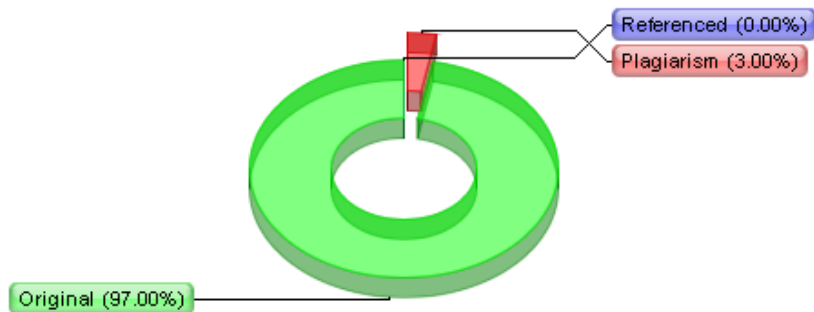


# Plagiarism Detector v. 1740 - Originality Report 13/08/2020 15:03:11

Analyzed document: Nur Henny \_4A Bab 1-5.docx Licensed to: Asih Supadmiasih  
Comparison Preset: Word-to-Word. Detected language: Indonesian

Relation chart:



Distribution graph:



Top sources of plagiarism:

	% 1		<b>wrds:</b> 125	<a href="https://www.scribd.com/document/388739746/Multimedia-Pembelajaran-Interaktif-Kon...">https://www.scribd.com/document/388739746/Multimedia-Pembelajaran-Interaktif-Kon...</a>
	% 0,8		<b>wrds:</b> 112	<a href="https://www.informasiguru.com/2017/09/ptkbahasaindonesiamama.html">https://www.informasiguru.com/2017/09/ptkbahasaindonesiamama.html</a>
	% 0,6		<b>wrds:</b> 61	<a href="https://syahsurantaputri.blogspot.com/2017/02/hakikat-dan-latar-belakang-lahirny...">https://syahsurantaputri.blogspot.com/2017/02/hakikat-dan-latar-belakang-lahirny...</a>

[Show other Sources:]

Processed resources details:

104 - Ok / 20 - Failed	
------------------------	--

[Show other Sources:]

Important notes:

Wikipedia:	Google Books:	Ghostwriting services:	Anti-cheating:
<b>Wiki Detected!</b>	[not detected]	[not detected]	[not detected]

Active References (Urls Extracted from the Document):

No URLs detected
------------------

Excluded Urls:

No URLs detected
------------------

Included Urls:

Detailed document analysis:

PENGEMBANG  
AN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI  
UNTUK SISWA KELAS IV SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :

NUR HENNY CHOLIFAH

NPM: 16.1.01.10.0016

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA

UN

PGRI KEDIRI 20

20Skripsi

oleh:NUR HENNY CHOLIFAH

NPM: 16.1.01.10.0016Judul:

PENGEMBANG

AN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI  
UNTUK SISWA KELAS IV Telah D

isetujui dan Memenuhi Syarat\*) untuk Diajukan Kepada Panitia Sidang Tugas Akhir Prodi PGSDFKIP UN  
PGRI KediriTanggal: .....

Pembimbing I

,Pembimbing II,Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.Pd.

Karimatus Saidah, M.Pd.NIDN.

0704078402NIDN. 0710039103\*) Hasil Uji Originalitas  $\geq 60\%$

Skripsi oleh:NUR HENNY CHOLIFAH

NPM: 16.1.01.10.0016Judul:

PENGEMBANG

AN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI BERBASIS KEARIFAN LOKAL KEDIRI  
UNTUK SISWA KELAS IVTelah D

isidangkan di Depan Panitia Tugas AkhirProdi PGSD FKIP UN

PGRI KediriPada Tanggal: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.Pd.Pen

guji I: Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.Penguji II : Karimatus Saidah, M.Pd.Mengetahui,

Dekan FKIP

, Dr. Mumun Nurmilawati,M.Pd.

NIDN. 0006096801PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama

: Nur Henny CholifahJenis Kelamin

: PerempuanTempat/Tanggal Lahir

: Nganjuk/03 September 1998NPM

: 16.1.01.10.0016Fakultas/Program Studi

: FKIP/PGSDm

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

Nur Henny Cholifah

NPM. 16.1.01.10.0016

MOTTO

Jika orang lain bisa, maka Saya juga harus bisa\*\*\*

Positive Thinking

\*\*\*

Saya Datang, Saya Bimbingan, Saya Ujian, Saya Revisi dan Saya Menang  
PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk:

Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan selalu menjadi tempat bersandar terbaik dalam hidupku.

Bapakku Paldi yang selalu mendukungku di setiap kegiatan dan keputusanku dalam hal positif serta telah memberikan ku kepercayaan yang tak akan kusiasiakan dan Ibuku Sri Yuliani yang tak pernah berhenti menyebut namaku dalam setiap hembusan do'anya. Apapun yang telah dilakukan kusampaikan terimakasihku. Kakek Sujono, Nenek Siti Asiyah, Om Edi Suprayitno dan Adikku Arkha Diangga Putra yang dengan setia selalu menemani

dan memberi semangat di setiap langkah menempuh pendidikan hingga kejenjang S1. Pak Abdul Aziz Hunaifi, Ibu Kharimatus Saidah dan Pak Rian Damariswara yang dengan sabar telah memberikan pengalaman, mendukung, memberi semangat, bimbingan dan kesempatan terbaik untuk saya.

Sahabat yang seperti saudara

ku selama kuliah yakni Suwarti, Roshytha Kumala Dewi, dan Dina Wahyuningsih yang menjadi tempat bertukar pikir, curhat, tolong menolong, menjadi tempat bersandar dan apapun itu saya sangat bahagia dan bersyukur telah diberi kesempatan mengenal kalian. Bagus Budiyanto dan Sony Dwi Kurniawan yang telah membantu, menemani dan memberi masukan dalam penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Nur Henny Cholifah

: Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Kearifan Lokal Kediri untuk Siswa Kelas IV. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi yang dilakukan di kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri. Pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi masih didominasi oleh aktivitas guru dan penggunaan sarana belajar yang minim. Menyebabkan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Tujuan umum penelitian ini untuk menghasilkan produk pengembangan berupa multimedia interaktif untuk kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri sedangkan tujuan khusus penelitian ini sebagai berikut. (1) Kevalidan multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas IV (2) Kepraktisan multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas IV.

Model pengembangan dalam penelitian ini yang digunakan adalah model ADDIE. Prosedur dari model ADDIE terdiri dari tahapan (1) Analysis (2) Design (3) Development (4) Implementation (5) Evaluation. Dalam tahapan ini menghilangkan tahap penerapan atau implementation dikarenakan adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan siswa belajar dari rumah dengan daring. Prosedur dalam penelitian ini meliputi (1) melakukan analisis kebutuhan, (2) membuat desain media pembelajaran, (3) mengembangkan media, (4) evaluasi akhir media. Hasil dari penelitian pengembangan adalah sebagai berikut. (1) Multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan valid oleh ahli media dengan presentase sebesar 93%. (2) Multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan valid oleh ahli materi dengan presentase sebesar 85%. (3) Multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan praktis oleh ahli praktisi dengan presentase sebesar 86%. Berdasarkan presentase tersebut, pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan valid dan praktis serta layak digunakan. Kata kunci: Multimedia Interaktif, Materi Kegiatan Ekonomi, Kearifan Lokal Kediri. KATA PENGANTAR

 Plagiarism detected: 0,06% <https://smkn5wajo.sch.id/sambutan/> + 2 resources!

id: 1

Puji syukur di panjatkan kehadirat Allah SWT

karena berkat rahmat dan Karunia-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan

.Penyusunan skripsi dengan judul "

Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Siswa Kelas IV" merupakan bagian dari rencana penelitian sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

Dr. Zainal Afandi, M.Pd, selaku Rektor UN PGRI Kediri; Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd, selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;

Kukuh Andri Aka, M.Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD;

Abdul Aziz Hunaifi, S.S.

, M.A, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini; Kharimatus Saidah, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesainya penyusunan skripsi ini;

Nurita Primasatya, M.Pd, selaku validator media;

Ilma Fahmi Imron, M.Pd, selaku validator materi media;  
Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;  
Ibu Endah selaku guru SDN Sukorame 2 Kota Kediri dan validator praktisi yang telah memberikan kemudahan serta dukungan dalam pengambilan validasi;  
Rekan-rekan di Universitas Nusantara PGRI Kediri khususnya Prodi Pendidikan Sekolah Dasar dan semua pihak yang banyak membantu secara langsung maupun tidak langsung.  
Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya bagi dunia pendidikan.  
Kediri,  
Nur Henny Cholifah  
NPM. 16.1.01.10.0016  
DAFTAR ISI  
HALAMAN JUDUL  
iHALAMAN PERSETUJUAN  
iiHALAMAN PENGESAHAN  
iiiHALAMAN  
PERNYATAANivMOTTO  
vPERSEMBAHAN  
viABSTRAK  
viiKATA PENGANTAR  
viiiDAFTAR ISI  
xDAFTAR TABEL  
xiiiDAFTAR GAMBAR  
xivDAFTAR LAMPIRAN  
xvBAB I PENDAHULUAN  
1A.  
Latar Belakang Masalah1B.  
Identifikasi Masalah5C.  
Pembatasan Masalah5D.  
Rumusan Masalah6E.  
Tujuan6F.  
Manfaat6G.  
Sistematika Penulisan7BAB II LANDASAN TEORI  
10A.  
Media Pembelajaran101.  
Hakikat Media Pembelajaran102.  
Ciri-ciri Media Pembelajaran123.  
Macam-macam Media Pembelajaran134.  
Pemilihan dan Penggunaan Media14B.  
Hakikat Multimedia Interaktif15C.  
Software untuk Membuat Multimedia Interaktif15D.  
Model Pembelajaran Simulasi Berbasis Komputer18E.  
Langkah-langkah Produksi Model Simulasi19F.  
Pembelajaran 4 Subtema 1 Tema 8211.  
Pembelajaran Tematik212.  
Kompetensi Dasar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4213.  
Materi Ilmu Pengetahuan Sosial22G.  
Hasil Penelitian Terdahulu31H.  
Kerangka Berpikir35BAB III METODE PENGEMBANGAN  
36A.  
Model Pengembangan36B.  
Prosedur Pengembangan371.  
Tahap Analysis (Analisis)382.  
Tahap Design (Desain)403.  
Tahap Development (Pengembangan)414.  
Tahap Evaluation (Evaluasi)43C.  
Subjek Penelitian43D.  
Uji Coba Produk43E.  
Validasi Produk44F.

