

This report was saved incorrectly! Please re-Save the report using instructions:

[https://plagiarism-detector.com/smf\\_bb/index.php?topic=341\\_msg369#msg369](https://plagiarism-detector.com/smf_bb/index.php?topic=341_msg369#msg369)

# Plagiarism Detector v. 1921 - Originality Report 1/4/2022 2:10:28 PM

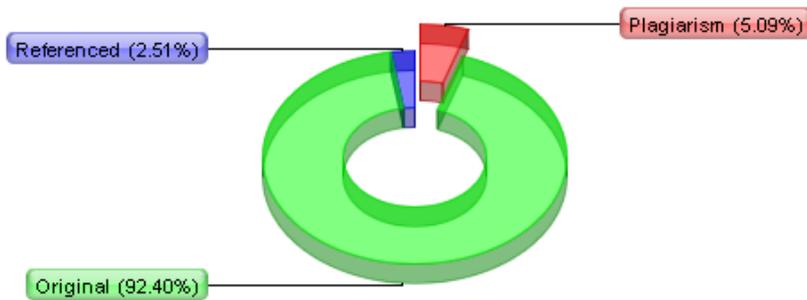
Analyzed document: SITI NURRAHMAWATI SEPTIANANDA\_SKRIPSI - Selvia Liga Agustia (1).pdf Licensed to: PGSD UNP Kediri

Comparison Preset: Word-to-Word Detected language: Id

Check type: Internet Check [tee\_and\_enc\_string] [tee\_and\_enc\_value]

Detailed document body analysis:

Relation chart:



Distribution graph:

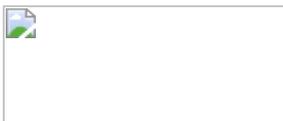
Top sources of plagiarism: 22

- 2%
- 340
- 1. <https://osf.io/dva73/download>
- 2%
- 304
- 2. <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/download/1451/1327>
- 2%
- 262
- 3. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/47160/MTc4NzY0/Model-Pembelajaran-Mind-Mapping-untuk-Meningkatkan-Pemahaman-Materi-Peran-sebagai-Anggota-Keluarga-Siswa-Kelas-II-SD-Negeri-Pabelan-02-Kartasura-Tahun-Pelajaran-2011-2012-BAB-II.pdf>

Processed resources details: 32 - Ok / 2 - Failed

Important notes:

Wikipedia:



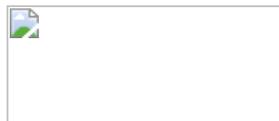
[not detected]

Google Books:



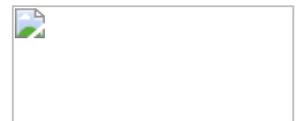
[not detected]

Ghostwriting services:



[not detected]

Anti-cheating:



[not detected]

[uace\_headline]

[uace\_line1]  
[uace\_line2]  
[uace\_line3]  
[uace\_line4]  
[uace\_line5]

[uace\_line\_recommendation\_title]  
[uace\_line\_recommendation]

---

[uace\_abc\_stats\_header]  
[uace\_abc\_stats\_html\_table]

 Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected

 Excluded Urls:

No URLs detected

 Included Urls:

No URLs detected

 Detailed document analysis:

id: 1

Plagiarism detected: **0.06%** <https://e-pdfs.hu/doc/64b436d7/bab-i-pendahu...> + 2 resources!

 0.9%

<https://e-pdfs.hu/doc/64b436d7/bab-i-pendahu...>

 0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

1

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan

adalah suatu proses perubahan sikap dan tingkah laku

seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran

dan latihan.

id: 2

Plagiarism detected: **0.06%** <https://untukfilsafat-alvianica.blogspot.com/201...> + 3 resources!

 0.1%

<https://untukfilsafat-alvianica.blogspot.com/2...>

 0.1%

[https://simdos.unud.ac.id/uploads/file\\_pendid...](https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_pendid...)

 0%

<https://fauziprinting.blogspot.com/2015/09/co...>

Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20

Tahun

2003 tercantum bahwa pendidikan merupakan

id: 3

Plagiarism detected: **0.28%** [https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...) + 6 resources!

 0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)

 0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)

 0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)

 0.3%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

usaha sadar dan

terencana yang memiliki tujuan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran yang kondusif agar peserta didik secara aktif dapat

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Untuk mewujudkan

tujuan dari pendidikan yaitu melalui kegiatan

id: 4

Plagiarism detected: 0.04% <https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

belajar dan pembelajaran.

Belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar dapat berlangsung dimana saja salah satunya melalui proses

pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu proses pertukaran informasi antara

pendidik dengan peserta didik yaitu guru dengan siswa. Dapat diartikan

pembelajaran adalah proses menyampaikan sebuah informasi dari guru kepada

siswa, apabila seorang siswa merasa belum memahami materi yang

disampaikan guru, maka siswa dapat bertanya kepada guru.

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

id: 5

Plagiarism detected: 0.03% <https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provider...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

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.

2

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.

id: 6

Plagiarism detected: **0.08%**<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elemen...> + 2 resources!



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>



0.3%

<http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/...>

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

id: 7

Plagiarism detected: **0.17%**<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elemen...> + 3 resources!



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>



0.3%

<http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

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

id: 8

Plagiarism detected: **0.04%**<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elemen...> + 2 resources!



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

menjadi warga

negara Indonesia yang demokratis,

memiliki rasa tanggung jawab dan menjadi

warga masyarakat yang mencintai kedamaian dan persatuan.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun

2006 tentang Standar Isi

id: 9

Plagiarism detected: **0.45%**<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elemen...> + 3 resources!



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>



2%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/4...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan

sebagai berikut: (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial; (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Menurut Sardjiyo (2014: 1.29) mengatakan bahwa id: **10**

Plagiarism detected: **0.23%**<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/471...> + 3 resources!



2%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/4...>



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

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 tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS diharapkan mampu meningkatkan kemampuan sosial dan kemampuan berpikir yang baik. 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.

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

id: 11

Plagiarism detected: 0.04% <https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

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, karena guru hanya memanfaatkan buku ajar. Kemudian kegiatan pembelajaran

cenderung monoton dan kurang menarik minat siswa. Sehingga ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa cenderung mengabaikan proses

4

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

id: 12

Plagiarism detected: 0.03% [http://repo.itera.ac.id/depan/by\\_date + 2 resources!](http://repo.itera.ac.id/depan/by_date+2resources!)



0.3%

[http://repo.itera.ac.id/depan/by\\_date](http://repo.itera.ac.id/depan/by_date)



0.3%

[https://repo.itera.ac.id/depan/by\\_titles](https://repo.itera.ac.id/depan/by_titles)

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.

Multimedia interaktif merupakan tampilan multimedia yang oleh

pembuatnya

id: 13

Plagiarism detected: 0.06% <https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lm...>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lm...>

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

id: 14

Plagiarism detected: **0.03%**<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provider...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

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;

5

(2) Kebutuhan siswa secara individual bisa terakomodasi

id: 15

Plagiarism detected: **0.04%**<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy... + 3 resources!>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lm...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II...>

karena

dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri,

dapat juga

digunakan untuk

id: 16

Plagiarism detected: **0.08%**<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy... + 3 resources!>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lm...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II...>

mereka yang lamban dalam menerima pelajaran;

(3) Meningkatkan motivasi belajar siswa

karena kebutuhan siswa

dapat terakomodasi, sehingga siswa

id: 17

Plagiarism detected: **0.08%**<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy...>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lm...>

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 Erwin Putra Permana & Ilmawati Fahmi 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. Alasan ini berkenaan dengan taraf berpikir siswa yang masih menggunakan cara berpikir kongkret dan berpikir secara sederhana. Oleh karena itu, setiap guru dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam penguasaan

Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan penelitian dengan judul

id: **18**

Quotes detected: **0.16%**

“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

id: **19**

Quotes detected: **0.11%**

“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

6

nantinya dapat memberikan pengaruh yang positif bagi siswa, sehingga dapat

diidentifikasi

id: **20**

Quotes detected: **0.11%**

“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

id: **21**

Quotes detected: **0.11%**

“Bagaimana kepraktisan media interaktif

IPS berbasis multimedia untuk materi Kegiatan Ekonomi dalam

Meningkatkan Kehidupan Masyarakat?”.

id: **22**

Plagiarism detected: **0.11%**<https://e-pdfs.hu/doc/64b436d7/bab-i-pendahu...> + 4 resources!



0.9%

<https://e-pdfs.hu/doc/64b436d7/bab-i-pendah...>



0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)



0.1%

<https://text-id.123dok.com/document/dzxn11w...>



0.1%

<https://text-id.123dok.com/document/myj931...>

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 keefektifan media interaktif IPS berbasis multimedia untuk

materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat

kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri?

3. Bagaimana kepraktisan 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.

7

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.

8

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Belajar dan Pembelajaran

##### 1. Belajar

Belajar dapat disebut sebagai suatu usaha yang secara sengaja dilakukan seseorang agar terjadi perubahan tingkah laku yang baru dalam dirinya secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman

sendiri dalam

id: 23

Plagiarism detected: 0.03% <https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Sejalan

dengan pendapat Skinner dalam Dimiyati (2009: 9) berpandangan

bahwa

id: 24

Quotes detected: 0.17%

“Belajar merupakan suatu perilaku. Pada saat orang belajar,

maka responsnya akan menjadi lebih baik. Namun sebaliknya, jika ia

tidak belajar maka responsnya akan menurun.”

Dalam pandangan

Skinner tersebut arti belajar adalah suatu proses untuk mempelajari suatu ilmu tertentu dimana jika seseorang belajar maka akan menghasilkan respon yang baik pada hal yang dipelajarinya tersebut, sedangkan jika seseorang tidak belajar maka akan terjadi penurunan respon terhadap hal yang dipelajarinya.

Sehingga dapat disimpulkan

id: 25

Plagiarism detected: 0.04% <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elemen...>



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>

bahwa belajar merupakan kegiatan

yang dilakukan

oleh setiap individu untuk mempelajari ilmu

pengetahuan tertentu yang nantinya individu tersebut akan mengalami perubahan dalam dirinya berupa peningkatan kemampuan atau skill, keterampilan maupun sikap yang lebih baik.

## 2. Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran pasti terjadi kegiatan interaksi yang melibatkan beberapa komponen baik itu guru, siswa, metode, media, sarana dan prasarana, serta lingkungan sekitar. Dalam kegiatan pembelajaran akan terjadi interaksi atau hubungan dua arah antara guru dengan siswa yang didalamnya terjalin komunikasi yang bertujuan untuk mencapai target yang ditentukan sebelumnya. Komunikasi yang terjalin antara guru dengan siswa adalah komunikasi yang mengarah

9

pada penyampaian informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang secara sengaja dilakukan oleh seorang pendidik (guru) dalam membantu peserta didik untuk memahami suatu hal dengan bantuan fasilitas yang tersedia untuk mencapai tujuan dari pendidikan.

## 3. Kajian Pembelajaran IPS

### a. Hakikat Pembelajaran IPS

Istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang secara resmi

mulai dipergunakan di Indonesia pada tahun 1975 yang dikenal dengan istilah Social Studies seperti di Amerika Serikat. Istilah social studies mulai dikenal di Amerika Serikat sekitar tahun 1913.

Dalam pengetahuan kemasyarakatan atau pengetahuan sosial

dikenal beberapa istilah seperti ilmu

id: **26**

Plagiarism detected: **0.05%**<http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/ind...>



0.3%

<http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/...>

sosial, studi sosial dan ilmu

pengetahuan sosial.

IPS memiliki tujuan untuk membekali peserta

didik dengan berbagai pengetahuan, keterampilan, sikap terpuji

maupun perilaku yang baik. IPS adalah bidang ilmu yang yang

mempelajari tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan

manusia sebagai anggota masyarakat.

IPS adalah suatu bidang kajian ilmu yang memadukan atau

mengorganisasikan beberapa konsep–konsep

id: **27**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elemen...>



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>

ilmu sosial seperti

Sosiologi, Sejarah, Geografi,

Hukum, Antropologi, dan Ekonomi.

Dalam pembelajaran IPS siswa

id: **28**

Plagiarism detected: **0.09%**<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provider...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

diharapkan memperoleh

pemahaman terhadap teori/konsep serta melatih sikap, nilai, moral

dan keterampilannya berdasarkan

apa yang telah dipelajari.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

IPS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan beberapa

konsep dari beberapa disiplin ilmu sosial yang serumpun yang

bertujuan untuk menyiapkan

id: **29**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provider...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

peserta didik menjadi warga negara

yang baik.

10

#### b. Tujuan Pembelajaran IPS

Dalam Kurikulum IPS tahun 2006 dalam Sardjiyo (2014:

1.29),

id: **30**

Plagiarism detected: **0.5%**<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elemen...> + 3 resources!



