

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Pengertian penelitian pengembangan

Pengembangan dalam arti yang sangat umum berarti pertumbuhan, perubahan secara perlahan (evolusi), dan perubahan secara bertahap.¹ Tumbuh berarti proses itu terus menerus berkembang menuju kesempurnaan, sedangkan berubah adalah menjadi tidak seperti semula, artinya diharapkan dapat berubah menjadi yang lebih baik dan sempurna. Karena pokok bahasan disini adalah pendidikan, maka diharapkan pendidikan akan menuju ideal dan sempurna melalui tahapan-tahapan atau proses tertentu, perlu perencanaan yang matang, manifestasi dari perencanaan tersebut, serta evaluasi dari setiap program yang telah dijalankan sedangkan pengertian penelitian pengembangan adalah menurut Borg & Gall (1998) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.²

Goll, Gall & Borg dalam “*Educational Research*” menjelaskan R&D dalam pendidikan adalah sebuah model pengembangan berbasis industri di mana temuan penelitian digunakan untuk merancang produk dan prosedur tertentu, yang kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai mereka memenuhi kriteria tertentu, yaitu efektifitas, dan

¹ Punaji Setyosari, *metode penelitian*, hal. 222

² *Ibid.*, hal. 227

berkualitas.³ R&D jika tidak dikenal sebagai penelitian dan pengembangan, biasanya dikenal sebagai konsepsi dan implementasi ide-ide produk baru. Bagian penelitian R&D mengacu pada tahap penyelidikan dan eksperimen untuk menciptakan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Bagian pengembangan merancang dan menguji efektivitas produk baru atau perbaikan produk.⁴

Penelitian pengembangan memfokuskan kajian pada bidang desain atau rancangan, apakah itu berupa model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar dan juga proses. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan.⁵ Sehingga makna dari penelitian pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.⁶

Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan dengan merancang,

³ Nusa Putra, *Research & Development*, hal. 84

⁴ *Ibid*, hal. 81

⁵ Ending mulyatiningsih, *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hal. 161

⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008) hal. 164

membuat atau menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat.

2. Tujuan Penelitian Pengembangan

Menurut Akker (1999) tujuan penelitian pengembangan khusus dalam bidang pendidikan dibedakan berdasarkan aspek pengembangan, yakni bagian kurikulum dan media, pelajaran dan instruksi, dan pendidikan guru didaktis.

Berikut penjelasannya:

a. Pada bagian kurikulum

Tujuannya adalah menginformasikan proses pengambilan keputusan sepanjang pengembangan suatu produk/program menjadi kemampuan pengembang dan kemampuan pengembang untuk menciptakan berbagai hal dari jenis ini pada situasi ke depan.

b. Pada bagian teknologi dan media

Tujuannya adalah untuk meningkatkan proses rancangan instruksional, pengembangan, dan evaluasi yang didasarkan pada situasi pemecahan masalah spesifik yang lain atau prosedur pemeriksaan yang digeneralisasi.

c. Pada bagian pelajaran dan instruksi

Tujuannya adalah untuk memberi kontribusi pembelajaran keprofesionalan para guru dan atau menyempurnakan perubahan dalam suatu pengaturan spesifik bidang pendidikan.

3. Langkah-Langkah Pengembangan

Menurut Borg dan Gall ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan.⁷

a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*)

Pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.

b. Perencanaan (*planning*)

Menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.

c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*)

Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran dan instrument evaluasi.

d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*)

Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.

e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*) Memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian...*, hal. 169

f. Uji coba lapangan (*main field testing*)

Data kuantitatif penampilan guru sebelum dan sesudah menggunakan model yang diuji cobakan dikumpulkan. Hasil-hasil pengumpulan data dievaluasi dan kalau mungkin dibandingkan dengan kelompok pembanding.

g. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*)

Menyempurnakan produk hasil uji lapangan

h. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*)

Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, dan observasi dan analisis hasilnya.

i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*) Penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut arief S dalam Sukiman mengemukakan bawa kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”.