Instrumen Pengumpulan Data451.  
Pengembangan Instrumen452.  
Validasi Instrumen46G.  
Teknik Analisis Data501.  
Jenis Analisis Data502.  
Norma Pengujian53BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN  
54A.  
Deskripsi Data541.  
Pembahasan Tahapan ADDIE542.  
Deskripsi Hasil Studi Lapangan563.  
Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan574.  
Desain Awal (Draft) Media58B.  
Validasi Media611.  
Deskripsi Hasil Uji Validasi612.  
Desain Akhir Media68C.  
Pembahasan Hasil Penelitian701.  
Spesifikasi Media702.  
Kevalidan dan Kepraktisan Media703.  
Prinsip-prinsip Keunggulan, Kelemahan71BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN  
73A.  
Simpulan73B.  
Implikasi74C.  
Saran74

#### DAFTAR PUSTAKA

#### 76LAMPIRAN

#### DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar

21Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu

31Tabel 3. 1

Tahap Uji Coba44Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi

47Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media

48Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Praktisi

49Tabel 3. 5 Skor Penilaian Media dan Materi

50Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Media dan Materi

51Tabel 3. 7 Skor Penilaian Ahli Praktisi

52Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan

53Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media

61Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

63Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

65Tabel 4. 4 Hasil Validasi Praktisi

67Tabel 4. 5 Desain Akhir (

New Draft)68DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

35Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE

37Gambar 3. 2 Desain Halaman Pertama

41Gambar 3. 3 Desain Halaman Menu

41Gambar 4. 1 Halaman Judul

58Gambar 4. 2 Halaman Petunjuk Penggunaan Media

58Gambar 4. 3 Halaman Menu Kompetensi

59Gambar 4. 4 Halaman Apersepsi

59Gambar 4. 5 Halaman Materi

60Gambar 4. 6 Halaman Evaluasi

60Gambar 4. 7 Halaman Profil


#### 60DAFTAR LAMPIRAN

Lembar Pengajuan Judul SkripsiBerita Acara Bimbingan SkripsiLembar Validasi MediaLembar Validasi Materi  
dalam MediaLembar Validasi PrkatisiPerangkat PembelajaranBAB I

#### PENDAHULUANLatar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana pendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran di kelas dalam mencapai kompetensi yang ditargetkan. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan karakteristik media dan kompetensi siswa. Menurut (Arsyad, 2019:2) menyatakan bahwa "Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan

tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya". Dapat disimpulkan bahwa media erat kaitannya dengan proses pembelajaran sebagai salah satu alat perantara dan penyalur pesan kepada siswa. Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Media pembelajaran itu penting karena dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat mempengaruhi antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan penunjang pemahaman materi siswa pada pembelajaran tematik yang sangat kompleks dengan beberapa mata pelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Hamalik (1986) dalam (Arsyad, 2019:19) bahwa "Pemakaian

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 2 resources!

id: 2

media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa". Salah satu pembelajaran tematik di kelas IV pada

tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 yang memuat tiga mata pelajaran diantaranya, mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPKn dan IPS (Ilmu pengetahuan Sosial). Dalam kesinambungan tiga mata pelajaran tersebut dapat dijelaskan, yakni Bahasa Indonesia memuat tentang cerita pendek (cerpen) menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi. Untuk mata pelajaran PPKn memuat kegemaran anggota keluarga. Sedangkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memuat kegiatan ekonomi. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri, terdapat kendala pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial KD 3.3

"Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi". Diketahui bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak menggunakan alat bantu mengajar atau media pembelajaran, tetapi hanya menggunakan buku ajar sekolah. Dalam proses pembelajaran, guru menjelaskan materi hanya secara verbal dan terpaku pada buku teks. Selain itu, tidak ada interaksi antara guru dengan siswa dikarenakan pembelajaran yang dilakukan masih hanya pada guru (

teacher oriented). Menyebabkan siswa kurang tertarik dengan kegiatan pembelajaran dan siswa cenderung pasif dalam proses pembelajaran. Berdasarkan paparan di atas dan hasil observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa sarana pendukung yang digunakan guru dapat dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial KD 3.3 "Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi". Untuk itu diperlukan sebuah pengembangan media yang dapat mempermudah siswa dalam memahami materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal daerah Kediri. Aktivitas ekonomi dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup, dengan cara menggali, mengelola dan memanfaatkan sumber daya alam disekitar lingkungan yang masih erat kaitannya dengan nilai-nilai kearifan lokal yang masih di pegang oleh masyarakat setempat. Diharapkan dengan adanya pengembangan sarana pendukung, interaktivitas dan pemahaman siswa meningkat dalam proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial KD 3.3 adalah multimedia interaktif. Menurut (Arsyad, 2019:162) mengatakan bahwa "Multimedia adalah berbagai macam kombinasi grafik, teks, suara, video, dan animasi". Penggabungan ini merupakan suatu kesatuan yang menampilkan informasi, pesan, atau isi materi pelajaran. Dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial KD 3.3 "Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi". Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas bagi siswa. Multimedia dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih mudah memfokuskan poin-poin materi kegiatan ekonomi di Kediri dengan kearifan lokal yang masih dipegang erat oleh masyarakat. Walaupun Kediri sudah dikatakan kota yang merupakan karesidenan, namun kearifan lokal dan budaya yang ada masih terjaga. Salah satu contoh kegiatan ekonomi yang berbasis kearifan lokal yaitu kegiatan jual beli di pasar yang masih menggunakan sistem tawar menawar antara penjual dan pembeli. Dewasa ini seiring berkembangnya zaman, tawar menawar mulai tergeser dengan adanya online shop, go food dan lain-lain yang mengakibatkan siswa kurang mengenal kearifan lokal tawar menawar yang ada di pasar tradisional. Hal ini menjadi dasar mengapa siswa perlu mengenal kearifan lokal Kediri terutama dalam kegiatan ekonomi dimasyarakat. Menyisipkan pembelajaran nilai-nilai kearifan lokal didalam pembelajaran merupakan salah satu usaha penanaman karakter siswa, selain memfokuskan pada pencapaian kompetensi yang bersifat kognitif semata. Menurut (Saidah, 2017:31) "Pelaksanaan pendidikan karakter di sekolah dasar tidak lepas dari pengenalan nilai-nilai budaya lokal yang telah menjadi pandangan hidup secara turun temurun dalam suatu tradisi masyarakat". Nilai-nilai kearifan lokal yang dapat diambil dari kegiatan ekonomi salah satunya seperti yang telah dipaparkan diatas. Berdasarkan paparan di atas, dirumuskan sebuah judul penelitian "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Siswa Kelas IV". Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada paparan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

Guru belum mengembangkan media, terutama multimedia interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas;

Guru hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar;

Terbatasnya produk media pembelajaran di kelas;

Orientasi pembelajaran terpusat pada guru (

teacher oriented);Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena ketiadaan media pembelajaran yang kurang memadai.

Pembatasan Masalah

Berdasarkan pada paparan indentifikasi masalah di atas maka perlu adanya pembatasan masalah pada materi kegiatan ekonomi di kelas IV pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

Rumusan Masalah

Adanya pembatasan masalah dan hasil indentifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

Bagaimana validitas multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas IV?

Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas IV?

Tujuan

Secara umum, tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk pengembangan berupa multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas IV. Tujuan tersebut dapat diuraikan dalam tujuan-tujuan khusus berikut ini.

Mendeskripsikan kevalidan media multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas IV.

Mendeskripsikan kepraktisan media multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri untuk siswa kelas IV.

Manfaat

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dilakukan agar hasil pengembangan dalam dunia pendidikan meningkat. Manfaat penelitian ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

Manfaat Secara Teoritis

Secara teori hasil penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi dunia pendidikan dan berharga dalam upaya mengembangkan media pembelajaran guna untuk meningkatkan kreatifitas guru serta meningkatkan hasil belajar siswa.

Manfaat Secara Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak berikut.

Bagi Guru

Temuan penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi para guru dalam memberikan pembelajaran untuk siswa dalam proses pembelajaran.

Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menunjang tingkat prestasi sekolah serta sebagai salah satu pendobrak munculnya pengembangan-pengembangan media di kalangan guru.

Si

stematika PenulisanPenulisan pada Bab I terdapat enam sub bab. Sub bab pertama yaitu latar belakang masalah yang mengungkapkan mengenai kondisi nyata, permasalahan yang terjadi, serta solusi dari permasalahan tersebut yang berupa pengembangan produk yang dilakukan. Sub bab kedua yaitu indentifikasi masalah yang membahas tentang indentifikasi kesenjangan masalah dari observasi yang telah dilakukan. Sub bab ketiga dipaparkan rumusan yang berupa pertanyaan yang hendak dipecahkan. Selanjutnya adalah tujuan pengembangan digunakan untuk menguraikan kondisi ideal yang bertolak dari rumusan masalah. Sub bab selanjutnya yaitu manfaat penelitian yang memaparkan produk hasil pengembangan bagi guru dan keala sekolah. Sub bab yang terakhir yaitu sistematika penulisan yang memaparkan penulisan mulai bab I hingga bab terakhir.Bab II atau bab landasan teori membahas tentang kerangka acuan mengenai konsep teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan maslah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan seperti: teori mengenai media pembelajaran, multimedia interaktif, dan teori tentang pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Bab III atau bab metode pengembangan atau metode penelitian yang membahas tentang model pengembangan beserta prosedur pengembangan. Selain itu juga membahas tentang lokasi dan subyek penelitian, validasi model / Produk, uji coba produk yang di dalamnya dijelaskan mengenai desain uji coba dan subjek uji coba.

Selanjutnya dipaparkan pula mengenai instrumen pengumpulan data yang digunakan dan teknik analisis data.

Bab IV atau bab deskripsi, interpretasi dan pembahasan yang membahas tentang hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas berupa uji validasi ahli dan prkatisi. Selain itu juga membahas tentang validasi produk

yang membahas kevalidan, praktisan dan desain akhir produk. Selanjutnya dipaparkan pula mengenai pembahasan hasil penelitian berupa spesifikasi produk, prinsip-prinsip keunggulan dan kelemahan produk,

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://core.ac.uk/display/34222207> + 2 resources!

id: 3

dan faktor pendukung serta penghambat implementasi

produk. Bab V penutup membahas tentang pokok-pokok hasil penelitian sesuai rumusan masalah dan tujuan penelitian. Implikasi teoritis dan praktis dari simpulan hasil penelitian yang diperoleh. Terakhir memaparkan saran sesuai simpulan hasil penelitian. BAB II

LANDASAN TEORI Media Pembelajaran

Hakikat Media Pembelajaran

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya menurut (Arsyad, 2019:1) "Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungan sekitarnya dan dapat terjadi dimana saja". Terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada seseorang adalah satu tanda bahwa seseorang tersebut belajar. Perkembangan

 **Plagiarism detected: 0,06%** <https://www.informasiguru.com/2017/...>

id: 4

ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya

pembaharuan dalam menghasilkan alat pembelajaran. Guru dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat yang telah disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan untuk bisa membuatnya sendiri. Guru setidaknya dapat membuat perkembangan alat yang murah dan efisien, meskipun sederhana tetapi dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses pembelajaran. Guru juga dituntut untuk mengembangkan/ membuat media pembelajaran yang ingin digunakan jika media tersebut belum disediakan oleh sekolah. Menurut Hamalik (1994:6) dalam (Arsyad, 2019:2) guru

 **Plagiarism detected: 0,09%** <https://www.informasiguru.com/2017/...>

id: 5

harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang

meliputi. Media

 **Plagiarism detected: 0,06%** <https://www.informasiguru.com/2017/...>

id: 6

sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses

belajar mengajar;

Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;

Seluk-beluk proses belajar;

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://www.informasiguru.com/2017/...>

id: 7

Hubungan antara metode mengajar dan media

pendidikan;

Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;

Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://www.informasiguru.com/2017/...>

id: 8

Berbagai jenis alat dan teknik media

pendidikan;

Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;

Usaha ino

vasi dalam media pendidikan. Berdasarkan poin-poin yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai guru harus faham dengan kegunaan media yang semata-mata bukan hanya untuk pajangan namun juga dapat digunakan dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sinergi antara metode, nilai, manfaat, pemilihan media dan fungsi media harus sejalan dengan tujuan pendidikan, maksudnya tidak adanya ketidaksesuaian antara media dengan materi yang diajarkan.

Media biasa digunakan untuk alat bantu saat proses pembelajaran berlangsung.

