

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KABER (KARTU BERPASANGAN)
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI JENIS DAN
KEGIATAN EKONOMI KELAS 5 DI SDN BAYE**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

Oliviana Putri Setyorini

NPM: 19.1.01.10.0159

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2023

Skripsi oleh

OLIVIANA PUTRI SETYORINI

NPM. 19.1.01.10.0159

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KABER (KARTU BERPASANGAN)
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI JENIS DAN
KEGIATAN EKONOMI KELAS 5 DI SDN BAYE**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal:

Dosen Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.
NIDN. 0710128902

Dosen Pembimbing II



Erwin Putera Permana, M.Pd.
NIDN. 0706128701

Skripsi oleh:

OLIVIANA PUTRI SETYORINI

NPM: 19.1.01.10.0159

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KABER (KARTU BERPASANGAN)
BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI JENIS DAN
KEGIATAN EKONOMI KELAS 5 DI SDN BAYE**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal:

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji

1. Ketua : Ilmawati Fahmi Imran, M.Pd.

2. Penguji I : Kharisma Eka Putri, M.Pd.

3. Penguji II : Erwin Putera Permana, M.Pd.



Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Oliviana Putri Setyorini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl.lahir : Kediri, 17 September 2000
NPM : 19.1.01.10.0159
Fak/Jur/prodi : FKIP / S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, Juli 2023
Menyatakan



OLIVIANA PUTRI SETYORINI
NPM: 19.1.01.10.0159

MOTTO

“Sebuah berlian tidak mungkin mampu dipoles tanpa gesekan, begitupun dengan manusia yang tidak mungkin sukses tanpa ada tantangan”

Sukses bukanlah final, kegagalan tak terlalu fatal. Keberanian untuk melanjutkannya, yang lebih penting.

- Winston S. Churchill

Kupersembahkan karya ini untuk:

Kedua orangtua dan keluarga tersayang.

ABSTRAK

Oliviana Putri Setyorini : Pengembangan Multimedia KABER (Kartu Berpasangan) Berbasis *Macromedia Flash* Pada Materi Jenis dan Kegiatan Ekonomi Kelas 5 Di SDN Baye, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SDN Baye Kabupaten Kediri di kelas V pada materi jenis dan kegiatan ekonomi masih ada kendala pada saat proses pembelajaran. Kendala tersebut yaitu ketika pembelajaran guru hanya berpaku pada buku tema saja dimana pembelajarannya terkesan monoton. Karena guru hanya menjelaskan kemudian memberikan tugas, dan tidak ada buku penunjang yang lainnya. Hal ini juga dilakukan oleh guru karena tidak menggunakan suatu media pembelajaran yang dapat membantu pada saat proses pembelajaran, yang membuat peserta didik merasa bosan dan tidak semangat belajar karena pembelajarannya terkesan monoton. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya hasil ulangan peserta didik yang mendapat nilai kurang dari KKM yakni sebesar 65%. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan multimedia KABER (kartu berpasangan) berbasis *macromedia flash* pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas V di SDN Baye.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini ialah model ADDIE yakni dengan tahapan: 1) Analisis (*Analyze*), 2) Rancangan (*Design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Baye. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket dan tes.

Hasil penelitian pada multimedia KABER sangat valid atau layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas V. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validasi materi dan validasi media. Berdasarkan hasil ahli materi dengan mendapatkan persentase skor 92%, sedangkan validasi media mendapatkan persentase skor 96%. Jadi, rata-rata skor persentase skor dari validasi materi dan media yaitu 94%. Multimedia KABER dikatakan praktis diperoleh dari hasil angket kepraktisan guru dan peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru yang mendapatkan skor 92%. Sedangkan hasil angket respon peserta didik dalam uji coba terbatas mendapatkan skor yakni 92% dan pada uji coba luas mendapatkan skor 95%. Multimedia KABER dikatakan efektif dilakukan pada kelas V SDN Baye dari hasil post test yang dibandingkan dengan KKM ≥ 75 . Dapat dilihat dari hasil perolehan ketuntasan klasikal peserta didik yang dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada uji coba terbatas ketuntasan klasikal peserta didik memperoleh persentase skor yakni 80%, sedangkan uji coba luas memperoleh persentase skor sebesar 96%. Berdasarkan persentase tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia KABER dikatakan valid, praktis, dan efektif digunakan pada kelas V di SDN Baye.

