

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF IPS BERBASIS MULTIMEDIA  
MATERI KEGIATAN EKONOMI DALAM MENINGKATKAN  
KEHIDUPAN MASYARAKAT SISWA KELAS IV SDN GAYAM 3  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Program Studi PGSD



Disusun Oleh :

**SITI NURRAHMAWATI SEPTIANANDA**

NPM : 17.1.01.10.0096

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

2022

Skripsi oleh:

**SITI NURRAHMAWATI SEPTIANANDA**  
NPM: 17.1.01.10.0096

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF IPS BERBASIS  
MULTIMEDIA MATERI KEGIATAN EKONOMI DALAM  
MENINGKATKAN KEHIDUPAN MASYARAKAT SISWA KELAS IV  
SDN GAYAM 3 TAHUN AJARAN 2020/2021**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri

Tanggal: 5 Januari 2022

Pembimbing I



Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.  
NIDN. 0710128902

Pembimbing II



Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd.  
NIDN. 0721048003

Skripsi oleh:

**SITI NURRAHMAWATI SEPTIANANDA**  
NPM: 17.1.01.10.0096




Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF IPS BERBASIS  
MULTIMEDIA MATERI KEGIATAN EKONOMI DALAM  
MENINGKATKAN KEHIDUPAN MASYARAKAT SISWA KELAS IV  
SDN GAYAM 3 TAHUN AJARAN 2020/2021**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Program Studi PGSD  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 13 Januari 2022

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |               |                                  |   |
|---------------|----------------------------------|---|
| 1. Ketua      | : Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd.    |  |
| 2. Penguji I  | : Karimatus Saidah, M.Pd.        |   |
| 3. Penguji II | : Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. |  |

Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.  
NIDN. 0006096801

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Siti Nurrahmawati Septiananda  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/tgl. Lahir : Nganjuk/ 29 September 1998  
NPM : 17.1.01.10.0096  
Fak/Prodi : FKIP/ S1 PGSD

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

Kediri, 13 Januari 2022

Yang Menyatakan



**SITI NURRAHMAWATI SEPTIANANDA**  
NPM: 17.1.01.10.0096

## MOTTO

“Teruslah berbuat baik kepada semua orang. Walaupun kamu tidak mendapatkan balasan kebaikan dari mereka tapi yakinlah kamu akan mendapatkan balasan kebaikan itu dari Tuhanmu. Jadilah orang yang bermanfaat untuk semua orang”

## **PERSEMBAHAN**

Kupersembahkan karya ini untuk :

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan serta limpahan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Kedua orang tuaku, yaitu Bapak Nahrowi yang selalu mendukung putrinya untuk menyelesaikan pendidikan hingga perguruan tinggi demi mencapai cita-citanya, dan Ibu Siti Nurhayati yang doanya tidak pernah putus untuk anaknya.
3. Adikku tercinta serta sanak saudaraku yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada saya agar dimudahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku (Nadhea, Iffah, Lathif, Martha, Chesa, Sindy, Selvia, Okta), terimakasih sudah selalu setia mendengarkan keluh kesahku, terimakasih telah memberiku semangat dan doa terbaik kalian untukku.
5. Temanku Arin dan Eureka serta teman seperjuangan yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang sudah selalu mendukung, memotivasi, memberi semangat, dan membantu sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Cahaya Print yang selalu cepat tanggap membantu semua proses percetakan skripsi ini.

## ABSTRAK

**Siti Nurrahmawati Septiananda:** Pengembangan Media Interaktif IPS Berbasis Multimedia Materi Kegiatan Ekonomi Dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Tahun Ajaran 2020/2021, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: media interaktif, berbasis multimedia, kegiatan ekonomi

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di SDN Gayam 3 Kota Kediri yang diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas guru hanya memanfaatkan buku ajar sebagai sumber belajar siswa dengan metode ceramah tanpa menggunakan media padahal di sekolah terdapat fasilitas yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran seperti LCD. Selain itu dalam kegiatan pembelajaran yang terlaksana cenderung monoton sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar.

Tujuan pengembangan pada penelitian meliputi: (1) Mendeskripsikan kevalidan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat; (2) Mendeskripsikan keefektifan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat; (3) Mendeskripsikan kepraktisan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu: (1) *Analysis* (analisis), (2) *Design* (perencanaan), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket dan tes. Teknik analisis data berupa kategori kevalidan, keefektifan, kepraktisan yang dinyatakan secara kuantitatif dan kualitatif.