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) dalam Syaiful Anwar, mengungkapkan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.⁸

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Menurut Schramm dalam Rayandra media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan

⁸ Pupuh Fathurrohman dan Sorby Sutiko, *Srategi Belajar Mengajar melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islam* (Bandung: PT. Rafika Aditama, 2010), hal. 65

yang dapat dimanfaatkan keperluan pembelajaran. Maka media pembelajaran adalah suatu alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran.

b. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa menurut sudut pandangnya, antara lain:

- a. Dilihat dari sifatnya: media auditif, media gambar, media audiovisual.
- b. Dilihat dari liputannya: media dengan daya liput luas dan serentak, media dengan daya terbatas oleh ruang dan waktu, media untuk pengajaran individual.⁹

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz dalam Asryad mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

1. Fungsi atensi : media mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi dalam pelajaran,
2. Fungsi afektif : media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar,
3. Fungsi kognitif : media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung,
4. Fungsi kompensatoris : media pembelajaran membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

⁹ Wina sanjaya, *perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Fajar Interpratama, 2009), hal. 211

5. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran

Pada pengembangan termasuk guru sering kali dituntut melakukan kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan media, atau lebih dikenal dengan produksi guna mendukung proses pembelajarannya.¹⁰ Dalam pengembangan media pembelajaran, kita sebagai pengembang mengikuti suatu langkah prosedural. Prosedur pengembangan media itu mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:¹¹

- a) Melakukan suatu analisis kebutuhan atau analisis konteks,
- b) Merumuskan tujuan khusus, yaitu tujuan yang ingin kita capai terkait dengan produksi tersebut,
- c) Mengembangkan bahan atau materi, yaitu bahan yang terkait dengan media yang akan kita kembangkan,
- d) Mengembangkan instrument atau alat ukur, yaitu instrument untuk mengukur atau menentukan tingkat kelayakan media yang akan dipakai,
- e) Mengembangkan dan menyusun naskah media, yaitu naskah media yang telah diproduksi,
- f) Melakukan uji coba, yaitu uji coba terhadap media yang telah diproduksi berdasarkan naskah yang telah dikembangkan,
- g) Melakukan revisi, setelah pengembang melakukan uji coba atau evaluasi formatif maka akan diperoleh informasi apakah media perlu dilakukan perbaikan atau tidak,

¹⁰ Rayandra Arsyad, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Tim GP Press, 2011), hal. 15

¹¹ Sukiman, *Pengembangan Media.....*,hal. 235

- h) Produksi, yaitu tahap akhir yang ditempuh oleh pengembang untuk memproduksi media yang telah memperoleh masukan dari hasil uji coba tersebut.

6. *Macromedia Captivate*

Macromedia Captivate merupakan aplikasi yang dikhususkan bagi pengguna professional dan dengan mudah membuat demonstrasi interaktif serta simulasi dalam berbagai bentuk format, termasuk *flash* (SWF) dan EXE. Dan juga dapat dimanfaatkan untuk membuat demonstrasi online, simulasi *software* untuk *e-learning* atau tutorial untuk dukungan pemakai.¹² *Macromedia Captivate* merupakan salah satu solusi ideal dalam persoalan ini, karena didalamnya tersedia semua yang dibutuhkan untuk merekam apa pun yang terjadi dalam desktop dan secara instan membuat sebuah simulasi.¹³

Menurut Gora. S aplikasi ini memungkinkan untuk menambah atau memodifikasi keterangan teks, member audio (*voice-overs*, *background music* dan *saund effects*), video, animasi *flash*, animasi teks, gambar dan gambar ke dalam movie yang dibuat. Dengan fasilitas yang dimilikinya, kita dapat menghasilkan sebuah media interaktif dan menarik untuk siswa.¹⁴ Dengan adanya media pembelajaran dan juga untuk memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda-beda dalam memahami suatu materi atau topik di dalam kelas.

