kendala apa yang dihadapi oleh sekolah dalam pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI di SMA Negeri 3 Madiun dan upaya apa yang dilakukan oleh sekolah dalam mengatasinya. (3) Untuk menganalisis hasil apakah yang diperoleh siswa dari pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI sebagai upaya peningkatan prestasi mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 3 Madiun?

METODE PENELITIAN

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif, yaitu data penelitian yang dikumpulkan dengan pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa

kata-kata yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong 2001:30).

Jenis penelitian ini adalah kualitatif karena dalam mengkaji masalah, peneliti tidak mengajukan dan membuktikan hipotesa tetapi mengolah data dan menganalisis suatu masalah. Pada penelitian kualitatif ada dua tujuan utama yaitu menggambarkan dan mengungkap dan yang kedua menggambarkan dan menjelaskan, sedangkan bentuk penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah studi kasus di SMA Negeri 3 Madiun.

Jenis data yang digali dalam penelitian ini adalah studi informasi tentang pemanfaatan multimedia di SMA Negeri 3 Madiun. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh melalui narasumber (informan) yang berupa kata-kata dan tindakan yang diambil dari orang-orang yang diamati, tindakan atau aktivitas peristiwa, dokumen. Pengambilan sample menggunakan teknik *snowball sampling*, karena dalam penelitiannya belumpuas memperoleh data dari sumber data yang ditetapkan, sehingga dirasa perlu untuk memperoleh data lagi dengan cara mencari orang lain sebagai sumber data. Sehingga sample/informan sumber data akan semakin besar dan seperti bola salju yang menggelinding lama-lama menjadi besar.

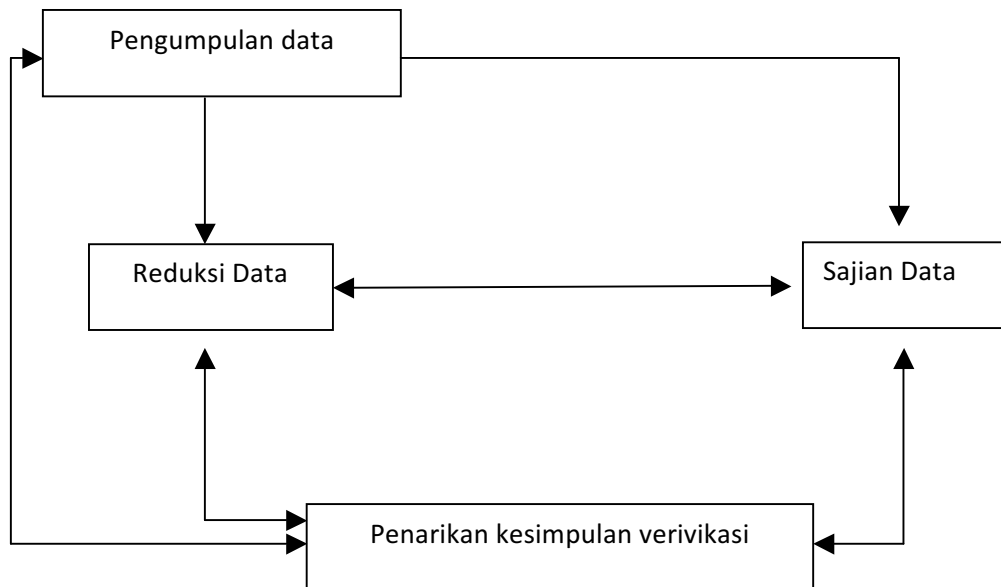
Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan: 1) Wawancara, dalam penelitian ini peneliti memilih wawancara mendalam yang tak terstruktur. Wawancara tak terstruktur bersifat luwes, susunan pertanyaannya dan

susunan kata-kata dalam setiap pertanyaan dapat diubah pada saat wawancara, disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi saat wawancara (Dedy Mulyana, 2004:181) 2) Pengamatan/Observasi, pada penelitian ini pengamatan observasi dilakukan dengan cara pengamatan berperan serta yaitu secara langsung melihat dan mendengar pada saat guru melaksanakan proses pembelajaran di ruang multimedia. 3) Dokumen. Untuk menguji keterpercayaan data ini maka penulis memberikan keabsahan data dengan: a) perpanjangan keikutsertaan/pengamatan, b) Keikutsertaan/keajegan pengamat. c) Triangulasi.

