

PENGGUNAAN MEDIA CD (*COMPACT DISC*) INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

(Studi Kasus pada Siswa Kelas X IPS 2 pada Kompetensi Dasar Konsep Kewirausahaan dalam Menjalankan Sebuah Wirausah Pengawetan Bahan Nabati dan Hewani SMA Negeri Arjasa Semester Gasal Tahun Ajaran 2014/2015)

Maimuna^{*)} & Retna Ngesti Sedyati^{**)}

Abstract: *The art projects and entrepreneurship learning process at SMA Negeri Arjasa using ICT based media, but the media does not have a positive impact yet, the students' motivation and achievement still low. Thus required to use interactive Compact Disc (CD) media to improve the X IPS 2 students' motivation and achievement on the concept of entrepreneurship in operating an entrepreneurship of animals and plants materials preservation basic competency, at SMA Negeri Arjasa on the 1st semester 2014/2015 academic year. This classroom action research used the spiral scheme model which include four phases: plan, act, observation, and reflection. Those phases are a cycle. This research were done in 2 cycles. The location determinate of this research was using purposive method, and the subject determinate is population method. The data collection method was observations, tasks, interviews, and documents. The data analysis technique that used in this research is descriptive qualitative. The result shows that the using of interactive compact disc (CD) media can improve the X IPS 2 students' motivations and achievements. The result indicates that the students' learning motivation on the cycle I was on the medium category, and the cycle II was on the highest category. The improvement of students' learning motivation in line with the students' achievement. There are 11 of 25 students' score which under the minimum criteria (2,67) on the cycle I.*

On the cycle II, the individual completeness can be fulfilled because all of students' score is higher than 2,67. The completeness of the classical learning on the cycle I is 69,44 %, and on the cycle II is 100 %.

Keywords: *Using, Interactive Compact Disc (CD) Media, Motivation, Achievement of the Students*

*) Maimuna adalah mahasiswa Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ

**) Retna Ngesti Sedyati adalah staf pengajar Prog. Studi Ekonomi FKIP UNEJ

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang kurang menarik dapat mengakibatkan motivasi dan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut terjadi di SMA Negeri Arjasa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada kompetensi dasar (KD) mengidentifikasi desain produk dan pengemasan karya pengawetan bahan nabati dan hewani berdasarkan konsep berkarya dengan pendekatan budaya setempat dan lainnya. Guru menginformasikan bahwa, kegiatan belajar mengajar mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan sudah menggunakan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yaitu *powerpoint presentation* (PPT), namun media tersebut belum memberikan dampak positif, motivasi dan hasil belajar siswa masih rendah.

Prakarya dan kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang diberikan di semua tingkatan kelas, salah satunya di kelas X SMA Negeri Arjasa. Bidang tersebut merupakan mata pelajaran yang kontekstual, yang berkaitan dengan lingkungan sekitar maka sangat dibutuhkan ide-ide kreatif. Tidak sulit untuk mengembangkan kreativitas siswa jika siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi. Diperlukan penggunaan media yang sesuai kompetensi dasar (KD) konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani, untuk menunjukkan apa yang dimaksud pengertian kewirausahaan, manfaat berwirausaha sebagai motivasi, karakter dan karakteristik (watak, nilai dan ciri) kewirausahaan, faktor-faktor penyebab keberhasilan dan kegagalan wirausaha, pengertian, tujuan, manfaat perilaku kerja prestatif, sikap dan perilaku kerja prestatif (selalu ingin maju), prinsip cara kerja prestatif sehingga akan menciptakan selalu ingin maju, meningkatkan sikap kerja ikhlas, kerja cerdas, kerja keras, kerja tuntas serta menumbuhkan kreativitas dan inovatif siswa, agar siswa lebih mudah paham.

Motivasi belajar siswa dapat dilihat pada saat proses pembelajaran berlangsung. Motivasi belajar siswa ditunjukkan dari hasrat keingintahuan yang cukup besar, minat siswa dalam materi yang disampaikan, reaksi siswa terhadap penjelasan guru, dan semangat siswa dalam mengerjakan tugas. Berdasarkan keterangan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan kelas X di SMA Negeri Arjasa, kelas X IPS 2 memiliki motivasi belajar yang rendah. Rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan banyak siswa yang berbicara sendiri

dengan teman pada saat proses pembelajaran berlangsung, tugas dengan menyalin jawaban teman. Selain itu guru juga mengatakan bahwa siswa kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa lebih banyak pasif, dan masih kurang memperhatikan saat guru menjelaskan.