¹² <https://dwiastuti281.wordpress.com/2014/06/02/makalah-macromedia-captivate/>, diakses tanggal 01 Oktober 2018 jam 21.30

¹³ Andi Pastowo, *Panduan Kreatif Membuat Baan Ajar Inovatif* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), hal. 335

¹⁴ Andi Pratowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Interaktif* (Yogyakarta: Diva Press, 2014), hal.33

7. Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) Terpadu

a. Hakikat IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

IPS dapat diartikan dengan “penelaahan atau kajian tentang masyarakat”.¹⁵ Dalam mengkaji masyarakat, guru dapat melakukan kajian dari berbagai perspektif sosial, seperti kajian melalui pengajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi, politik-pemerintahan, dan aspek psikologi sosial yang disederhanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Mueljono Cokrodikardjo, IPS adalah perwujudan dari suatu pendekatan interdisipliner dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografi ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia, yang diformulasikan untuk tujuan instruksional dengan materi dan tujuan yang disederhanakan agar lebih dipelajari.

Sejarah, geografi, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode.¹⁶

Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas, ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih.¹⁷ Ilmu politik dan ekonomi tergolong dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan.¹⁸ Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti

¹⁵ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya.2009), hlm. 11

¹⁶ *Ibid*, hal.120

¹⁷ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya.2012), hlm. 23

¹⁸ *Ibid*, hal.29

konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi. Secara intensif konsep-konsep seperti itu digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.¹⁹

Pada dasarnya tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan membekali kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

b. Karakteristik Mata Pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Beberapa karakteristik yang dimiliki mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) di SMP/MTS antara lain:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari stuktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses, dan masalah sosial

¹⁹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal. 171

serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.²⁰

Dari berbagai karakter diatas, dapat dipahami bahwa mata pelajaran IPS bersifat dinamis, artinya selalu berubah sesuai dengan tingkat perkembangan masyarakat.

c. Tujuan pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental yang positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa masyarakat merupakan tujuan utama IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).²¹

Delapan tujuan umum pengajaran IPS dalam pengembangan Kurikulum IPS di Indonesia pada tahun 1972, antara lain:

1. Meningkatkan kesadaran ekonomi rakyat
2. Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan rohani
3. Meningkatkan efesiensi, kejujuran, dan keadilan semua warga negara
4. Meningkatkan mutu lingkungan
5. Menjamin keadilan dan keamanan semua warga negara
6. Menjelaskan pengertian tentang kepentingan bangsa dan perdamaian dalam hubungan internasiaonal.
7. Meningkatkan saling pengertian dan persatuan dan kesatuan bangsa

²⁰ hilda dewi anifa, pengaruh Model *Make A Match* Terhadap Hasil belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 1 Way Kandis Tahun Ajaran 2016/2017

²¹ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), hal 176

8. Senantiasa memelihara sifat kemanusiaan, kesejahteraan, rohaniah, dan tata susila yang luhur.²²

Berdasarkan tujuan-tujuan diatas, diharapkan siswa lebih peka terhadap masalah sosial yang ada lingkungannya dengan memiliki pemikiran yang logis, kritis dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam pemecahan masalah, serta mengasah keterampilannya dalam kehidupan sosial. Hal tersebut dapat memunculkan kesadaran dan kepedulian yang tinggi melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan.

Akan tetapi berdasarkan fenomena yang terjadi, sudah banyak siswa yang kurang peka terhadap keadaan sosial dan menurunnya pemahaman nilai-nilai sejarah mulai luntur. Terkait permasalahan yang sudah terjadi maka pembelajaran IPS perlu dibuat semenarik mungkin serta memilih media yang tepat dalam proses pembelajaran biar siswa termotivasi dan memahami terkait tujuan pembelajaran IPS yang sebenarnya.

d. Konsep Pembelajaran Terpadu dalam IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Pendekatan interdisipliner sering juga disebut dengan pembelajaran terpadu dalam IPS.²³ Pada hakikatnya model pembelajaran ini merupakan suatu sistem yang memungkinkan siswa, baik secara individu maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep baik holistik maupun otetik. Salah satunya dengan memadukan kompetensi dasar. Pada pendekatan pembelajaran terpadu disusun dari berbagai cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial.²⁴ Dalam pengembangan pembelajaran terpadu, mengambil suatu topik dari salah satu