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>



2%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/4...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki

kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir secara logis dan kritis, memiliki rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- 3) Memiliki komitmen serta kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama maupun berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, baik di tingkat lokal, nasional, dan global.

Jadi, IPS memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mengatasi dan memecahkan berbagai permasalahan yang ditemuinya di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga, sekolah, maupun lingkungan masyarakat.

IPS juga mengajarkan kepada peserta didik untuk lebih peka terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan tempat tinggalnya.

#### c. Fungsi Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan

id: **31**

Plagiarism detected: **0.12%**<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/471...>



2%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/4...>

bidang studi yang

mempelajari, mengkaji, menganalisis gejala, dan masalah sosial dan masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan.

Mata pelajaran IPS memiliki fungsi untuk melatih siswa bagaimana cara untuk memecahkan suatu problem atau masalah berdasarkan tingkat kreatifitas dan inovasi yang mereka miliki, serta untuk memberikan pengetahuan dasar sebagai bekal untuk melanjutkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

11

#### d. Ruang lingkup IPS

Pada dasarnya, pembelajaran IPS mengkaji tentang kehidupan manusia dan tingkah lakunya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Pengajaran IPS mengkaji hal-hal yang

berkaitan dengan

id: 32

Plagiarism detected: 0.09% <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/471...>

2%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/4...>

kehidupan manusia, perekonomian,

kemasyarakatan, budaya, hukum, politik, kesejarahan geografis

dan bahkan kehidupan keagamaan.

Pengajaran IPS pada setiap

jenjang pendidikan berbeda, disesuaikan dengan tingkat

kemampuan peserta didik setiap jenjangnya, sehingga ruang

lingkup IPS pada jenjang pendidikan dasar dengan jenjang

pendidikan menengah dan pendidikan tinggi tidak sama.

Pada jenjang pendidikan dasar, ruang lingkup materi IPS

dibatasi hanya pada materi Geografi, Sosiologi, Sejarah dan

Ekonomi. Utamanya gejala dan masalah sosial kehidupan sehari-

hari yang ada di lingkungan sekitar siswa. Materi IPS di SD tidak

tampak secara nyata, namun konsepnya tertata secara terpadu

dalam Kompetensi Inti yang dimulai dari kelas satu sampai kelas

enam.

Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang

Standar Isi tercantumkan

id: **33**

Plagiarism detected: **0.2%**<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/471...> + 3 resources!



2%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/4...>



2%

<https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elem...>



0%

<https://files.osf.io/v1/resources/rhf8m/provid...>

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

Dari paparan di atas mengenai ruang lingkup IPS dapat

disimpulkan bahwa dalam pelajaran IPS peserta didik akan

mempelajari tentang peran manusia dalam masyarakat, berbagai

id: **34**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/471...>



2%

<https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/4...>

masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan

peristiwa sosial tentang kehidupan masyarakat. Sehingga

12

pengajaran IPS harus menggali materi-materi yang bersumber dari

kehidupan masyarakat.

**B. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS SD**

Dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar memiliki Kompetensi

Inti dan Kompetensi Dasar yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi Inti

dan Kompetensi Dasar merupakan acuan yang digunakan oleh guru

(pendidik) untuk memberikan materi IPS kepada peserta didik. Salah satu

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang digunakan dalam penelitian

ini ada pada kelas IV. Berikut Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

mata pelajaran IPS di SD kelas IV.

## Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS

## KOMPETENSI INTI 3

(PENGETAHUAN)

## KOMPETENSI DASAR 4

(KETERAMPILAN)

## 3. Memahami pengetahuan faktual

dengan cara mengamati dan

menanya berdasarkan rasa ingin

tahu tentang dirinya, makhluk

ciptaan Tuhan dan kegiatannya,

dan benda-benda yang

dijumpainya di rumah, di

sekolah dan tempat bermain

## 4. Menyajikan pengetahuan faktual

dalam bahasa yang jelas,

sistematis dan logis, dalam karya

yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan

dalam tindakan yang

mencerminkan perilaku anak

beriman dan berakhlak mulia

## KOMPETENSI DASAR KOMPETENSI DASAR

## 3.3 mengidentifikasi kegiatan

ekonomi dalam

meningkatkan kehidupan

masyarakat di bidang

pekerjaan, sosial dan budaya

di lingkungan sekitar sampai

dengan provinsi

## 4.3 menyajikan hasil identifikasi

kegiatan ekonomi dalam

meningkatkan kehidupan

masyarakat di bidang

pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai dengan provinsi

13

Berdasarkan KI dan KD di atas, dalam penelitian ini menggunakan KI 3. dan KD 3.3 mengidentifikasi kegiatan ekonomi.

### C. Materi Kegiatan Ekonomi Dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat

#### 1. Pengertian Kegiatan Ekonomi

Manusia tidak dapat hidup seorang diri yang selalu membutuhkan bantuan orang lain atau makhluk sosial. Itu berarti manusia tidak dapat menghasilkan semua barang kebutuhannya sendiri. Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan manusia dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Kegiatan ekonomi dalam kehidupan sehari-hari terdiri dari produksi, distribusi dan konsumsi.

id: 35

Plagiarism detected: 0.05% [https://repo.itera.ac.id/depan/by\\_titles + 2 resources!](https://repo.itera.ac.id/depan/by_titles + 2 resources!)



0.3%

[https://repo.itera.ac.id/depan/by\\_titles](https://repo.itera.ac.id/depan/by_titles)



0.3%

[http://repo.itera.ac.id/depan/by\\_date](http://repo.itera.ac.id/depan/by_date)

Salah satu cara yang dapat

dilakukan untuk memenuhi kebutuhan hidup yaitu dengan

memanfaatkan sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar.

#### 2. Jenis-jenis Kegiatan Ekonomi

##### a. Produksi

Kegiatan atau aktivitas manusia yang menghasilkan suatu barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan hidupnya disebut dengan kegiatan ekonomi produksi. Seseorang yang melakukan kegiatan ekonomi produksi disebut dengan produsen. Kegiatan produksi dibagi menjadi dua yaitu kegiatan produksi yang menghasilkan barang dan kegiatan produksi yang menghasilkan jasa. Contoh kegiatan produksi yang menghasilkan barang antara

lain konveksi, pabrik mebel, pabrik makanan, dsb. Selain itu contoh kegiatan produksi yang menghasilkan jasa antara lain seperti dokter, supir, guru, pekerja salon, satpam, content creator, dsb.

#### b. Distribusi

Apabila produsen telah selesai membuat barang atau jasa, barang atau jasa tersebut akan disalurkan kepada masyarakat.

14

Kegiatan penyaluran barang kepada pemakai disebut sebagai kegiatan distribusi. Seseorang yang biasanya menyalurkan barang atau jasa disebut distributor. Kegiatan distribusi melibatkan perdagangan dan transportasi. Contohnya pedagang grosir dan pedagang eceran/pengecer, petani mengangkut sayuran dari perkebunan dibawa ke pasar, petugas pengantar paket dari tempat pengiriman ke rumah pembeli, pengiriman LPG ke toko-toko atau agen, dsb.

#### c. Konsumsi

Pemakaian atau penggunaan barang ataupun jasa biasa disebut dengan kegiatan konsumsi. Barang atau jasa yang telah sampai di tangan pengguna (konsumen) selanjutnya sudah bisa dipakai secara langsung oleh pengguna. Kegiatan ekonomi konsumsi tidak selalu tentang bahan kebutuhan pangan (makanan dan minuman) tetapi juga menyangkut barang atau jasa yang memiliki tujuan untuk mengurangi nilai ekonomi dari barang itu sendiri. Konsumen adalah sebutan seseorang yang melakukan kegiatan menghabiskan fungsi ekonomi dari suatu barang atau jasa. Contoh kegiatan konsumsi antara lain penggunaan kendaraan yang baru dibeli, pembelian buah dan sayuran, penggunaan layanan transportasi online, pemakaian jasa tukang cukur untuk merapikan rambut, dsb.

#### D. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Ditinjau dari prosesnya, pendidikan adalah komunikasi. Dikatakan

komunikasi karena dalam proses pendidikan terdapat komponen komunikasi seperti komunikator (penyampai pesan), komunikan (penerima pesan), dan pesan yang disampaikan. Komunikasi dalam proses pendidikan dapat terjadi karena ada rencana yang diinginkan.

15

Guru disebut sebagai peran penggiat atau pemberi semangat dalam optimalisasi diri siswa untuk merubah perilakunya melalui lingkungan belajar yang kondusif. Namun dengan peran tersebut, guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat tadi, guru harus bisa merencanakan dan menciptakan sumber-sumber belajar yang

bervariasi agar

id: 36

Plagiarism detected: 0.03% <https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lmy...>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lm...>

tercipta lingkungan belajar yang kondusif.

Sumber-

sumber belajar selain guru ini disebut sebagai penyalur pesan ajar yang telah direncanakan oleh guru yang dikenal sebagai media pembelajaran. Pesan atau gagasan yang disampaikan oleh guru agar dapat diterima atau dipahami oleh siswa terlebih dahulu diproses menjadi simbol yang disebut bahasa. Dengan demikian, bahasa adalah media yang membantu siswa untuk dapat mengerti gagasan guru.

Namun karena guru dan bahasanya merupakan dua hal yang tidak terpisahkan, maka selain berperan sebagai penggiat guru juga sering disebut sebagai media atau penghubung/penyampai/penyalur pesan ajar kepada siswa. Dalam Munadi (2013: 7) mengatakan bahwa

id: 37

Quotes detected: 0.22%

“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber secara

terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana

penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan

efektif.”

Dari beberapa definisi media pembelajaran

id: **38**

Plagiarism detected: **0.06%**[https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lmy... + 3 resources!](https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lmy...)



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lm...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

di atas, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

menjadi perantara atau penyampai pesan dari pengirim pesan (guru)

kepada penerima pesan (siswa) sekaligus sebagai sumber belajar yang

dipakai siswa untuk menyajikan pesan pembelajaran dari guru secara

efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan minat dan

pemahaman siswa dalam belajar.

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

16

Fungsi media pembelajaran pada dasarnya adalah sebagai sumber

belajar siswa. Menurut Munadi (2013: 36) fungsi media

id: **39**

Plagiarism detected: **0.03%**<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k5m...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>

pembelajaran

adalah sebagai berikut.

a.

Sebagai sumber belajar. Maksudnya media merupakan sumber

belajar yang ada di luar diri peserta didik yang memudahkan

proses belajar.

b. Fungsi semantik. Maksudnya dengan media pembelajaran maka

siswa dapat menambah perbendaharaan kata/kosa kata yang

benar-benar dipahaminya.

c. Fungsi manipulatif. Maksudnya media dapat merekayasa hal-hal

yang tidak dapat teramati oleh siswa karena keterbatasan

inderawi. Misalnya terjadinya bencana alam, masuknya Islam ke

wilayah Nusantara.

d. Fungsi psikologis. Media pembelajaran memiliki fungsi afeksi

(meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi ajar), fungsi afektif (kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran), fungsi kognitif (memperkaya pengetahuan siswa), fungsi imajinatif (meningkatkan dan mengembangkan imajinasi/fantasi/khayalan siswa), fungsi motivasi (mendorong siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran).

e. Fungsi sosio-kultural. Maksudnya media pembelajaran dapat memberikan rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman dan pandangan peserta didik walaupun karakteristik siswa berbeda- beda.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran

id: 40

Plagiarism detected: 0.05% <https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lmy... + 3 resources!>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjyj4lm...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

di atas, dapat

disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi untuk

membantu meningkatkan kondisi lingkungan belajar yang lebih baik dengan tersampainya materi pelajaran secara menyeluruh dan dapat dipahami siswa sebagai penerima informasi sehingga pembelajaran lebih terkontrol dan efektif.

17

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dari guru kepada siswa. Media pembelajaran dapat digunakan secara individu maupun berkelompok sesuai dengan karakteristik media tersebut. Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa macam dan memiliki karakteristik yang berbeda pula sesuai dengan keperluan penggunaannya.

Media pembelajaran menurut Munadi (2013: 54-57) dapat

dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media

visual, media audio visual, dan multimedia. Berikut penjelasannya.

a. Media audio. Media yang hanya melibatkan indera pendengaran saja dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara.

Contohnya radio, tape recorder, compact disk.

b. Media visual. Media yang hanya melibatkan indera penglihatan.

Contohnya buku, komik, poster, atlas, gambar (sketsa, lukisan), grafik, diagram, peta, miniature, diorama.

c. Media audio visual. Media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu waktu. Contohnya film dokumenter, video, televisi, dan lain sebagainya.

d. Multimedia. Media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Yang termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet, maupun pengalaman berbuat (lingkungan nyata dan karyawisata) dan terlibat (permainan dan simulasi, forum teater).

Dari pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis disesuaikan dengan kebutuhan guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media yang ingin dikembangkan adalah multimedia yakni multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi dalam rangka meningkatkan kehidupan masyarakat.