Hasil belajar yang memenuhi standar ketuntasan minimum (SKM) menjadi tujuan utama baik guru maupun siswa. Namun hasil belajar siswa kelas X IPS 2 masih rendah, baik individu ataupun klasikal. Nilai ketuntasan mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan yang berlaku di SMA Negeri Arjasa secara individu pada penilaian kompetensi pengetahuan dan keterampilan yaitu 2,67 dan pencapaian minimal untuk kompetensi sikap adalah B, serta ketuntasan klasikal yaitu 75%. Jumlah siswa yang tidak tuntas di kelas X IPS 2 sebanyak 12 orang, dan siswa yang tuntas yaitu 26 siswa, atau ketuntasan klasikal siswa sebesar 66,67%, ketuntasan tersebut masih dibawah SKM.

Salah satu media yang dapat meningkatkan pembelajaran adalah media pembelajaran CD (*Compact Disc*) interaktif. CD interaktif merupakan salah satu produk multimedia yang dapat dioperasikan oleh siswa secara mandiri, sehingga siswa dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Isi dari media CD interaktif adalah penggabungan teks, grafik, audio, dan gambar bergerak (video dan animasi). CD interaktif digunakan karena media tersebut lebih mudah, tidak perlu *online* dan memiliki banyak pilihan fitur (penggabungan teks, grafik, audio, dan video).

Menurut Rusman (2008:21) CD interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Guru dapat menyajikan materi lebih lengkap dengan tampilan menarik dalam beberapa bentuk materi seperti gambar, video, dan bahan ajar, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dan siswa langsung berinteraksi dengan media CD interaktif, serta multi arah sehingga siswa maupun guru dapat saling berkomunikasi. adapun beberapa kelebihan dari media CD inetraktif menurut Maroubeni (2008:25) adalah (1) penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer; (2) menambah pengetahuan; (3) tampilan audio visual menarik.

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan penggunaan media CD interaktif, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada siswa kelas X IPS 2 pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa semester gasal tahun ajaran 2014/2015.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan *classroom action research* atau penelitian tindakan kelas (PTK). Rencana penelitian ini menggunakan model skema spiral yang dikemukakan oleh Kemmis & MC Taggart dengan menggunakan empat fase, yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Keempat fase tersebut merupakan satu siklus. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan menggunakan 2 siklus pembelajaran yang terdiri dari 2 pertemuan pada setiap siklus.

Penentuan lokasi penelitian menggunakan metode *purposive*, sedangkan untuk menentukan subjek penelitian menggunakan metode populasi. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, tugas, wawancara, dan dokumen. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data secara deskriptif kualitatif.

Untuk menentukan tingkat motivasi belajar siswa digunakan rumus sebagai berikut:

Tabel 1 Pedoman interpretasi skor rata-rata motivasi belajar

No.	Rata-rata Skor	Kriteria Motivasi Belajar
1.	1,0-2,0	Rendah
2.	> 2,0-3,0	Sedang
3.	> 3,0-4,0	Tinggi

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat diperoleh dari penilaian tiga kompetensi yaitu kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Perhitungan skor dari ketiga kompetensi tersebut dapat dicapai dengan rumus:

$$\frac{\text{skor diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 4 = \text{skor akhir}$$

Sedangkan untuk mencari persentase ketuntasan hasil belajar siswa dapat dicari dengan menggunakan rumus :

$$Pi = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

Pi = persentase ketuntasan hasil belajar secara klasikal

n = jumlah siswa yang tuntas

N = jumlah seluruh siswa

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Hasil observasi selama pembelajaran siklus I menggunakan media CD interaktif di kelas X IPS 2 pada KD konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani SMA Negeri Arjasa menunjukkan, motivasi belajar siswa masih dalam kategori sedang. Hal tersebut terjadi karena masih banyak siswa yang kurang serius memperhatikan penjelasan materi oleh guru, dan merupakan pertama kalinya siswa menggunakan media CD interaktif, siswa masih tampak bingung. Guru juga belum terlalu tegas terhadap siswa yang mengganggu siswa lain, sehingga siswa yang serius memperhatikan materi terganggu karena siswa lain yang ramai, dan akhirnya ikut ramai. Meskipun pada siklus I, motivasi belajar siswa termasuk dalam kategori sedang tetapi terjadi peningkatan pada siklus II. Peningkatan motivasi siswa dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 1 Grafik peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I pada siklus II



Gambar 1 menunjukkan bahwa terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus 2. Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II, sebesar 0,78. Peningkatan siklus I pada siklus II dilihat dari setiap indikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kategori setiap indikator motivasi belajar siswa siklus I dan siklus II