Dalam analisa data peneliti dituntut ketajaman, kecermatan mengamati, mencatat suatu proses dan aktivitas yang nampak dalam realita serta menganalisisnya dalam suatu kesatuan yang bermakna. Dalam menganalisis data dilakukan dengan empat macam kegiatan yaitu:

- a. Analisis dilakukan dilapangan bersamaan dengan proses pengumpulan data.
- b. Analisis dilakukan dalam bentuk interaktif.
- c. Analisis bersifat siklus.
- d. Untuk menganalisis data pada penelitian tahap awal dipergunakan teknik analisis interaktif. Ada komponen teknik analisis yaitu data *reduction*, data *display*, *conclusion drawing* yang saling berinteraksi. Pada proses verifikasi data sering melangkah kembali pada tahap reduksi data

Untuk memperjelas model analisis interaktif dapat digambarkan sebagai berikut:



Proses Teknik Analisis (Sutopo, H B 2006:120)

Pelacakan sumber bahan penelitian dilakukan untuk menemukan sumber data penelitian baik dengan wawancara, observasi, maupun mengkaji dokumen. Setelah indikator-indikator data penelitian sesuai dengan alur berpikir kegiatan berikutnya adalah analisis melalui tahap:

- a. Klasifikasi sumber data kritik dengan kritik eksternal dari sumber penelitian menjadi data penelitian.
- b. Mempetakan data penelitian pada struktur kerangka berpikir, kemudian dilakukan kritik internal, data penelitian disaring yang lolos penyaringan maka dijadikan data yang faktual.
- c. Seleksi fakta berdasarkan signifikasi permasalahan, maka status fakta menjadi fakta signifikan.
- d. Interpretasi fakta signifikan secara kritis dengan wawancara dan imajinatif sehingga fakta menjadi berarti dan bermakna.
- e. Menarik kesimpulan akhir dan pembuatan laporan untuk menjawab masalah penelitian yang bernilai kebenaran.
- f. Merumuskan implikasi kebijaksanaan sebagai bagian pengembangan saran dan laporan penelitian yang berdasarkan temuan-temuan penelitian.

Peneliti dalam penyusunan laporan penelitian dilakukan dengan tahap :

- a. Review laporan dengan mengadakan diskusi terbatas melibatkan teman-teman sejawat, mendiskusikan laporan penelitian sementara.
- b. Perbaikan laporan penelitian disusun sebagai laporan penelitian

- dalam bentuk tesis Program Pasca Sarjana Pendidikan Ekonomi.
- c. Mempertahankan tesis dihadapan panitia penguji tesis Pasca Sarjana Program Studi Pendidikan Ekonomi.
 - d. Merevisi tesis sesuai masukan dan penyempurnaan panitia penguji.

DISKRIPSI DATA DAN HASIL PENELITIAN

Dilihat dari kemajuan teknologi yang ada di SMA Negeri 3 Madiun dengan tersedianya semua ruang kelas yang memiliki multimedia sehingga setiap saat dapat memanfaatkan multimedia dalam pembelajaran. dalam program RSBI telah mewajibkan untuk mata pelajaran matematika dan sains menggunakan multimedia, akan tetapi tidak terbatas pada mata pelajaran yang lain juga seperti ekonomi sudah memanfaatkan multimedia (sumber: Hasil wawancara dengan ibu ety, Bapak Hari, Ajeng dan Levi)