Kata Kunci : Media KABER (Kartu Berpasangan), *Macromedia Flash*, Jenis dan Kegiatan Ekonomi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenanya tugas penyusunan proposal ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KABER (KARTU BERPASANGAN) BERBASIS *MACROMEDIA FLASH* PADA MATERI JENIS DAN KEGIATAN EKONOMI KELAS 5 DI SDN BAYE” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I
5. Erwin Putera Permana, M.Pd. Selaku dosen pembimbing II
6. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada penulis.
7. Sahabat dan teman-teman telah mmeberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.

8. Serta ucapan terimakasih juga kepada pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam proses ini.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran, dari berbagai pihak sangat diarpkan.

Kediri, Juli 2023

OLIVIANA PUTRI S
NPM: 19.1.01.10.0159

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Landasan Teori	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Multimedia	15
3. Kartu Berpasangan	21
4. Macromedia Flash.....	23
5. Ilmu Pengetahuan Sosial.....	25

6. Jenis dan Kegiatan Ekonomi.....	26
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	34
BAB III METODE PENGEMBANGAN	36
A. Model Pengembangan.....	36
B. Prosedur Pengembangan.....	37
C. Lokasi dan Subjek Penelitian.....	40
D. Uji Coba Produk	40
E. Validasi Produk.....	41
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	43
G. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	54
B. Pengujian Model	57
C. Validasi Model.....	69
D. Pembahasan Hasil Penelitian	78
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	83
A. SIMPULAN	83
B. IMPLIKASI	84
C. SARAN	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket validasi ahli materi	44
Tabel 3.2 Angket validasi ahli media	45
Tabel 3.3 Angket respon guru	47
Tabel 3.4 Angket respon peserta didik	48
Tabel 3.5 Kriteria skor skala Likert	49
Tabel 3.6 Kriteria kevalidan	50
Tabel 3.7 Kriteria keefektifan	51
Tabel 3.8 Kategori skala Guttman	52
Tabel 3.9 Kriteria kepraktisan	52
Tabel 4.1 Hasil validasi ahli materi	57
Tabel 4.2 Hasil validasi ahli media	59
Tabel 4.3 Hasil angket kepraktisan guru uji terbatas	61
Tabel 4.4 Hasil angket kepraktisan peserta didik uji terbatas	62
Tabel 4.5 Hasil angket kepraktisan guru uji luas	64
Tabel 4.6 Hasil angket kepraktisan peserta didik uji luas	65
Tabel 4.7 Hasil nilai post test peserta didik uji terbatas	67
Tabel 4.8 Hasil post test peserta didik uji luas	68
Tabel 4.9 Desain akhir setelah revisi ahli materi	75
Tabel 4.10 Desain akhir setelah revisi ahli media	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	35
Gambar 3.1 Model ADDIE	36
Gambar 4.1 Tampilan sampul	56
Gambar 4.2 Tampilan petunjuk penggunaan	56
Gambar 4.3 Tampilan cara bermain kartu berpasangan.....	57
Gambar 4.4 Tampilan sampul	76
Gambar 4.5 Tampilan menu.....	77
Gambar 4.6 Tampilan petunjuk penggunaan	77
Gambar 4.7 Tampilan KID dan KD.....	77
Gambar 4.8 Tampilan materi	77
Gambar 4.9 Tampilan kartu berpasangan	78
Gambar 4.10 Tampilan penutup.....	78

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	93
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	95
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian di SD	96
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Bimbingan.....	97
Lampiran 5 Perangkat Pembelajaran	101
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi.....	122
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Media	128
Lampiran 8 Lembar Angket Respon Guru.....	136
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Peserta Didik	139
Lampiran 10 Lembar Hasil Post test.....	147
Lampiran 11 Dokumentasi Kegiatan	159
Lampiran 12 Hasil Plagiasi	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh lingkungan keluarga, masyarakat maupun pemerintah. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu secara optimal yang sesuai dengan pengembangan dan karakteristik lingkungan sekitarnya. Pendidikan dilakukan melalui suatu kegiatan berupa bimbingan, pengajaran, dan latihan baik di lingkup sekolah ataupun lingkup di luar sekolah (Nurkholis, 2013). Setiap orang wajib mendapatkan pendidikan yang layak karena, pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia.