²² H. Abdul Aziz Wahab (ed), *Metode dan model-model mengajar ilmu pengetahuan social* (Bandung: Alfabet, 2008), hal. 33-34

²³ Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung:Remaja Rosdakarya.2012), hlm. 19

²⁴ *Ibid*, hal.20

cabang ilmu dalam rumpun ilmu sosial. Dalam pengembangan pembelajaran terpadu, mengambil suatu topik dari salah satu cabang ilmu tertentu, kemudian dilengkapi, dibahas, diperluas dan diperdalam dengan cabang ilmu lain. Topik atau tema yang dikembangkan dapat diambil dari isu, peristiwa, dan permasalahan yang berkembang. Berikut dua model pembelajaran terpadu dalam IPS:²⁵

a. Model integrasi berdasarkan topik

Salah satu contoh topik dalam model ini adalah kegiatan interaksi sosial pendudukan yang dikembangkan dari berbagai disiplin ilmu yang tercakup dalam IPS berdasarkan topik yang terkait. dalam topik ini, dikaji dan ditinjau baik dari faktor alam, historis kronologis, perilaku masyarakat serta konsep-konsep dalam ekonomi.

b. Model Integrasi berdasarkan Permasalahan

Salah satu contoh topik dalam model ini adalah kemiskinan yang dikembangkan berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat atau pemerintah. Secara umum konsep pembelajaran terpadu dapat diartikan sebagai pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran.²⁶ Pembelajaran secara terpadu ini juga mempunyai banyak kelebihan dari pada pembelajaran konvensional. Dikarenakan dalam pelaksanaan pembelajarannya dipilih sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa sehingga dapat menumbuhkan keterampilan berpikir, bersosial, toleransi, kerjasama dan komunikasi siswa dengan orang lain.

²⁵ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2007), Hal. 196

²⁶ *Ibid*, hal 198

8. Materi Kelangkaan dan Kebutuhan Manusia

a. Kelangkaan sebagai Permasalahan Ekonomi Manusia

Orang-orang yang ada di sekitar kalian melakukan aktivitas sepanjang hari agar kebutuhannya terpenuhi. Kebutuhan manusia semakin hari semakin bertambah. Pada zaman pra aksara, kehidupan masih primitif untuk memenuhi kebutuhan mereka dengan cara berburu dan meramu.²⁷ Kemudian seiring dengan majunya cara berpikir dan kebudayaan, mereka mulai hidup menetap dan bercocok tanam dan untuk memenuhi kebutuhan dilakukan dengan cara barter. Kebutuhan mereka belum terpenuhi dengan cara barter karena barang barang yang mereka miliki belum tersedia banyak dan belum tersedia uang sebagai sarana untuk melakukan tukar-menukar.²⁸

b. Kebutuhan Manusia

Kebutuhan adalah suatu keinginan terhadap suatu barang atau jasa yang menuntut adanya pemenuhan, apabila tidak dipenuhi maka akan mempengaruhi kehidupan. Contoh, bagi mereka yang lapar menuntut untuk dipenuhi makan, begitu juga mereka yang haus harus segera minum. Apabila kebutuhan ini tidak dipenuhi maka akan berakibat pada kelangsungan hidup orang tersebut. Untuk mengetahui lebih jelas tentang kebutuhan manusia sebaiknya kita perlu mengetahui macam-macam kebutuhan.