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://makalahkampus15.blogspot.co...>

id: 9

Kata media berasal dari bahasa latin

medium yang artinya tengah, perantara atau pengantar. "Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya" menurut (Arsyad, 2019:2). Maksudnya media salah satu alat untuk menunjang pembelajaran. Gerlach & Ely (1971) dalam (Arsyad, 2019:3)


 **Plagiarism detected: 0,19%** <https://makalahkampus15.blogspot.co...>

id: 10



mengatakan bahwa "Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan,

keterampilan, atau sikap". Maksudnya lingkungan di sekitar siswa merupakan media. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan

 **Plagiarism detected: 0,16%** <https://www.informasiguru.com/2017/...> + 2 resources!

id: 11

segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

minat perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi. Oleh karena itu dengan adanya sebuah media para pendidik harus memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat sehingga meningkatkan hasil belajar siswa. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (1971) dalam (Arsyad, 2019:15) mengemukakan tiga ciri media, yakni. Ciri Fiksatif  
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit;

Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

B

erdasarkan

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://www.informasiguru.com/2017/...> + 3 resources!

id: 12

uraian di atas dapat disimpulkan bahwa

media harus mencakup ketiga ciri di atas untuk mempermudah proses penyampaian informasi atau pesan kepada siswa saat pembelajaran terjadi. Media hanya alat pembantu dalam penyampaian informasi, di kurikulum 2013 ini siswa diharuskan lebih interaktif, guru hanya sebagai fasilitator dan pemberi motivasi. Dengan adanya media diharapkan siswa mampu meningkatkan rasa ingin tahu lebih besar dalam pembelajaran. Selain menarik perhatian siswa, media harus mampu meringkas materi yang semula harus disampaikan sehari-hari dapat disingkat dalam beberapa pertemuan atau satu hari pembelajaran saja. Macam-macam Media Pembelajaran  
Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang pertama digunakan sebagai media pembelajaran adalah cetak kemudian teknologi audio-visual dan yang terakhir muncul adalah pemakaian komputer dan kegiatan interaktif. (Arsyad, 2019

:31-34), menyatakan media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu. Teknologi cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.  
Teknologi audi-visual

Pengajaran melalui audio-visual bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti proyektor film. Dalam teknologi ini menyampaikan informasi tidak hanya melalui visual yang bisa dilihat namun juga dapat melalui audio atau suara yang dapat didengar oleh siswa.  
Teknologi berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan dari media sebelumnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.  
Teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa media yang dikendalikan oleh komputer.

B

erdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa setiap media yang akan digunakan untuk proses pembelajaran haruslah memuat informasi dan pesan disiapkan untuk kebutuhan dan kemampuan belajar serta dikembangkan agar siswa berpartisipasi dengan aktif. Dengan adanya media terciptalah respon terhadap kebutuhan belajar siswa dengan jalan menyiapkan kegiatan belajar yang efektif guna menjamin terjadinya belajar. Pemilihan dan Penggunaan Media

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang perlu pertimbangan dalam memilih agar berfungsi secara efektif. Pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut.

Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang tersedia, waktu yang tersedia, serta sumber-sumber yang tersedia;  
Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran;  
Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan ketrampilan awal;  
Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan dan keefektifan biaya;  
Pemilihan media sebaiknya mempertimbangkan pula;  
kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat;  
kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat;  
kemampuan mengakomodasikan umpan balik; dan  
pemilihna media utama dan sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes.  
Media sekunder harus mendapat perhatian karena pembelajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam. (Arsyad, 2019:69-71)Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan beberapa kondisi dan prinsip psikologis. Pertama prinsip motivasi, media yang dipilih harus bisa memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kedua perbedaan individual, media yang dipilih harus bisa menyesuaikan dengan perbedaan individual siswa. Ketiga tujuan pembelajaran, media harus dapat membantu dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Selanjutnya ada organisasi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, serta penerapam. Hal-hal tersebut berkaitan dengan penerapan media dalam pembelajaran.Hakikat Multimedia Interaktif  
Menurut (Surjono, 2017:41) pengertian multimedia interaktif adalahsuatu

 **Plagiarism detected: 0,3%** <https://www.scribd.com/document/388...> id: 13

program pembelajaran yang berisi kombinasi teks, gambar, grafik, suara, video, animasi, simulasi secara terpadu dan sinergis dengan bantuan perangkat komputer atau sejenisnya untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan program.

Menurut Sutopo (2008) dalam (Kurniawati & Nita, 2018:70) "Sambil mendengarkan penjelasan dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks". Dapat disimpulkan bahwa didalam multimedia interaktif harus berisi berbagai kombinasi dari teks, gambar, grafik, suara, video yang dirancang secara terpadu dan berkaitan satu dengan lainnya. Diharapkan tujuan proses pembelajaran dapat dicapai selain itu juga untuk meningkatkan motivasi belajar dari siswa.Software untuk Membuat Multimedia InteraktifMenurut (Munir, 2012:16) "

 **Plagiarism detected: 0,12%** <https://semutdesa.blogspot.com/2013...> + 2 resources! id: 14

Perangkat lunak yang secara khusus ditujukan untuk membuat aplikasi multimedia disebut multimedia authoring system

atau authoring software". Berikut adalah contoh program yang tergolong kedalam authoring system.Adobe Director  
Adobe Freehand  
Adobe Photoshop  
SoundForge  
Macromedia Flash  
3D Studio Max  
Maya

Perangkat lunak yang sesuai untuk pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri menggunakan Macromedia Flash. Menurut (Munir, 2012:18) "Macromedia Flash adalah perangkat lunak aplikasi animasi yang digunakan untuk Web". Dengan Macromedia Flash, aplikasi web dapat dilengkapi dengan macam-macam animasi, interkatif animasi, sound dan lain-lain. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dilapangan nama Macromedia Flash berganti dengan Adobe Flash dengan tidak membuang komponen-konponen yang sudah ada melainkan menambahkan fitur dan keunggulan yang dapat digunakan. Pemilihan Adobe Flash sebagai aplikasi pengembangan adalah kemudahan dalam mengakses, kemudahan operasional, sumber belajar yang banyak dan fitur yang ditawarkan untuk menunjang proses pengembangan multimedia interkatif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri yang mumpuni.Menurut (Wibawanto, 2017:29) "Adobe

 **Plagiarism detected: 0,2%** <https://softwaremaniapc.blogspot.co...> + 2 resources! id: 15

Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh Adobe dan merupakan program aplikasi standar authoring tool professional yang digunakan untuk membuat

animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis". Dapat disimpulkan bahwa Adobe Flash mampu untuk membuat aplikasi interaktif dengan fitur-fitur yang dapat digunakan dalam mengembangkan multimedia interaktif. Adobe Flash didesain dengan kemampuan membuat animasi 2 dimensi



 **Plagiarism detected: 0,07%** <https://softwaremaniapc.blogspot.co...> + 2 resources! id: 16

untuk membangun

dan memberikan efek animasi pada website,

multimedia interaktif, film animasi, game dan lain-lain. Selain itu Adobe Flash juga diperbarui pada tahun 2012 dengan penambahan fitur untuk mengelola grafik 3 dimensi, fitur untuk membuat animasi, mengelola video lengkap dengan fasilitas playback mengelola audio dan menghasilkan output dalam berbagai format. Keunggulan lainnya adalah output dengan

 **Plagiarism detected: 0,12%** <https://softwaremaniapc.blogspot.co...> + 2 resources! id: 17

ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan

keinginan. Adobe Flash


dapat diinstal dengan menggunakan aplikasi installer yang dengan mudah didapatkan. Pada pengembangan ini Adobe Flash telah memasuki versi CC 2017 (Creative Cloud 2017). Namun demikian masih bisa diterapkan dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS6. Versi dari Adobe Flash selalu diperbarui dari Adobe Flash CS3 Professional, Adobe Flash CS4 Professional, Adobe Flash Professional CS5 dan Adobe Flash Professional CS6. Pengembangan multimedia interaktif dengan aplikasi Adobe Flash Professional CS6 sangat mumpuni dan mampu karena dilengkapi dengan fitur yang sesuai untuk mengembangkan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri. Selain itu sumber belajar yang tergolong banyak di toko buku, YouTube dan lain-lain untuk membuat animasi yang diinginkan. Model Pembelajaran Simulasi Berbasis Komputer

Menurut (Rusman, 2018:309) "Model simulasi adalah model CBI yang menampilkan materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk simulasi-simulasi pembelajaran dalam bentuk animasi yang menjelaskan konten secara menarik, hidup, dan memadukan unsur teks, gambar, audio, gerak, dan paduan warna yang serasi dan harmonis". Sedangkan menurut (Surjono, 2017:50) "Model

 **Plagiarism detected: 0,08%** <https://www.scribd.com/document/388...> id: 18

simulasi merupakan suatu model atau penyederhanaan dari situasi, objek, kejadian

sesungguhnya". Dari kedua

 **Plagiarism detected: 0,06%** <https://www.informasiguru.com/2017/...> + 2 resources! id: 19

pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model

simulasi merupakan suatu model yang dikemas dari kejadian sesungguhnya dengan disederhanakan menjadi simulasi-simulasi berupa gambar, audio, gerak, warna dan teks menjadi konten yang menarik. Menurut (Rusman, 2018:309) tahapan materi model simulasi adalah sebagai berikut: "Pengenalan, penyajian informasi (simulasi 1, simulasi 2, dan seterusnya), pertanyaan dan respon jawaban, penilaian respons, pemberian feedback tentang respons, pembetulan, segmen pengaturan pengajaran, dan penutup". Model simulasi bertujuan memberikan pengalaman pembelajaran pada siswa yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati kejadian sesungguhnya dan berlangsung dengan keadaan atau suasana yang tanpa resiko untuk siswa.

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://www.scribd.com/document/388...> id: 20

Program multimedia pembelajaran dengan metode simulasi

seolah-olah siswa terlibat dan mengalami kejadian sesungguhnya. Langkah-langkah Produksi Model Simulasi

Perencanaan Produksi Model Simulasi, meliputi:

Rencana pelaksana pembelajaran (RPP)

Perencanaan Program Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK)

Proses Produksi Program Simulasi

Setelah membuat perencanaan pengembangan langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah proses produksi. Yang perlu diperhatikan dalam memproduksi model simulasi adalah mengemas materi yang akan dipelajari siswa harus dibuat sekonkret mungkin dengan dilengkapi teks, gambar, dan audio yang hidup dan dapat merangsang cara berpikir siswa. Pada tahap proses produksi harus memperhatikan tahapan sebagai berikut:

Pendahuluan, meliputi:

Judul program

Halaman awal selalu diawali dengan sebuah judul yang menarik minat siswa. Judul berfungsi untuk memberikan informasi kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari.

Tujuan penyajian

Pada bagian ini menyajikan tujuan yang ingin dicapai pada materi yang disampaikan.

Petunjuk

Petunjuk berisi pemberian informasi cara penggunaan program yang dibuat, diharapkan siapapun dapat menggunakan dan mengoperasikannya.

Penyajian informasi, meliputi:

Mode penyajian atau presentasi simulasi

Berisi penyajian informasi seperti teks, grafik, audio, foto, dan gambar yang dianimasikan.

Panjang teks penyajian

Panjang teks harus sangat diperhatikan karena dapat mempengaruhi kualitas program yang dibuat. Sebisa mungkin setiap teks harus sesingkat mungkin namun dapat menggambarkan informasi pada materi.

Grafik dan animasi

Penambahan grafik dan animasi ditujukan untuk menambah pemahaman siswa terhadap materi.