18

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

id: 41

Plagiarism detected: 0.03% <http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II.pd...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II....>

Pembelajaran merupakan proses komunikasi.

Dalam proses

komunikasi selalu melibatkan tiga komponen utama, yaitu komponen pengirim pesan (guru), penerima pesan (siswa), dan materi pelajaran.

Dalam menyampaikan pesan kepada siswa hendaknya guru

memikirkan bagaimana caranya agar pesan yang berupa materi

pelajaran dapat tersampaikan kepada siswa. Tentunya dengan menampilkan materi tersebut dengan menarik.

Arsyad (2019: 29) mengemukakan manfaat media id: 42

Plagiarism detected: 0.03% <https://text-id.123dok.com/document/6zk06k5m...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>

pembelajaran adalah

sebagai berikut:

a.

Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi

sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar.

b. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak

sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan

memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan

kemampuan dan minatnya.

c. Media pembelajaran dapat

id: 43

Plagiarism detected: 0.19% <http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II.pd...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II...>

mengatasi keterbatasan indera, ruang

dan waktu.

d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman

kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan

mereka, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan

guru, masyarakat dan lingkungan. Misalnya dengan karyawisata,

kunjungan museum, dan lain sebagainya.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media

pembelajaran adalah sebagai alat bantu

id: 44

Plagiarism detected: 0.04% [https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%](https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...)



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

guru dalam menyampaikan

materi pembelajaran kepada siswa secara menarik dan efisien agar

dapat diterima oleh siswa dengan baik, serta memudahkan siswa dalam memahami materi.

19

## 5. Multimedia

Multimedia secara umum berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Contohnya, video musik sebagai bentuk multimedia karena menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara saja sehingga disebut monomedia.

Media berasal dari kata multi dan media. Multimedia merupakan perpaduan atau gabungan dari berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi) yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

Menurut Munir (2015: 3-4) multimedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Berbentuk network–online (internet) dan multimedia offline/stand alone (tradisional). Multimedia yang berdiri sendiri (stand alone/offline) seperti pengajaran konvensional/tradisional dan terhubung dengan jaringan internet.

b. Multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier

adalah multimedia yang tidak

id: 45

Plagiarism detected: 0.06% <https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy...>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy...>

dilengkapi dengan alat pengontrol

yang dapat dioperasikan oleh pengguna, misalnya TV dan film.

Multimedia ini berjalan berurutan. Sedangkan multimedia

interaktif adalah

id: 46

Plagiarism detected: 0.13% <https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy...>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy...>

multimedia yang dilengkapi dengan alat

pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga

pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses

selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia

pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

c. Berdasarkan elemen–elemen multimedia dan operasi yang bisa

dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi multimedia

bukan temporal dan multimedia temporal. Multimedia bukan

temporal (non-temporal multimedia) adalah jenis multimedia yang

20

terdiri dari teks, grafik, dan gambar. Multimedia ini tidak

bergantung pada waktu. Sedangkan multimedia temporal (temporal

multimedia) merupakan jenis multimedia yang terdiri dari audio,

video dan animasi. Multimedia ini bergantung pada waktu.

Dari beberapa definisi multimedia, dapat disimpulkan bahwa

multimedia merupakan program yang menggunakan kombinasi

terpadu antar teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi

(3D), video dan animasi untuk menyampaikan konten digital secara

keseluruhan.

Beberapa kelebihan multimedia menurut Munir (2015: 6) antara

lain:

a. Menggunakan beberapa media dalam menyajikan informasi.

b. Mampu untuk mengakses informasi secara up to date dan memberikan informasi lebih banyak dan mendalam.

c. Bersifat multi-sensorik karena merangsang banyak indra, sehingga dapat mengarah ke perhatian dengan baik.

d. Menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan (visual), suara (audio) dan gerakan. Apalagi manusia memiliki keterbatasan daya ingat.

e. Sebagai media alternatif dalam menyampaikan pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video dan animasi.

f. Meningkatkan kualitas penyampaian informasi.

g. Bersifat interaktif, yaitu menciptakan hubungan dua arah

diantara pengguna multimedia. Interaktivitas yang memungkinkan pengembang dan pengguna untuk membuat, memanipulasi, dan mengakses informasi.

Selain memiliki kelebihan, menurut Munir (2015: 6) multimedia memiliki keuntungan, antara lain:

a. Lebih komunikatif, informasi yang disampaikan dengan menggunakan gambar dan animasi lebih mudah dipahami oleh siswa dibandingkan dengan cara lain.

21

b. Mudah dilakukan perubahan, dalam multimedia semua informasi disimpan dalam komputer, sehingga informasi bisa diubah ditambahkan, dikembangkan, atau digunakan sesuai dengan kebutuhan.

c. Interaktif, pengguna dapat interaktif sehingga keinginannya langsung terpenuhi.

d. Lebih leluasa menuangkan kreatifitas, author dapat menuangkan kreatifitasnya supaya informasi dapat lebih komunikasi, estetis dan ekonomis sesuai kebutuhan. Karena multimedia menyediakan tools serta programming language sehingga memungkinkan pembuatan aplikasi yang kreatif.

## 6. Multimedia Interaktif

### a. Pengertian Multimedia Interaktif

Menurut pendapat Munir (2015: 110) yang menyatakan bahwa:

Multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya dapat memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user).

Multimedia banyak pemanfaatannya diantaranya sebagai media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, olahraga, iklan/promosi, dan lain-lain. Dapat disebut multimedia interaktif jika pengguna dapat leluasa mengontrol multimedia tersebut.

### b. Elemen Multimedia Interaktif

Dalam Munir (2015: 111) menyatakan bahwa  
id: **47**

Quotes detected: **0.1%**  
“terdapat lima

elemen atau dalam multimedia interaktif yaitu, Teks, Grafik,

Audio, Video, dan Animasi.”

Green & Brown (2002: 2-6) dalam

Munir (2015: 111) menyatakan  
id: **48**

Quotes detected: **0.13%**  
“multimedia interaktif

22

menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari  
teks, grafik, audio, video, dan interaktivitas.”

### c. Kelebihan Multimedia Interaktif

Pembelajaran berbasis multimedia interaktif adalah

pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi dan

komunikasi atau multimedia. Penggunaan media ini dimaksudkan

untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu  
peserta didik memahami materi yang dipelajari.

Munir (2015: 113) menyatakan kelebihan menggunakan  
multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- 2) Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari ide-ide pembelajaran.
- 3) Mampu menggabungkan teks, gambar, musik, audio, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
- 4) Menambah motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 5) Mampu memvisualisasikan atau menggambarkan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 6) Melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam

mendapatkan ilmu pengetahuan.

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.

23

2) Kebutuhan siswa secara individual bisa terakomodasi

id: **49**

Plagiarism detected: **0.04%**<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy... + 3 resources!>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lm...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II....>

karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri,

dapat juga digunakan untuk

id: **50**

Plagiarism detected: **0.08%**<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy... + 3 resources!>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lm...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II....>

mereka yang lamban dalam

menerima pelajaran.

3) Meningkatkan motivasi belajar siswa karena kebutuhan

siswa dapat terakomodasi, sehingga siswa

id: **51**

Plagiarism detected: **0.08%**<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lmy...>



0.8%

<https://text-id.123dok.com/document/myjvj4lm...>

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.

Dalam Munir (2015: 114) ada beberapa alasan yang menjadi

penguat pembelajaran harus didukung oleh multimedia interaktif,

yaitu:

1) Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata

karena tersaji secara kasat mata.

2) Merangsang berbagai indera agar terjadi interaksi antar

indra.

3) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video

maupun animasi akan lebih mudah diingat dan ditangkap

oleh peserta didik.

4) Proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan terkendali.

5) Menghemat waktu, biaya dan energi.

d. Karakteristik dan Kemampuan Multimedia Interaktif dalam

Pembelajaran

Menurut Munir (2015: 115-121) terdapat karakteristik dan

kemampuan multimedia interaktif sebagai berikut.

1) Karakteristik Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran

adalah:

24

a) Memiliki media lebih dari satu yang konvergen, seperti

id: 52

Plagiarism detected: 0.12% <https://text-id.123dok.com/document/6zk06k5m...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>

menggabungkan unsur audio dan visual.

b) Bersifat interaktif, yaitu mampu untuk memberikan respon

pengguna.

c) Bersifat mandiri,  
memberi kelengkapan isi dan

memudahkan pengguna untuk

id: 53

Plagiarism detected: 0.04% <https://text-id.123dok.com/document/6zk06k5m...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>

bisa menggunakan tanpa

bimbingan orang lain.

2) Kemampuan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran adalah:

a) Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan

kemudahan umpan balik. Multimedia memiliki unsur

interaktif antara pendidik dan peserta didik. Interaksi dua

arah ini akan menciptakan situasi dialog antara dua atau

lebih peserta didik. Multimedia juga harus memberikan

umpan balik kepada peserta didik karena umpan balik

itulah yang akan membentuk hubungan dua jalur antara

pendidik dengan peserta didik. Semakin banyak umpan

balik, semakin banyak kreativitas peserta didik diperlukan.

b) Multimedia memberikan kebebasan peserta didik dalam

menentukan topik proses belajar. Peserta didik diharapkan

mampu untuk menentukan topik proses belajar sesuai

dengan yang disukainya sebagai salah satu karakteristik

proses belajar dengan menggunakan komputer.

c) Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang

sistematis dalam proses belajar. Proses belajar

menggunakan komputer dapat dilakukan secara

berkelompok/individual. Kontrol terhadap proses belajar

adalah penting untuk perkembangan peserta didik karena

akan memperkuat rasa memiliki, dan membantu

perkembangan ke arah kedewasaan, keilmuan dan proses

belajar yang bermakna sepanjang masa.

25

E. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu

1. Peneliti : Qorina Nurmala Sari (2017)

Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA

MATERI KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN BUDAYA

DI LINGKUNGAN SETEMPAT (KABUPATEN/KOTA,  
PROVINSI KELAS IV SDN TANJUNGPALANG 6 TAHUN  
AJARAN 2016/2017)

Hasil : Multimedia interaktif dikatakan layak, hal ini terbukti dari penilaian media pada ahli media adalah 95 yang termasuk dalam kriteria valid dan sangat baik digunakan, pada ahli materi mendapatkan hasil 86 yang termasuk dalam kriteria valid dan sangat baik digunakan, sedangkan pada uji coba pengguna mendapatkan hasil 97,5 yang termasuk dalam kriteria sangat valid, sangat efektif dan dapat dipergunakan tanpa perbaikan, namun terdapat catatan dari guru bahwa alangkah lebih baiknya jika media dapat dioperasikan langsung oleh siswa. Multimedia interaktif dikatakan efektif, hal ini terbukti dari aktivitas siswa pada saat pembelajaran serta dari hasil uji coba diperoleh hasil 98,25 yang menunjukkan kriteria media yang sangat efektif digunakan.

2. Peneliti : Farchatu Rachmawati (2018)

Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK  
PEMBELAJARAN MENGENAL JENIS-JENIS USAHA  
DAN KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA SISWA  
KELAS V SD TAHUN AJARAN 2017/2018

Hasil : Pengembangan media ini melalui 5 tahap yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan analisis kerja dan analisis kebutuhan, pada tahap desain pengembang merancang media yang akan dibuat, pada tahap pengembangan pengembang mulai membuat produk dengan menggunakan

26

aplikasi yang telah dipilih, tahap implementasi yaitu mengimplementasikan media yang telah divalidasi oleh para ahli, tahap evaluasi dilakukan untuk perbaikan dan penyempurnaan produk yang telah dikembangkan sebelum

digunakan pada tahap implementasi. Hasil nilai validasi ahli materi adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Hasil nilai validasi ahli media adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Nilai validitas gabungan dari hasil validasi ahli adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil rata-rata nilai uji coba terbatas adalah 87,6 dan hasil rata-rata nilai uji luas adalah 87,8 yang berarti kriteria ketuntasan diatas  $KKM \geq 75$ , maka media dikatakan efektif dan media tersebut menjadi sebuah produk

id: 54

Plagiarism detected: 0.04% <http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II.pd...>



0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II...>

yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil angket respon

guru kelas V uji coba terbatas adalah 97,5 dan hasil angket respon guru kelas V uji luas 95 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan.

