

**PENGEMBANGAN 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**  
2020

Skripsi oleh:

**NUR HENNY CHOLIFAH**  
NPM: 16.1.01.10.0016

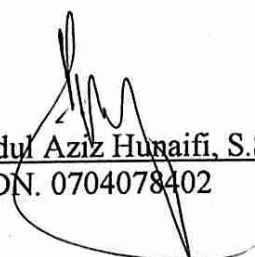
Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA  
MATERI KEGIATAN EKONOMI BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL KEDIRI UNTUK SISWA KELAS IV**


Telah Disetujui dan Memenuhi Syarat\*) untuk Diajukan Kepada  
Panitia Sidang Tugas Akhir Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 9 Juli 2020

Pembimbing I,

  
Abdul Aziz Husaifi, S.S., M.A.  
NIDN. 0704078402

Pembimbing II,

  
Karimatus Saidah, M.Pd.  
NIDN. 0710039103

\*) Hasil Uji Originalitas  $\geq$  60%

Skripsi oleh:

**NUR HENNY CHOLIFAH**  
NPM: 16.1.01.10.0016

Judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA  
MATERI KEGIATAN EKONOMI BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL KEDIRI UNTUK SISWA KELAS IV**

Telah Disidangkan di Depan Panitia Tugas Akhir  
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 22 Juli 2020

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.
2. Penguji I : Sutrisno Sahari, S.Pd., M.Pd.
3. Penguji II : Karimatus Saidah, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP,



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

## PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini saya,

Nama : Nur Henny Cholifah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk/03 September 1998  
NPM : 16.1.01.10.0016  
Fakultas/Program Studi : FKIP/PGSD

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

Kediri,  
Yang menyatakan,



*Nur Henny Cholifah*  
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:

1. Allah SWT yang telah memberikan limpahan Rahmat dan selalu menjadi tempat bersandar terbaik dalam hidupku.
2. Bapakku Paidi 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.
3. 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.
4. Bapak Abdul Aziz Hunaifi, Ibu Karimatus Saidah dan Bapak Rian Damariswara yang dengan sabar telah memberikan pengalaman, mendukung, memberi semangat, bimbingan dan kesempatan terbaik untuk saya.
5. Sahabat yang seperti saudaraku 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.
6. 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**

Puji syukur di panjatkan kehadiran 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:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD;
4. Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
5. Karimatus Saidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan demi terselesaikannya penyusunan skripsi ini;
6. Nurita Primasatya, M.Pd., selaku validator media;
7. Ilma Fahmi Imron, M.Pd., selaku validator materi media;



8. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UN PGRI Kediri;
9. Ibu Endah selaku guru SDN Sukorame 2 Kota Kediri dan validator praktisi yang telah memberikan kemudahan serta dukungan dalam pengambilan validasi;
10. 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

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan .....	6
F. Manfaat .....	6
G. Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10
A. Media Pembelajaran.....	10
1. Hakikat Media Pembelajaran .....	10
2. Ciri-ciri Media Pembelajaran .....	12
3. Macam-macam Media Pembelajaran .....	13
4. Pemilihan dan Penggunaan Media .....	14
B. Hakikat Multimedia Interaktif.....	15
C. <i>Software</i> untuk Membuat Multimedia Interaktif .....	15
D. Model Pembelajaran Simulasi Berbasis Komputer.....	18
E. Langkah-langkah Produksi Model Simulasi .....	19

F.	Pembelajaran 4 Subtema 1 Tema 8.....	21
1.	Pembelajaran Tematik.....	21
2.	Kompetensi Dasar Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4.....	21
3.	Materi Ilmu Pengetahuan Sosial.....	22
G.	Hasil Penelitian Terdahulu.....	31
H.	Kerangka Berpikir.....	33
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>		<b>34</b>
A.	Model Pengembangan.....	34
B.	Prosedur Pengembangan .....	35
1.	Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	36
2.	Tahap <i>Design</i> (Desain).....	38
3.	Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	39
4.	Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	41
C.	Subjek Penelitian.....	41
D.	Uji Coba Produk.....	41
E.	Validasi Produk.....	42
F.	Instrumen Pengumpulan Data.....	43
1.	Pengembangan Instrumen .....	43
2.	Validasi Instrumen.....	44
G.	Teknik Analisis Data.....	47
1.	Jenis Analisis Data .....	47
2.	Norma Pengujian .....	51
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>52</b>
A.	Deskripsi Data.....	52
1.	Pembahasan Tahapan ADDIE.....	52
2.	Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	54
3.	Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan .....	55
4.	Desain Awal ( <i>Draft</i> ) Media.....	56
B.	Validasi Media .....	59
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	59
2.	Desain Akhir Media .....	65
C.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	67

1. Spesifikasi Media .....	67
2. Kevalidan dan Kepraktisan Media .....	68
3. Prinsip-prinsip Keunggulan, Kelemahan.....	68
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>70</b>
A. Simpulan .....	70
B. Implikasi.....	71
C. Saran.....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar .....	22
Tabel 2. 2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	31
Tabel 3. 1 Tahap Uji Coba.....	42
Tabel 3. 2 Angket Validasi Ahli Materi.....	44
Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media .....	46
Tabel 3. 4 Angket Validasi Ahli Praktisi .....	47
Tabel 3. 5 Skor Penilaian Media dan Materi.....	48
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Media dan Materi .....	49
Tabel 3. 7 Skor Penilaian Ahli Praktisi.....	50
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan.....	51
Tabel 4. 1 Hasil Validasi Media .....	59
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi Tahap Pertama .....	61
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Materi Tahap Kedua.....	62
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Praktisi.....	64
Tabel 4. 5 Desain Akhir ( <i>New Draft</i> ).....	66

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	33
Gambar 3. 1 Model Pengembangan ADDIE.....	35
Gambar 3. 2 Desain Halaman Pertama.....	39
Gambar 3. 3 Desain Halaman Menu.....	39
Gambar 4. 1 Halaman Judul.....	56
Gambar 4. 2 Halaman Petunjuk Penggunaan Media .....	57
Gambar 4. 3 Halaman Menu Kompetensi.....	57
Gambar 4. 4 Halaman Apersepsi .....	57
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	58
Gambar 4. 6 Halaman Evaluasi.....	58
Gambar 4. 7 Halaman Profil .....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lembar Pengajuan Judul Skripsi
2. Berita Acara Bimbingan Skripsi
3. Lembar Validasi Media
4. Lembar Validasi Materi dalam Media
5. Lembar Validasi Prkatisi
6. Perangkat Pembelajaran

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar 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 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 dipegang 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 di atas.

Berdasarkan paparan di atas, dirumuskan sebuah judul penelitian **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Kegiatan Ekonomi Berbasis Kearifan Lokal Kediri Untuk Siswa Kelas IV”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru belum mengembangkan media, terutama multimedia interaktif dalam penyampaian materi pembelajaran di kelas;
2. Guru hanya menggunakan buku teks sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar;
3. Terbatasnya produk media pembelajaran di kelas;
4. Orientasi pembelajaran terpusat pada guru (*teacher oriented*);
5. Siswa kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru, karena ketiadaan media pembelajaran yang kurang memadai.

## **C. 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.

#### **D. Rumusan Masalah**

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

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

#### **E. 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.

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

#### **F. Manfaat**

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

### 1. 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.

### 2. Manfaat Secara Praktis

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

#### a. Bagi Guru

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

#### b. Bagi Kepala Sekolah

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

## **G. Sistematika Penulisan**

Penulisan 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 masalah 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 praktisi. 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, 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.



## 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). *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/CBO9781107415324.004>