Warna dan penggunaannya

Warna hanya berfungsi sebagai bagian yang harus diperhatikan dan bukan yang diutamakan. Kekontrasan warna harus sangat diperhatikan antara warna latar dengan gambar atau dengan warna tulisan. Warna dapat juga menarik perhatian dan membantu memfokuskan siswa.

Penggunaan acuan

Berisi acuan untuk memandu siswa dalam memberikan arahan, tentang hal yang harus dilakukan siswa.

Penutup

Penutupan diisi dengan ringkasan tentang informasi materi pelajaran. Ringkasan dapat berupa poin-poin utama materi atau sebuah paragraf singkat.

Pembelajaran 4

Subtema 1 Tema 8 Pembelajaran Tematik

 **Plagiarism detected: 0,16%** <https://syahsurantaputri.blogspot.c...> + 3 resources! id: 21

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada

siswa.

 **Plagiarism detected: 0,06%** <https://jhonmiduk8.blogspot.com/201...> id: 22

Kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik

integratif dari kelas I hingga kelas VI. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari mata pelajaran ke dalam berbagai tema.

 **Plagiarism detected: 0,12%** <https://syahsurantaputri.blogspot.c...> + 4 resources! id: 23

Jadi pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema sebagai pemersatu materi dalam beberapa

mata pelajaran.

Kompetensi Dasar

Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 Kompetensi dalam

tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 terdapat tiga mata pelajaran yang harus ditempuh yaitu mata pelajaran

Bahasa Indonesia, mata pelajaran IPS, dan mata pelajaran PPKn. Kompetensi tersebut dapat dilihat sebagai berikut. Tabel 2.

1 Kompetensi Dasar Pembelajaran

Mata Pelajaran

Kompetensi Dasar

4

Bahasa Indonesia

Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.


Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual. IPS

Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

PPKn

Mensyukuri keberagaman umat beragama di masyarakat

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://www.informasiguru.com/2017/...> id: 24

sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa

dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.

Bersikap toleran dalam keberagaman umat beragama di masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.

Menjelaskan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

Mengidentifikasi manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

Sumber: (Subekti, 2017) Materi

Ilmu Pengetahuan Sosial Kehidupan masyarakat tidak dapat dipisahkan dengan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi adalah kegiatan-kegiatan yang menghasilkan barang dan jasa yang bernilai ekonomi. Kegiatan ekonomi terdiri atas kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi. Kegiatan ekonomi merupakan salah satu kearifan lokal yang harus diketahui dan dilestarikan keberadaannya.

Menurut (Kurnia, 2018:54) "Nilai-nilai yang terkandung di dalam kearifan lokal masyarakat Kediri tentu bisa diintegrasikan ke dalam kehidupan sehari-hari sebagai salah satu cara melestarikan budaya setempat dan memperkenalkan kearifan lokal kepada generasi berikutnya". Menurut (Saidah, 2017:32) "Nilai-nilai baik dari kearifan lokal perlu di kenalkan kepada siswa sejak dini melalui dunia pendidikan". Dapat disimpulkan bahwa nilai-nilai yang terdapat dalam kearifan lokal dapat diadaptasi dalam materi kegiatan ekonomi melalui proses pembelajaran sebagai salah satu cara melestarikan dan mengenalkan kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri pada siswa. Setiap daerah memiliki kearifan lokal masing-masing, begitu juga daerah Kediri. Berikut penjelasan dari kegiatan ekonomi yang berbasis kearifan lokal Kediri beserta contohnya.

**Aktivitas Produksi**  
Kegiatan produksi adalah kegiatan yang menghasilkan atau kegiatan mengolah barang agar dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan. Kegiatan produksi dimasyarakat, seperti kegiatan produksi pertanian, kegiatan produksi perikanan, dan kegiatan produksi industri. Berikut beberapa aktivitas produksi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri yaitu,

Petani menghasilkan padi, jagung, bawang merah yang ada di desa Kalirong Tarokan

Olahan lele Kimara dan Kampung Lele di Desa Tales Kecamatan Ngadiluwih. Produk yang dihasilkan dari bahan dasar lele, seperti nugget, sempol, sate, samosa, abon dan lain-lain. Industri tekstil menghasilkan kain tenun ikat yang ada di Bandar

Produksi gerabah di Desa Kedungsari Kecamatan Tarokan

Krecek kriak, susu kedelai di Kalirong Utara Kecamatan Tarokan

Kue kembang goyang di Kecamatan Semen

Kecap sawi di Kecamatan Kandangan

Gethuk pisang Baarik Lana berbahan pisang raja nangka memiliki cita rasa manis asam yang khas. Terletak di Jalan Kertoyudo Desa Jatisari Kecamatan Kepung.

Budidaya ikan koi di Kecamatan Plosoklaten

Produksi rokok PT Gudang Garam di Kecamatan Gampengrejo

Pertanian nanas di Kecamatan Ngancar

Produksi bawang goreng merah "Baru Rasa" di Kecamatan Kepung

Batik hardini di Kecamatan Papar

Batik Suminar di Kecamatan Badas merupakan batik tulis dengan khas motif Kediri ini biasanya memiliki motif yang menggambarkan beberapa lokasi wisata dan potensi yang ada di Kabupaten Kediri. Satu yang menjadi ciri khas adalah dalam setiap karyanya selalu terdapat motif bulatan-bulatan kecil.

Produksi permen tape di Kecamatan Ngadiluwih dengan rasa manis dan sedikit asam serta teksturnya yang lunak dan lumer di mulut.

Kerajinan kayu holic di Kecamatan Pare dapat disebut kerajinan pirografi yang merupakan sebuah karya melukis di atas kayu menggunakan tinta soder yang bisa digunakan untuk membuat lukisan di atas kayu. Produksi jenang susu Al-Baasith di Kecamatan Kandat yang menyediakan beragam varian jenang mulai dari rasa, aroma dan bahan baku.

Produk tas anyaman Nur Adanu Craft di Kecamatan Plosoklaten yang berbahan dasar Strepingben dengan mayoritas warna dasar putih dengan motif sesuai pesanan konsumen.

Produk kripik pare yang diolah menjadi camilan kriuk tanpa rasa pahit di Kecamatan Papar.

Seni menghias akuarium yang biasa dikenal dengan nama aquascape di Kecamatan Ngasem.

Produksi bank sampah Mlati Asri yang menyulap limbah plastik dan kardus disulap menjadi pernak-pernik gantungan kunci, bros hijab, jepit rambut yang terletak di Kecamatan Mojo.

Produksi beras kencur di Kecamatan Ngasem.

Produksi kuker ghiza snack house di Kecamatan Ngasem. Produk ransel sepeda dari karung bekas di Kecamatan Plemahan.

Produksi exselsa khas medowo di Kecamatan Kandangan.

Mangga podang di Kecamatan Banyakan.

Kopi bubuk kelud puncu di Kecamatan Puncu.

Produksi nira sari atau bisa disebut gula jawa di Desa Nambaan Kecamatan Ngasem

Produksi sulam pita di Desa Jongbiru Kecamatan Gampengrejo

Batik batu mangga yakni dengan motif gambar batu krecek dan mangga podang hingga produksi tusuk sate di Desa Surat Kecamatan Mojo

Anna Collection yang memproduksi mukena dan busana muslim di Desa Ngadi Kecamatan Mojo

Sentra madu Dusun Purworejo Kecamatan Badas

Aneka minuman dan makanan berbahan dasar sirsak mulai dari sari sirsak, ekstrak sirsak, sirup sirsak, lempok sirsak, moctail sirsak, oki jelly sirsak, wingko sirsak hingga brownis sirsak di Desa Wonorejo Trisulo Kecamatan Plosoklaten. Produksi tahu Takwa khas Kediri yang ada di Desa Tinalan Kecamatan Pare. Produksi oseng mercon mbok jabrik yang berbahan bawang goreng dengan varian rasa daging sapi dan ikan peda di Kecamatan Kepung.

Lampion hias khas Desa Adan-Adan Kecamatan Gurah dengan berbagai macam bentuk dan warna yang sering digunakan untuk perayaan HUT RI.

Kerajinan limbah kayu dalam produk jam dinding dan hiasan yang terletak di Kebun Bibit Pasar Papringan Dewi Jambu Desa Mejono Kecamatan Plemahan.

Produksi olahan susu jagung manis di Desa Pandantoyo Kecamatan Ngancar.

Kerupuk Udang di Desa Jongbiru Kecamatan Gampengrejo.

Bapao Lumer di Desa Gedang Sewu Kecamatan Pare. Bakpao pandan isi coklat yang melumer.

Kripik Usus Bagus Jaya dari Desa Mlati Kecamatan Mojo

Industri pembuatan sepatu kulit Zeru Moffin yang menghasilkan sandal, sepatu, dompet hingga case notebook terletak di Desa Tawang Wates. Olahan puding hingga manisan dari bahan cermai, markisa, dan pepaya di Desa Mlati Kecamatan Mojo.

Produk kerajinan tangan dari kain perca dan ecogreen printing menghasilkan produk tas, pouch, souvenir, mukena dan lain-lain terletak di Perumahan Candra Bhirawa Desa Sukorejo Kecamatan Ngasem. Batik Lochatara merupakan batik dengan corak khas kearifan lokal Kediri seperti motif monumen Simpang Lima Gumul, Candi Tegowangi, Jaranan dan lain-lain yang terletak di Desa Jajar Kecamatan Wates.

Produk Namako adalah olahan minuman dari sari buah nanas di Desa Babadan Kecamatan Ngancar.

Penyulingan minyak cengkeh di Dusun Petungombo Desa Sepawon Kecamatan Plosoklaten.

Produk sepatu rajut di Dusun Bendorejo Desa Tawang Kecamatan Wates.

Kerajinan Wayang Desa Bogokidul Kecamatan Plemahan.

Produk bubuk kopi Ayu Putri Willis di Dusun Besuki Desa Jugo Kecamatan Mojo.

Kripik gote Timerna di Desa Sepawon Kecamatan Plosoklaten.

Produk tahu Kiet yang berbahan dasar kedelai di Kecamatan Pare.

Produk olahan minuman dari daun mint yang menghasilkan tiga varian rasa, yaitu Rosela Mint, Lemon Mint dan Moringa Mint diproduksi oleh KWT Mekar Sari Mantren Tengger Kidul Kecamatan Pagu. Produk olahan jamur crispy Maknyus dan sate jamur di Desa Cerme Kecamatan Grogol. Produk olahan mente menjadi sambal kacang dengan merk Bola Dunia LC di Desa Kepung Kecamatan Kepung.

Produk opak gambir dan matari dengan label Mulia di Desa Cerme Kecamatan Grogol.

Desa Joho Kecamatan Semen budidaya lebah lanceng untuk diambil madunya yang memiliki ciri khas rasa cenderung lebih asam dan harga madu lanceng lebih mahal karena jarang dibudidayakan.

Produk berbahan dasar kulit sapi yang disulap menjadi produk nilai jual tinggi seperti dompet, ikat pinggang, strap jam, tempat kacamata dan lain-lain yang dilabeli Sapindelick terletak di Kampung Inggris Kecamatan Pare.

Kerajinan tas tali kur atau populer dengan nama Macrame yang menghasilkan produk tas dan dompet di Desa Sepawon Kecamatan Plosoklaten. Produk olahan kakao menjadi coklat Adpico aneka rasa, bubuk coklat dan opak gambir rasa coklat yang dikelola oleh KWT Adiputri di wilayah Desa Panjer Kecamatan Plosoklaten.