Hasil angket respon siswa uji coba terbatas adalah 91,5 dan angket respon siswa uji luas adalah 93,7 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Selain itu, hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media. Guru pun menanggapi jika siswa terlihat antusias dan senang mengikuti pembelajaran menggunakan media multimedia interaktif mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

#### F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran saat ini di Sekolah Dasar menuntut guru untuk dapat berpikir secara kreatif serta inovatif. Kualitas pendidikan harus

27

diperhitungkan serta ditingkatkan sebagai upaya inovasi dalam dunia pendidikan. Guru kelas dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas

harus dapat menyesuaikan kebutuhan siswa serta perkembangan teknologi saat ini. Di SDN Gayam 3 Kota Kediri guru hanya memanfaatkan buku ajar yang tersedia sebagai sumber belajar siswa dengan metode ceramah tanpa variasi dan kurang memanfaatkan penggunaan media. Karena guru hanya memanfaatkan buku ajar, kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat siswa. Oleh karena itu untuk mengatasi masalah yang dihadapi seperti penjelasan di atas maka dikembangkanlah media pembelajaran interaktif IPS berbasis multimedia materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat. Dengan dikembangkannya media interaktif berbasis multimedia diharapkan siswa dapat lebih memahami materi dan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran.

28

#### Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

#### LANGKAH – LANGKAH PENGEMBANGAN

1. Analysis yaitu kegiatan menganalisis atau pengkajian terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.
2. Design yaitu kegiatan merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.
3. Development yaitu kegiatan pembuatan dan pengujian produk hasil pengembangan.
4. Implementation yaitu kegiatan mengimplementasikan atau menggunakan produk pada objek uji coba, dan
5. Evaluation yaitu kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang dibuat apakah sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

#### RUMUSAN MASALAH

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

#### TUJUAN PENELITIAN

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.

#### PENELITIAN TERDAHULU

### 1. Penelitian berjudul

id: **55**

Quotes detected: **0.17%**

“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Lingkungan Setempat (Kabupaten/Kota, Provinsi Kelas IV SDN

Tanjungkalang 6 Tahun Ajaran 2016/2017)” yang diteliti oleh

Qorina Nurmala Sari.

### 2. Penelitian berjudul

id: **56**

Quotes detected: **0.14%**

“Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Mengenal Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan

Ekonomi Di Indonesia Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran

2017/2018”

yang diteliti oleh Farchatu Rachmawati.

## KONSEP TEORI

1. Pengertian multimedia menurut Munir (2015)

2. Kelebihan multimedia interaktif menurut Munadi (2013)

3. Hakikat IPS menurut Sardjiyo

(2014)

29

## BAB III

### METODE PENGEMBANGAN

#### A. Model Pengembangan

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) merupakan suatu metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sejalan dengan pendapat

Putra (2012: 67) mengungkapkan bahwa

id: **57**

Quotes detected: **0.1%**

“R&D memang diarahkan untuk

mencaritemukan kebaruan dan keunggulan dalam rangka efektifitas,

efisiensi, dan produktivitas.”

Dapat disimpulkan bahwa penelitian R&D

merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baik itu

produk baru maupun penyempurnaan produk yang telah ada, sehingga produk yang dihasilkan dapat digunakan sesuai tujuan pembuatan produk tersebut setelah lulus uji validasi.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Menurut Robert Maribe Brach (2009) dalam Sugiyono (2015: 38)

id: **58**

Quotes detected: **0.08%**

“ADDIE merupakan kepanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation.”

Analysis yaitu kegiatan menganalisis atau pengkajian terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Design yaitu kegiatan merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan. Development yaitu kegiatan pembuatan dan pengujian produk hasil pengembangan. Implementation yaitu kegiatan mengimplementasikan atau menggunakan produk pada objek uji coba, dan Evaluation yaitu kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang dibuat apakah sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

30

Tahapan-tahapan pendekatan ADDIE dapat digambarkan sebagai berikut  
Gambar 3.1 Pendekatan ADDIE untuk mengembangkan produk yang berupa desain pembelajaran (Sugiyono, 2015: 39)

## B. Prosedur Pengembangan

Mengacu pada model penelitian dan pengembangan (R&D) menggunakan pendekatan ADDIE menurut Sugiyono (2015: 38), terdiri dari lima tahapan. Kelima tahapan-tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut.

### 1. Tahap Analisis

Analysis menurut Sugiono (2015: 28) adalah

id: **59**

Quotes detected: **0.15%**

“Analysis berkaitan

dengan kegiatan menganalisis atau pengkajian terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan.”

Tahap awal penelitian ini melalui pengamatan ketika observasi di SDN Gayam 3 Kota Kediri. Dalam pengamatan tersebut, diketahui bahwa pada kegiatan pembelajaran di kelas IV khususnya pada mata pelajaran IPS hanya menggunakan buku ajar yang tersedia sebagai sumber belajar dengan metode ceramah. Akibatnya ketika proses pembelajaran siswa kurang fokus

id: 60

Plagiarism detected: 0.03%<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

dalam menerima materi yang

disampaikan guru. Selain itu, siswa kurang aktif merespon apa yang

Develop-

ment

Implemen-

tation

Design

Analysis

Evaluation

revision

revision

revision

revision

31

disampaikan oleh guru. Masalah lain yang timbul adalah kurang maksimalnya pemakaian fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD dan laptop sekolah yang hanya digunakan pada kelas tertentu saja. Padahal pada kenyataannya, siswa sangat antusias saat mengikuti pembelajaran yang dibantu dengan LCD dan mereka dapat menggunakan laptop dalam proses pembelajaran. Dari hal ini dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran dibutuhkan media yang dapat menarik antusias siswa dalam menerima materi. Dengan media tersebut, siswa juga dapat memberikan respon dan tanggapannya secara langsung sehingga dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif. Media yang

dibutuhkan siswa adalah multimedia interaktif yang dapat membantu peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar. Selain itu, multimedia interaktif dapat diakses kembali kapan saja dan dimana saja.

## 2. Tahap Desain

id: **61**

Quotes detected: **0.08%**

“Design merupakan kegiatan merancang produk yang akan

dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.”

Sugiyono (2015: 38).

Peneliti telah menetapkan produk yang dipilih dalam penelitian ini, yaitu multimedia interaktif untuk membantu siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat pada mata pelajaran IPS kelas IV. Desain multimedia interaktif yang akan dikembangkan melalui tahap sebagai berikut.

- a. Menentukan konsep yang akan digunakan untuk membuat multimedia interaktif mulai dari menentukan desain, memilih gambar, video, dan membuat soal evaluasi.
- b. Menentukan desain yang akan dibuat dengan tampilan yang sederhana tapi menarik, supaya mudah dalam pengoperasiannya.
- c. Menentukan isi materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar yaitu kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat.

Berikut ini adalah desain pembuatan multimedia interaktif yang digambarkan melalui storyboard.

32

Gambar 3.2 Halaman Pembukaan

Gambar 3.3 Halaman Petunjuk Penggunaan Media

Gambar 3.4 Halaman Menu Utama/ Home

MULTIMEDIA INTERAKTIF

ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

id: **62**

Quotes detected: **0.01%**

“KEGIATAN EKONOMI”

START

?

PETUNJUK

KOMPETENSI

MATERI

VIDEO

EVALUASI

33

Gambar 3.5 Halaman Kompetensi

Gambar 3.6 Halaman Materi

Gambar 3.7 Halaman Video

KOMPETENSI

MATERI

VIDEO

EVALUASI

VIDEO

KOMPETENSI

MATERI

VIDEO

EVALUASI

MATERI

KOMPETENSI

MATERI

VIDEO

EVALUASI

KOMPETENSI DASAR

(KD)

INDIKATOR

34

Gambar 3.8 Halaman Awal Evaluasi

Gambar 3.9 Halaman Evaluasi

Gambar 3.10 Halaman Hasil Evaluasi

KOMPETENSI

MATERI

VIDEO

EVALUASI

START

EVALUASI

KOMPETENSI

MATERI

VIDEO

EVALUASI

SOAL

Pilihan jawaban

a.

b.

c.

d.

SCORE KET

KOMPETENSI

MATERI

VIDEO

EVALUASI

SCORE HASIL

35

### 3. Tahap Pengembangan

id: **63**

Quotes detected: **0.07%**

“Development adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk hasil

pengembangan.”

Sugiyono (2015: 38). Pada tahap pengembangan ini

merupakan proses mewujudkan multimedia interaktif dari tahap desain

menjadi sebuah aplikasi. Peneliti membuat media interaktif berbasis

multimedia menggunakan software Adobe Flash CS6. Sebelum

diterapkan dalam pembelajaran, multimedia interaktif perlu dilakukan

evaluasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi untuk

mengetahui kelayakan dari segi desain maupun isi konten. Jika masih

ada kekurangan maka dilakukan revisi lagi untuk mendapatkan hasil

yang maksimal. Berikut ini merupakan proses pengembangan

multimedia interaktif.

a. Mengunduh beberapa gambar yang dibutuhkan dalam pembuatan media.

b. Masuk pada software Adobe Flash CS6. Pilih Action Script 3.0 untuk memulai membuat scene multimedia interaktif.

Gambar 3.11 Tampilan awal software Adobe Flash CS6

c. Pembuatan beberapa halaman yang dibutuhkan. Terdapat halaman-halaman yang akan ditampilkan pada media interaktif berbasis multimedia dengan memasukkan gambar dan bahan-bahan materi.

36

Gambar yang digunakan dimasukkan pada layer sesuai dengan kebutuhan. Setelah itu ditambahkan teks sesuai dengan bahan materi. Gambar-gambar yang digunakan dapat dilihat pada kolom sebelah kanan yaitu pada tombol library.

Gambar 3.12 Pembuatan Halaman

d. Tahap pengkodean aplikasi menggunakan tombol action pada toolbar yang ada pada software. Pada tahap ini adalah menuliskan kode ke dalam bahasa pemrograman.

Gambar 3.13 Pengkodean aplikasi

37

e. Pengujian aplikasi dengan cara menyimpan aplikasi yang telah jadi terlebih dahulu. Multimedia interaktif yang telah selesai dapat digunakan pada laptop yang memiliki aplikasi flash player.

#### 4. Tahap Implementasi

id: 64

Quotes detected: 0.08%

“Implementation adalah kegiatan mengimplementasikan atau

menggunakan produk pada objek uji coba.”

Sugiyono (2015: 38).

Media yang sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diimplementasikan/diterapkan di sekolah dasar yang telah dipilih sebagai objek uji coba. Pada tahap implementasi ini, produk disiapkan untuk diuji cobakan secara terbatas pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri yang berjumlah 7 siswa dan uji coba luas sebanyak 18

siswa. Uji coba produk akan dilakukan dalam proses pembelajaran sesuai dengan prosedur yang telah dibuat.

Pengimplementasian kepada peserta didik kelas IV sekolah dasar dilakukan sebagai berikut.

- a. Menampilkan multimedia interaktif kepada peserta didik kelas IV SDN Gayam 3.
- b. Peserta didik mengamati multimedia interaktif dengan seksama selama kegiatan pembelajaran.
- c. Peserta didik dapat menggali informasi dengan cara bertanya kepada guru apabila ada hal yang belum dipahami.
- d. Guru dapat memberikan ulasan terkait materi yang dibahas.

## 5. Tahap Evaluasi

id: **65**

Quotes detected: **0.11%**

“Evaluation adalah kegiatan mengevaluasi atau menilai produk yang dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.”  
Sugiyono

(2015: 38). Tahap evaluasi adalah tahap untuk melihat apakah proses pembelajaran dengan bantuan media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan atau belum. Tahap evaluasi dapat dilakukan pada keempat tahap di atas yang disebut dengan evaluasi formatif, yang memiliki tujuan untuk kebutuhan revisi. Misalnya ketika pada tahap design kita memerlukan review ahli untuk memberikan masukan

38

terkait rancangan yang kita buat. Tahap evaluasi ini juga dilakukan untuk mengukur tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan pada tahap implementasi sehingga data yang didapatkan akan dianalisis untuk mengetahui revisi apa yang dibutuhkan untuk meningkatkan efektifitas produk.

## C. Lokasi dan Subjek Pengembangan

### 1. Tempat Penelitian

Lokasi atau tempat penelitian adalah tempat dimana dilakukan penelitian. Tempat

id: **66**

Plagiarism detected: **0.04%** [https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...) + 6 resources!



0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)

0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)

0.3%

[http://repo.itera.ac.id/depan/by\\_date](http://repo.itera.ac.id/depan/by_date)

0.3%

[https://repo.itera.ac.id/depan/by\\_titles](https://repo.itera.ac.id/depan/by_titles)

0.1%

<https://www.slideshare.net/SonElfYoonAddic...>

0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

yang digunakan dalam penelitian ini adalah SDN

Gayam 3 Kota Kediri. Berikut ini merupakan profil SDN Gayam 3

Kediri.

- a. Nama Sekolah : SD NEGERI GAYAM 3
- b. Alamat Sekolah : JL. Begendang No 01 Kel. Gayam
- c. Kabupaten/Kota : Kota Kediri
- d. Propinsi : Jawa Timur

SDN Gayam 3 Kota Kediri dipilih sebagai tempat

dilaksanakannya penelitian karena di sekolah ini masih menggunakan metode pembelajaran ceramah dan kurang maksimalnya pemakaian fasilitas yang ada di sekolah seperti LCD dan laptop sekolah yang hanya digunakan pada kelas tertentu saja khususnya mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi dalam Meningkatkan Kehidupan Masyarakat, sehingga dikembangkanlah media pembelajaran berupa multimedia interaktif agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan didukung fasilitas yang memadai.

## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dijadikan percobaan dalam penelitian. Subjek yang digunakan oleh peneliti adalah siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri dengan jumlah 7 siswa untuk uji coba terbatas dan 18 siswa untuk uji coba luas.

39

## D. Uji Coba Model/Produk

Uji coba model/produk dalam penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan untuk menentukan tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dari produk yang telah dikembangkan. Berikut ini dikemukakan mengenai desain uji coba hingga subjek uji coba.

### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang digunakan sebagai dasar menentukan tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan sebelum digunakan dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya. Desain produk yang sudah melewati tahap revisi maka akan diuji cobakan kepada peserta didik. Uji coba dilakukan pada peserta didik kelas IV sekolah dasar yang terdiri dari 25 siswa.

Tahapan uji coba produk multimedia interaktif sebagai berikut.

e. Menampilkan multimedia interaktif kepada peserta didik kelas IV SDN Gayam 3 yang berjumlah 7 sebagai subjek uji coba terbatas, kemudian diujikan kepada 18 siswa sebagai subjek uji coba luas.

f. Peserta didik mengamati multimedia interaktif dengan seksama selama kegiatan pembelajaran.

g. Peserta didik dapat menggali informasi dengan cara bertanya kepada guru apabila ada hal yang belum dipahami.

h. Guru dapat memberikan ulasan terkait materi yang dibahas.

i. Untuk mengetahui efektifitas produk dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar setelah menggunakan produk dengan KKM. Setelah itu membandingkan KKM dengan ketuntasan klasikal.

j. Di akhir pembelajaran memberikan angket kepada masing-masing peserta didik untuk mengetahui respon siswa sebagai evaluasi produk yang dikembangkan.

40

### 2. Subjek Uji Coba

Setelah produk multimedia interaktif pada pembelajaran IPS selesai divalidasi dan direvisi, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba produk. Subjek yang akan diuji coba

id: **67**

Plagiarism detected: **0.04%**[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?...)



0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)

dalam penelitian ini adalah

siswa kelas

IV SDN Gayam 3 dengan jumlah 7 siswa untuk uji coba

terbatas dan 18 siswa untuk uji coba luas.

#### E. Validasi Model/Produk

Validasi model/produk pengembangan media interaktif berbasis

multimedia dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Validasi digunakan

untuk mengetahui kekurangan yang masih terdapat pada produk media

pengembangan. Produk multimedia interaktif yang telah dibuat harus

memenuhi kriteria-kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Selain

divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, produk yang dibuat juga

dilakukan uji coba untuk mengetahui manfaat maupun kekurangan

multimedia interaktif.

id: **68**

Plagiarism detected: **0.05%**<https://www.slideshare.net/SonElfYoonAddict/b...>



0.1%

<https://www.slideshare.net/SonElfYoonAddic...>

#### F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data

adalah alat untuk memperoleh data

agar dapat menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan

produk yang dikembangkan oleh peneliti.

##### 1. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen menjelaskan mengenai alat yang

digunakan untuk pengambilan data yang berhubungan dengan

pengembangan media pembelajaran. Data yang dihasilkan akan akurat

apabila instrumen yang digunakan valid. Instrumen yang digunakan

dalam pengembangan media interaktif berbasis multimedia dalam

pembelajaran mengenai kegiatan ekonomi antara lain lembar validasi,

angket dan tes. Responden diminta memberi tanda (√) pada kolom

yang telah disediakan.

41

##### a. Lembar Validasi Ahli Produk/Media dan Ahli Materi

Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media dan materi. Lembar validasi ini berisi angket ahli media untuk mengetahui nilai kevalidan media yang dikembangkan dan angket ahli materi untuk mengetahui nilai kevalidan materi. Dalam lembar validasi ini berisi aspek-aspek yang dinilai sesuai kriteria yang telah ditentukan.

#### b. Angket kepraktisan

Menurut Sugiyono (2015: 216)

id: **69**

Quotes detected: **0.14%**

“Angket merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.”

Angket digunakan untuk mendapatkan informasi

mengenai media interaktif berbasis multimedia untuk mengukur

tingkat kepraktisan media yang dikembangkan peneliti. Angket

akan diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru

terhadap media interaktif dan lembar angket juga diberikan kepada

siswa untuk mengetahui apakah penggunaan media interaktif

berbasis multimedia dapat memudahkan siswa memahami materi

dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran atau tidak.

#### c. Tes tulis

Tes tulis dilakukan untuk mengukur tingkat keefektifan media

yang dikembangkan untuk siswa serta mengukur tingkat

pemahaman siswa terhadap materi. Pengumpulan data ini

dilakukan dengan memberikan soal kepada siswa untuk

mengetahui hasil belajar siswa. Soal diberikan oleh guru dengan

tujuan untuk memperoleh data mengenai tingkat penguasaan dan

pemahaman materi yang diberikan setelah siswa mengikuti

id: **70**

Plagiarism detected: **0.03%** <https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif

berbasis multimedia yang dikembangkan. Nilai hasil belajar siswa akan dibandingkan dengan KKM mata pelajaran tersebut. Setelah

42

itu dibandingkan dengan ketuntasan klasikal untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS

NO KOMPETENSI INTI

(PENGETAHUAN)

KOMPETENSI

DASAR

INDIKATOR

3. Memahami pengetahuan

faktual dengan cara

mengamati dan menanya

berdasarkan rasa ingin

tahu tentang dirinya,

makhluk ciptaan Tuhan

dan kegiatannya, dan

benda-benda yang

dijumpainya di rumah, di

sekolah dan tempat

bermain

3.3 mengidentifikasi

kegiatan ekonomi

dalam meningkatkan

kehidupan masyarakat

di bidang pekerjaan,

sosial dan budaya di

lingkungan sekitar

sampai dengan

provinsi

3.3.1 Menjelaskan

pengertian kegiatan

ekonomi produksi

beserta contohnya

### 3.3.2 Menjelaskan

pengertian kegiatan

ekonomi distribusi

beserta contohnya

### 3.3.3 Menjelaskan

pengertian kegiatan

ekonomi konsumsi

beserta contohnya

## 4. Menyajikan pengetahuan

faktual dalam bahasa

yang jelas, sistematis dan

logis, dalam karya yang

estetis, dalam gerakan

yang mencerminkan

anak sehat, dan dalam

tindakan yang

mencerminkan perilaku

anak beriman dan

berakhlak mulia

### 4.3 menyajikan hasil

identifikasi kegiatan

ekonomi dalam

meningkatkan

kehidupan masyarakat

di bidang pekerjaan,

sosial dan budaya di

lingkungan sekitar

sampai dengan

provinsi

#### 4.3.1 Menuliskan

proses kegiatan

ekonomi yang ada

di masyarakat

43

## 2. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya instrumen dengan kriteria-kriteria yang telah dibuat dengan cara mengujicobakan instrumen tersebut. Jika instrumen yang telah diuji coba terbukti valid, maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk memperoleh data yang digunakan untuk penelitian. Responden diminta memberi tanda (√) pada kolom yang telah disediakan. Kriteria-kriteria validasi instrument adalah sebagai berikut.

- a. Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media
- b. Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi
- c. Kisi-kisi Angket Respon Guru
- d. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Lembar kisi-kisi dapat dilihat di dalam lampiran. Yang mana di dalam lembar lampiran akan dijelaskan secara rinci mengenai kisi-kisi yang digunakan.

## G. Teknik Analisis Data

### 1. Tahapan-tahapan Analisis Data

Penelitian pengembangan ini menggunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan teknik analisis kuantitatif. Pada data kualitatif berupa komentar maupun saran perbaikan produk dari ahli materi pembelajaran khususnya IPS dan juga ahli media pembelajaran yang dikembangkan sebelum diujicobakan. Sedangkan data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli, angket respon guru, angket respon siswa) serta skor hasil tes. Analisis

id: 71

Plagiarism detected: 0.07% [https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.php?... + 2 resources!](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.php?... + 2 resources!)



0.4%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)



0.3%

[https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get\\_doc.ph...](https://shsfeapi1.pdc-gate2.com/get_doc.ph...)

data yang

dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a.

Kevalidan

Data kevalidan diperoleh dari dua ahli yaitu dari ahli media dan ahli materi. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala

likert. Menurut Sugiyono (2015: 166)

id: **72**

Quotes detected: **0.12%**

“Instrumen penelitian yang

44

menggunakan skala Likert dapat dibuat dalam bentuk checklist ( )

ataupun pilihan ganda.”

Responden diminta memilih lima alternatif

jawaban pada skala likert tersebut.

Tabel 3.6 Tabel Skala Likert

Kriteria Skor

Sangat Baik 5

Baik 4

Sedang 3

Buruk 2

Buruk sekali 1

Setelah data diberikan kepada ahli media dan materi, maka data

yang diperoleh dari hasil angket dianalisis secara deskriptif

kualitatif dengan cara.

1) Menjumlahkan skor yang didapat dari setiap validator.

2) Kemudian menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh

dari validator media menurut Akbar (2015: 78), dengan

menggunakan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

3) Menghitung presentase hasil validasi yang diperoleh dari

validator materi dengan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari validator)

TSh = total skor maksimal

45

4) Kemudian menghitung presentase validasi ahli media dan materi dengan rumus sebagai berikut.

5) Selanjutnya nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif (kata-kata) berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.7 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

Presentase Kategori validitas Keterangan

25% - 40% Tidak valid Tidak boleh digunakan

41% - 55% Kurang valid Tidak boleh digunakan

56% - 70% Cukup valid Boleh digunakan setelah revisi besar

71% - 85% Valid Boleh digunakan setelah revisi kecil

86% - 100% Sangat valid Sangat baik digunakan

Akbar (2015: 78)

Jadi penilaian tingkat kevalidan produk pengembangan dinyatakan layak digunakan jika memenuhi presentase kriteria valid 71% - 85%.

b. Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari rata-rata hasil belajar siswa dalam satu kelas setelah pembelajaran dengan mengerjakan soal tes yang terdiri 20 butir soal pilihan ganda. Skor tiap soal yang dijawab benar mendapat nilai 5, sehingga skor maksimal adalah 100. Apabila setelah pembelajaran diperoleh hasil belajar lebih dari KKM yaitu 70 dan memiliki ketuntasan klasikal di atas 80% maka multimedia interaktif dapat dikatakan efektif (Ernawati, Septiwiharti dan Palimbong, 2013: 242). Langkah-langkah yang dilakukan untuk mendapatkan data keefektifan media adalah sebagai berikut.

1) Menghitung nilai hasil belajar tiap siswa (individu) dengan rumus.

46

2) Ketuntasan individu dipresentase secara klasikal dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

= presentase kelulusan siswa secara klasikal

= jumlah siswa yang lulus KKM

= jumlah siswa keseluruhan

3) Selanjutnya nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualiatif (kata-kata) berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.8 Kriteria Pencapaian Nilai Siswa

No Kriteria pencapaian nilai

(keefektifan)

Tingkat keefektifan validitas

1. 0% - 20% Sangat tidak efektif

2. 21% - 40% Tidak efektif

3. 41% - 60% Kurang efektif

4. 61% - 80% Cukup efektif

5. 81% - 100% Sangat efektif

Akbar (2015: 78)

Produk pengembangan dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran apabila ketuntasan klasikal hasil belajar siswa memenuhi kategori 81% - 100%.

c. Kepraktisan

Data kepraktisan diberikan kepada guru untuk mengetahui respon guru tentang media yang dikembangkan. Respon guru dapat

47

diketahui dari angket yang telah diisi oleh guru, caranya adalah sebagai berikut.

1) Menjumlahkan skor total yang didapat dari respon guru.

2) Kemudian menghitung presentase data yang diperoleh dari

guru menurut Akbar (2015:78), dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

Keterangan:

TSe = total skor empirik (skor yang diperoleh dari guru)

TSh = total skor maksimal

3) Selanjutnya nilai tersebut diubah menjadi bentuk kualitatif (kata-kata) berdasarkan tabel berikut.

Tabel 3.9 Kriteria Kepraktisan Produk Pengembangan

Presentase Kategori

validitas

Keterangan

25% - 40% Tidak praktis Tidak boleh digunakan

41% - 55% Kurang praktis Tidak boleh digunakan

56% - 70% Cukup praktis Boeh digunakan setelah revisi

besar

71% - 85% Praktis Boleh digunakan setelah revisi

kecil

86% - 100% Sangat praktis Sangat baik digunakan

Akbar (2015: 78)

Jadi, produk pengembangan dapat dinyatakan praktis untuk digunakan jika memenuhi presentase kriteria praktis 71%-85%.