Guru-guru yang semula belum bisa memanfaatkan multimedia diberi bekal berupa workshop, IHT, guru pendamping TIK agar mampu beradaptasi dengan teknologi baru. Penggunaan multimedia biasanya disesuaikan dengan materi yang cocok yang disampaikan dengan multimedia. Dalam keberhasilan pemanfaatan multimedia di SMA Negeri 3 Madiun banyak faktor yang mempengaruhi antara lain:

1. Guru

Dalam pembelajaran di RSBI jelas guru dituntut mampu untuk memanfaatkan/menggunakan

multimedia, selain itu sebagai tuntutan jaman di era globalisasi.

2. Siswa

Siswa juga dituntut untuk peran aktif dalam pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Di SMA Negeri 3 Madiun, semua siswa menggunakan computer dalam pembelajaran di lab komputer dan sebagian sudah mempunyai laptop sendiri, disamping itu disekolah sudah ada sarana hotspot (sumber : Hasil wawancara dengan Ajeng, Cici, Levi)

3. Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud disini adalah orang tua. Dukungan yang diberikan orang tua adalah:

- a. Dukungan fisik dari orang tua adalah pemberian fasilitas belajar pada anak di rumah.
- b. Dukungan non fisik yaitu dorongan untuk belajar dari orang tua kepada anaknya.

Hasil yang diperoleh dari pemanfaatan laboratorium multimedia dalam pembelajaran pada program RSBI di SMA Negeri 3 Madiun antara lain:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan dan mampu membangkitkan motivasi siswa untuk belajar sehingga dapat meningkatkan prestasi.
2. Pembelajaran menjadi lebih berkualitas, semula masih tradisional/ sederhana dengan hadirnya multimedia tentu membawa perubahan menjadi lebih baik serta mampu menciptakan pembelajaran yang interaktif.
3. Dalam pembelajaran dengan multimedia mampu mengatasi

keterbatasan misalnya tidak perlu ke Jakarta untuk melihat pasar modal hanya dengan powerpoint, ataupun CD saja bisa sehingga anak menjadi lebih jelas.

4. Pembelajaran menjadi lebih efektif dengan menggunakan multimedia mampu mendekatkan dengan dunia nyata, mampu mengatasi kesulitan mengajar, mudah dalam menyampaikan materi sehingga materi mudah diterima siswa misalnya materi yang sulit dipahami.
5. Dapat meningkatkan kualitas belajar siswa, dengan multimedia siswa mudah untuk mengingat atau menerima materi sehingga dapat meningkatkan prestasi.
6. Dapat dipakai sebagai sumber belajar (dalam mencari tambahan materi), sebagai perpustakaan, sehingga dapat lebih efisien dan menambah wawasan.
7. Memudahkan kerja guru dalam penilaian, karena dengan computer nilai mudah dan cepat diolah.

Pembelajaran dengan multimedia otomatis mempengaruhi prestasi belajar anak didik, hal tersebut terbukti selama 4 tahun prestasi SMA Negeri 3 Madiun mengalami kenaikan, begitu dengan output yang 100 % lulus dengan nilai membanggakan, dan dengan banyaknya siswa/siswi yang diterima di PTN.

Pemanfaatan multimedia di SMA Negeri 3 Madiun pada awal inovasi teknologi modern mengalami kendala atau hambatan, antara lain sebagai berikut:

1. Alih Teknologi

Pada dasarnya para guru perlu mengadakan adaptasi

dengan pemanfaatan multimedia, dalam beradaptasi sudah barang tentu banyak pengaruh yang sangat menentukan dalam keberhasilan pemanfaatan multimedia antara lain ketrampilan. Alih teknologi merupakan suatu kendala tersendiri terutama dari aplikasi sampai penggunaannya.