**Aktivitas Distribusi**

Kegiatan distribusi adalah kegiatan menyalurkan barang dari produsen ke konsumen. Barang yang sudah melewati tahap produksi akan siap untuk dikonsumsi, akan tetapi barang tersebut harus melewati proses distribusi terlebih dahulu. Untuk memastikan bahwa barang tersebut berada pada waktu dan lokasi yang tepat ketika konsumen membutuhkannya. Kegiatan distribusi sangat diperlukan agar tercipta kesesuaian antara ketersediaan barang dengan kebutuhan. Pelaku kegiatan distribusi sendiri disebut sebagai distributor. Kegiatan distribusi ada dua, yakni distribusi langsung dan tidak langsung. Contoh distribusi langsung yaitu peternak ayam menjual telur ayam langsung ke konsumen, wisata petik Strawberry di Besuki Kediri. Sedangkan contoh distribusi tidak langsung yaitu petani menjual beras, bawang, distributor garam di Kecamatan Mojo kepada pedagang. Karena Kediri jauh dari laut, distribusi Gas LPJ ke agen atau Pedangan kecil, distribusi air galon, distribusi produk Gudang Garam dengan truk angkut dan lain-lain. **Aktivitas Konsumsi**

Kegiatan konsumsi adalah kegiatan menggunakan atau menghabiskan, memakai mengurangi nilai guna barang dan jasa untuk memenuhi kebutuhan. Contoh kegiatan konsumsi, misalnya beras yang dimasak menjadi nasi, lalu dimakan, membeli tahu takwa, stik tahu khas Kediri lalu dimakan, jasa berobat ke dokter, jasa tukang pijat, jasa guru les dan lain-lain. Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan terakhir dalam kegiatan ekonomi. Ada tiga pelaku konsumsi yaitu rumah tangga, pemerintah dan industri atau perusahaan. Contoh pelaku konsumsi rumah tangga seperti membeli sayuran di pasar bandar, kedai Ayam Iodho Kecamatan Semen, sate bekicot di Kecamatan Plosoklaten, ayam bakar bangi di Kecamatan Purwoasri, kopi Sumberpodang di Kecamatan Semen, sate kambing muda Pak Eko Satak di Kecamatan Puncu, es puter Pak No di depan Wisata Pemandian Corah Kecamatan Pare. Contoh pelaku konsumsi pemerintah seperti pengadaan perumahan murah bagi

pegawai negeri sipil, penyediaan sarana dan prasarana

publik dan lain-lain. Sedangkan contoh pelaku industri atau perusahaan seperti memenuhi kebutuhan akan bahan baku, kebutuhan karyawan, kebutuhan lokasi pabrik, kebutuhan mesin, dan peralatan lainnya. (Radjiman, 2009:111-112). Hasil Penelitian Terdahulu

Telah banyak yang mengkaji pengembangan multimedia interaktif, diantaranya sebagai berikut.

Tabel 2.

2 Hasil Penelitian Terdahulu No.

Judul Penelitian

Peneliti/ Tahun

Hasil Penelitian

Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran IPS bagi Siswa Kelas IV SD Negeri

Tegalpanggung

Nugraheni Dinasari Haryono/ 2015

Hasil yang diperoleh dari penelitian yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan berupa CD berisi program multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial. Kelayakan didasarkan pada:

(1) uji kelayakan ahli media yang mendapatkan skor 4,38 (sangat baik), (2) uji kelayakan ahli materi yang mendapatkan skor 4,08 (baik), (3) uji kelayakan pengguna yang mendapatkan skor 3,79 (baik) untuk uji coba lapangan awal, 4,28 (sangat baik) untuk uji coba lapangan utama, dan 4,12 (baik) untuk uji coba lapangan operasional. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran IPS Terpadu

Abdul Rofiq, Luh Putu Putri Mahadewi, Desak Putu Parmiti/ 2019

Hasil penelitian pengembangan multimedia menggunakan model pengembangan ADDIE ini menemukan bahwa:

(1) menurut ahli isi mata pelajaran IPS produk berada pada kategori baik dengan persentase 88,89%, (2) menurut ahli desain pembelajaran produk berada pada kategori baik dengan persentase 79,13%, (3) menurut ahli media pembelajaran produk berada pada kategori baik dengan persentase 86,67%, (4) hasil uji coba lapangan produk mencapai tingkat 86,67% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut, produk layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Budaya Indonesia untuk Siswa SD Negeri Giwangan Yogyakarta.

Muhammad Muslim Machbub Sulthony/ 2016

Hasil yang diperoleh dalam penelitian penilaian para ahli, kualitas multimedia mendapatkan skor 3,62 berada pada kategori sangat layak, kemudian berdasarkan respon pengguna kualitas multimedia mendapatkan skor 3,54 berada pada kategori sangat layak, sehingga multimedia pembelajaran interaktif Budaya Indonesia dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Perbedaan pengembangan multimedia interaktif yang tengah dikembangkan

dengan hasil penelitian terdahulu terletak pada tahapan penelitian yang hanya sampai tahap validasi ahli dan praktisi. Kerangka Berpikir Gambar 2.

1 Kerangka Berpikir BAB III

METODE PENGEMBANGAN Model Pengembangan Model pengembangan merupakan dasar pengembangan produk. Produk yang efektif dan efisien dikarenakan pemilihan model pengembangan yang tepat. Salah satu ciri ketepatan produk hasil pengembangan adalah produk dapat diaplikasikan dengan baik dan bermanfaat bagi penggunaannya. Hasil produk dalam penelitian berupa media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya Research and Development (R&D) merupakan "Sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan" berdasarkan (Sugiyono, 2019:396). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Metode penelitian dan pengembangan atau dalam Research and Development (R&D) merupakan metode yang menghasilkan sebuah produk atau mengembangkan sebuah produk yang sudah ada dan diperbarui menurut kebutuhan. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahap utama

Plagiarism detected: 0,08% <http://repository.upy.ac.id/551/>

id: 26

yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi/Penerapan), dan Evaluation (Evaluasi) Menurut (Pribadi, 2016:23), pengembangan model ADDIE digambarkan sebagai berikut. Gambar 3.

1 Model Pengembangan ADDIE Sumber: (Pribadi, 2016) Pada proses pengembangan produk hanya sampai pada tahap evaluasi dan meninggalkan tahapan penerapan (implementation). Produk belum memungkinkan untuk diterapkan ke siswa dikarenakan dalam tahapannya

terkendala oleh adanya pandemi covid-19 di Indonesia, social distancing (pembatasan sosial) dan lockdown diberesapa daerah serta pembelajaran yang diajarkan di rumah sesuai dengan surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Prosedur Pengembangan

Dalam perkembangannya

 Plagiarism detected: 0,05% <https://www.scribd.com/document/388...>

id: 27

ada banyak model yang sering dipakai

untuk mengembangkan multimedia imteraktif seperti model APPED, model ADDIE, model Alessi-Trollip, model LEE, model Borg & Gall, dan model Ivers & Barron. Dalam pengembangan ini akan menerapkan model ADDIE sebagai langkah-langkah pengembangannya. "Model desain sistem pembelajaran ADDIE bersifat sederhana dan dapat dilakukan secara bertahap atau sitematis untuk mewujudkan program pelatihan yang komprehensif" menurut (Pribadi, 2016:23). Maksudnya model ADDIE lebih simpel dan mudah dilakukan karena tahapan yang dilakukan jelas serta sistematis. Tahapan-tahapan dalam kegiatan model ADDIE pada dasarnya berkaitan satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu penggunaan model ADDIE perlu dilakukan secara bertahap dan juga menyeluruh agar terciptanya sebuah program yang efektif dan efisien bagi siswa serta tercapainya tujuan proses pembelajaran.

Tahap Analysis (Analisis) Tahapan pertama ini perlu melakukan observasi kebutuhan untuk mengumpulkan data dan informasi yang berkaitan dengan masalah dalam proses pembelajaran yang tengah dihadapi oleh pengajar atau guru yang bertanggungjawab di kelas. Berangkat dari permasalahan-permasalahan yang ada maka menimbulkan adanya sebuah solusi untuk mengatasi masalah yang timbul. Perlu adanya perumusan tujuan atau kompetensi umum yang menggambarkan kemampuan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dimiliki oleh siswa. Sehingga terdapat sebuah kesenjangan dalam hal ini memili maksud bahwa kemampuan yang dimiliki siswa saat ini dengan kemampuan yang seharusnya dimiliki atau dicapai oleh siswa.

Menurut

(Pribadi, 2016), tahap analisis terdiri dari 2 langkah, yakni analisis kinerja (performance analysis) dan analisis kebutuhan (need analysis). Tahap Analisis Kerja

Analisis kerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklarifikasi masalah yang dihadapi dalam materi tema 8 subtema 1 pembelajaran 4 kelas IV. Permasalahan ditemukan melalui observasi dan pengamatan secara langsung pada lingkungan siswa dan proses pembelajaran. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru belum menggunakan media dalam prose pembelajarannya. Hal ini menyebabkan siswa kurang memahami konsep dari materi yang diajarkan. Tahap Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, diperlukan langkah untuk menentukan kemampuan-kemampuan atau kompetensi yang perlu dipelajari oleh siswa untuk meningkatkan kinerja atau hasil belajar. Analisis kebutuhan digunakan untuk mengetahui hal-hal yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran yang sesuai dengan masalah yang dihadapi. Pada analisis kebutuhan ini dapat diketahui melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas IV SDN Sukorame 2 Kota Kediri tentang apa saja masalah yang dihadapi dalam memahami materi kegiatan ekonomi. Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan solusi berupa perbaikan perangkat pembelajaran. Salah satu solusi dalam kasus ini adalah adanya inovasi media. Media yang dapat dijadikan solusi adalah dengan menggunakan multimedia interaktif yang dibuat. Tahap

Design (Desain) Desain merupakan tahap kedua dalam model ADDIE yang dilakuakan dalam tahap kedua ini untuk merancang dan mengembangkan sebuah program pembelajaran. Dalam tahapan ini dilakukan dengan mengidentifikasi sub-sub kemampuan yang perlu dimiliki oleh siswa agar dapat menguasai kompetensi umum pembelajaran.

Tahap ini peneliti sudah membuat produk awal atau rancangan produk. Proses desain dilakukan secara sistematis, dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario kegiatan belajar mengajar, merancang media dan perangkat pembelajaran, menyusun materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar sehingga secara konkret mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa. Keberadaan media pembelajaran memiliki peran dominan dalam permasalahan yang terjadi. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran, tahap ini diisi dengan kegiatan menyiapkan kerangka konseptual media.

Media untuk materi kegiatan ekonomi merupakan media dalam bentuk multimedia yang bermula dari media lebih sederhana, yakni audio-visual. Keberadaan animasi yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Adapun desain multimedia interaktif yang dikembangkan sebagai berikut. Gambar 3.