Sedangkan angket observasi terhadap siswa dihitung dengan cara menghitung analisis deskriptif seperti cara di atas. Media dikatakan baik untuk pembelajaran apabila persentase jawaban siswa  $\geq 75\%$ .

48

## 2. Norma Pengujian

Pengembangan multimedia interaktif dapat dinyatakan layak atau valid untuk digunakan jika telah memenuhi kriteria validasi ahli media dan materi. Jika peserta didik mampu untuk memahami materi dan mampu menuntaskan soal yang diberikan maka multimedia interaktif dinyatakan efektif dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan

untuk pembelajaran selanjutnya. Norma pengujian dapat dinyatakan sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif dapat dikatakan valid apabila memenuhi presentase kriteria valid sebesar 71%-85%.
- b. Multimedia interaktif dapat dikatakan efektif apabila apabila ketuntasan klasikal hasil belajar siswa memenuhi kategori 81% - 100%.
- c. Multimedia interaktif dapat dikatakan praktis apabila memenuhi presentase kriteria praktis sebesar 71%-85%.

49

## BAB IV

### DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Studi Pendahuluan

##### 1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan

Studi lapangan pada penelitian ini dilakukan melalui analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dan analisis kebutuhan dilakukan melalui tahap observasi pada kegiatan pembelajaran IPS, materi kegiatan ekonomi di SDN Gayam 3 Kota Kediri pada bulan Januari 2020, pada guru dan siswa kelas IV. Pelaksanaan observasi ini difokuskan pada media yang digunakan oleh guru ketika pembelajaran di SDN Gayam 3 Kota Kediri yang pada kenyataannya guru hanya menggunakan buku ajar tanpa menggunakan media, penyampaian materi hanya dengan metode ceramah sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik minat siswa. Sehingga siswa membutuhkan media yang dapat menarik perhatiannya guna meningkatkan minat belajar siswa pada materi Kegiatan ekonomi.

Berdasarkan paparan permasalahan di atas, dibutuhkan solusi berupa penggunaan sumber belajar lain untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik salah satunya dengan media pembelajaran berbasis teknologi materi kegiatan ekonomi pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Dengan media pembelajaran diharapkan dapat

id: 73

Plagiarism detected: 0.05% <https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan

oleh guru serta membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

## 2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan

Berdasarkan hasil studi lapangan yang dilakukan di SDN Gayam 3

Kota Kediri, maka dapat disimpulkan bahwa masalah yang terdapat pada

kegiatan pembelajaran materi kegiatan ekonomi siswa kelas IV yaitu guru

hanya menggunakan buku ajar tanpa menggunakan media, penyampaian

50

materi hanya dengan metode ceramah sehingga kegiatan pembelajaran

cenderung monoton dan kurang menarik minat siswa. Hasil observasi

yang telah dilakukan di sekolah terkait, data yang didapat bisa dijadikan

sebagai dasar dalam pengembangan media pembelajaran multimedia

interaktif untuk materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini menghasilkan

suatu produk yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan dengan

tujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi

kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat.

## 3. Desain Awal Media

Berdasarkan hasil studi lapangan yang telah dilakukan,

dikembangkanlah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Desain awal multimedia interaktif menggunakan bahan berupa software

Adobe Flash CS6. Berikut akan ditampilkan desain media yang

dikembangkan beserta keterangannya.

### a. Tampilan Halaman Pembukaan

Gambar 4.1 Desain Halaman Pembukaan

### b. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media

Gambar 4.2 Desain Halaman Petunjuk Penggunaan Media

51

### c. Halaman Menu Utama

Gambar 4.3 Desain Menu

### d. Halaman Kompetensi

#### Gambar 4.4 Desain Halaman Kompetensi

#### e. Halaman Materi

#### Gambar 4.5 Desain Halaman Materi

52

#### f. Halaman Video

#### Gambar 4.6 Desain Halaman Video

#### g. Halaman Awal Evaluasi

#### Gambar 4.7 Desain Awal Evaluasi

#### h. Halaman Evaluasi

#### Gambar 4.8 Desain Soal Evaluasi

53

#### i. Halaman Hasil Evaluasi

#### Gambar 4.9 Desain Hasil Evaluasi

### B. Pengujian Model Terbatas

#### 1. Uji Validasi Ahli

##### a. Validasi oleh Ahli Media

Validasi ahli media pada penelitian ini diperoleh dengan cara melakukan validasi kepada dosen ahli media. Validator ahli media dalam penelitian ini yaitu Resty Wulanningrum, M.Kom pada tanggal 22 November 2021. Berikut ini hasil validasi ahli media yang telah didapatkan peneliti.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No Aspek Indikator  
Skor Penilaian

1 2 3 4 5

#### 1. Media

1. Kesesuaian dengan materi ✓

2. Kemudahan penggunaan

media

✓

2. Tampilan

3. Tampilan setiap slide jelas ✓

4. Isi media menarik ✓

## 5. Kejelasan petunjuk

penggunaan media

√

## 6. Kejelasan tampilan video √

## 7. Kuis/evaluasi mudah √

54

dipahami

## 3. Navigasi

## 8. Kemudahan penggunaan

tombol

√

## 9. Konsistensi tombol √

## 4. Warna 10. Warna teks jelas √

## 5. Bentuk

## 11. Ukuran gambar tepat √

## 12. Jenis huruf mudah dibaca √

Jumlah skor 52

Skor maksimal 60

Presentase skor 87%

Analisis data validasi ahli media menunjukkan hasil presentase

87%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar (2015: 78)

presentase 86%-100% termasuk kategori sangat valid dan sangat baik

untuk digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif

yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid, sehingga sangat

baik untuk digunakan.

## b. Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi pada penelitian ini diperoleh dengan cara

melakukan validasi kepada dosen ahli materi. Validator ahli materi

dalam penelitian ini yaitu Karimatus Saidah, M.Pd pada tanggal 20

Oktober 2021. Berikut ini hasil validasi ahli media yang telah

didapatkan peneliti.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No. Aspek Indikator

Skor

1 2 3 4 5

1.  
Relevansi

Materi

1. Kesesuaian materi dengan KI

dan KD

√

2. Kesesuaian materi dengan

indikator pembelajaran

√

55

3. Kesesuaian materi dengan

tujuan pembelajaran

√

4. Kesesuaian materi dengan

media pembelajaran

√

5. Kedalaman materi sesuai

dengan tingkat berpikir siswa

√

2.  
Penyajian

Materi

6. Materi disajikan secara

sistematis

√

7. Melibatkan siswa secara aktif √

8. Meningkatkan kompetensi

siswa

√

3. Bahasa

9. Bahasa mudah dipahami √

10. Menggunakan peristilahan

yang tepat

√

Jumlah skor 46

Skor maksimal 50

Presentase skor 92%

Analisis data hasil validasi ahli materi menunjukkan hasil presentase 92%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-100% termasuk kategori sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat pada multimedia interaktif yang dikembangkan sangat valid, sehingga sangat baik untuk digunakan.

## 2. Uji Coba Lapangan (Uji Coba Terbatas)

### a. Deskripsi Uji Coba Terbatas

Multimedia interaktif yang telah dinyatakan layak oleh ahli media dan ahli materi dapat diuji cobakan dalam kegiatan

56

pembelajaran untuk mengetahui efektifitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Uji coba terbatas ini dilakukan di SDN Gayam 3 Kota Kediri dengan subjek penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 7 siswa pada tanggal 30 November 2021.

Implementasi media dalam pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dengan menggunakan multimedia interaktif. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi. Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba terbatas yaitu berupa kepraktisan dari respon guru dan siswa, keefektifan dari hasil evaluasi setelah menggunakan multimedia interaktif.

## b. Hasil Uji Coba Terbatas

### 1) Keefektifan (Hasil Tes Evaluasi Siswa)

Dalam penelitian ini pengembangan produk bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia interaktif yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Kemampuan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat diukur dengan mengacu pada KKM yaitu 70, dan hasil setelah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80%. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

57

Tabel 4.3 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas

No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan

1. Achmad Baliyan B.U 60 70 Tidak Tuntas
2. Achmad Rizqi D.F 85 70 Tuntas
3. Alvaro Marvins Putra P. 80 70 Tuntas
4. Cynara Linggar Rizqullah 100 70 Tuntas
5. Dava Setiawan 75 70 Tuntas
6. David Setiawan 80 70 Tuntas
7. Den Bagus Radifa M. 75 70 Tuntas

Jumlah 555 - -

Rata-rata 79 - -

Berdasarkan tabel 4.3 diperoleh data sebanyak 6 siswa dinyatakan tuntas karena nilai yang diperoleh di atas KKM 70, dan diperoleh sebanyak 1 siswa dinyatakan tidak tuntas karena nilai belum memenuhi KKM. Berikut hasil ketuntasan secara klasikal.

Rumus :

Keterangan:

= presentase kelulusan siswa secara klasikal

= jumlah siswa yang lulus KKM

= jumlah siswa keseluruhan

Berdasarkan hasil presentase nilai siswa secara klasikal diperoleh presentase sebesar 86%, sehingga sudah memenuhi pedoman keefektifan. Media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif sesuai kriteria pencapaian nilai siswa

58

menurut Akbar (2015: 78) presentase 81%-100% termasuk kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat pada multimedia interaktif yang dikembangkan sangat efektif, sehingga sangat baik untuk digunakan.

## 2) Kepraktisan

### a) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan sebagai salah satu tolok ukur untuk mengetahui tanggapan guru terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Analisis data respon guru diperoleh berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh guru dalam angket respon guru. Berikut ini hasil angket respon guru terhadap multimedia interaktif yang telah didapatkan peneliti.

Tabel 4.4 Data Hasil Angket Respon Guru Uji Terbatas

No. Pernyataan Skor

1 2 3 4 5

1. Media mudah saya gunakan ✓
2. Petunjuk penggunaan mudah dipahami ✓
3. Multimedia interaktif ini memudahkan menyampaikan materi  
✓
4. Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber belajar  
✓
5. Tidak membutuhkan waktu lama untuk mengoperasikan multimedia interaktif

√

6.

id: 74

Plagiarism detected: 0.03% <http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II.pd...>

0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II....>

Pembelajaran dengan multimedia interaktif

menjadikan siswa lebih semangat dalam

pembelajaran

√

7. Tampilan media menarik √

8. Isi materi dalam media sudah sesuai √

59

9. Bahasa dalam multimedia interaktif mudah

dipahami

√

10. Multimedia interaktif membuat siswa

tertarik mengikuti pembelajaran

√

Jumlah skor 46

Skor maksimal 50

Presentase skor 92%

Analisis data respon guru menunjukkan hasil presentase

sebesar 92%. Menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-

100% termasuk kategori sangat praktis dan sangat baik

digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia

interaktif yang dikembangkan sangat valid, sehingga sangat

baik untuk digunakan.

b) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan sebagai salah satu tolok

ukur untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia

interaktif yang telah dikembangkan. Analisis data respon siswa

berdasarkan penilaian yang telah diberikan kepada siswa

dalam angket respon siswa. Berikut ini hasil angket respon

siswa terhadap multimedia interaktif yang telah didapatkan  
peneliti.

Tabel 4.5 Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Terbatas

No. Pernyataan Ya Tidak Total

1. Saya dapat menggunakan media

ini dengan mudah

√

7

2. Saya mengetahui petunjuk

penggunaan multimedia

interaktif ini

√

7

3. Materi dalam multimedia √ 7

60

interaktif ini mudah dipahami

4. Tampilan multimedia interaktif

ini jelas dan mudah dipahami

√

6

5. Multimedia interaktif ini

menarik perhatianmu

√

6

6. Multimedia interaktif ini

membuat belajarmu lebih

menyenangkan

√

7

7. Bahasa yang digunakan dalam

multimedia interaktif mudah

dipahami

√

7

## 8. Multimedia interaktif ini dapat

meningkatkan motivasi

belajarmu

√

6

Jumlah skor 53

Skor maksimal 56

Presentase skor 95%

Analisis data respon siswa menunjukkan hasil presentase

sebesar 95%. Menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-

100% termasuk kategori sangat praktis dan sangat baik

digunakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia

interaktif yang dikembangkan sangat praktis, sehingga sangat

baik untuk digunakan.

## 3. Desain Hasil Uji Coba Terbatas

Setelah melakukan uji coba terbatas di SDN Gayam 3 Kota Kediri

menggunakan multimedia interaktif, diperoleh hasil pada uji keefektifan

presentase sebesar 86%. Sedangkan hasil uji kepraktisan angket yang

telah diberikan kepada guru dan siswa mendapatkan presentase nilai

61

sebesar 92% untuk angket guru dan 95% untuk angket siswa. Jadi dapat

disimpulkan bahwa multimedia interaktif sudah efektif dan baik untuk

digunakan dalam proses pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi

dalam meningkatkan kehidupan masyarakat.