Pendidikan anak, pertama kali dimulai secara tidak langsung dari lingkungan keluarga terutama orang tua. Orang tua memberikan pengajaran pendidikan kepada anak mereka, yang dilakukan secara turun temurun semasa kecil hingga dewasa. Seiring berjalannya waktu orang tua menyadari betapa pentingnya sekolah bagi anak, para orang tua juga menyadari bahwa mereka tidak memiliki pengetahuan yang cukup luas akan tetapi mereka menginginkan anak mereka mempunyai pengetahuan yang lebih luas dari orang tuanya. Sehingga, dibentuklah suatu lembaga masyarakat yang disebut lembaga pendidikan dimana lembaga tersebut menjadi tempat untuk belajar yang dimulai dari tingkat dasar sampai akhir bahkan perguruan tinggi (Supriadi, dkk, 2020).

Pendidikan dimulai dari paling bawah yaitu pendidikan dasar. Pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang lamanya 9 tahun diselenggarakan selama 6 tahun di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidayah (SD/MI) dan 3 tahun di Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS) atau satuan pendidikan yang sederajat. Program wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun merupakan perwujudan pendidikan dasar untuk semua anak yang berusia 6 – 15 tahun (Sa'adiyah & Kulsum, 2021). Pendidikan dasar diselenggarakan bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik. Serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam bermasyarakat. Selain itu, guna mempersiapkan peserta didik dalam memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan tingkat menengah .

Pendidikan dasar terdiri atas beberapa mata pelajaran diantaranya Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Keterampilan, PJOK, Bahasa Jawa, Bahasa Inggris. Mata pelajaran yang berhubungan dengan masyarakat adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu unsur masyarakat yang menurut kodrat manusia sebagai makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat, selain itu memiliki ukur yang berupa akal pikiran yang dapat berkembang ataupun dikembangkan (Anshori, 2014). Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, berpikir kritis dan bertanggung jawab.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial mengandung nilai karakteristik. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang Sekolah Dasar merupakan gabungan antara ilmu sosial terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Selain itu Karakteristik IPS dilihat dari materi dan strategi penyampaianya. Pertama materi IPS mempelajari IPS pada hakikatnya adalah menelaah interaksi antara individu dengan masyarakat dan lingkungan (fisik dan sosial budaya). Materi IPS didapat dari segala aspek kehidupan bermasyarakat dalam sehari-hari dengan demikian kita menjadi tahu apa saja masalah sosial yang terjadi oleh masyarakat dan lingkungan. Kedua strategi penyampaian dalam pengajaran IPS, hal ini didasari pada suatu skema materi yaitu disusun dalam urutan: anak (diri sendiri), keluarga, masyarakat/tetangga, kota, region, Negara, dan dunia (Yuanta, 2019).

Pada karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial juga memiliki beberapa tujuan dari mata pelajaran tersebut. Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan memperkenalkan atau memperoleh konsep yang berhubungan dengan lingkungan terdekat atau diri sendiri. Selanjutnya secara bertahap bergerak dalam lingkungan konsentrasi keluar dari lingkaran tersebut, kemudian mengembangkan kemampuannya untuk menghadapi unsur-unsur dunia yang lebih luas yang menjadi tujuan sebagai mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan

kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, yang terakhir memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Sari & Lestari, 2013). Oleh karena itu, maka perlu dilakukan observasi guna mengetahui apakah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial saat ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran atau belum dan apakah peserta didik mengerti dalam mata pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara kepada guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas V SDN Baye semester genap pada materi jenis dan kegiatan ekonomi didapatkan permasalahan. Permasalahan dari hasil pendapat guru yakni sejumlah 22 peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerima materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Sedangkan, permasalahan yang diperoleh dari pendapat peserta didik ialah ketika pembelajaran guru tidak menggunakan media, guru hanya menggunakan buku tema saja, peserta didik merasa tidak mengerti penjelasan yang ada pada buku, pembelajaran monoton membuat peserta didik merasa bosan. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya hasil ulangan harian peserta didik semester II tahun ajaran 2021/2022 masih belum semuanya mencapai KKM, masih ada 65% yakni 22 peserta didik dari 34 peserta didik yang mendapat nilai kurang dari $KKM \geq 75$.