2. Etos Kerja

Adanya inovasi teknologi multimedia di SMA Negeri 3 Madiun telah menunjukkan etos kerja yang terkendala, antara lain:

a. Tidak tepat waktu

Yang dimaksud tidak tepat waktu disini adalah kerja guru yang menyampaikan materi pada awal-awal pemanfaatan multimedia terkendala karena kurang terampil.

b. Kurang kreatif

Yang dimaksud kurang kreatif disini adalah didalam memanfaatkan multimedia terutama dalam membuat powerpoint bagi guru-guru usia lanjut.

3. Kendala dari lingkungan

a. Kendala secara fisik yaitu kendala dari lingkungan wali murid yang tidak mendukung dalam pemanfaatan multimedia, disini kita temui antara lain orang tua yang tidak mendukung pemanfaatan multimedia karena tidak mampu untuk membeli laptop dan menyediakan fasilitas internet.

b. Kendala secara non fisik yaitu kurang perhatian orang tua terhadap kegiatan belajar anak

yang menyebabkan prestasi anak kadang kurang maksimal.

Upaya-upaya yang dilakukan sekolah untuk mengatasi kendala-kendala pemanfaatan laboratorium multimedia yaitu:

1. Mengatasi kendala alih teknologi
Usaha sekolah dalam mengatasi hal tersebut antara lain:
 - a. Mengirimkan beberapa guru untuk mengikuti penataran yang nantinya menularkan ilmu pada teman-temannya.
 - b. Workshop/pelatihan pada semua guru dengan mendatangkan lembaga dari pihak luar (IHT)
 - c. Pendampingan guru TIK atau guru dalam satu team sebagai pendamping guru-guru yang kurang terampil.
2. Mengatasi kendala etos kerja
 - a. Kurang kreatif
Kurang kreatif tercermin dalam menampilkan *powerpoint* yang akan berpengaruh pada siswa yang dapat mengurangi motivasi belajar siswa. Cara mengatasinya sama dengan cara diatas.
 - b. Rasa kurang percaya diri
Penguatan percaya diri pada guru-guru usia lanjut diatasi selain dengan workshop, IHT, juga bantuan teman dalam team.
 - c. Tidak tepat waktu kerja
Sekolah mengatasi hal ini dengan bantuan *team teaching* dan bantuan guru TIK sehingga bisa berangsur teratasi.
3. Mengatasi kendala lingkungan
Kendala disini berupa kendala materiil diatasi dengan

sekolah menyediakan laboratorium komputer dan fasilitas internet di sekolah. Sedangkan apabila siswa tidak memiliki laptop maka dapat meminjam ke temannya, apabila ada tugas individu dapat diatasi dengan pergi ke warnet atau akses lewat *handphone*. Sedangkan kendala non materiil diatasi dengan adanya dukungan dari guru-guru yang memberikan motivasi disekolah.

Pemanfaatan laboratorium multimedia di SMA Negeri 3 Madiun telah terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran ekonomi. Hal ini terlihat pada ulangan harian mata pelajaran ekonomi mengalami peningkatan (90% berada diatas KKM) dengan menggunakan multimedia disbanding sebelum menggunakan multimedia.

KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Pemanfaatan laboratorium multimedia dalam program RSBI di SMA Negeri 3 Madiun dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan memanfaatkan laboratorium multimedia dalam pembelajaran ternyata dapat meningkatkan prestasi mata.
2. Hampir semua guru di SMA Negeri 3 Madiun telah memanfaatkan laboratorium dalam setiap proses pembelajaran.
3. Keberhasilan pemanfaatan laboratorium multimedia di SMA Negeri 3 Madiun ditentukan oleh kemampuan guru, kemampuan siswa, serta dukungan lingkungan (orang tua).

4. Dengan adanya area hotspot dan lab computer mampu mengatasi kendala pemanfaatan laboratorium multimedia dalam pembelajaran.