Berikut jenis macam-macam kebutuhan :

1. Macam-Macam Kebutuhan Menurut Intensitasnya atau Tingkatannya²⁹

²⁷Iwan Setiawan, *Buku Teks Pelajaran IPS kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,2016), Hal. 126

²⁸Kardiman, Dkk, *Ekonomi Dunia Keseharian Kita*,(Bogor: Yudhistira, 2006), Hal. 68

²⁹ Iwan Setiawan, *Buku Teks Pelajaran IPS kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,2016), Hal. 129

- a) Kebutuhan primer
- b) Kebutuhan sekunder
- c) Kebutuhan tersier

2. Macam-Macam Kebutuhan Menurut Sifat

Macam-macam kebutuhan menurut sifatnya dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kebutuhan jasmani dan kebutuhan rohani.³⁰

- a) Kebutuhan Jasmani adalah kebutuhan yang bersifat memberi kepuasan pada badan atau jasmani. Kebutuhan ini bersifat materi. Contoh kebutuhan ini antara lain kebutuhan akan makan, obat bagi yang sakit, minuman, kesehatan, dan olah raga.
- b) Kebutuhan Rohani adalah kebutuhan yang dirasakan untuk kepentingan jiwa manusia. Apabila kebutuhan ini terpenuhi akan merasa puas, aman dan tenang. Contoh kebutuhan rokhani antara lain kebutuhan akan rekreasi, agama, nonton TV, baca buku, dan pendidikan.

3. Macam-Macam Kebutuhan Menurut Waktu Penggunaannya

4. Macam-Macam Kebutuhan Menurut Subjek

5. Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Kelangkaannya atau Cara Memperolehnya

6. Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Hubungannya dengan Barang

7. Alat Pemenuhan Kebutuhan Menurut Tujuan Penggunaannya Lain

8. Alat Pemenuhan Kebutuhan menurut Proses Pembuatannya.

c. Tindakan, Motif, dan Prinsip Ekonomi

³⁰ Azis alimun, *Pengantar Kebutuhan Dasar Manusia*, (jakarta: salemba medikal,2006) hal. 95

Manusia melakukan berbagai macam tindakan agar semua kebutuhannya terpenuhi dan dapat mencapai kemakmuran. Segala kegiatan manusia untuk memenuhi berbagai kebutuhan hidupnya disebut dengan tindakan ekonomis atau perbuatan ekonomis. Tujuan dari tindakan ekonomis adalah untuk mengendalikan agar pengeluaran tidak melebihi pendapatan.³¹

Tindakan ekonomis manusia dilakukan dalam kegiatan ekonomi. Tindakan ekonomis dilakukan setiap orang harus dengan penuh tanggungjawab, kejujuran dan santun. Kegiatan ekonomis manusia harus rasional agar mendapatkan hasil yang maksimal. Kegiatan yang rasional adalah kegiatan dilakukan dengan pikiran dan akal yang sehat.³²

B. Penelitian Terdahulu

1. Dwi yuli suryani, Skripsi dengan judul : “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis kontekstual dengan pemanfaatan *Macromedia Captivate* pokok bahasan kubus dan balok”³³

Dalam skripsi ini membahas mengenai Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan menerapkan media pembelajaran matematika dengan *Macromedia Captivate* diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

Hasil validasi media yang menggunakan media pembelajaran *macromedia captivate* secara signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil validasi yang

³¹ Kardiman, Dkk, *Ekonomi Dunia Keseharian Kita*, (Bogor: Yudhistira, 2006), Hal. 89

³² Suherman Rosyidin, *Pengantar Teori Ekonom*,. (Jakarta : Raja Grafindo, 2004)

³³ Dwi yuli suryani, “*pengembangan media pembelajaran matematika berbasis kontekstual dengan pemanfaatan Macromedia Captivate pokok bahasan kubus dan balok*” skripsi, fakultas pendidikan matematika dan ilmu pengetahuan alam IKIP PGRI Semarang, 2013

diajarkan dengan media pembelajaran lain, yang berarti bahwa media pembelajaran *macromedia captivate* bisa dipakai dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Astika Megi Yuliana, Skripsi dengan judul : “Pengembangan Modul Interaktif Materi Fluida menggunakan *Macromedia Captivate* untuk siswa kelas XI SMA 9 Bandar Lampung”³⁴