Pentingnya peserta didik mempelajari materi jenis dan kegiatan ekonomi yakni peserta didik dapat menjelaskan jenis-jenis usaha ekonomi, peserta didik dapat mengklasifikasikan pekerjaan yang menghasilkan barang atau jasa, peserta didik dapat mengidentifikasi macam-macam kegiatan

ekonomi. Salah satu upaya untuk meningkatkan pemahaman anak pada materi jenis dan kegiatan ekonomi yaitu menggunakan media visual.

Menurut (Arsyad, 2017) jenis-jenis dari media visual itu sendiri yaitu Media visual diam contohnya : foto, visual, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta. Media visual gerak contohnya seperti gambar-gambar pada proyeksi bergerak seperti film bisu. Salah satu media visual yang ingin dikembangkan adalah Multimedia KABER (Kartu Berpasangan) berbasis *macromedia flash*. Alasan menggunakan multimedia kartu berpasangan (KABER) yakni dapat membuat peserta didik bekerjasama dalam kelompok, dan mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak mudah bosan serta membuat peserta didik menjadi aktif.

Alasan menggunakan *macromedia flash* adalah dapat membuat peserta didik menjadi aktif karena tampilan itu menjadi interaktif, menarik dengan pemberian animasi, tombol dan praktis. Menurut Febliza & Afdal (2019) menjelaskan bahwa penggunaan pada *macromedia flash* memiliki keunggulan dibanding media lainnya, antara lain : *macromedia flash* mampu membuat presentasi menjadi lebih menarik dengan beberapa tampilan, animasi yang dihasilkan oleh *macromedia flash* dapat dioperasikan / dikendalikan, *macromedia flash* memiliki kualitas gambar yang bagus sehingga jika gambar diperbesar beberapa kali gambar tersebut tidak mengalami *craked* (pecah), *macromedia flash* dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran menjadi interaktif sehingga sangat membantu pembelajaran, *macromedia flash* memiliki hasil akhir *flash* dengan ukuran yang relatif kecil setelah dilakukan

publish.

Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian untuk mengembangkan media KABER (Kartu Berpasangan). Penggunaan media ini agar dapat menarik perhatian peserta didik, dapat membuat peserta didik aktif maupun antusias, pembelajaran tidak monoton, pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, dapat dibuat seperti permainan sehingga peserta didik tidak mudah bosan, serta mudah dilakukan.

Berdasarkan alasan tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu oleh Budiarsa dan Julianto (2019) pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Media KAPAS (Kartu Pasangan) pada Materi Perubahan Wujud Benda di Kelas V” dijelaskan bahwa media yang digunakan dengan cara memasang dua kartu yang memiliki ketentuan agar dapat menumbuhkan ketertarikan anak dalam belajar, menumbuhkan semangat belajar, serta mengajak peserta didik untuk berani unjuk diri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan dalam latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah yakni sebagai berikut.

Pada saat pembelajaran peserta didik kurang antusias. Hal ini dikarenakan guru ketika mengajar hanya berbasis *text book* saja, sehingga peserta didik menjadi mudah ramai ataupun malas mengerjakan tugas. Yang membuat suasana kelas menjadi tidak terkondisikan dengan baik. Lalu, ketika pembelajaran berlangsung peserta didik mudah sekali merasa bosan. Karena, pembelajarannya kurang bervariasi hal ini disebabkan karena guru tidak

menggunakan media pembelajaran ketika mengajar di kelas. Dalam pemberian tugas hanya berupa tugas dari buku saja yang membuat peserta didik malas untuk mengerjakan, sehingga peserta didik tidak tertarik untuk mengerjakan sebab dirasa hanya soal saja.

