

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETAMI (KEGIATAN EKONOMI) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK SISWA KELAS IV SDN BLIMBING 2

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI KEDIRI



OLEH:

RIKA PURNAMA SARI
NPM. 2014060259

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS PERSATUA GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2024**

Skripsi oleh:

RIKA PURNAMA SARI
NPM. 2014060259

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETAMI (KEGIATAN EKONOMI) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK SISWA KELAS IV SDN BLIMBING 2


Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 15 Juli 2024

Pembimbing I


Sutrisno Sahari, M.Pd.
NIDN. 0713037304

Pembimbing II


Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN. 0024086901

Skripsi oleh:

RIKA PURNAMA SARI
NPM. 2014060259

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KETAMI (KEGIATAN EKONOMI) BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI UNTUK SISWA KELAS IV SDN BLIMBING 2

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: 15 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji:

- | | | |
|---------------|--------------------------|---------|
| 1. Ketua | : Sutrisno Sahari, M.Pd. | (.....) |
| 2. Penguji I | : Wahyudi, M.Sn. | (.....) |
| 3. Penguji II | : Dr. Agus Widodo, M.Pd. | (.....) |

Mengetahui

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.
NIDN: 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Rika Purnama Sari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri, 26 Mei 2002
NPM : 2014060259
Fakultas/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, 15 Juli 2024

Yang Menyatakan



Rika Purnama Sari
NPM. 2014060259

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Gwaenchana geoya, Sigyeui baneul cheoreom dasi dolgo dora jejariro ogetji”
(Semua akan baik-baik saja, seperti jarum jam akan kembali ke titik awal)

~Seventeen – Circles~

Persembahan:

Untuk seluruh keluargaku yang tercinta serta untuk para idol-idolku
yang ganteng dan tersayang NCT Dream, Seventeen, EXO.

ABSTRAK

Rika Purnama Sari Pengembangan Media Pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas IV SDN Blimbing 2, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024
Kata kunci: media pembelajaran, multimedia interaktif, kegiatan ekonomi.

Penelitian ini dilatar belakangi dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru dan siswa kelas IV SDN Blimbing 2, terdapat permasalahan yaitu guru menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif seperti video pembelajaran yang diambil dari youtube. Hal ini menyebabkan siswa kurang tertarik dan interaktif saat pembelajaran. hal ini juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu (1) Bagaimana kevalidan media pembelajaran Ketami (kegiatan ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2? (2) Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Ketami (kegiatan ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2? (3) Bagaimana keefektifan media pembelajaran Ketami (kegiatan ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2?

Tujuan dari penelitian ini yaitu (1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Ketami (kegiatan ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2. (2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Ketami (kegiatan ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2. (3) Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Ketami (kegiatan ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2.

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian R&D. Model penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu, wawancara, kuisisioner/angket, dan soal tes. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan teknik analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian ini yaitu (1) Hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 95% dengan kriteria sangat valid dan hasil validasi ahli media memperoleh 87,5% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil penilaian angket respon guru memperoleh presentase 95% dengan kriteria sangat praktis dan hasil penilaian angket respon siswa memperoleh presentase 86,53% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil ketuntasan belajar klasikal siswa pada uji luas memperoleh skor presentase 90% dinyatakan sangat efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Ketami berbasis multimedia interaktif dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas IV SDN Blimbing 2” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri dan sekaligus Dosen Pembimbing 2.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Sutrisno Sahari, M.Pd. selaku Dosem Pembimbing 1.
5. Bapak/Ibu Dosen PGSD UN PGRI Kediri.
6. Ari Puspitorini, S.Pd., SD. Selaku Kepala Sekolah SDN Blimbing 2.
7. M. Nurman Fauzi, S.Pd. selaku Guru Kelas IV SDN Blimbing 2.
8. Siswa siswi SDN Blimbing 2 yang telah bekerjasama selama penelitian.
9. Orang tua serta saudara yang selalu memberikan motivasi, dukungan dan doa.
10. Teman-teman yang selalu memberikan semangat dan dukungan.

Disadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 15 Juli 2024

Rika Purnama Sari
NPM. 2014060259

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	: PENDAHULUAN
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
BAB II	: KAJIAN TEORI
A. Media Pembelajaran	7
1. Pengertian Media Pembelajaran	7
2. Fungsi Media Pembelajaran	8
3. Manfaat Media Pembelajaran	9
B. Multimedia Interaktif.....	10
1. Pengertian Multimedia Interaktif.....	10
2. Fungsi Multimedia Interaktif	11
3. Kelebihan Multimedia Interaktif	11
C. I Spring Suite 11	12
D. Media KETAMI Berbasis Multimedia Interaktif	14
E. Mata Pelajaran IPAS Materi Kegiatan Ekonomi	16
F. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	19
G. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi	22

	H. Kerangka Berpikir	24
BAB III	: METODE PENGEMBANGAN	
	A. Model Pengembangan	27
	B. Prosedur Pengembangan.....	28
	1. Tahap Analisis (Analysis)	28
	2. Tahap Desain (Design).....	30
	3. Tahap Pengembangan (Development).....	31
	4. Tahap Implementasi (Implementation)	33
	5. Tahap Evaluasi (Evaluation)	34
	C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	34
	D. Uji Coba Produk	35
	E. Validasi Produk.....	35
	F. Instrument Pengumpulan Data	36
	G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV	: DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Studi Pendahuluan.....	48
	1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	48
	2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	49
	3. Desain Awal (Draft) Model	51
	B. Pengujian Model Terbatas	57
	1. Hasil Uji Validasi	57
	2. Uji Coba Terbatas	68
	C. Pengujian Model Perluasan	70
	1. Deskripsi Hasil Uji Coba Luas	70
	2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas.....	70
	D. Validasi Model.....	71
	1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	71
	2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	72
	3. Kevalidan, Kepraktisan dan Keefektifan Model	73
	4. Desain Akhir Model	75
	E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	78
	1. Spesifikasi Model	78
	2. Prinsip-prinsip, Keunggulan, Kelemahan Model	79

	3. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	81
BAB V	: SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan	83
	B. Implikasi	84
	C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....		91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan menu I-Spring Suite 11	14
Gambar 2. 2 Tampilan Tool i-Spring Suite 11	14
Gambar 2. 3 Tampilan Menu Media Ketami	16
Gambar 2. 4 Tampilan Materi Media Ketami	16
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir	26
Gambar 3. 1 Model ADDIE	28
Gambar 3. 2 Desain Tampilan Pembukaan	31
Gambar 3. 3 Desain Tampilan Menu	31
Gambar 3. 4 Desain Tambilan Materi	31
Gambar 3. 5 Tampilan Pembukaan	32
Gambar 3. 6 Tampilan Menu.....	32
Gambar 3. 7 Tampilan Materi	33
Gambar 4. 1 Cover Pembukaan	51
Gambar 4. 2 Menu.....	51
Gambar 4. 3 Petunjuk.....	52
Gambar 4. 4 Identitas Materi	52
Gambar 4. 5 Profil Pengembang	52
Gambar 4. 6 Menu Materi.....	53
Gambar 4. 7 Pengertian Kegiatan Ekonomi.....	53
Gambar 4. 8 Macam-macam Kegiatan Ekonomi.....	53
Gambar 4. 9 Pengertian Kegiatan Produksi	54
Gambar 4. 10 Pengertian Kegiatan Distribusi.....	54
Gambar 4. 11 Contoh Kegiatan Produksi.....	54
Gambar 4. 12 Contoh Kegiatan Distribusi.....	55
Gambar 4. 13 Contoh Kegiatan Konsumsi	55
Gambar 4. 14 Skema Alur Kegiatan Ekonomi.....	55
Gambar 4. 15 Quiz.....	56