Hasil penelitian pengembangan ini adalah: (1) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat valid, dengan hasil kevalidan media dari validator ahli media diperoleh presentase sebesar 87% dan hasil kevalidan dari validator ahli materi diperoleh presentase sebesar 92%, (2) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif dengan hasil uji keefektifan pada uji coba terbatas diperoleh presentase sebesar 86% dan hasil uji keefektifan pada uji coba luas diperoleh presentase sebesar 94%, (3) Media yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis dengan uji kepraktisan angket respon guru pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 92% dan hasil uji kepraktisan angket respon siswa pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 95%. Sedangkan hasil uji kepraktisan angket respon guru pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 94% dan hasil uji kepraktisan angket respon siswa pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 97%. Dapat disimpulkan bahwa media interaktif IPS berbasis multimedia dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan sangat praktis untuk digunakan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas kehendak-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Interaktif IPS Berbasis Multimedia Materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Tahun Ajaran 2020/2021” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd. Selaku Dekan FKIP yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. Selaku ketua jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan motivasi dan dukungan.
4. Ibu Ilmawati Fahmi Imron, M.Pd. Selaku dosen pembimbing 1 yang telah sabar dan telaten dalam membimbing dan memberikan dukungan kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi.
5. Bapak Muhamad Basori, S.Pd.I., M.Pd. Selaku dosen pembimbing 2 yang telah sabar dan telaten dalam membimbing dan memberikan dukungan kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi.
6. Ibu Resty Wulanningrum, M.Kom. Selaku validator ahli media.
7. Ibu Karimatus Saidah, M.Pd. Selaku validator ahli materi.
8. Ibu Umi Isdiati, S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SDN Gayam 3 yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
9. Kedua orang tua yang selalu memberi semangat, doa, dukungan, dan dorongan yang tiada hentinya.




10. Kepada sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberikan semangat dan sabar membantu penulis.
11. Diri saya sendiri yang telah mampu bertahan sampai saat ini hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
12. Almamaterku Universitas Nusantara PGRI Kediri.
13. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan guna perbaikan skripsi ini agar menjadi lebih baik lagi.

Kediri, 13 Januari 2022

Penyusun,



**SITI NURRAHMAWATI SEPTIANANDA**

NPM: 17.1.01.10.0096

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERSYARATAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Rumusan Masalah .....	7
D. Tujuan Pengembangan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Hakikat Pembelajaran IPS .....	9
1. Pengertian Pembelajaran IPS .....	9
2. Tujuan Pembelajaran IPS .....	10
3. Fungsi Pembelajaran IPS .....	10
4. Ruang Lingkup IPS .....	11
B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS SD .....	12
C. Materi Kegiatan Ekonomi Dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat.....	13
1. Pengertian Kegiatan Ekonomi .....	13
2. Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi .....	14
D. Media Pembelajaran .....	15

1.	Pengertian Media Pembelajaran.....	15
2.	Fungsi Media Pembelajaran.....	17
3.	Jenis – jenis Media Pembelajaran .....	18
4.	Manfaat Media Pembelajaran .....	19
5.	Multimedia .....	20
6.	Multimedia Interaktif .....	22
E.	Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	25
F.	Kerangka Berpikir .....	29
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>30</b>
A.	Model Pengembangan .....	30
B.	Prosedur Pengembangan .....	31
1.	Tahap Analisis .....	31
2.	Tahap Desain .....	33
3.	Tahap Pengembangan.....	36
4.	Tahap Implementasi .....	39
5.	Tahap Evaluasi .....	39
C.	Lokasi dan Subjek Pengembangan .....	40
1.	Tempat Penelitian.....	40
2.	Subjek Penelitian .....	41
D.	Uji Coba Model/Produk .....	41
1.	Desain Uji Coba .....	41
2.	Subjek Uji Coba .....	42
E.	Validasi Model/Produk .....	43
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	43
1.	Pengembangan Instrumen .....	43
2.	Validasi Instrumen .....	46
G.	Teknik Analisis Data .....	49
1.	Tahapan – tahapan Analisis Data.....	49
2.	Norma Pengujian.....	54
<b>BAB IV</b>	<b>DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>56</b>
A.	Hasil Studi Pendahuluan .....	56