Serta ketuntasan belajar peserta didik pada materi jenis dan kegiatan ekonomi yang dibawah KKM yakni sebesar 65% hal ini karena ketika pembelajaran berlangsung guru tidak memberikan penjelasan materi yang lebih luas lagi kepada peserta didik karena hanya terpacu pada buku tema saja. Sehingga, pembelajaran terasa kurang dalam pemberian materi maupun dalam penugasan. Peserta didik juga tidak diminta untuk melakukan kegiatan berkelompok, berdiskusi lalu presentasi menjadikam suasa kelas yang monoton dan membosankan. Model pembelajaranpun serasa kurang bervariasi yang dilakukan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimanakah bentuk media kartu berpasangan peserta didik kelas V SD. Adapun batasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek pada penelitian ini yaitu kelas V SDN Baye
2. Kompetensi dasar penelitian ini pada KD 3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang

3. Indikator yang terdiri dari 3.3.1 menjelaskan jenis usaha, 3.3.2 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi
4. Materi yang akan dibahas pada pengembangan ini yakni materi jenis dan kegiatan ekonomi
5. Adapun multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah media kartu berpasangan (KABER)
6. *Software* yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah *Macromedia Flash 8*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kevalidan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis *macromedia flash* pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas 5 di SDN Baye?
2. Bagaimanakah kepraktisan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis *macromedia flash* pada materi jenis dan kegiatan kelas 5 di SDN Baye?
3. Bagaimanakah keefektifan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis *macromedia flash* pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas 5 di SDN Baye?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan

pada peneliti ini adalah :

1. Mengetahui kevalidan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis *macromedia flash* pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas 5 di SDN Baye
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis *macromedia flash* pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas 5 di SDN Baye.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis *macromedia flash* pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kartu berpasangan kelas 5 di SDN Baye

F. Manfaat Penelitian

Penelitian dilakukan dengan memperhatikan kepentingan beberapa pihak yang dijadikan sebagai acuan terhadap penelitian yang dilakukan. Pentingnya penelitian ini lebih jelasnya diuraikan sebagai berikut.

1. Bagi guru

Dapat meningkatkan wawasan serta motivasi guru untuk mengembangkan media pembelajaran baru yang memanfaatkan teknologi berupa fitur-fitur interaktif *macromedia flash* pada saat melaksanakan kegiatan pembelajaran

2. Bagi Peserta didik

Dapat menambah wawasan peserta didik pada saat proses pembelajaran Menambah variasi media pembelajaran dalam kelas yang dapat meningkatkan antusias belajar serta kemampuan peserta didik dalam

menguasai materi. Selain itu peserta didik juga diberikan kesempatan untuk memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam *macromedia flash* yang memberikan suasana belajar baru yang menarik.

3. Bagi Lembaga sekolah

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif di sekolah dasar dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang menghadirkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias belajar bagi peserta didik

4. Bagi Peneliti

Hasil penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti serta dapat dijadikan referensi baru bagi peneliti selanjutnya dalam pengembangan multimedia KABER materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas V SD yang sesuai dengan kondisi peserta didik serta perkembangan teknologi saat ini

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung:Rosdakarya.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98-107.
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, III(2), 59–76.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=kontribusi+ilmu+pengetahuan+sosial+dalam+pendidikan+karakter&btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3DN6RFu2pmlPgJ
- Anggraeni, N. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS5 Untuk SMK Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran pada Kompetensi Dasar menguraikan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Budiarsa, N. A., & Julianto. (2019). Pengembangan Media KAPAS (Kartu Pasangan) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas V. *Jpgsd*, 7(4), 3181–3190.
- Febliza, A., & Afdal, Z. (2019). Pemanfaatan Animasi Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Research and Education Chemistry*, 1(2), 1. [https://doi.org/10.25299/jrec.2019.vol1\(2\).3501](https://doi.org/10.25299/jrec.2019.vol1(2).3501)
- Fitri, J., Sarmidin, S., & Mailani, I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 GUNUNG TOAR KABUPATEN KUANTAN SINGINGI. *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 1(1), 23-33.
- Galih, A., Kurniati, B., Carollina, F., & Cahyaningsih, R. I. (2018). *IPS SD Kelas*

IV. *Buku Pelengkap IPS SD Kelas IV, January*, 117.

https://www.researchgate.net/publication/322819403_Buku_Pelengkap_IPS_SD_Kelas_IV_4

Hasdi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model ADDIE. *Educatio*, 11(1), 90-105.

Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.

Hidayat, D. (2018). Intisari Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD Kelas 4,5, dan 6. Bandung : Pustaka Setia

Imron, I. F., & Aka, K. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Fenomena Sosial dengan Penerapan Model Problem Based Learning. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 102-110.

Laili Rofiatul Ummah and Farida Istianah, "Pengembangan Media Komik Webtoon sebagai Alternatif Media Pembelajaran daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancér 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang ," *JPGSD*, no. 06 (2021): 2526-2539

Laksana, D. N. L. (2016). Miskonsepsi Dalam Materi Ipa Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 166. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8588>

Lestari, A. S. (2013). Pembelajaran multimedia. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 84-98.

Leo Agung Sutoyo. (2009). *Ips Kelas 4 Sd/Mi Sd/Mi* (Vol. 1).

Limbong dan sinarmata. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*. Yayasan Kita Menulis. Diakses pada tanggal 24 Maret 2023 pukul 14.38.

<https://books.google.co.id/books?id=xcDRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>

- Lestari, A. S. 2013. Pembelajaran multimedia. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 84-98.
- Magdalena, I., Haeriyah, H., Anggraini, H., Krisdayanti, K., & Aprianti, S. (2021). Analisis Jenis Media Pembelajaran Whatsapp Group Untuk Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh Siswa MI Al-Hikmah 2 Sepatan. *PANDAWA*, 3(3), 417-427.
- Maharani, F. L., Laila, A., & Damariswara, R. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Siswa Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 212–227. <https://doi.org/10.37329/cetta.v6i2.2218>
- Novayanti, D., & Dewi, R. M. (2017). Pengembangan Media Card Match (Kartu Berpasangan) Pada Materi APBN dan APBD Kelas XI IIS SMAN 1 Krembung. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(3), 5–24.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., & Anggraeni, R. W. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V di SDN Muncul 1. *EDISI*, 3(2), 225-242.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Nurrohmah, I. R. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Bantarbolang. *Al-Miskawaih: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 1-22.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.18:37
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.

- Purwaningrum, S., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi Quiz Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 499-506.
- Puspasari, R. (2019). Pengembangan Buku Ajar Kompilasi Teori Graf dengan Model Addie. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(1), 137-152.
- Rahmad, R. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 2(1).
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388-397.
- Riduwan. (2015). Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Sari, D., & Lestari, N. D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Visual Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa. *Jurnal Neraca: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Ekonomi Akuntansi*, 2(2), 71-80.
- Sa'adiyyah, A. M., & Kulsum, S. (2021). Peran Dinas Pendidikan Kabupaten Serang dalam Mengimplementasikan Program Wajib Belajar 9 (Sembilan) Tahun untuk Memenuhi Hak Belajar Anak. *Pro Patria: Jurnal Pendidikan, Kewarganegaraan, Hukum, Sosial, dan Politik*, 4(1), 20-33.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P. (2020). Integrasi Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84-94.

- Syahlani, A., & Setyorini, D. (2021). PENGEMBANGAN INSTRUMEN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA (TES PILIHAN GANDA). *Jurnal Akrab Juara*, 6(3), 34-46.
- Ummah, L. R., & Istianah, F. (2021). Pengembangan Media Komik Webtoon Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Daring Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV SDN Mancar 03 Kecamatan Peterongan Kabupaten Jombang Laili Roifatul Ummah Abstrak. *Jpgsd*, 9(6), 2526–2539.
- Yuanta, F. (2019). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar*. 1(2), 91–100.
- Yuliana, N., Pratiwi, D. D., & Anwar, S. (2018). Pengembangan media interaktif matematika berbasis macromedia flash. *Nabla Dewantara*, 3(2), 50-60.