## C. Pengujian Model Perluasan

### 1. Deskripsi Uji Coba Luas

Multimedia interaktif yang telah dinyatakan layak oleh ahli media

dan ahli materi dapat diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran untuk

mengetahui efektifitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Uji

coba luas ini dilakukan di SDN Gayam 3 Kota Kediri dengan subjek

penelitian siswa kelas IV yang berjumlah 18 siswa pada tanggal 30

November 2021.

Implementasi media dalam pembelajaran ini dilakukan dengan menggunakan multimedia interaktif yang telah dikembangkan oleh peneliti. Guru menjelaskan materi tentang kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat dengan menggunakan multimedia interaktif. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa terkait materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi kegiatan ekonomi. Pada kegiatan pembelajaran selanjutnya, siswa diminta untuk mengerjakan soal evaluasi dengan jumlah sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Hasil uji coba luas yaitu berupa kepraktisan dari respon guru dan siswa, keefektifan dari hasil evaluasi setelah menggunakan multimedia interaktif.

## 2. Hasil Uji Coba Luas

### a. Keefektifan (Hasil Tes Evaluasi Siswa)

Dalam penelitian ini pengembangan produk bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah menggunakan multimedia

62

interaktif yaitu dengan meminta siswa mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda. Kemampuan siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat diukur dengan mengacu pada KKM yaitu 70, dan hasil setelah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80%. Berikut hasil nilai siswa mengerjakan soal evaluasi dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4.6 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas

No. Nama Siswa Nilai KKM Keterangan

1. Dista Restu Andini 85 70 Tuntas
2. Ime Trisya H.Y. 70 70 Tuntas
3. Kasha Surya Panjalu 75 70 Tuntas
4. Lamei W.N 100 70 Tuntas
5. Marchilo Dharma Putra 100 70 Tuntas
6. Marina Dila Ramadani 100 70 Tuntas
7. Maulana Lubis Alfianda 80 70 Tuntas
8. Mohamad Jovan M. 85 70 Tuntas

9. Muamar Alfirdaus 85 70 Tuntas
10. M. Anas Fairus Tsany 90 70 Tuntas
11. M. Daffa Prasetya 90 70 Tuntas
12. Nabila Dwi Ramadani 75 70 Tuntas
13. Norvin Juan Bagus Putra 70 70 Tuntas
14. Novinda Putri Farantika 85 70 Tuntas
15. Qhuienza Ayu Rosita 80 70 Tuntas
16. Rasaka Danu Merta 60 70 Tidak Tuntas
17. Ryzal Ardiansyah 90 70 Tuntas
18. Taufikur Romadhon 95 70 Tuntas

Jumlah 1.515 - -

Rata-rata 84 - -

63

Berdasarkan tabel 4.6 diperoleh data sebanyak 17 siswa dinyatakan tuntas karena nilai yang diperoleh di atas KKM 70, dan diperoleh sebanyak 1 siswa dinyatakan tidak tuntas karena nilai belum memenuhi KKM. Berikut hasil ketuntasan secara klasikal.

Rumus :

Keterangan:

= presentase kelulusan siswa secara klasikal

= jumlah siswa yang lulus KKM

= jumlah siswa keseluruhan

Berdasarkan hasil presentase nilai siswa secara klasikal diperoleh presentase sebesar 94%, sehingga sudah memenuhi pedoman keefektifan. Media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif sesuai kriteria pencapaian nilai siswa menurut Akbar (2015: 78) presentase 81%-100% termasuk kategori sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat pada multimedia interaktif yang dikembangkan sangat efektif, sehingga sangat baik untuk digunakan.

b. Kepraktisan

## 1) Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan sebagai salah satu tolok ukur untuk mengetahui tanggapan guru terhadap multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Analisis data respon guru diperoleh berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh guru dalam angket respon guru. Berikut ini hasil angket respon guru terhadap

64

multimedia interaktif yang telah didapatkan peneliti ketika melakukan uji coba luas.

Tabel 4.7 Data Hasil Angket Respon Guru Uji Luas

No. Pernyataan Skor

1 2 3 4 5

1. Media mudah saya gunakan ✓

2. Petunjuk penggunaan mudah dipahami ✓

3. Multimedia interaktif ini memudahkan menyampaikan materi

✓

4. Multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai sumber belajar

✓

5. Tidak membutuhkan waktu lama untuk mengoperasikan multimedia interaktif

✓

6.  
id: 75Plagiarism detected: 0.03% <http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II.pd...>

0%

<http://eprints.umm.ac.id/39365/3/BAB%20II....>

Pembelajaran dengan multimedia interaktif

menjadikan siswa lebih semangat dalam

pembelajaran

✓

7. Tampilan media menarik ✓

8. Isi materi dalam media sudah sesuai ✓

9. Bahasa dalam multimedia interaktif mudah

dipahami

✓

10. Multimedia interaktif membuat siswa

tertarik mengikuti pembelajaran

✓

Jumlah skor 47

Skor maksimal 50

Presentase skor 94%

Analisis data respon guru menunjukkan hasil presentase

sebesar 94%. Menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-100%

termasuk kategori sangat praktis dan sangat baik digunakan. Jadi

dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang

dikembangkan sangat valid, sehingga sangat baik untuk digunakan.

65

## 2) Angket Respon Siswa

Angket respon siswa digunakan sebagai salah satu tolok ukur

untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia interaktif

yang telah dikembangkan. Analisis data respon siswa berdasarkan

penilaian yang telah diberikan kepada siswa dalam angket respon

siswa. Berikut ini hasil angket respon siswa terhadap multimedia

interaktif yang telah didapatkan peneliti.

Tabel 4.8 Data Hasil Angket Respon Siswa Uji Luas

No. Pernyataan Ya Tidak Total

1. Saya dapat menggunakan media

ini dengan mudah

✓

18

2. Saya mengetahui petunjuk

penggunaan multimedia

interaktif ini

✓

17

### 3. Materi dalam multimedia

interaktif ini mudah dipahami

√

17

### 4. Tampilan multimedia interaktif

ini jelas dan mudah dipahami

√

17

### 5. Multimedia interaktif ini

menarik perhatianmu

√

18

### 6. Multimedia interaktif ini

membuat belajarmu lebih

menyenangkan

√

18

### 7. Bahasa yang digunakan dalam

multimedia interaktif mudah

dipahami

√

17

### 8. Multimedia interaktif ini dapat

meningkatkan motivasi

belajarmu

√

18

Jumlah skor 140

Skor maksimal 144

Presentase skor 97%

Analisis data respon siswa menunjukkan hasil presentase

sebesar 97%. Menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-100%

termasuk kategori sangat praktis dan sangat baik digunakan. Jadi

dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang

66

dikembangkan sangat praktis, sehingga sangat baik untuk digunakan.

#### D. Validasi Model

##### 1. Deskripsi Hasil Uji Validasi

###### a. Validasi oleh Ahli Media

Sebelum melakukan uji coba lapangan (uji coba terbatas maupun uji coba luas), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli media untuk mendapatkan nilai yang valid. Validator ahli media merupakan dosen dari Teknik Informatika yaitu Resty Wulanningrum, M.Kom. Validator diminta mengisi lembar angket validasi media yang telah disediakan oleh peneliti dengan cara memberikan checklist (√) pada kolom skor yang tersedia.

Hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase skor sebesar 87%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid, sehingga sangat baik untuk digunakan.

###### b. Validasi oleh Ahli Materi

Sebelum melakukan uji coba lapangan (uji coba terbatas), media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti juga divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli materi.

Validator ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang memiliki latar belakang sesuai dengan materi yang dikembangkan, yaitu Karimatus Saidah, M.Pd.

Validator diminta mengisi lembar angket validasi materi yang telah disediakan oleh peneliti dengan cara memberikan checklist (√) pada kolom skor yang tersedia.

Hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase skor sebesar 92%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif

67

yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid, sehingga sangat

baik untuk digunakan.

## 2. Interpretasi Hasil Uji Validasi

Uji validasi multimedia interaktif dilakukan melalui beberapa tahap yaitu uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase skor sebesar 87%, dengan penjelasan yakni pada aspek media sudah sesuai dengan materi dan media sangat mudah digunakan oleh peserta didik. Pada aspek tampilan, setiap slide pada media sudah sangat jelas, isi media menarik, petunjuk penggunaan media sudah sangat jelas, video yang ditampilkan sudah sangat jelas dan kuis pada media cukup mudah dipahami. Pada aspek navigasi, tombol pada media mudah untuk dioperasikan dan tampilan tombol pada media sangat konsisten. Pada aspek warna, warna teks pada media yang digunakan sudah jelas. Pada aspek bentuk, ukuran gambar yang ditampilkan sudah tepat dan jenis huruf mudah dibaca.

Sedangkan hasil uji validasi dari ahli materi mendapatkan skor sebesar 92%, dengan penjelasan yakni pada aspek relevansi materi, materi sudah sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar, materi sudah sesuai dengan indikator pembelajaran, materi sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kedalaman materi sudah sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Pada aspek penyajian materi, materi disajikan secara sistematis, materi yang disajikan dapat memancing siswa secara aktif dalam pembelajaran dan materi yang disajikan dapat meningkatkan kompetensi siswa. Pada aspek bahasa, bahasa yang digunakan dalam materi mudah dipahami oleh siswa dan peristilahan yang digunakan pada materi sudah tepat.

Pada saat melakukan validasi diperoleh kritik dan saran dari validator ahli media dan validator ahli materi, sehingga dapat dilakukan perbaikan. Kritik dan saran yang diperoleh setelah melakukan validasi disajikan dalam tabel berikut ini.

68

### Tabel 4.9 Kritik dan Saran Ahli Media dan Ahli Materi

No Kritik/Saran Keterangan Gambar

### 1. Penambahan link

sumber di setiap

gambar

Gambar Sebelum Validasi

Gambar Setelah Validasi

### 2. Penambahan link

sumber pada video

Gambar Sebelum Validasi

69

Gambar Setelah Validasi

### 3. Penambahan

materi tentang

kegiatan ekonomi

yang

menghasilkan jasa

dan berhubungan

dengan bidang

pekerjaan

Gambar Sebelum Validasi

Gambar Setelah Validasi

70

Kritik dan saran dari ahli media maupun ahli materi dijadikan

masukan untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia

interaktif agar dapat diterapkan sebagai media yang baik.

### 3. Interpretasi Hasil Keefektifan

Data keefektifan diperoleh dari nilai rata-rata hasil evaluasi yang

diberikan kepada siswa di akhir pembelajaran setelah menggunakan

multimedia interaktif. Apabila nilai rata-rata nilai siswa kelas IV

memperoleh hasil  $\geq 70$  (KKM) maka media pembelajaran multimedia

interaktif ini dianggap efektif.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas media pada kegiatan

pembelajaran diperoleh rata-rata nilai siswa sebesar 79 dengan presentase

keefektifan sebesar 86%. Sedangkan rata-rata nilai siswa pada soal

evaluasi uji coba luas menunjukkan rata-rata sebesar 84 dengan presentase ketuntasan secara klasikal sebesar 94%. Dalam hal ini multimedia interaktif dikatakan sudah efektif dan sangat baik untuk digunakan.

Berdasarkan hasil uji coba terbatas diperoleh 1 siswa yang tidak tuntas dan pada uji coba luas media pada kegiatan pembelajaran diperoleh 1 siswa yang dinyatakan tidak tuntas karena nilai belum memenuhi KKM yang telah ditentukan. Diketahui siswa yang tidak tuntas tersebut memang memiliki kesulitan dalam belajar. Pada saat mengerjakan soal evaluasi sebanyak 20 butir soal pilihan ganda pada uji coba terbatas dan uji coba luas rata-rata siswa tidak bisa menjawab soal nomor 2 dan 8. Siswa tidak dapat menjawab soal nomor 2 dan 8 karena siswa kurang teliti dalam membaca dan memahami soal.