Gambar 4. 16 Video	56
Gambar 4. 17 Penutup.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran IPAS.....	17
Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara.....	37
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media.....	39
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.4 Angket Respon Guru.....	41
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa.....	42
Tabel 3. 6 Skor Penilaian Validasi Ahli Media dan Materi	43
Tabel 3. 7 Data Presentase Kevalidan.....	44
Tabel 3. 8 Pedoman Skor Penilaian Kepraktisan	44
Tabel 3. 9 Range Presentase Kepraktisan.....	45
Tabel 3. 10 Skor Penilaian Pada Skala Guttman.....	45
Tabel 3. 11 Pedoman Penilaian Standar Ketuntasan	47
Tabel 3. 12 Kategori Keberhasilan Belajar Siswa Berdasarkan Hasil Ketuntasan Klasikal di Kelas	47
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Materi	58
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Media Pembelajaran.....	60
Tabel 4. 3 Hasil Revisi Media Pembelajaran Ketami	61
Tabel 4. 4 Hasil Angket Respon Guru.....	65
Tabel 4. 5 Hasil Angket Respon Siswa	67
Tabel 4. 6 Hasil Belajar Siswa Pada Uji Coba Terbatas.....	69
Tabel 4. 7 Hasil Ketuntasan Belajar Siswa Pada Uji Luas.....	74
Tabel 4. 8 Desain Akhir Model	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	91
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 3 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk	94
Lampiran 4 Berita Acara Kemajuan Pembimbingan	95
Lampiran 5 Hasil Wawancara	97
Lampiran 6 Need Asessment Guru	98
Lampiran 7 Need Asessment Siswa	99
Lampiran 8 Perangkat Pembelajaran	105
Lampiran 9 Hasil Validasi Media.....	120
Lampiran 10 Hasil Validasi Materi	123
Lampiran 11 Angket Respon Guru.....	126
Lampiran 12 Angket Respon Siswa	129
Lampiran 13 Hasil Post Test	132
Lampiran 14 Dokumentasi.....	139
Lampiran 15 Hasil Plagiasi	141
Lampiran 16 Surat Keterangan Bebas Plagiasi.....	143

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada kurikulum Merdeka pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) diintegrasikan menjadi IPAS. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang makhluk hidup dan juga benda mati di alam semesta serta interaksinya. Mata Pelajaran IPAS juga mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya (Azzahra, Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati, 2023). Selain itu, IPAS juga memuat ilmu pengetahuan yang dikaitkan dengan keadaan lingkungan sosial mulai dari yang paling sederhana sampai dengan yang paling kompleks. Dengan mempelajari mata pelajaran ini peserta didik belajar untuk mengetahui dan memahami gejala sosial yang ada dilingkungan masyarakat. Mata pelajaran IPAS muatan IPS memiliki peran penting bagi siswa sekolah dasar. Mata pelajaran ini dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Hidayati, Halimah, & Mulyadiprana, 2017). Selain itu, mata Pelajaran IPAS muatan IPS membantu menumbuhkan keingintahuan siswa terhadap pengetahuan fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya (Sugih, Maula, & Nurmeta, 2023). Dengan demikian, mata pelajaran IPAS muatan IPS memiliki peran

sebagai bekal bagi siswa untuk menghadapi berbagai macam tantangan kehidupan masyarakat di era globalisasi yang selalu mengalami perubahan.