1.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	56
2.	Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	57
3.	Desain Awal Media .....	57
B.	Pengujian Model Terbatas .....	63
1.	Uji Validasi Ahli .....	63
2.	Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas).....	66
3.	Desain Hasil Uji Coba Terbatas .....	71
C.	Pengujian Model Perluasan .....	71
1.	Deskripsi Uji Coba Luas.....	71
2.	Hasil Uji Coba Luas .....	72
D.	Validasi Model.....	77
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	77
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	78
3.	Interpretasi Hasil Keefektifan .....	81
4.	Interpretasi Hasil Kepraktisan .....	82
5.	Desain Akhir Model .....	85
E.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	88
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....	93
A.	Simpulan .....	92
B.	Implikasi .....	93
C.	Saran .....	94
	DAFTAR PUSTAKA .....	96
	LAMPIRAN-LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Tabel Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS .....	13
3.1 Tabel Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator IPS .....	45
3.2 Tabel Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	46
3.3 Tabel Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	47
3.4 Tabel Kisi-kisi Angket Respon Guru .....	48
3.5 Tabel Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	48
3.6 Tabel Skala Likert .....	49
3.7 Tabel Kriteria Kevalidan Media dan Materi.....	51
3.8 Tabel Kriteria Pencapaian Nilai Siswa.....	52
3.9 Tabel Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan.....	53
4.1 Tabel Hasil Validasi Ahli Media .....	64
4.2 Tabel Hasil Validasi Ahli Materi .....	65
4.3 Tabel Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas .....	67
4.4 Tabel Data Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas.....	69
4.5 Tabel Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas .....	70
4.6 Tabel Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas .....	73
4.7 Tabel Data Hasil Angket Respon Guru Uji Luas .....	75
4.8 Tabel Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas .....	76
4.9 Tabel Kritik dan Saran Ahli Media dan Ahli Materi .....	79
4.10 Tabel Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Produk .....	91

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 : Kerangka Berpikir.....	29
3.1 : Bagan Model ADDIE.....	31
3.2 : Desain Halaman Pembukaan .....	33
3.3 : Desain Halaman Petunjuk Penggunaan Media.....	34
3.4 : Desain Halaman Menu Utama.....	34
3.5 : Desain Halaman Kompetensi .....	34
3.6 : Desain Halaman Materi.....	35
3.7 : Desain Halaman Video.....	35
3.8 : Desain Halaman Awal Evaluasi .....	35
3.9 : Desain Halaman Soal Evaluasi .....	36
3.10 : Desain Halaman Hasil Evaluasi .....	36
3.11 : Tampilan Awal <i>Software Adobe Flash CS6</i> .....	37
3.12 : Pembuatan Halaman.....	38
3.13 : Pengkodean Aplikasi.....	38
4.1 : Desain Awal Halaman Pembukaan.....	58
4.2 : Desain Awal Halaman Petunjuk Penggunaan Media .....	59
4.3 : Desain Awal Menu Utama .....	59
4.4 : Desain Awal Halaman Kompetensi .....	60
4.5 : Desain Awal Halaman Materi .....	61
4.6 : Desain Awal Halaman Video .....	61
4.7 : Desain Awal Halaman Awal Evaluasi .....	62
4.8 : Desain Awal Halaman Soal Evaluasi.....	63
4.9 : Desain Awal Halaman Hasil Evaluasi .....	63
4.10 : Desain Akhir Halaman Pembukaan .....	85
4.11 : Desain Akhir Halaman Petunjuk Penggunaan Media .....	86
4.12 : Desain Akhir Menu Utama.....	86

4.13 : Desain Akhir Halaman Kompetensi.....	86
4.14 : Desain Akhir Halaman Materi.....	87
4.15 : Desain Akhir Halaman Video.....	87
4.16 : Desain Akhir Halaman Awal Evaluasi.....	87
4.17 : Desain Akhir Halaman Soal Evaluasi .....	88
4.18 : Desain Akhir Halaman Hasil Evaluasi.....	88

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

- 1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- 2 : Berita Acara Bimbingan
- 3 : Surat Pengantar/ Ijin Melakukan Penelitian
- 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- 5 : Angket Validasi Ahli Media
- 6 : Angket Validasi Ahli Materi
- 7 : Hasil Evaluasi Siswa Uji Terbatas
- 8 : Hasil Evaluasi Siswa Uji Luas
- 9 : Angket Respon Guru Uji Terbatas
- 10 : Angket Respon Siswa Uji Terbatas
- 11 : Angket Respon Guru Uji Luas
- 12 : Angket Respon Siswa Uji Luas
- 13 : Perangkat Pembelajaran
- 14 : Foto-foto Penelitian
- 15 : Undangan Penguji
- 16 : Berita Acara Penilaian
- 17 : Lembar Revisi Ketiga Penguji