No.	Indikator Motivasi Belajar Siswa	Siklus I	Siklus II	Kategori Siklus I	Kategori Siklus II
1	Minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran	2,97	3,65	Sedang	Tinggi
2	Semangat belajar siswa untuk melaksanakan tugas-tugas belajarnya	2,64	3,29	Sedang	Tinggi
3	Tanggung jawab siswa terhadap tugas belajarnya	2,44	3,38	Sedang	Tinggi
4	Reaksi siswa terhadap stimulus yang diberikan oleh guru	,58	3,24	Sedang	Tinggi
5	Rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru	,40	3,39	Sedang	Tinggi
Skor rata-rata		,61	3,39	Sedang	Tinggi

Dilihat dari tabel 2 terlihat bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dari siklus I ke siklus II, dari kategori sedang menjadi tinggi. Pada indikator 1 peningkatan sebesar 0,68, pada indikator 2 peningkatan sebesar 0,65, pada indikator 3 peningkatan sebesar 0,94, dan pada indikator 4 peningkatan sebesar 0,66, serta pada indikator 5 peningkatan sebesar 0,99. Peningkatan paling tinggi terjadi pada indikator rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru, karena siswa tidak banyak mengeluh saat diberikan tugas, tetapi langsung mengerjakan tugas.

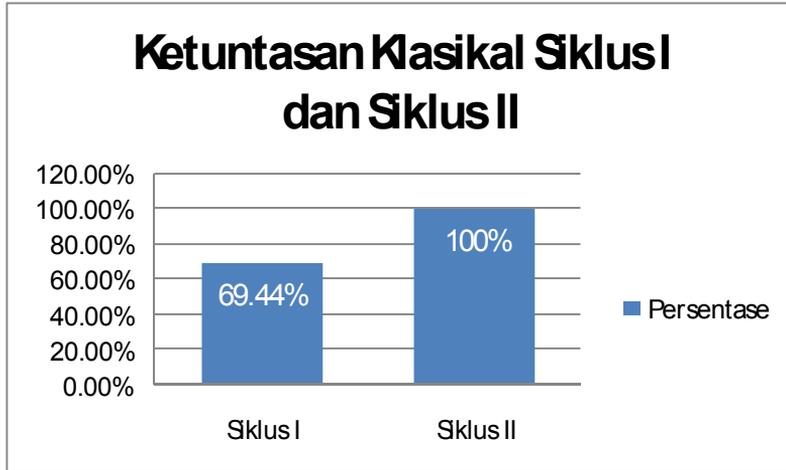
Peningkatan motivasi juga sejalan dengan peningkatan hasil belajar, terjadi peningkatan secara bertahap dari ketuntasan hasil belajar siswa. Dilihat dari skor rata-rata siklus I dan siklus II, dapat dilihat pada tabel berikut:

Siklus	Nilai Kompetensi					
	Sikap		Pengetahuan		Keterampilan	
	Skor Rerata	Predikat	Skor Rerata	Predikat	Skor Rerata	Predikat
I	2,83	B	2,92	B	2,81	B-
II	3,33	B	3,18	B	3,38	B+

Tabel 3 Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

Pada tabel 3 terlihat bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dari setiap aspek penilaian hasil belajar siswa. Peningkatan dari penilaian sikap yaitu 0,50, peningkatan dari penilaian pengetahuan yaitu 0,25, dan peningkatan pada penilaian keterampilan yaitu 0,57. Dilihat dari ketuntasan klasikal dapat dilihat pada grafik berikut:

Gambar 2 Grafik ketuntasan siswa secara klasikal siklus I dan siklus II



Gambar 2 menunjukkan hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan. Terlihat bahwa ketuntasan klasikal siklus I sebesar 69,44%, dan siklus II sebesar 100%. Ketuntasan klasikal sebesar 100% pada siklus II merupakan hasil rekapitulasi dari seluruh nilai, tidak semua siswa mendapat nilai 100 tetapi, seluruh siswa sudah memenuhi KKM. Hasil tersebut menunjukkan hasil belajar siswa sudah memenuhi target pembelajaran.

PEMBAHASAN

Penggunaan media pembelajaran CD interaktif dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri Arjasa pada kompetensi dasar konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani. Penggunaan media CD interaktif dapat memperjelas materi dan mempermudah guru menyampaikan materi kepada siswa. Salah satu keunggulan melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menurut Munadi (2008:19) yaitu dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pengajaran yang mungkin sulit jika dijelaskan dengan hanya menggunakan kata-kata. Teori tersebut, sama seperti yang diungkapkan oleh guru mengenai penggunaan media:

“menggunakan media CD interaktif saya lebih mudah dalam menerangkan materi kepada siswa. Siswa tertarik terhadap

pelajaran, terbukti siswa memperhatikan materi yang disampaikan saya, juga ada pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya jarang”(ACD, 30 tahun).