2 Desain Halaman Pertama Gambar 3.

3 Desain Halaman Menu Tahap

Development (Pengembangan) Tahap ketiga, dalam tahap ini untuk menciptakan program pembelajaran yang efektif dan efisien dalam menyampaikan isi atau materi pembelajaran yang akan diajarkan kepada siswa. Pada tahap ini bahan pelatihan diproduksi atau diadaptasi agar dapat digunakan untuk keperluan pengembangan. Pada tahap ini dibuat multimedia interaktif untuk materi kegiatan ekonomi yang dimodifikasi untuk memudahkan



dalam penyampaian materi pembelajaran. Modifikasi yang dilakukan mulai dari halaman awal akan diberi gambar kegiatan ekonomi dan judul materi yakni "Media Pembelajaran Interaktif Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Kearifan Lokal Kediri". Untuk slide ke-2 terdapat petunjuk penggunaan media berupa simbol-simbol seperti home, sound on, exit dan lain-lain. Slide ke-3 berupa halaman yang berisikan menu apersepsi, kompetensi, materi, evaluasi dan profil. Bagian apersepsi terdapat video animasi untuk merangsang siswa tentang kegiatan ekonomi yang akan dipelajari. Kompetensi dimasukkan dalam media sebagai pedoman kemampuan yang harus dikuasai siswa. Materi yang disuguhkan berupa pengetahuan dasar seperti pengertian dan contoh kegiatan ekonomi, ciri khas dalam materi terdapat pada contoh yakni kearifan lokal Kediri, misalnya aktifitas produsen tahu pong dan gethuk pisang, aktifitas distribusi seperti penjual/ pedagang yang mendapat pasokan barang dagangan dari produsen dan aktifitas konsumsi berupa jual beli atau konsumsi di rumah. Pada bagian evaluasi terdapat petunjuk pertunjukan drama sebagai keikutsertaan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa ikut andil dan aktif dalam kelangsungan pembelajaran. Slide ke-4 berupa profil pengembang yang berisikan identitas peneliti, dosen pembimbing 1, dosen pembimbing 2, validator ahli media, validator ahli materi dan validator praktisi. Tahap Evaluation (Evaluasi) Tahap keempat dan tahap terakhir. "Evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk menentukan nilai, harga, dan manfaat dari suatu obyek" (Pribadi, 2016:28). Obyek yang dinilai dapat berupa program pengembangan yang berupa media atau dapat juga dikatakan sebuah produk. Dalam hal ini evaluasi dapat dibedakan menjadi evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif lebih menekankan pada memperbaiki kualitas proses atau produk. Sedangkan evaluasi sumatif adalah produk atau program pembelajaran yang telah digunakan dalam kurun waktu tertentu dapat dinilai efektivitasnya. Namun dalam produk pengembangan nantinya hanya sampai pada evaluasi formatif. Data yang diperoleh digunakan sebagai acuan untuk mengetahui revisi produk yang perlu dilakukan. Pada tahap inilah validasi dari ahli media, ahli materi dan praktisi dilakukan untuk memberikan saran perbaikan produk yang dibuat. Subjek Penelitian Sasaran produk yang dikembangkan adalah siswa kelas IV SD.

U

ji Coba Produk Uji coba produk dalam pengembangan ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui kelayakan produk yang dibuat untuk digunakan.

 **Plagiarism detected: 0,14%** <https://shilviacitrarusti.blogspot...>

id: 28

Uji coba model atau produk juga melihat sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai. Media divalidasi oleh ahli media dan ahli materi serta tidak dilakukan uji coba subjek. Validasi Produk Pada bidang pendidikan, desain produk berupa media baru dapat di uji coba, setelah melalui proses validasi dan revisi. Menurut (Sugiyono, 2019:409), "Uji coba produk berupa media ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran tersebut lebih efisien dan efektif". Uji coba produk digunakan mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk yang dihasilkan. Desain Uji Coba Pada desain uji coba tahap ini hanya sampai pada uji coba produk atau desain dan tidak dilakukan uji coba subjek.

Desain uji coba pengembangan multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi dapat dilakukan melalui tahap-tahap berikut. Tabel 3.

1 Tahap Uji Coba No.

Tahap

Item

Keterangan

Membuat desain awal multimedia interaktif

Desain rancangan produk

Observasi dari kegiatan pembelajaran materi kegiatan ekonomi

Validasi ahli materi dan ahli media

Desain rancangan produk

Validasi oleh validator (dosen)

Revisi sesuai saran-saran validator

Desain rancangan produk

Validasi ahli materi dan ahli media

Uji coba terbatas

Produk sebagai sumber belajar yang telah direvisi

Siswa sebagai subyek uji coba

Revisi sesuai hasil dari uji coba terbatas

Produk sebagai sumber belajar yang telah direvisi Validasi ahli materi dan ahli media

Uji coba sesungguhnya

Produk sebagai sumber belajar yang telah direvisi  
Siswa sebagai subyek uji coba  
(Adaptasi Bima Satya Putra, 2018)

 Plagiarism detected: **0,04%** <https://shilviacitrarusti.blogspot...>

id: 29

Subyek Uji Coba  
Subyek uji coba

dari penelitian pengembangan media tidak dilakukan. Instrumen Pengumpulan Data Menurut

(Sugiyono, 2019:156), "Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati". Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk memperoleh data yang obyektif, menjawab dan memecahkan masalah yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan untuk memperoleh kesimpulan. Pada penelitian ini instrumen pengumpulan data yang digunakan ada 2 yaitu angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas media yang dikembangkan dan respon guru dan siswa terhadap media, sedangkan tes digunakan untuk mengukur efektifitas media yang dikembangkan terhadap siswa. Namun dalam pelaksanaannya hanya menggunakan angket validitas ahli dan praktisi saja. Untuk melihat seberapa jauh tingkat kevalidan dan kepraktisan produk. Pengembangan Instrumen Pengembangan instrumen diperlukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam pengembangan produk yang meliputi angket validasi dan angket respon guru/praktisi, penjelasan lebih rincinya sebagai berikut. Angket validasi media dan materi pembelajaran Angket validasi digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran dalam segi media dan materi. Angket ini menjadi tolak ukur kelayakan media yang dikembangkan. Angket respon guru

Angket respon guru/praktisi digunakan untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang digunakan. Angket ini digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran sesuai anggapan guru. Validasi Instrumen

Validasi instrumen dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui valid tidaknya suatu instrumen dengan kriteria-kriteria tertentu

. Menurut (Sugiyono, 2019:175), "Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur". Menurut Djaali & Muljono (2004) dalam (Rusydi Ananda, 2018:110) bahwa "Validitas atau kesahihan berarti

 Plagiarism detected: **0,09%** <https://www.gurupendidikan.co.id/pe...> + 2 resources!

id: 30

sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi

ukurannya". Dalam hal ini, instrumen yang dikatakan "valid" akan menghasilkan data yang valid pula. Setelah didapatkan instrumen yang valid, maka instrumen tersebut dapat digunakan untuk memperoleh data yang digunakan dalam penelitian. Sebelum instrumen dipublikasikan, perlu divalidasi antara lain angket media, angket materi, dan angket respon guru. Lembar validasi digambarkan sebagai berikut. Tabel 3.

2 Angket Validasi Ahli Materi No.

Aspek Penilaian

Indikator

Skala Nilai

1  
2  
3  
4  
5

Relevansi

Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa

Materi multimedia interaktif relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa

Kejelasan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa

Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa

Kejelasan penggunaan bahasa

Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan

Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir

Keakuratan

Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari

Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)

Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa

Kesesuaian konsep kegiatan ekonomi

Kelengkapan SajianKesesuaian konsep kearifan lokalMendorong rasa keingintahuan siswa

Mendorong terjadinya interaksi siswa

Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa

Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri

Mendorong siswa belajar secara kelompok

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase Skor

Adaptasi Nia Kurnia Lailaturrohmah (2019)

Adaptasi Zayyana Fatati Azizah (2020)

Tabel 3.

3 Angket Validasi Ahli MediaNo.

Aspek Penilaian

Deskriptor

Skala Nilai

1

2

3

4

5

Tampilan umum

Desain media sesuai dengan meteri kegiatan ekonomi

Desain media sesuai dengan konsep kearifan lokal

Pengemasan media sesuai integrasi materi kegiatan ekonomi dengan konsep kearifan lokal

Desain media menarik dilihat

Desain media menyajikan contoh nyata kegiatan ekonomi

Desain media myajikan apersepsi yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi

Tampilan Khusus

Pemilihan warna sinkron dalam media

Ketepatan pilihan video dengan materi

Memuat integrasi konsep kegiatan ekonomi dan kearifan lokal

Ketepatan ukuran huruf

Ketepatan sound effect dengan animasiUkuran besar kecil gambar sesuai untuk siswaPenyajian media

Tampilan media menarik

Terdapat halaman judul pada mediaTerdapat petunjuk penggunaan

media.Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase Skor

Adaptasi Nia Kurnia Lailaturrohmah (2019)

Adaptasi Zayyana Fatati Azizah (2020)

Tabel 3.

4 Angket Validasi Ahli PraktisiNo.

Aspek yang dinilai

Skala Nilai

1

2

3

4

5

Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KD dan indikator

Isi materi dalam media sudah sesuai

Multimedia interkatif mempermudah guru dalam menyampaikan materi

Multimedia interaktif mampu memberikan nilai kearifan lokal kediri kepada siswa

Multimedia interaktif mengaktifkan siswa dalam pembelajaran

Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti

Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami

Desain multimedia interaktif sesuai dengan usia perkembangan siswa  
Penggunaan media tidak perlu menggunakan waktu yang banyak  
Saya merasa cukup lancar mengoperasikan multimedia interaktif dalam pembelajaran

Jumlah Skor

Skor Maksimal

Presentase Skor

Adaptasi (Arsyad, 2019)Teknik Analisis Data

Jenis

 Plagiarism detected: **0,08%** <https://www.informasiguru.com/2017/...> + 6 resources!

id: 31

Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

teknik analisis kuantitatif. Teknik yang digunakan bertujuan untuk mengetahui dan mengelola data

. Data diambil dari dua teknik analisis data yakni data validasi ahli dan praktisi. Validasi ahli berupa angket ahli materi, media dan praktisi yang bertujuan untuk mencari tahu kevalidan suatu produk dan kepraktisan produk.

Berikut penjelasan analisis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.An

alisis data hasil validasi ahli media dan materiPenilaian angket validasi ahli ini menggunakan

 Plagiarism detected: **0,15%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...> + 5 resources!

id: 32

skala likert. "Skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial"

(Sugiyono, 2019:146). Dalam skala likert, responden ahli media dan materi akan menyatakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberikan tanda ( ) centang pada kolom yang tersedia diangket.

Peneliti akan memodifikasi skala likert yang mana responden akan memilih lima alternatif jawaban.Tabel 3.

5 Skor Penilaian Media dan Materi(Riduwan, 2015

:88)Peringkat

Skor

Sangat Baik

5

Baik

4

Sedang

3

Buruk

2

Buruk Sekali

1

Data hasil angket dianalisis secara kuantitatif dengan cara:

Menghitung total skor maksimal yang diperoleh dari hasil validasi ahli.

Menghitung presentasi dari hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator, menurut (Akbar, 2015) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yakni sebagai berikut:

Tabel 3.

6 Kriteria Kevalidan Media dan Materi(Riduwan, 2018

:40)Pencapaian nilai (skor)

Kategori validitas

Keterangan

0% - 20%

Tidak valid

Tidak boleh digunakan

21% - 40%

Kurang valid

Tidak boleh digunakan

41% - 60%

Cukup valid

Boleh digunakan setelah revisi besar

61% - 80%

Valid

Boleh digunakan dengan revisi kecil

81% - 100%

Sangat valid

Sangat baik untuk digunakan

Menganalisis kevalidan media pembelajaran dan materi kegiatan ekonomi berdasarkan kategori validitas sehingga dapat ditentukan apakah media dan materi sudah valid atau masih perlu adanya revisi.

Analisis data angket respon guru. Penilaian angket validasi respon guru atau ahli praktisi dilakukan untuk mengetahui kepraktisan produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Penilaian ini juga menggunakan skala likert. Responden ahli praktisi akan menyatakan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan dengan memberikan tanda ( ) centang pada kolom yang tersedia di angket. Peneliti akan memodifikasi skala likert yang mana responden akan memilih lima alternatif jawaban. Tabel 3.