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran di Sekolah Dasar adalah suatu proses, perbuatan atau cara belajar siswa dalam memahami suatu hal dengan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan oleh guru berupa suatu pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh Tingkat Satuan Pendidikan Sekolah Dasar. Dalam pembelajaran terdapat beragam mata pelajaran yang diajarkan oleh guru sekolah dasar salah satunya IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar lebih banyak mempelajari tentang aktivitas atau kegiatan sosial manusia dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan karakteristiknya sebagai makhluk sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari jenjang SD/MI sampai jenjang SMP/MTs. Bidang kajian mata pelajaran IPS meliputi seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan hal-hal yang berkaitan dengan isu-isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Dengan adanya mata pelajaran IPS, akan dapat mengarahkan peserta untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, memiliki rasa tanggung jawab dan menjadi warga masyarakat yang mencintai kedamaian dan persatuan (Sardjiyo, 2014).

IPS merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik agar memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis

suatu persoalan dan berbagai sudut pandang secara komprehensif (Supardan, 2015).

Menurut Sardjiyo (2014) mengatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan.
- (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan.
- (3) Sistem Sosial dan Budaya.
- (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

Berdasarkan tujuan pembelajaran IPS, peserta didik diharapkan memiliki kemampuan bersikap, berpengetahuan dan terampil dalam menghadapi fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungannya. Pentingnya siswa memiliki kemampuan sosial yang baik adalah agar siswa mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan lingkungan sekitar siswa. Dengan keterampilan sosial maka akan tampak sikap dan perilaku yang baik seperti kemampuan berkomunikasi, menyesuaikan diri, keterlibatan dalam kelompok, mengatasi masalah dan mengembangkan potensi diri dalam konteks lingkungan. Adanya keterampilan sosial yang baik dapat mendukung terjalannya interaksi dan kolaborasi antara siswa dengan teman sebayanya maupun dengan guru sebagai pengajarnya. Keterampilan sosial dalam dunia pendidikan yaitu dapat mendukung siswa dalam meningkatkan kemampuannya dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi, serta memiliki rasa empati terhadap orang lain. Oleh karena itu, disebutkan bahwa keterampilan sosial memiliki peran penting sebagai modal bagi anak untuk mencapai kematangan emosi dan perilakunya di sekolah. Fungsi dari keterampilan sosial di sekolah adalah untuk menjalin interaksi sosial dengan

guru dan teman sebayanya, serta agar dapat beradaptasi dengan aktivitas dan tuntutan pembelajaran. Selain kemampuan sosial, penting bagi siswa memiliki kemampuan berpikir (Mahabbati, 2017).

Berpikir sebagai suatu kemampuan mental seseorang dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, antara lain berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif. Kemampuan berpikir sangat diperlukan bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan memecahkan permasalahan dan mengaplikasikan konsep-konsep yang telah dipelajari. Pada saat ini untuk menunjang proses pembelajaran dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil pengamatan di SDN Gayam 3 Kota Kediri, pada siswa kelas IV dalam mata pelajaran IPS khususnya materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat menunjukkan pada kegiatan pembelajaran IPS tersebut cenderung kurang bervariasi. Guru hanya memanfaatkan buku ajar yang tersedia sebagai sumber belajar siswa dengan metode ceramah tanpa variasi dan kurang memanfaatkan penggunaan media. Proses pembelajaran yang seperti ini akan membuat hasil belajar siswa kurang maksimal, sehingga nilai siswa di bawah KKM.