Tidak ada kesulitan dalam penggunaan media CD interaktif, baik guru maupun siswa. Pada saat diwawancarai, guru mengatakan: *“Tidak ada kesulitan dalam penggunaan medianya. Kan sempat diajari sama peneliti sebelumnya, pas diawal saja yang kurang soalnya masih pertama menggunakannya”* (ACD, 30 tahun). Siswa juga menyampaikan hal yang sama ketika diwawancarai mengenai kesulitan menggunakan media CD interaktif. Berikut hasil wawancara peneliti dengan siswa: *“Tidak sulit untuk penggunaan medianya, saya berminat belajar hanya saat mengerjakan soal latihan saja, dikejar waktu. Waktu habis, nilai muncul, tidak bisa mengerjakan lagi. Tapi saya suka, jadi tidak bisa berbuat curang”* (ETM, 16 tahun).

Penggunaan media yang mudah dapat menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa mengalami peningkatan, dari kategori sedang ke kategori tinggi. Peningkatan motivasi belajar siswa meningkat bukan hanya dari rata-rata motivasi belajar tetapi setiap indikator motivasi belajar juga mengalami peningkatan, terutama pada indikator rasa senang siswa terhadap tugas yang diberikan guru. Indikator tersebut peningkatannya memang sangat terlihat, yaitu siswa tidak banyak mengeluh atas tugas-tugas belajarnya. Pada saat proses pembelajaran terlihat siswa antusias terhadap materi pelajaran, memberikan kontribusi pada diskusi di kelas, siswa mengerjakan tugas tidak banyak mengeluh, dan siswa melakukan tanya jawab atau melakukan reaksi terhadap pertanyaan ataupun ucapan guru.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Munadi (2008: 18), salah satu keunggulan melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia yaitu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat salah seorang siswa yang menyatakan:

“saya senang belajarnya akhir-akhir ini, karena sebelum-sebelumnya tidak ada yang seperti itu, biasanya PPT sambil diterangkan saja. Berbeda, lebih menarik, ada gambar, video, materi, dan latihan soal juga” (MZF, 16 tahun).

Dampak yang dirasakan siswa dari media CD interaktif yaitu, semangat dan rasa senang siswa terhadap pelajaran. Seperti yang disampaikan oleh salah satu siswa di bawah ini:

“Saya senang belajarnya, biasanya diterangkan pakain PPT sekarang ada gambarnya, videonya, ada materi juga. Saya juga bersemangat ngerjakan tugas, terutama ngerjakan soal latihan, kejar-kejaran sama waktu yang terbatas” (APC, 16 tahun).

Rasa senang siswa terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa tidak banyak mengeluh mengenai tugas yang diberikan guru, sebaliknya siswa tertarik terhadap materi dan tugas-tugas belajarnya. Rasa senang menggunakan media CD interaktif juga disampaikan oleh siswa lain, yang mengatakan: *“Saya senang, pelajarannya ada variasinya. Materinya lengkap, ada materi di PPT ditambah bahan ajar, masih ada video sama gambar-gambar juga buat contohnya”* (ETM, 16 tahun). Guru juga menilai bahwa siswa-siswi memiliki antusias yang tinggi terhadap pelajaran pada saat menggunakan media CD interaktif. Seperti yang diungkapkan oleh guru mengenai antusias siswa terhadap pelajaran menggunakan media CD interaktif: *“siswa sangat antusias terhadap pelajaran, meskipun media CD interaktif baru pertama kali mereka gunakan”* (ACD, 30 tahun).

Penggunaan media CD interaktif selain meningkatkan motivasi belajar siswa, juga meningkatkan hasil belajar siswa. Penilaian dilihat dari setiap aspek penilaian menunjukkan bahwa, nilai siswa semakin meningkat. Penilaian sikap menunjukkan bahwa siswa lebih bisa bekerjasama dan percaya diri. Penilaian pengetahuan menunjukkan bahwa nilai siswa semakin meningkat. Penilaian keterampilan menunjukkan bahwa, siswa bisa menyajikan hasil diskusi di depan kelas dengan baik, dan mampu mempertahankan pendapat sesuai dengan konsep tetapi tetap toleran terhadap pendapat siswa lain. Ketuntasan belajar siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) pada siklus II.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2010:21) bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yang terdiri dari aspek penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan.