7 Skor Penilaian Ahli Praktisi(

Riduwan, 2015:88)Peringkat

Skor

Sangat Baik

5

Baik

4

Sedang

3

Buruk

2

Buruk Sekali

1

Data hasil angket dianalisis secara kuantitatif dengan cara:

Menghitung total skor maksimal yang di

peroleh dari hasil validasi respon guru. Menghitung presentasi dari hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh dari validator, menurut (Akbar, 2015) dengan menggunakan rumus sebagai berikut: Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yakni sebagai berikut:

Tabel 3.

8 Kriteria Kepraktisan(Riduwan, 2018

:40)Pencapaian nilai (skor)

Kategori validitas

Keterangan

0% - 20%

Tidak valid

Tidak boleh digunakan

21% - 40%

Kurang valid

Tidak boleh digunakan

41% - 60%

Cukup valid

Boleh digunakan setelah revisi besar

61% - 80%

Valid

Boleh digunakan dengan revisi kecil

81% - 100%

Sangat valid

Sangat baik untuk digunakan

Menganalisis kepraktisan media pembelajaran berdasarkan kategori di atas, sehingga dapat ditentukan apakah media layak digunakan atau masih perlu adanya revisi. Norma Pengujian

Media dapat dinyatakan valid apabila hasil validitas ahli

61%Media dapat dinyatakan efisien apabila hasil

analisis angket respon guru 61%BAB IV

DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASANDeskripsi Data

Pembahasan Tahapan ADDIE

Prosedur pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analysis, design, development,

implementation, evaluation, namun dalam penerapannya menghilangkan tahap implementation dikarenakan pandemi covid-19. Berikut hasil dari setiap tahap pengembangan sebagai berikut. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis dilakukan kebutuhan yang dihasilkan dari observasi di kelas. Berdasarkan hasil observasi di kelas IV selama proses pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi guru hanya menggunakan media buku teks sebagai penyampai materi. Siswa yang hanya mendengar dari penjelasan dan cerita dari guru saja, menyebabkan siswa kurang aktif dalam kelas. Hal ini menjadi acuan perlu adanya media yang cocok dengan kondisi kelas dan adanya ilustrasi dalam bentuk animasi untuk materi kegiatan ekonomi yang berbasis kearifan lokal dengan cakupan materi yang cukup luas.

**Design (Desain)**  
Pada tahap desain meliputi rancangan produk multimedia interaktif mulai dari halaman awal hingga halaman akhir. Pada halaman pertama produk dirancang dengan menampilkan judul diawal sebagai pengenalan materi yang dibahas. Kedua adanya halaman petunjuk penggunaan media untuk mempermudah pengguna dalam mengakses media. Ketiga tampilan menu yang berisi kompetensi berupa capaian yang harus dikuasai siswa pada materi kegiatan ekonomi, apersepsi menampilkan animasi kegiatan ekonomi dengan tokoh ibu dan anak di pasar, materi yang menampilkan pengertian kegiatan ekonomi beserta contoh dan gambar atau ilustrasi yang mendukung, evaluasi menampilkan tebak gambar serta petunjuk pertunjukan drama, profil menampilkan informasi pengembang.

**Development (Pengembangan)**  
Pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk yang sesuai dengan desain yang telah dirancang sesuai kebutuhan siswa. Modifikasi yang dilakukan pada tahap ini dengan menonjolkan kearifan lokal Kediri untuk ditegrasikan dengan materi kegiatan ekonomi sesuai kehidupan siswa sehari-hari yang tidak jauh dari kegiatan ekonomi.

**Evaluation (Evaluasi)**

Tahapan terakhir adalah evaluasi dari produk yang telah dibuat dengan cara memvalidasikan ke validator dengan menggunakan angket. Validasi dilakukan oleh 3 validator yakni, validator ahli materi, validator ahli media dan validator praktisi/guru. Validator ahli materi dilakukan oleh Ibu Ilma Famhi Imron, M.Pd., validator media dilakukan oleh Ibu Nurita Primastya, M.Pd., validator ahli praktisi/guru dilakukan oleh Ibu Endah sebagai wali kelas IV. Masing-masing validator memberikan saran yang membangun untuk memperbaiki produk multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri. Hasil dari validator menjadi sumber data untuk kevalidan produk dan kepraktisan produk.

**Deskripsi Hasil Studi Lapangan**  
Berdasarkan observasi yang dilakukan memperoleh gambaran mengenai proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru pada materi IPS kegiatan ekonomi serta media yang digunakan guru. Hasil awal ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk pembuatan rencana pembelajaran dalam rangka pengembangan media multimedia interaktif.

Permasalahan yang timbul ketika guru menjelaskan materi kegiatan ekonomi cenderung berpusat pada guru (Teacher Oriented) yang menyebabkan aktivitas guru lebih dominan dan menekan aktivitas

siswa selama proses pembelajaran. Hal ini

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://bagawanabiyasa.wordpress.co...>

id: 33

siswa selama proses pembelajaran. Hal ini

menyebabkan siswa kurang memahami materi terutama pada contoh kegiatan ekonomi. Keadaan tersebut juga diperburuk dengan kurang adanya inovasi media pembelajaran yang digunakan. Guru hanya menggunakan buku teks sebagai penunjang media dalam proses pembelajaran. Penggunaan buku teks masih belum mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru karena hanya memuat tulisan dan sedikit penggambaran contoh kegiatan ekonomi. Selain itu belum adanya keunikan dalam menyampaikan contoh, hal ini dapat diatasi dengan memberikan contoh kegiatan ekonomi yang ada disekitar siswa. seperti lebih menonjolkan kearifan lokal Kediri, yang mana memang perlu adanya selipan dimateri untuk memberitahukan kepada siswa bahwa Kediri kaya akan kearifan lokalnya. Munculnya permasalahan diatas yang berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa perlu adanya inovasi media pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif yang mampu membuat siswa ikut aktif dalam proses pembelajaran.

**Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan**

Pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang mampu memberikan pemahaman terhadap materi pembelajaran, selain itu pembelajaran dapat berjalan dengan baik ketika permasalahan yang muncul dapat diatasi dengan tepat. Permasalahan yang muncul ketika observasi menemukan bahwa kurangnya inovasi media pembelajaran terhadap materi kegiatan ekonomi. salah satu inovasi media pembelajaran yang dapat dikembangkan dalam materi kegiatan ekonomi adalah multimedia interaktif.

Pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi dirancang untuk mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya inovasi media berupa multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi yang dipadukan dengan kearifan lokal Kediri serta diakhir materi terdapat penugasan berupa berperan menjadi tokoh dalam drama kelompok yang secara tidak langsung siswa ikut berperan aktif dalam proses

pembelajaran. Desain Awal (

Draft) Media Target penggunaan multimedia interaktif digunakan oleh guru. Multimedia interaktif merupakan perpaduan antara materi kegiatan ekonomi dan kearifan lokal Kediri. Multimedia interaktif dikembangkan dengan adanya audio dan visual dengan efek animasi serta tampilan yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Penambahan kearifan lokal Kediri dalam materi kegiatan ekonomi untuk memberikan ilmu pengetahuan tambahan kepada siswa serta sebagai bentuk penanaman budaya asli Kediri. Gambar 4.

1 Halaman Judul Halaman judul berisi nama media dan tombol start untuk masuk pada halaman selanjutnya. Terdapat juga gambar kegiatan jual beli yang menunjukkan kesinambungan dengan materi yang akan dibahas. Gambar 4.

2 Halaman Petunjuk Penggunaan Media Halaman ini memuat fungsi dari tombol home, sound on/off, exit dan menu apersepsi, kompetensi, materi, evaluasi dan profil yang ada di media. Gambar 4.

3 Halaman Menu Kompetensi Halaman ini berisi kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa mengenai materi kegiatan ekonomi. Gambar 4.

4 Halaman Apersepsi Halaman apersepsi berisi video animasi bergerak yang menyajikan kegiatan jual beli di pasar dengan tujuan untuk membangun rasa keingintahuan siswa.

Gambar 4.

5 Halaman Materi Halaman materi berisikan materi mengenai kegiatan ekonomi produksi, distribusi, konsumsi dan contohnya.

Gambar 4.

6 Halaman Evaluasi Halaman evaluasi berisikan petunjuk pertunjukan drama yang harus disuguhkan oleh siswa secara kelompok setelah mempelajari materi kegiatan ekonomi.

Gambar 4.

7 Halaman Profil Halaman profil berisi profil pengembang, dosen pembimbing 1, dosen pembimbing 2, validator materi dan validator media.

Validasi Media

Deskripsi Hasil Uji Validasi

Validasi Ahli Media

Produk yang dikembangkan terlebih dahulu harus melalui tahap validasi dan revisi. Validasi dilakukan

 **Plagiarism detected: 0,05%** <http://staff.uny.ac.id/sites/default...>

id: 34

untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran

dapat digunakan dalam proses pembelajaran atau perlu adanya perbaikan. Validasi media dilakukan oleh Ibu Nurita pada tanggal 22 Juni 2020. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.

1 Hasil Validasi Media No.

Aspek Penilaian

Deskriptor

Skala Nilai

1

2

3

4

5

Tampilan umum

Desain media sesuai dengan materi kegiatan ekonomi

√

Desain media sesuai dengan konsep kearifan lokal

√

Pengemasan media sesuai integrasi materi kegiatan ekonomi dengan konsep kearifan lokal

√

Desain media menarik dilihat

√

Desain media menyajikan contoh nyata kegiatan ekonomi

√

Desain media menyajikan apersepsi yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi

√

Tampilan Khusus

Pemilihan warna sinkron dalam media

√  
Ketepatan pilihan video dengan materi  
√  
Memuat integrasi konsep kegiatan ekonomi dan kearifan lokal

√  
Ketepatan ukuran huruf  
√  
Ketepatan sound effect dengan animasi  
√  
Ukuran besar kecil gambar sesuai untuk siswa

√  
Penyajian media  
Tampilan media menarik  
√  
Terdapat halaman judul pada media  
√  
Terdapat petunjuk penggunaan media.

√  
Jumlah Skor  
70  
Skor Maksimal  
75  
Presentase Skor  
93

Rumus:  
 $= \frac{70}{75} \times 100 = 93 \%$

Keterangan :

TSe = total skor empiric  
TSh = total skor maksimal

Validasi media yang telah dilakukan oleh ahli media memperoleh presentase sebanyak 93 % yang berarti media sangat baik untuk digunakan namun tetap dilakukan perbaikan. Validasi Ahli Materi

Pengembangan multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri divalidasi berdasarkan aspek relevansi materi yang ada didalamnya oleh ahli materi. Validasi materi dilakukan oleh Bu Ilma pada tanggal 22 Juni 2020. Hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.

2 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama

No. Aspek Penilaian

Indikator

Skala Nilai

1  
2  
3  
4  
5  
Relevansi  
Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa  
√  
Media multimedia interaktif relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa  
√  
Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa  
√  
Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa  
√  
Ilustrasi media yang cukup fungsional  
√  
Kejelasan contoh yang diberikan  
√  
Kejelasan penggunaan bahasa  
√  
Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan  
√



Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir

√

Keakuratan

Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari

√

Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)

√

Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa

√

Kesesuaian konsep kegiatan ekonomi

√

Kelengkapan Sajian

Kesesuaian konsep kearifan lokal

√

Mendorong rasa keingintahuan siswa

√

Mendorong terjadinya interaksi siswa

Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa

Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri

√

Mendorong siswa belajar secara kelompok

√

Jumlah Skor

64

Skor Maksimal

90

Presentase Skor

71

Rumus:

$= \frac{64}{90} \times 100 = 71 \%$

Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Validasi media yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh presentase sebanyak 71 % yang berarti media valid dan dapat digunakan dengan adanya revisi. Kemudian setelah direvisi ulang oleh peneliti dan diajukan kembali ke ahli materi pada tanggal 1 Juli 2020 hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel sebagai berikut. Tabel 4.