#### 4. Interpretasi Hasil Kepraktisan

Data kepraktisan diperoleh dari pemberian angket respon guru sebagai praktisi dan angket respon siswa sebagai subjek dalam uji coba lapangan. Angket yang telah diisi oleh guru maupun siswa akan dihitung 71

untuk mengetahui berapa presentase yang diperoleh untuk mengetahui tingkat kepraktisan multimedia interaktif. Hasil angket respon yang telah diisi oleh guru pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 92%. Pada saat uji coba terbatas guru memberikan respon yang baik terhadap penggunaan multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti, dengan penjelasan yakni multimedia interaktif mudah untuk digunakan, petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami, multimedia interaktif memudahkan guru untuk menyampaikan materi, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar lain selain buku ajar, guru tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengoperasikan multimedia interaktif, multimedia interaktif menjadikan siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran, tampilan media menarik, isi materi dalam media sudah sesuai dengan kompetensi dasar, bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk

dipahami, dan multimedia interaktif membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil angket respon yang telah diisi oleh guru pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 94%. Pada saat uji coba guru memberikan respon yang baik terhadap penggunaan multimedia interaktif yang telah dibuat oleh peneliti, dengan penjelasan yakni multimedia interaktif mudah untuk digunakan, petunjuk penggunaan media mudah untuk dipahami, multimedia interaktif memudahkan guru untuk menyampaikan materi, multimedia interaktif dapat digunakan sebagai sumber belajar lain selain buku ajar, guru tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengoperasikan multimedia interaktif, multimedia interaktif menjadikan siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran, tampilan media menarik, isi materi dalam media sudah sesuai dengan kompetensi dasar, bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah untuk dipahami, dan multimedia interaktif membuat siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

72

Hasil angket yang telah diisi oleh siswa pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 95%. Pada saat uji coba terbatas siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan penjelasan yakni multimedia interaktif mudah untuk digunakan, petunjuk dalam multimedia interaktif mudah dipahami, materi dalam multimedia interaktif mudah dipahami, tampilan multimedia interaktif pada setiap slidanya jelas dan mudah dipahami, multimedia interaktif menarik perhatian siswa, multimedia interaktif membuat belajar siswa lebih menyenangkan, bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami, dan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hasil angket yang telah diisi oleh siswa pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 97%. Pada saat uji coba luas siswa memberikan respon yang baik terhadap penggunaan multimedia interaktif dalam kegiatan pembelajaran, dengan penjelasan yakni multimedia interaktif mudah untuk digunakan, petunjuk dalam multimedia interaktif

mudah dipahami, materi dalam multimedia interaktif mudah dipahami, tampilan multimedia interaktif pada setiap slidennya jelas dan mudah dipahami, multimedia interaktif menarik perhatian siswa, multimedia interaktif membuat belajar siswa lebih menyenangkan, bahasa yang digunakan dalam multimedia interaktif mudah dipahami, dan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan angket respon guru dan siswa hasil uji coba terbatas dan hasil uji coba luas dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dikategorikan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran.

#### 5. Desain Akhir Model

Tampilan akhir media pembelajaran multimedia interaktif setelah divalidasi ditunjukkan pada gambar di bawah ini.

73

##### a. Halaman Pembukaan

Gambar 4.10 Desain Halaman Pembukaan

##### b. Halaman Petunjuk Penggunaan Media

Gambar 4.11 Desain Halaman Petunjuk Penggunaan Media

##### c. Halaman Menu Utama

Gambar 4.12 Desain Menu

74

##### d. Halaman Kompetensi

Gambar 4.13 Desain Halaman Kompetensi

##### e. Halaman Materi

Gambar 4.14 Desain Halaman Materi

##### f. Halaman Video

Gambar 4.15 Desain Halaman Video

75

##### g. Halaman Awal Evaluasi

Gambar 4.16 Desain Awal Evaluasi

##### h. Halaman Evaluasi

Gambar 4.17 Desain Soal Evaluasi

## i. Halaman Hasil Evaluasi

### Gambar 4.18 Desain Hasil Evaluasi

76

## E. Pembahasan Hasil Penelitian

Prosedur pengembangan pada penelitian ini menggunakan model

pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation,

Evaluation). Penelitian ini berfokus pada

id: **76**

Plagiarism detected: **0.03%**<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k5m...>



0.5%

<https://text-id.123dok.com/document/6zk06k...>

pengembangan media pembelajaran

berbasis

multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi dalam

meningkatkan kehidupan masyarakat siswa kelas IV. Berdasarkan hasil

penelitian yang telah dilakukan dapat dideskripsikan prosedur pengembangan

multimedia interaktif sebagai berikut.

### 1. Analisis

Analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan

untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh sekolah. Berdasarkan

permasalahan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat ditarik

kesimpulan bahwa yang dibutuhkan oleh siswa kelas IV adalah media

pembelajaran berupa multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi.

### 2. Desain

Sebelum membuat media, terlebih dahulu membuat desain

multimedia berupa storyboard sebagai acuan untuk mengembangkan

media. Dalam membuat desain multimedia telah melalui beberapa revisi

sampai dirasa sudah tepat.

### 3. Pengembangan

Tahap pengembangan media adalah proses merealisasikan desain

dari storyboard dengan memasukkan materi yang sudah dibuat ke dalam

software untuk dijadikan media pembelajaran. Pada proses ini digunakan

software Adobe Flash CS6.

### 4. Implementasi

Pada tahap implementasi terdapat kegiatan validasi kepada ahli

media dan ahli materi serta revisi media yang dikembangkan. Setelah melakukan validasi, maka dilakukanlah uji coba terbatas dan uji coba luas. Pada saat uji coba terbatas respon guru menunjukkan sikap yang baik hal ini dibuktikan dengan tidak adanya revisi pada media yang

dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan respon siswa pada uji coba terbatas menunjukkan respon yang baik walaupun terdapat beberapa siswa yang gaduh di dalam kelas. Pada saat uji coba luas respon guru juga menunjukkan respon yang baik hal ini dibuktikan dengan tidak adanya revisi pada media yang dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan respon siswa pada uji coba luas sudah menunjukkan antusias yang sangat baik hal ini terbukti dengan tidak adanya siswa yang gaduh ketika proses pembelajaran dan dibuktikan dengan ketuntasan klasikal yang meningkat.

## 5. Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan evaluasi yang didasarkan pada hasil uji coba yang telah dilakukan. Namun dari hasil uji coba terbatas maupun uji coba luas tidak terdapat revisi media.

Dari kelima tahapan tersebut diperoleh sebuah produk pengembangan berupa multimedia interaktif yang dapat digunakan pada kelas IV siswa sekolah dasar pada materi kegiatan ekonomi. Adapun spesifikasi multimedia interaktif ini sebagai berikut.

- a. Multimedia interaktif berisi halaman awal untuk masuk dalam halaman menu.
- b. Multimedia interaktif berisi petunjuk penggunaan media.
- c. Multimedia interaktif berisi KD dan indikator pembelajaran.
- d. Multimedia interaktif berisi materi kegiatan ekonomi yang meliputi

id: 77

Plagiarism detected: 0.03% <https://bobo.grid.id/read/082552238/pengertian...>



0.1%

<https://bobo.grid.id/read/082552238/pengert...>

kegiatan Produksi, Distribusi dan Konsumsi.

e. Multimedia interaktif berisi video.

f. Multimedia interaktif berisi soal evaluasi.

g. Multimedia interaktif berisi halaman skor hasil evaluasi.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti selama proses pengembangan media mulai dari membuat, memvalidasi, sampai mengujicobakan media terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti yaitu proses pembuatan multimedia interaktif yang membutuhkan waktu cukup lama untuk dapat terselesaikan, ketika proses pengimplementasian media di sekolah dasar terdapat siswa yang gaduh ketika pembelajaran,

78  
namun ketika guru menampilkan multimedia interaktif di depan kelas siswa langsung menunjukkan antusias yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran. Siswa senang dengan adanya multimedia interaktif karena lebih menarik dan mudah untuk digunakan. Selain itu, ketika proses pengimplementasian media guru menunjukkan respon yang sangat baik.

Menurut Kukul dan Sutrisno (2017, Volume 3, Nomor 1) menyatakan bahwa multimedia dipilih berdasarkan pertimbangan manfaatnya, yaitu multimedia lebih menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Sesuai dengan pendapat Munir (2015: 113) terdapat kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran diantaranya:

- 7) Sistem pembelajaran menjadi lebih inovatif dan interaktif.
- 8) Pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mencari ide-ide pembelajaran.
- 9) Mampu menggabungkan teks, gambar, musik, audio, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
- 10) Menambah motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- 11) Mampu memvisualisasikan atau menggambarkan materi yang selama ini sulit diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional.
- 12) Melatih peserta didik untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Hasil implementasi multimedia interaktif yang telah dilakukan di

sekolah dasar kemudian direkapitulasi sehingga mendapatkan hasil analisis yang meliputi analisis kevalidan, keefektifan dan kepraktisan produk yang ditampilkan pada tabel berikut.

79

Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Analisis Uji Coba Produk

Aspek yang dinilai Uji Coba Produk Hasil

Kevalidan

Validasi Ahli Media 87% (Valid)

Validasi Ahli Materi 92% (Valid)

Keefektifan

Uji Coba Lapangan (Terbatas) 86% (Efektif)

Uji Coba Lapangan (Luas) 94% (Efektif)

Kepraktisan

Angket Respon Guru (Terbatas) 92% (Praktis)

Angket Respon Siswa (Terbatas) 95% (Praktis)

Angket Respon Guru (Luas) 94% (Praktis)

Angket Respon Siswa (Luas) 97% (Praktis)

Berdasarkan tabel 4.10 diperoleh rekapitulasi hasil analisis uji coba produk yang menunjukkan presentase kevalidan sebesar 87% pada validasi ahli media dan presentase sebesar 92% pada validasi ahli materi, keefektifan produk menunjukkan presentase sebesar 86% (uji coba terbatas) dan presentase sebesar 94% (uji coba luas), serta kepraktisan yang memperoleh presentase sebesar 92% pada respon guru (uji coba terbatas), 95% pada respon siswa (uji coba terbatas), 94% pada respon guru (uji coba luas) dan 97% pada respon siswa (uji coba luas). Dengan demikian multimedia interaktif dinyatakan valid, efektif dan praktis.

80

## BAB V

### SIMPULAN , IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media pada penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Hasil validasi dari ahli media diperoleh

presentase sebesar 87% dan hasil validasi dari ahli materi diperoleh presentase sebesar 92%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat yang dikembangkan sangat valid, sehingga sangat baik untuk digunakan.

2. Media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif.

Hasil uji keefektifan ketuntasan siswa secara klasikal pada uji coba terbatas diperoleh presentase sebesar 86%. Sedangkan hasil uji keefektifan ketuntasan siswa secara klasikal pada uji coba luas diperoleh presentase sebesar 94%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat pada multimedia interaktif yang dikembangkan sangat efektif, sehingga sangat baik untuk digunakan.

3. Media pembelajaran multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis dan

sangat baik untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon yang diberikan kepada guru pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 92% dan hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon yang diberikan kepada siswa pada uji coba terbatas memperoleh presentase sebesar 95%. Sedangkan hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon yang diberikan kepada guru pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 94% dan hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon yang diberikan kepada siswa pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 97%. Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia

81

interaktif materi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat yang dikembangkan sangat praktis, sehingga sangat baik untuk digunakan.

## B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dipaparkan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

### 1. Implikasi Teoritis

a. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi

pencapaian prestasi belajar siswa. Untuk mata pelajaran IPS, terdapat perbedaan antara prestasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif dengan yang menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas penggunaan multimedia interaktif yang menunjukkan hasil belajar siswa kelas IV dengan presentase ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebesar 86% dan hasil ketuntasan belajar siswa secara klasikal pada uji coba luas memperoleh presentase sebesar 94%.

b. Komponen dalam media multimedia interaktif sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa, sehingga perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran multimedia interaktif.

## 2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi tentang kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat serta dapat memotivasi siswa untuk giat dalam belajar karena dapat mengoperasikan media secara mandiri sehingga siswa menjadi lebih interaktif.

82

## C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian maka terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada beberapa pihak sebagai berikut.

### 1. Untuk Kepala Sekolah

a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi Kepala Sekolah untuk memberikan arahan dan motivasi kepada para guru agar dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa dan tidak bosan ketika proses belajar mengajar.

b. Menyediakan media pembelajaran serta buku-buku

id: 78

Plagiarism detected: 0.03% <https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPSI%...>



0%

<https://repository.unja.ac.id/15971/1/SKRIPS...>

yang dapat

menunjang kegiatan pembelajaran.

## 2. Untuk Guru

Guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik saat proses pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman seperti kegiatan ekonomi.

## 3. Untuk Pihak Kampus

Diharapkan pihak kampus menambah buku referensi di perpustakaan yang dapat membantu mahasiswa menyelesaikan tugas akhir karena dirasa masih kurang jumlahnya.

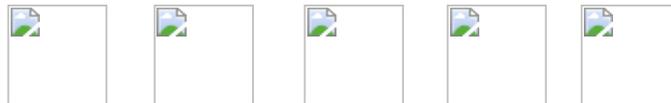
## 4. Untuk Peneliti

Peneliti diharapkan dapat menyesuaikan antara materi yang ada di dalam media dengan materi yang guru ajarkan agar siswa lebih mudah dalam memahami keduanya dengan baik.

[diclaimer-line0]

Disclaimer: this report must be correctly interpreted and analyzed by a qualified person who bears the evaluation responsibility!

Any information provided in this report is not final and is a subject for manual review and analysis!



[Plagiarism Detector](#) - Your right to know the authenticity! © SkyLine LLC

948aaa2f-90b5-4260-81c7-99c4caab0fa0

7735e83b643f94dc5348b75d0b920f32

F86371D69A63561677D1663BE7FE7EF9

Check Type: Internet - via Google and Bing