Perubahan globalisasi akibat dari perkembangan teknologi memiliki dampak positif. Menurut (Septiananda, Imron, & Basori, 2022) perkembangan teknologi dalam aspek Pendidikan memiliki dampak yang positif salah satunya yaitu pengembangan media pembelajaran. Dalam pembelajaran media merupakan aspek penting bagi guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan sebuah wadah pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin disampaikan kepada sasaran atau penerima pesan (Soenarko et al., 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Munifah, Nugraha, & Ganda, 2020). Dalam pembelajaran IPS dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru serta memudahkan siswa untuk mengetahui konsep, fakta, dan peristiwa yang terjadi (Parni 2020). Tanpa adanya media pembelajaran, proses pembelajaran sebagai proses komunikasi tidak dapat terlaksana dengan optimal (Munifah, Nugraha, & Ganda, 2020). Selain itu, dalam proses pembelajaran guru dituntut agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif. Menurut (Widyaningrum & Rahmanumeta, 2016) guru harus mampu menyediakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Blimbing 2, guru kurang memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia di sekolah seperti LCD, proyektor, dan tablet. Fasilitas tersebut hanya digunakan pada saat-saat tertentu saja. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas 4, kondisi siswa saat pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran siswa cenderung ramai, berbicara sendiri dengan temannya tanpa memperhatikan guru ketika menjelaskan materi. Guru sudah menggunakan media pembelajaran saat mengajar materi kegiatan ekonomi berupa video pembelajaran yang diambil dari youtube, namun media tersebut kurang menarik perhatian siswa karena kurang interaktif. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Dibuktikan dengan hasil ketuntasan belajar siswa saat mengerjakan soal evaluasi dibawah KKTP 75. Dari 26 siswa yang ada di kelas 4 hanya 30% siswa tuntas dan 70% siswa tidak tuntas. Minimnya kreatifitas guru dalam membuat atau mengembangkan media pembelajaran berbasis IT.

Berdasarkan pemaparan di atas diperlukan penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Peneliti menawarkan alternatif media pembelajaran untuk diimplementasikan pada saat proses pembelajaran mata pelajaran IPAS untuk materi kegiatan ekonomi. Adapun media yang ditawarkan yaitu media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) berbasis multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Multimedia interaktif merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan yang

dikolaborasikan dari berbagai unsur yang mampu menciptakan kondisi pembelajaran yang tidak pasif sehingga pesan dan informasi yang disampaikan dapat tersampaikan dengan baik (Oktafiani, Nulhakim, & Alamsyah, 2020). Sedangkan menurut (Nopriyanti & Sudira, 2015) multimedia interaktif dapat menciptakan pembelajaran yang tidak pasif bagi siswa sehingga dapat mempengaruhi kemampuan berpikir siswa dan dapat memberikan sebuah masukan untuk media tersebut. Secara konseptual multimedia interaktif itu mempresentasikan dua unsur yaitu teks berupa lisan atau tercetak dan gambar berupa ilustrasi, foto, dan video animasi. Multimedia interaktif dapat dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi pendukung salah satunya yaitu aplikasi *I Spring Suite II*. Multimedia interaktif menggunakan *I Spring Suite II* juga bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran di seluruh mata pelajaran termasuk mata pelajaran IPAS pada materi kegiatan ekonomi.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, maka peneliti perlu melakukan pengembangan media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) dengan memanfaatkan teknologi sebagai salah satu sumber belajar yang dikemas dalam sebuah multimedia interaktif yang memuat materi kegiatan ekonomi kelas IV SD dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas IV SDN Blimbing 2”. Media ini diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, praktis, dan inovatif sehingga siswa akan lebih mudah mempelajari dan

memahami materi kegiatan ekonomi. Selain itu juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka identifikasi masalah yang ditemukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru kurang memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah seperti LCD, proyektor, dan tablet. Fasilitas ini hanya digunakan pada saat tertentu saja.
2. Siswa cenderung ramai, berbicara sendiri dengan teman sebangku, dan tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan materi jika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran.
3. Minimnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran berbasis IT.
4. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang interaktif seperti video pembelajaran yang diambil dari youtube.
5. Rendahnya hasil belajar siswa yang masih dibawah KKTP 75.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk membatasi masalah penelitian yang akan diteliti agar penelitian lebih foku, tidak meluas, lebih terarah dan tidak menyimpang dari pembahasan yang dimaksud. Dengan demikian, peneliti memfokuskan pada Pengembangan Media Pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Untuk Siswa Kelas IV SDN Blimbing 2.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas IV SDN Blimbing 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk Siswa Kelas IV SDN Blimbing 2.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk Siswa Kelas IV SDN Blimbing 2.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Ketami (Kegiatan Ekonomi) berbasis multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi untuk Siswa Kelas IV SDN Blimbing 2.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Ips Di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84–90. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n1.p84-90>
- Azzahra, I., Aan Nurhasanah, & Eli Hermawati. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS Di SDN 4 Purwawinangun. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 6230–6238. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1270>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1). <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v5i1.2356>
- Bujuri, D. A., & Ilmu, F. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar, *IX*(1), 37–50.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fikri, D. H., & Madona, A. S. (N.D.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*.
- Fitri Amalia. (2020). *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*.
- Hayati, F. (2021). Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur, 5, 1809–1815.
- Hidayati, A., Halimah, M., & Mulyadiprana, A. (2017). Pengaruh Penggunaan

- Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Kegiatan Ekonomi. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 284–294. Retrieved From <Http://Ejournal.Upi.Edu/Index.Php/Pedadidaktika/Article/View/7417/8057>
- Irhasyuarna, Y., & Yulinda, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Ispring Suite 10 Pada Materi Reproduksi Tumbuhan Untuk Mengukur Hasil Belajar, *1*(3).
- Kusuma, N. R., Mustami, Muh. K., & Jumadi, O. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Power Point Ispring Suite 8 Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699. Retrieved From <Http://Eprints.Unm.Ac.Id/9707/>.
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020a). Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 167–174. <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V7i4.26439>
- Munifah, U., Nugraha, A., & Ganda, N. (2020b). Pengembangan Media Diorama Tentang Kegiatan Ekonomi Di Lingkungan Sekitar Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4). <https://doi.org/10.17509/Pedadidaktika.V7i4.26439>
- Nopriyanti, N., & Sudira, P. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(2). <https://doi.org/10.21831/jpv.V5i2.6416>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. Retrieved From <https://Ejournal.Undiksha.Ac.Id/Index.Php/JJPGSD/Article/View/29261>

- Parni, Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Pendidikan, K., Teknologi, D. A. N., Standar, B., & Pendidikan, D. A. N. A. (2024). *Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*.
- Prayoga, N., & Gularso, D. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Dengan Macromedia Authorware Pada Kelas IV SD Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS. *Prodi. PGSD, FKIP, Universitas PGRI Yogyakarta*. Retrieved From <Http://Repository.Upy.Ac.Id/1174/1/Artikel.Pdf>
- Saragih, D., & Silalahi, B. R. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Dengan Menggunakan Adobe Flash Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Studi Kasus SD Negeri Afosj-LAS (All Fields Of Science Retrieved From <Https://J-Las.Lemkomindo.Org/Index.Php/Afosj-LAS/Article/View/162>*
- Septiananda, S. N., Imron, I. F., & Basori, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 397–404.
- Soenarko, B., Aditia Wiguna, F., Eka Putri, K., Primasatya, N., Kurnia, I., Fahmi Imron, I., ... Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, P. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Memanfaatkan Bahan Bekas Untuk Guru Sekolah Dasar Pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri, 1(2), 96–106. Retrieved From <Http://Ojs.Unpkediri.Ac.Id/Index.Php/PPM>
- Sugih, S. N., Maula, L. H., & Nurmeta, I. K. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 599–603. <Https://Doi.Org/10.51494/Jpdf.V4i2.952>

- Swihadayani, N. (2023). Karakteristik Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar. *Jurnal Sosial Dan Teknologi*, 3(6), 488–493. Retrieved From [Https://Sostech.Greenvest.Co.Id/Index.Php/Sostech/Article/View/810](https://Sostech.Greenvest.Co.Id/Index.Php/Sostech/Article/View/810)
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. [Https://Doi.Org/10.24114/Jtikp.V2i2.3295](https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295)
- Wahyuni, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Adobe Flash Cs6 Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Depok. *Energies*, 6(1), 1–8. Retrieved
- Widyaningrum, K. H., & Rahmanumeta, F. M. (2016). Pentingnya Strategi Pembelajaran Inovatif Dalam Menghadapi Kreativitas Siswa Di Masa Depan. *Proceedings International Seminar Foe (Faculty Of Education)*, 168–277.