Hasil validasi media yang menggunakan media pembelajaran *macromedia captivate* secara signifikan lebih tinggi dan hasil validasi yang diajarkan dengan modul pembelajaran interaktif, dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Tabel 2.1 Perbedaan dan Persamaan dengan Penelitian Terdahulu

Nama peneliti dan judul peneliti	Persamaan	Perbedaan	Hasil penelitian
Dwi yuli suryani, pengembangan media pembelajaran matematika berbasis kontekstual dengan pemanfaatan <i>Macromedia Captivate</i> pokok bahasan kubus dan balok, Semarang 2013	Pengembangan media pembelajaran menggunakan <i>macromedia captivate</i>	Materi yang dikembangkan tentang mata pelajaran matematika berbasis kontekstual	Hasil tingkat pencapaiannya sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada pokok bahasan kubus dan balok
Astika Megi Yuliana, Pengembangan Modul Interaktif Materi Fluida menggunakan <i>Macromedia Captivate</i> untuk siswa kelas XI SMA 9 Bandar Lampung, 2011	Pengembangan modul pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran <i>macromedia captivate</i>	Materi yang dikembangkan tentang Fluida dan dikembangkan melalui modul interaktif.	Hasil tes dengan uji operasional menunjukkan bahwa siswa dapat lulus diatas KKM SMAN 9 Bandar lampung dan uji kemenarikan yang diambil menunjukkan

³⁴ Astika Megi Yuliana, *Pengembangan Modul Interaktif Materi Fluida menggunakan Macromedia Captivate untuk siswa kelas XI SMA 9 Bandar Lampung*, Skripsi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Lampung, 2011