3 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua

Aspek Penilaian

Indikator

Skala Nilai

1

2

3

4

5

Relevansi

Materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa

√

Media multimedia interaktif relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa

√

Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa

√

Ilustrasi media sesuai dengan tingkat perkembangan siswa

√

Ilustrasi media yang cukup fungsional

√

Kejelasan contoh yang diberikan

√

Kejelasan penggunaan bahasa

√  
Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan

√  
Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir

√  
Keakuratan  
Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari

√  
Pengemasan materi dalam media sesuai dengan pendekatan keilmuan yang bersangkutan (pendekatan saintifik)

√  
Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa

√  
Kesesuaian konsep kegiatan ekonomi

√  
Kelengkapan Sajian  
Kesesuaian konsep kearifan lokal

√  
Mendorong rasa keingintahuan siswa

√  
Mendorong terjadinya interaksi siswa√  
Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada siswa  
Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri

√  
Mendorong siswa belajar secara kelompok

√  
Jumlah Skor  
77  
Skor Maksimal  
90  
Presentase Skor  
85  
Rumus:  

$$= \frac{77}{90} \times 100 = 85 \%$$

Keterangan :  
TSe = total skor empiric  
TSh = total skor maksimal  
Validasi media yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh presentase sebanyak 85 % yang berarti media sangat valid dan dapat digunakan.

Validasi Ahli Praktisi  
Pengembangan media selain divalidasi oleh ahli media dan materi, tentunya juga divalidasi oleh ahli praktisi. Disini ahli praktisi yang dimaksud adalah guru sebagai pengguna multimedia interaktif. Dari hasil validasi ahli praktisi memperoleh hasil sebagai berikut. Tabel 4.

4 Hasil Validasi PraktisiNo.  
Aspek yang dinilai  
Skala Nilai  
1  
2  
3  
4  
5

Materi yang terdapat dalam media sesuai dengan KD dan indikator

√  
Isi materi dalam media sudah sesuai

√  
Multimedia interkatif mempermudah guru dalam menyampaikan materi

√  
Multimedia interaktif mampu memberikan nilai kearifan lokal kediri kepada siswa

√  
Multimedia interaktif mengaktifkan siswa dalam pembelajaran

- √ Bahasa yang digunakan dalam media mudah dimengerti
- √ Gambar dan keterangan dalam media jelas dan mudah dipahami
- √ Desain multimedia interaktif sesuai dengan usia perkembangan siswa
- √ Penggunaan media tidak perlu menggunakan waktu yang banyak
- √ Saya merasa cukup lancar mengoperasikan multimedia interaktif dalam pembelajaran

Jumlah Skor

43

Skor Maksimal

50

Presentase Skor

86

Rumus:

$= \frac{43}{50} \times 100 = 86 \%$

Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Validasi media yang telah dilakukan oleh ahli praktisi memperoleh presentase sebanyak 86 % yang berarti media sangat layak dan valid untuk digunakan tanpa perbaikan.

Desain Akhir Media

Berdasarkan tahap validasi yang telah dilakukan, maka akan diketahui komentar, kritik dan saran dari ahli media, materi dan praktisi mengenai media yang dikembangkan. Hal ini dapat digunakan untuk perbaikan media menjadi lebih baik dan lebih layak digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun desain akhir multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal adalah sebagai berikut. Tabel 4.

5 Desain Akhir (New Draft) No.

Indikator Perbaikan

Desain Media

Sebelum Validasi

Setelah Validasi

Perbaikan pada gambar animasi yang semula transparan mejadi lebih jelas dan tidak bertumpuk.

Penambahan teks dialog diakhir apersepsi sebagai penjelas ajakan untuk belajar kegiatan ekonomi

Penghapusan tombol back di awal menu materi Penghapusan tombol next diakhir menu materi Penambahan isi materi dan contoh kearifan lokal Kediri Memperjelas kalimat petunjuk pada menu evaluasi

Penambahan fitur yang hanya dapat diakses secara berurutan (evaluasi hanya dapat di buka jika apersepsi dan materi sudah dibuka terlebih dahulu) Pembahasan Hasil Penelitian

Spesifikasi Media

Penelitian ini mengembangkan multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi yang dipadukan dengan kearifal lokal Kediri. Media ini cocok digunakan dalam materi yang berupa skema, animasi, dan bentuk suatu kegiatan karena memudahkan siswa dalam memahami kegiatan ekonomi yang tentunya dapat dilihat di lingkungan sekitar. Penambahan kearifan lokal Kediri tentunya sebagai poin tambah dalam penyampaian materinya.

Spesifikasi multimedia interaktif cocok digunakan dalam proses pembelajaran namun tidak untuk seluruh mata pelajaran karena tidak semua materi berupa skema, animasi dan bentuk suatu kegiatan.

Pengembangan multimedia interaktif materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal cocok digunakana karena adanya interaktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang terimplementasikan berupa petunjuk drama, selain itu tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Kevalidan dan Kepraktisan Media Kevalidan Multimedia Interaktif

Kevalidan suatu media dapat diperoleh melalui validasi ahli media dan materi. Presentase skor memperoleh sebesar 93 % untuk validasi media, 85 % untuk validasi materi. Sesuai dengan acuan kriteria pada tabel 3.6 dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif valid dan layak digunakan. Kepraktisan Multimedia Interaktif Kepraktisan suatu media dapat diperoleh melalui validasi ahli praktisi. Presentase skor memperoleh sebesar 86% untuk validasi ahli praktisi. Sesuai denga

n acuan kriteria pada tabel 3.8 dapat dinyatakan bahwa multimedia interaktif praktis dan layak digunakan. Prinsip-prinsip Keunggulan, Kelemahan

Pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifal lokal Kediri berupa sebuah

aplikasi yang memuat beberapa gabungan komponen audio, video, gambar, animasi, gerak dan lain-lain. Kecanggihan tersebut tidak menutup kemungkinan terdapat adanya kelemahan, seperti halnya media pada umumnya. Kelemahan dalam pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri adalah sebagai berikut.

Pembuatan media memerlukan waktu yang cukup lama

Rawan kesalahan teknis dalam pengoperasiannya, sehingga perlu pengetahuan yang mumpuni mengoperasikan aplikasi

Rawan konduksi yang kurang konduktif seperti listrik mati

Memerlukan kreatifitas yang tinggi untuk mengajak siswa dapat ikut berinteraksi ketika proses pembelajaran

Memerlukan peralatan pendukung yang lumayan banyak dan ribet jika tidak paham betul

Memerlukan pemahaman ekstra untuk kearifan lokal Kediri

.Selain adanya kelemahan, setiap media juga memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan yang dimiliki diantaranya sebagai berikut.

Dapat digunakan berulang kali

Tercipta pembelajaran inovatif

Membantu siswa memahami poin penting materi

Membantu siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal KediriMemunculkan semangat dan minat belajar dalam diri siswa

.Membangun rasa keingintahuan siswa tentang kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri yang ada disekitar lingkungan tempat tinggal

Membangun interaktifitas siswa dalam proses pembelajaran

Ilustrasi yang cukup dapat memberikan daya ingat yang lama pada siswa.BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARANSimpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

Multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan valid.

Pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal dinyatakan valid setelah melalui tahap validasi yang dilakukan oleh validator ahli materi yakni Ibu Ilma Fahmi Imron dengan hasil 85% dan validator ahli media Ibu Nurita Primastya dengan hasil 93%. Berdasarkan hasil tersebut, maka pengembangan ini dinyatakan valid dan layak digunakan.

Multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dinyatakan praktis.

Kepraktisan pengembangan multimedia interaktif ini dapat dilihat dari hasil angket respon guru/ angket ahli praktisi yang diisi oleh guru. Melalui angket tersebut diperoleh hasil 86%, maka pengembangan ini dinyatakan praktis dan layak digunakan.

Implikasi

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

Implikasi teoritis

Pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dapat memberikan terobosan inovasi perbaruan dalam menyampaikan materi ketika proses pembelajaran. Selain itu juga dapat memberikan wawasan lokal mengenai kegiatan ekonomi yang ada dan layak untuk diketahui siswa sebagai kearifan lokal asli Kediri.

Implikasi praktis

Bagi Guru

Pengembangan multimedia interaktif pada materi kegiatan ekonomi berbasis kearifan lokal Kediri dapat dijadikan sebagai referensi dan perantara penyampai pesan dari guru pada siswa. Diharapkan inovasi pengembangan multimedia interaktif ini mampu meningkatkan wawasan siswa terhadap

p kegiatan ekonomi yang disertai dengan contoh berupa kearifan lokal Kediri.Saran

Untuk Kepala Sekolah

Pemanfaatan sarana prasarana media digital yang telah ada perlu digunakan semaksimal mungkin. Sarana prasarana merupakan salah satu bentuk peningkatan mutu proses pembelajaran. Peningkatan kemampuan mengajar seperti pelatihan, seminar atau penggunaan media digital agar dapat mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.Untuk Guru

Guru sebagai fasilitator dalam proses pemb

elajaran harus lebih inovatif dan kreatif untuk meningkatkan pemahaman siswa. Guru dapat mencari referensi, mengikuti workshop, pelatihan inovasi media dan pelatihan teknologi seperti microsoft office dan adobe flash player. Adanya tambahan kemampuan tersebut diharapkan mampu memberikan inovasi-inovasi dalam proses pembelajaran.DAFTAR PUSTAKA

Akbar, S. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.Arsyad, A. (2019).

Media Pembelajaran (21st ed.). Depok: PT RajaGrafindo Persada.Kurnia, I. (2018). Mengungkap Nilai-Nilai

Kearifan Lokal Kediri Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Bangsa Indonesia. Jurnal PGSD, 11(1), 51-63.

<https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.51-63>Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DOUBLECLICK: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>Munir. (2012). Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan. In *Antimicrobial agents and chemotherapy* (Vol. 58).Pribadi, B. A. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE (1st ed.). Jakarta: Prenada Media Group.Radjiman. (2009). Ilmu Pengetahuan Sosial Untuk Kelas 4 (A. I. Mulyani, ed.). Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.Riduwan. (2015). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta.Riduwan. (2018). Dasar-Dasar Statistika. Bandung: Alfabeta.Rusman. (2018). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Depok: PT RajaGrafindo Persada.Rusydi Ananda, M. F. (2018). STATISTIKA PENDIDIKAN : Teori dan Praktik Dalam Pendidikan. In *Journal of Visual Languages & Computing*, CV. WIDYA PUSPITA (Vol. 11).Saidah, K. (2017). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pengenalan Nilai-Nilai Kearifan Lokal di SDN Burengan 2 Kota Kediri. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>Subekti, A. (2017). Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku: Buku Guru. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.Surjono, H. D. (2017).

 **Plagiarism detected: 0,05%** <https://www.scribd.com/document/388...>

id: 35

Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan.

Yogyakarta: UNY Press.Wibawanto, W. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interkatif. In *Journal of Petrology* (Vol. 369). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.00477>

vi  
76



Plagiarism Detector  
Your right to know the authenticity!