Hasil penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 3 Madiun membawa implikasi antar lain sebagai berikut:

1. Sesuai tuntutan sebagai sekolah RSBI di SMA Negeri 3 Madiun yang didalam pembelajaran dengan multimedia yang semula hanya sains dan matematika, tetapi sekarang semua mata pelajaran diwajibkan menggunakan multimedia secara tidak langsung menuntut semua guru untuk memanfaatkan multimedia secara maksimal.
2. Fasilitas laboratorium multimedia, perlu ditingkatkan baik kualitas maupun kuantitas sehingga fasilitas yang digunakan selalu up to date.
3. Dalam penggunaan laboratorium multimedia perlu ditingkatkan sistem manajemennya sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Sebagai bagian akhir peneliti menyampaikan saran sekiranya berguna antara lain:

1. Keberhasilan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan prestasi siswa sangat didukung oleh kemampuan guru, siswa, dan lingkungan.
2. Kendala orang tua yang kurang mendukung adanya pemanfaatan multimedia hendaknya sekolah sering mengadakan sosialisasi kepada orang tua untuk diberi pengarahan bagaimana menciptakan dukungan belajar

terhadap anak baik materiil maupun non materiil.

3. Bagi pihak sekolah disarankan untuk selalu berusaha meningkatkan laboratorium media yang semakin up to date baik dari segi kuantitas maupun kualitasnya sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung semakin baik yang akan berdampak pula pada prestasi belajar siswa yang semakin meningkat.
4. Dengan berhasilnya pemanfaatan laboratorium multimedia di SMA Negeri 3 Madiun dalam peningkatan prestasi sebaiknya ditingkatkan dan dikembangkan dengan mengadakan pelatihan/*workshop* supaya pembelajaran dengan multimedia (*e-learning*) tidak ketinggalan jaman dan dapat terealisasi cita cita SBI.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman 1994, *Media Instruksional dan Kurikulum*, Jakarta Depdiknas Pustekom.
- Azhar arsyad 2007, *Media Pembelajaran*, Jakarta Rajawali Press.
- Burhan Bungjn 2003, *Analisa data Penelitian Kualitatif*, Raja Grafindo Persada Jakarta.
- Deddy Mulya 2004, *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Duffy, J.S.Mc Donald JB & Mizzel, AP. 2003. *Teaching Learning with Teknologi*. Boston Pearson Education Inc.
- Depdiknas 2006, *Sistem Penyelenggara Sekolah Bertaraf Internasional untuk Pendidikan dasar dan menengah* Jakarta Depdiknas.
- H.J Gino 2000, *Belajar dan Pembelajaran I*: Surakarta: UNS Press.
- Lexy J Moleong, 2008, *Metodologi Penelitian Kualitatif* ; Bandung Remaja Rosdakarya offset.
- B Nasution, 1992 *Metodologi Penelitian Naturalistik-Kualitatif* Bandung, Tarsito.
- Sukwiaty dkk, 2006, *Ekonomi SMA Kelas X*, Yudistira.
- Syaifuddin Azwar, 1995 *Sikap Manusia, Teory dan Pengukurannya* (Edisi Kedua), Yogyakarta Pustaka Pelajar.
- Sri Anitah 2008, *Media Pembelajaran*, Surakarta UNS Press.
- Sugiyono 2008, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto 2008, *Prosedur penelitian*, Jakarta Rineka Putra.
- Sutopo, HB 2006, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Surakarta UNS Press.
- Sharon E, Smaldino carliset.tga 12 100 2005. *Instructionatinal Tecnology and Media For Learning Carlisle Cominication, Ltd*
- Undang undang No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem pendidikan Nasional*
- Wira Bahari 2009, *Peranan Laboratorium Fisika di Perguruan Tinggi dalam proses standardisation Pengukur besaran Masa Panjang dan Waktu*.

Winkel W.S. 1991. *Psikologi Pendidikan*, Jakarta Bina Aksara.

Zainal arifin. 1990. *Evaluasi Instruksional*, Bandung, PT Remaja Rosdakarya.