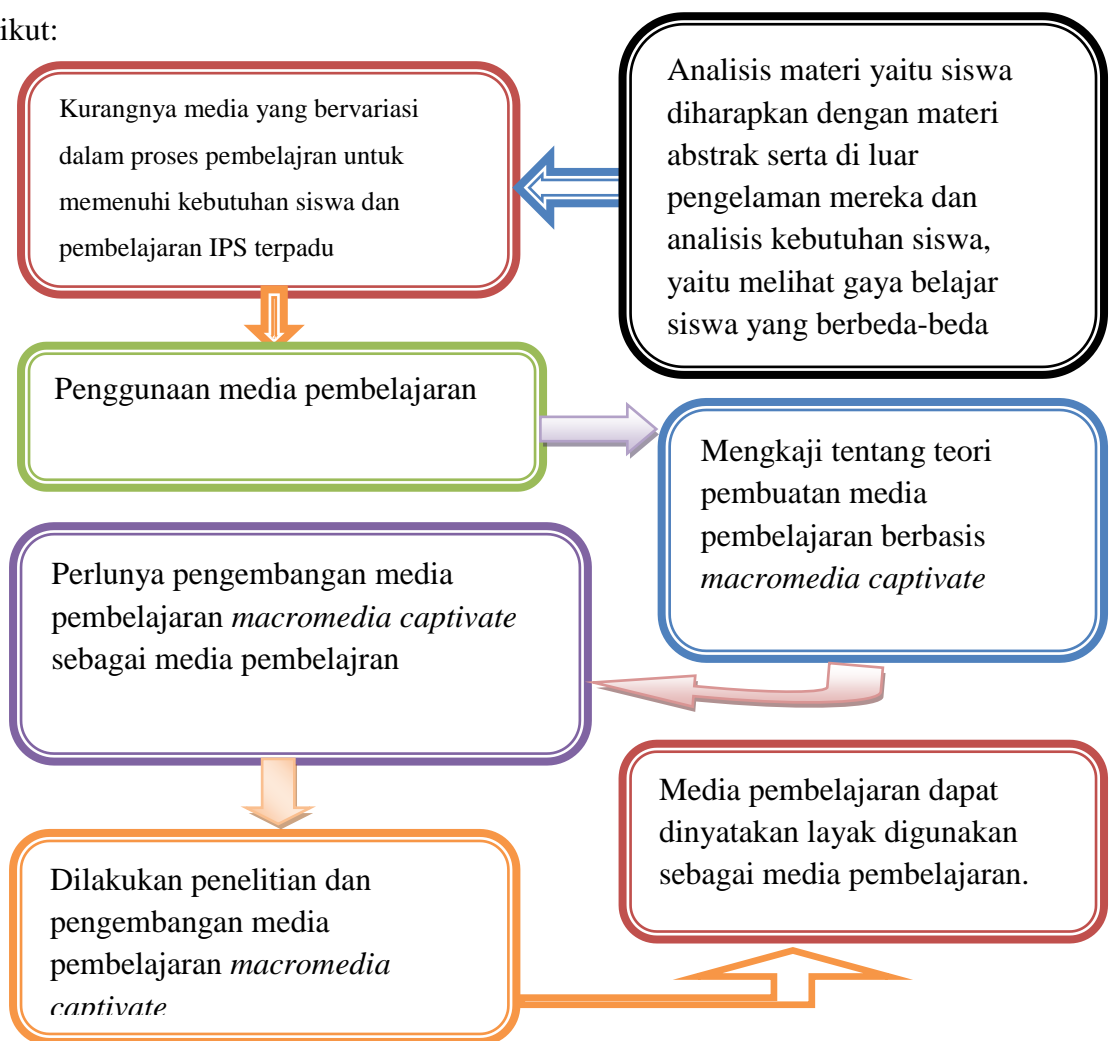
			bahwa modul interaktif ini menarik untuk dipelajari.
Diajeng Triharyanti Anggreini, Penggunaan Macromrdia Captivate Dengan Model Pembelajaran Group Investigation Terhadap Pencapaian Hasil Pada Mata Pelajaran Gambar Konstruksi Di SMK negeri 5 Surabaya, Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bnagunan, Vol 2, No. 2/ JKPTB/16, Jurusan Pendidikan Teknik Bngunan Fakultas Universitas Negeri Surabaya, 2016.	Pengembangan media pembelajaran Menggunakan <i>Macromrdia Captivate</i> .	Materi yang dikembangkan tentang gambar kontruksi.	Hasil tingkat pencapaiannya sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada gambar kontruksi
A. Buchori Husna, Pengembangan CD Interaktif SMP Berbantuan <i>macromedia captivate</i> melalui pendekatan PBL (<i>Problem Based Learning</i>) pada materi bangun datar segitiga, jurnal prosiding <i>mathematics and sciences forum</i> , ISBN 978-602-0960-5, Pendidikan Matematika Universitas PGRI Semarang, 2014.	Pengembangan media pembelajaran Menggunakan <i>Macromrdia Captivate</i> .	Menggunakan pendekatan PBL	Hasil tingkat pencapaiannya sangat valid untuk digunakan dalam pembelajarandengan menggunakan CD Interaktif SMP Berbantuan <i>Macromedia Captivate</i> melalui pendekatan PBL lebi efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvesional pada materi bangun datar segiempat.

Dari tabel di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa banyak perbedaan yang tertera antara peneliti dengan peneliti yang lain. Banyaknya perbedaan serta ada pula tujuan yang dipaparkan peneiliti dan peneliti yang lain. Selain itu tempat yang ditelitipun sangatlah berbeda. Penelitian ini dipaparkan pada penekanan pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* sebagaimana

sebagai penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *macromedia captivate* ini akan menjadi sebagai penguatan siswa untuk memahami suatu materi yang disediakan sehingga dapat memberi pengaruh baik itu dorongan maupun peningkatan hasil belajar siswa MTs Assyafiiyah Gondang

C. Kerangka Berfikir Penelitian

Kerangka pemikiran ini merupakan dasar pemikiran dari fakta-fakta, observasi dan telaah kajian pustaka. Dalam penelitian ini, pengembangan media pembelajaran dilakukan agar siswa dapat termotivasi dan lebih menarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan siswa dapat makna sesungguhnya dari materi yang dipelajarinya. Berikut uraian kerangka pemikiran yang ditetapkan pada penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir