

ARTIKEL

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



Oleh:

FARCHATU RACHMAWATI

13.1.01.10.0273

Dibimbing oleh :

- 1. ABDUL AZIZ HUNAIFI, S.S., M.A.**
- 2. SUTRISNO SAHARI, S. Pd., M. Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2018

SURAT PERNYATAAN ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2018


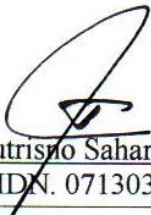
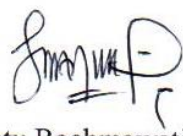
Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Farchatu Rachmawati
NPM : 13.1.01.10.0273
Telepon/HP : 081249511321
Alamat Surel (Email) : rachmafarchatu@gmail.com
Judul Artikel : Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran 2017/2018
Fakultas – Program Studi : FKIP-PGSD
Nama Perguruan Tinggi : Universitas Nusantra PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi : KH. Ahmad Dahlan No. 76, Mojoroto, Kota Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa:

- a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi dan bebas plagiarisme;
- b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 26 Januari 2018
Pembimbing I  <u>Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A.</u> NIDN. 0704078402	Pembimbing II  <u>Sutrisno Sahari, S. Pd., M. Pd.</u> NIDN. 0713037304	Penulis,  <u>Farchatu Rachmawati</u> NPM 13.1.01.10.0273

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

Farchatu Rachmawati

13.1.01.10.0273

FKIP-PGSD

rachmafarchatu@gmail.com

Abdul Aziz Hunaifi, S.S., M.A. dan Sutrisno Sahari, S. Pd., M. Pd.

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Farchatu Rachmawati: Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Mengenal Jenis-jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Siswa Kelas V, Sekolah Dasar, Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2017.

Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan validitas media pembelajaran multimedia interaktif pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar dan (2) mendeskripsikan efektifitas media pembelajaran multimedia interaktif pada materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia siswa kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan yaitu (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi, (5) evaluasi. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa (saran/kritik/catatan) respon dari responden yaitu angket validasi ahli dan angket respon guru kelas V, sedangkan analisis kuantitatif untuk mengolah data dari angket validasi ahli dan angket respon guru kelas V dan siswa serta hasil tes siswa untuk memperoleh dua jenis data yaitu data kevalidan dan keefektifan.

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif. Hasil nilai validasi ahli materi adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Hasil nilai validasi ahli media adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Nilai validitas gabungan dari hasil validasi ahli adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil rata-rata nilai uji coba terbatas adalah 87,6 dan hasil rata-rata nilai uji luas adalah 87,8 yang berarti kriteria ketuntasan di atas KKM ≥ 75 , maka media dikatakan efektif dan media tersebut menjadi sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon guru kelas V uji coba terbatas adalah 97,5 dan hasil angket respon guru kelas V uji luas adalah 95 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas adalah 91,5 dan hasil angket respon siswa uji luas adalah 93,7 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan, tanpa perbaikan.

Hasil pengembangan media multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru untuk memperhatikan dan menerapkan media pembelajaran yang tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan, tetapi juga dapat menarik antusias belajar siswa dalam proses pembelajaran.

KATA KUNCI: Pengembangan Multimedia Interaktif, Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia.

I. LATAR BELAKANG

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berkembang dengan luar biasa. Dengan perkembangan IPTEK, para guru dituntut untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih modern. Penerapan teknologi dalam pembelajaran secara sistematis dapat membawa dampak terhadap proses belajar mengajar. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran membuat siswa belajar mandiri, mencari dan menemukan masalah serta memecahkan masalah sendiri dengan menggunakan berbagai sumber belajar.

Setelah dilakukan observasi di kelas V SDN Kepuhrejo 1 menunjukkan guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran dan belum memanfaatkan fasilitas yang ada. Guru dalam pembelajaran hanya menggunakan LKS yang tersedia sebagai sumber belajar. Kurangnya penggunaan media pembelajaran banyak siswa merasa bosan dengan pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial karena materinya yang banyak dan luas, padahal karakteristik siswa disana senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, senang merasakan sesuatu secara langsung,

senang diperhatikan, dan senang meniru.

Menyikapi hal tersebut maka diperlukan inisiatif penggunaan media pembelajaran yang baik dan efektif sehingga siswa dapat lebih aktif, tidak bosan, dan dapat memahami materi pelajaran. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka guru berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Salah satu media tersebut adalah media berbasis audio visual berupa multimedia interaktif, audio (suara) dan berupa visual (gambar). Pembelajaran melalui media visual dapat terlihat dari tingkat keberhasilan siswa ketika belajar materi mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia yang bergambar atau bersuara.

Diharapkan dengan dikembangkannya media multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan dapat mengatasi

keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

Berdasarkan latar belakang tersebut didapatkan bahwa pada pembelajaran khususnya kelas V guru cenderung tidak menggunakan media pembelajaran dan belum memanfaatkan fasilitas yang ada, sehingga dilakukan pengembangan multimedia interaktif dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Menenal Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Siswa Kelas V SD Tahun Ajaran 2017/2018”**.

II. METODE PENGEMBANGAN

Metode pengembangan dalam penelitian ini adalah metode *Development*. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*.

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. Pada tahap analisis biasanya meliputi analisis kinerja yaitu menganalisis masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran

dan analisis kebutuhan, dari hasil analisis kinerja ditemukan permasalahan dibutuhkannya media pembelajaran yang dapat menarik motivasi belajar siswa khususnya materi IPS. *Design*, merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development*, merupakan kegiatan pembuatan media yaitu mengembangkan produk sesuai dengan desain pembelajaran dengan (*Flowchart*) yang telah dibuat. *Implementation*, merupakan kegiatan menggunakan atau mengaplikasikan produk dalam proses pembelajaran. *Evaluation*, merupakan kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sesuai dengan spesifikasi atau belum, dan pada tahap ini dilakukan perbaikan dan penyempurnaan produk apabila diperlukan sebelum digunakan pada tahap implementasi.

Penelitian ini bertempat di Sekolah Dasar Negeri Kepuhrejo 1 yang terletak di Kecamatan Ngantru Kabupaten Tulungagung. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Kepuhrejo 1 yang berjumlah 27 siswa. Desain uji coba yang digunakan adalah uji coba terbatas dan uji coba luas. Uji coba

terbatas diterapkan oleh 10 siswa yang dipilih secara acak dan uji coba luas diterapkan pada 27 siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan menggunakan pedoman teknik angket untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang kevalidan dan keefektifan produk pengembangan.

Teknik analisis data yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data yang berupa respon dari responden (saran/kritik/catatan), sedangkan deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket serta lembar tes. Data deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif tersebut diperoleh dari dua jenis data, yaitu data kevalidan dan keefektifan.

Dalam penelitian pengembangan ini untuk menguji kevalidan dari multimedia interaktif maka digunakan rumus validitas ahli yaitu :

$$\text{Validitas ahli (V-ah)} = \frac{TS_e}{TSh} \times 100 \%$$

Setelah masing-masing uji validitas hasilnya diketahui, akan dilakukan perhitungan validitas

gabungan, kedalam rumus sebagai berikut :

$$V = \frac{V-ah1 + V-ah2}{2} = \dots \%$$

Keterangan :

V = Validasi (gabungan)

V-ah1 = Validasi ahli media

V-ah2 = Validasi ahli materi

Keefektifan media dilakukan dengan perhitungan hasil *post-test* dan angket respon guru kelas V dan angket respon siswa ke dalam rumus sebagai berikut :

Uji Coba Terbatas :

$$\frac{\text{Jumlah nilai (10 siswa) yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai (10 siswa)}} \times 100$$

Uji Luas :

$$\frac{\text{Total Skor (27 siswa) yang diperoleh}}{\text{Jumlah Skor (27 siswa)}} \times 100$$

Angket Respon Guru Kelas V dan Angket Respon Siswa:

$$\frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

TSe = Total skor empirik yang dicapai

TSh = Total skor maksimal

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil Pengembangan

1. Kevalidan

Sebelum dilakukan proses implementasi, media terlebih dahulu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil uji validasi

media oleh ahli media diperoleh hasil 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Hasil uji validasi materi diperoleh hasil 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Nilai validitas gabungan dari hasil validasi ahli adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Maka dinyatakan media valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Keefektifan

Keefektifan media di dapat dari hasil nilai *post-test* yang diberikan kepada siswa, penilaian angket respon guru kelas V, dan angket respon siswa. Hasil rata-rata nilai uji coba terbatas adalah 87,6 yang berarti kriteria ketuntasan diatas $KKM \geq 75$, maka media dikatakan efektif dapat digunakan pada uji coba luas. Hasil rata-rata nilai uji luas adalah 87,8 yang berarti kriteria ketuntasan diatas $KKM \geq 75$, maka media dikatakan efektif dan

media tersebut menjadi sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon guru kelas V uji coba terbatas adalah 97,5 dan hasil angket respon guru kelas V uji luas adalah 95 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas adalah 91,5 dan hasil angket respon siswa uji luas adalah 93,7 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan, tanpa perbaikan.

3. Keunggulan

Keunggulan model ini adalah media dapat menggali pengetahuan awal siswa, media mudah dioperasikan oleh guru atau siswa secara mandiri karena sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan media, media terdapat audio dari penjelasan materi, dan media dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran.

4. Kelemahan

Kelemahan media ini adalah untuk sekolah yang tidak mempunyai IT tidak bisa menggunakan produk multimedia interaktif, penggunaan media bergantung pada tenaga listrik sehingga tidak dapat digunakan untuk sekolah yang berada di daerah pedalaman, proses pembelajaran akan terkendala jika terjadi pemadaman listrik, dan jika media terkena virus maka media tidak dapat digunakan lagi pada pembelajaran.

B. Kesimpulan

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

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

Hasil nilai validasi ahli materi adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Hasil nilai validasi ahli media adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat baik untuk digunakan. Nilai validitas gabungan dari hasil validasi ahli adalah 96 yang berarti media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil rata-rata nilai uji coba terbatas adalah 87,6 dan hasil rata-rata nilai uji luas adalah 87,8 yang berarti kriteria ketuntasan diatas $KKM \geq 75$, maka media dikatakan efektif dan media tersebut menjadi sebuah produk yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket respon guru kelas V uji coba terbatas adalah 97,5 dan hasil angket respon guru kelas V uji

luas 95 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil angket respon siswa uji coba terbatas adalah 91,5 dan angket respon siswa uji luas adalah 93,7 menunjukkan kriteria media sangat valid, sangat efektif, dapat digunakan, tanpa perbaikan.

Selain itu, hasil tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa senang mengikuti pembelajaran menggunakan media. Guru pun menanggapi jika siswa terlihat antusias dan senang mengikuti pembelajaran menggunakan media multimedia interaktif mengenal jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Posdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Armasari I dan Rahmawati H. 2009. *Mengenal Lingkungan Sekitar untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta: CV. Citra Praya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Danim, Sudarwan. 2011. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Desmita. 2012. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT. Remaja Posdakarya.
- Fauziddin dan Santi N. N. 2012. *Perkembangan Peserta Didik Pada Anak Usia Sekolah Dasar*.
- Gunawan, Rudy. 2013. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- Harriyati R dan Wati K. 2009. *Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas V*. Jakarta: CV. Habsa Jaya.

- <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/view/706>. di unduh 22 Januari 2017.
- Kukuh dan Sahari. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran PKn Kelas V Sekolah Dasar Berorientasi Teknik Klarifikasi Nilai. (Online). Tersedia: [https://scholar.google.co.id/scholar?lookup=0&q=Aka,+K.+A.,+%26+Sahari,+S.+\(2017\)&hl=id&assdt=0,5](https://scholar.google.co.id/scholar?lookup=0&q=Aka,+K.+A.,+%26+Sahari,+S.+(2017)&hl=id&assdt=0,5). di unduh 30 November 2017.
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. Media Pembelajaran Manual dan Digital. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2013. Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: REFERENSI.
- Munir. 2008. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Nurhadi dan Hartatik. 2009. Mengenal Lingkungan Sekitar. Jakarta: CV. Citra Praya.
- Rusmawan dan Wahyuni S. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas V. Jakarta: Mediatama.
- Sapriya, dkk. 2006. Pembelajaran dan Evaluasi Hasil Belajar IPS. Bandung: UPI Press.
- Sapriya. 2012. Pendidikan IPS. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D. Bandung: Alfabeta.
- Suranti dan Eko. 2009. Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SD dan MI Kelas V. Jakarta: CV. Gema Ilmu.
- Susilana R dan Rudi C. 2007. Media Pembelajaran. Bandung: CV. Wacana Prima.