Penerapan metode pembelajaran yang kurang bervariasi dapat menyebabkan siswa kurang berminat dalam belajar, sehingga dapat menyebabkan hasil belajar yang dicapai siswa kurang maksimal. (Khausar, 2014). Kegiatan pembelajaran yang monoton dan kurang menarik minat siswa,

menyebabkan siswa cenderung mengabaikan proses pembelajaran dan melakukan aktivitas yang tidak menunjang kegiatan pembelajaran, contohnya dengan menguap, menyandarkan kepalanya di bangku, membuat kegaduhan di kelas, serta kurang memperhatikan kegiatan pembelajaran. Kejadian yang terjadi ini sangat disayangkan karena di sekolah terdapat fasilitas yang menunjang contohnya seperti LCD yang dapat dibongkar pasang. Seharusnya fasilitas yang ada dapat dimanfaatkan dan digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Untuk itu perlu adanya inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satu upaya untuk mengatasi masalah di atas adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi, karena perkembangan teknologi yang sangat pesat ini dapat memberikan dampak positif salah satunya pada aspek pendidikan untuk meningkatkan efektifitas belajar maupun minat belajar siswa dalam mengikuti setiap proses pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video) yang dimanipulasi oleh penggunanya untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi (Munir, 2015).

Multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia yang oleh pembuatnya dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh user, sehingga user dapat memilih sesuatu yang dikehendakinya. Penggunaan multimedia interaktif ini diharapkan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan secara maksimal sehingga dapat meningkatkan hasil

belajar peserta didik. Multimedia interaktif ini dapat menggantikan fungsi guru terutama sebagai sumber belajar. Menurut Munadi (2013:152) kelebihan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran diantaranya:

- (1) Interaktif. Program multimedia dirancang untuk dipakai siswa belajar secara individu (mandiri). Siswa diajak terlibat baik secara auditif, visual, maupun kinetik saat siswa mengaplikasikan program ini, sehingga informasi mudah dimengerti;
- (2) Kebutuhan siswa secara individual bisa terakomodasi karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, dapat juga digunakan untuk mereka yang lamban dalam menerima pelajaran;
- (3) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena kebutuhan siswa dapat terakomodasi, sehingga siswa akan termotivasi untuk terus belajar;
- (4) Memberikan umpan balik (respon) yang cepat terhadap hasil belajar peserta didik;
- (5) Kontrol pemanfaatannya sepenuhnya ada pada pengguna karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri atau individual.

Dengan multimedia interaktif, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Permana dan Imron (2016) menyatakan bahwa berdasarkan kendala yang ditemukan pada aktivitas belajar mengajar di sekolah maka dengan menggunakan media di kelas, siswa akan lebih tertarik dan akan memusatkan perhatiannya pada pelajaran IPS. Multimedia interaktif

yang dikembangkan peneliti berbentuk aplikasi dengan pokok bahasan “Kegiatan Ekonomi” yang dapat digunakan oleh peserta didik baik individu maupun kelompok, media yang dapat menyampaikan materi secara langsung kepada siswa karena berkenaan dengan taraf berpikir siswa yang masih menggunakan cara berpikir kongkret dan berpikir secara sederhana. Oleh karena itu, setiap guru dituntut untuk kreatif dan inovatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif IPS Berbasis Multimedia Materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat Siswa Kelas IV SDN Gayam 3 Kediri Tahun Ajaran 2020/2021”**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah terdapat masalah pokok “Bagaimana kevalidan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat?”. Media digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai penunjang pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah guru maupun siswa untuk belajar yang nantinya dapat memberikan pengaruh yang positif bagi siswa, sehingga dapat diidentifikasi “Bagaimana keefektifan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat?”. Pengembangan media pembelajaran saat ini sangat bervariasi, banyak jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran namun harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Dengan banyaknya

pengembangan media pembelajaran yang ada seharusnya guru mampu menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran dengan terampil. Namun juga harus memperhatikan kemudahan dalam penggunaannya bagi siswa, maka dapat diidentifikasi “Bagaimana kepraktisan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat?”.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?
2. Bagaimana kepraktisan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?
3. Bagaimana keefektifan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?

### **D. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan kevalidan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat.
2. Mendeskripsikan kepraktisan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat.
3. Mendeskripsikan keefektifan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aka, K. A., & Sahari, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKN Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 3(1), 70-96.
- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2019. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Mahabbati, A., Suharmini, T., Purwandari, P., & Purwanto, H. (2017). Pengembangan pengukuran keterampilan sosial siswa sekolah dasar inklusif berbasis diversity awareness. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 10(1), 11-21.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Efektor*, 3(2), 58-61.
- Putra, Nusa. 2012. *Research & Development*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardjiyo, dkk. 2014. *Pendidikan IPS di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Supardan, Dadang. 2015. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Dasar, Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriono, Y. (2018). PEMBELAJARAN IPS DALAM PERSPEKTIF KURIKULUM 2013. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 12(32), 89-94.