Hal ini sesuai dengan pendapat salah seorang siswa pada saat diwawancarai mengatakan:

“Iya meningkat. Bertahap meningkatnya, tetapi meningkatnya cukup tinggi jika dibandingkan dengan nilai saya yang sebelumnya. Soalnya, yang tidak paham bisa dilihat pada bahan ajar, ditambah ada soal latihan” (MZF, 16 tahun).

Penggunaan media CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa, karena siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga siswa lebih paham terhadap materi, dan pada saat ada tugas maupun soal-soal siswa akan lebih mudah untuk menjawab atau mengerjakan tugas-tugas belajarnya. Pendapat siswa di atas, juga sejalan dengan siswa di bawah ini yang mengatakan:

“Iya. Saya lebih paham sama materi pelajaran, jadi lebih mudah menjawab pertanyaan. Saya di rumah belajar lagi materi yang di pelajari sebelumnya, soalnya materi yang kurang paham bisa dilihat penjelasannya di bahan ajar” (APC, 16 tahun).

Kelengkapan materi dapat membuat siswa melakukan pembelajaran ulang seperti yang disampaikan oleh siswa lain, yang mengatakan:

“Iya. Saya lebih paham. Kalau sudah paham, ketika ada tugas atau soal-soal, saya bisa menjawab. Saya lebih tekun sekarang, di rumah belajar lagi biasanya, materinya sudah lengkap jadi tidak bingung kalau ada yang tidak paham. Jadi, nilai saya akan lebih meningkat dan dapat mempertahankan nilai tersebut” (ETM, 16 tahun).

Guru juga membenarkan bahwa terjadi peningkatan dari nilai siswa. Siswa juga mampu menyampaikan hasil diskusi di depan kelas dengan baik. Berikut hasil wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan SMA Negeri Arjasa, yang menyatakan: *Secara umum, penggunaan media CD interaktif meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai siswa meningkat secara perlahan”* (ACD, 30 tahun).

Penggunaan media CD interaktif dapat digunakan untuk materi lain, karena penggunaan media tersebut mudah. Hal tersebut sama dengan yang

diungkapkan oleh guru yang menyatakan bahwa: *“insyaAllah saya gunakan lagi medianya kedepannya, penggunaannya mudah. Agar motivasi dan hasil belajar siswa tetap tinggi seperti sekarang”*.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat disimpulkan penggunaan media CD interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan pada KD konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani di SMA Negeri Arjasa. Media ini dapat menyempurnakan media yang digunakan sebelumnya, serta dapat digunakan pada kompetensi dasar selanjutnya.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media CD interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri Arjasa pada KD konsep kewirausahaan dalam menjalankan sebuah wirausaha pengawetan bahan nabati dan hewani. Penggunaan media CD interaktif berjalan dengan baik karena media mudah digunakan, baik siswa maupun guru.

Dari hasil analisa, rata-rata motivasi belajar siswa pada saat siklus I yaitu kategori sedang dengan skor 2,61, dan meningkat pada siklus II yaitu kekategori tinggi dengan skor 3,39. Peningkatan motivasi belajar juga diikuti oleh peningkatan hasil belajar siswa. Ketuntasan individu pada siklus I yaitu, terdapat 25 siswa tuntas dan 11 siswa tidak tuntas karena nilai dibawah KKM yaitu < 2,67. Pada siklus II seluruh siswa tuntas, karena nilai siswa sudah memenuhi KKM yaitu $\geq 2,67$. Ketuntasan belajar secara klasikal pada siklus I sebesar 69,44%, dan siklus II ketuntasan belajar siswa sebesar 100%.

Saran

1. Guru dapat menggunakan media ini sebagai alternatif pembelajaran dan dapat digunakan pada KD selanjutnya, serta guru lebih kreatif mengembangkan media ini sehingga siswa tidak akan bosan dengan pembelajaran.

2. Guru harus lebih sering memberikan motivasi dan memberikan apresiasi kepada siswa agar siswa lebih termotivasi dan semangat dalam belajarnya.
3. Berdasarkan analisis peneliti, tidak semua mata pelajaran bisa menggunakan CD interaktif tetapi mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan hampir seluruh materi bisa menggunakan CD interaktif karena materi disampaikan lebih kontekstual, dengan contoh, video, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada
- Munadi, Yudhi (2008). *Media Pembelajaran – Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press
- Maroebeni. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grasindo
- Rusman. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo