

Pengembangan Multimedia Interaktif IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV SDN Gayam 3

Siti Nurrahmawati Septiananda¹, Ilmawati Fahmi Imron², Muhamad Basori³

^{1,2,3} Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail: sitiseptiananda@gmail.com

Abstrak

Berdasarkan hasil observasi di SDN Gayam 3 guru hanya menggunakan buku ajar dengan metode ceramah, tanpa menggunakan media, sehingga dilakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif di kelas IV materi kegiatan ekonomi. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan multimedia interaktif. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE. Instrumen pengumpulan data berupa angket dan tes. Teknik analisis data adalah kuantitatif dan kualitatif dengan subjek penelitian 25 siswa. Hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif yaitu: 1) multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dengan presentase dari validasi media 87% dan validasi materi 92%; 2) multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif dengan presentase ketuntasan belajar klasikal terbatas 86% dan luas 94%; 3) multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis dengan presentase respon guru uji terbatas 92% dan respon siswa uji terbatas 95%. Respon guru uji luas 94% dan respon siswa uji luas 97%. Dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif IPS materi kegiatan ekonomi layak digunakan untuk pembelajaran di kelas IV.

Kata kunci: *Pengembangan Media, Multimedia Interatif, Kegiatan Ekonomi*

Abstract

Based on the results of the observations at SDN Gayam 3, the teachers only used textbooks with the lecture method without using the media, so that the research on the development of interactive multimedia in IV class material on economic activities is carried out. The purpose of this research was to determine the validity, effectiveness and practicality of interactive multimedia. The development model used is ADDIE. Data collection instruments which used was questionnaires and tests. The data analysis technique was quantitative and qualitative with 25 students as the research subjects. The results of the research on the development of interactive multimedia were: 1) interactive multimedia was declared very valid with a percentage of 87% of media validation and 92% of material validation; 2) interactive multimedia was stated to be very effective with a limited percentage of classical learning completeness 86% and 94% area; 3) interactive multimedia was stated to be very practical with the percentage of teacher responses being limited to 92% and student responses to the limited test being 95%. The teacher's response to the broad test is 94% and the student's response to the broad test is 97%. It can be concluded that the interactive multimedia social studies material for economic activities is suitable for use in class IV learning.

Keywords : *Media Development, Interactive Multimedia, Economic Activity*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat akibat adanya globalisasi telah sampai pada negara berkembang seperti Indonesia. Perkembangan teknologi dalam setiap aspek kehidupan diharapkan dapat memberikan dampak positif salah satunya pada aspek pendidikan. Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan diharapkan dapat membantu siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran yang akan memberikan dampak hasil belajar yang maksimal.

Proses pembelajaran di kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri pada materi kegiatan ekonomi guru hanya menggunakan buku ajar dengan metode ceramah, guru tidak menggunakan media sehingga proses pembelajaran monoton. Hal ini sangat disayangkan mengingat sekolah memiliki fasilitas laptop dan LCD yang dapat menunjang kegiatan belajar siswa jika digunakan dengan baik. Oleh karena itu, perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran di kelas agar lebih menarik minat siswa, efektif dan efisien. Ada beberapa jenis sumber dan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan guru sekolah dasar antara lain komputer/laptop, LCD, *smart television*, jaringan internet, *e-mail*, presentasi *power point*, CD pembelajaran dan *smart phone* (Aka, 2017).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu proses pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan (Soenarko, 2018). Sebagaimana menurut Munadi (2013: 7) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber secara terencana agar tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara efisien dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan. Menurut Arsyad (2019: 29) manfaat media pembelajaran sebagai berikut: (1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya, (3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan. Misalnya dengan karyawisata, kunjungan museum, dan lain sebagainya.

Media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif. Media pembelajaran ini digunakan pada materi kegiatan ekonomi. Media yang dapat menunjang kebutuhan siswa salah satunya media pembelajaran berbasis teknologi yaitu multimedia interaktif. Menurut Munir (2015: 110) multimedia interaktif adalah tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya dapat memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunaanya (*user*). Multimedia interaktif dipilih karena memiliki kelebihan salah satunya yaitu meningkatkan motivasi belajar siswa karena kebutuhan siswa dapat terakomodasi, sehingga siswa akan termotivasi untuk terus belajar. Selain itu multimedia interaktif dapat menunjang pembelajaran siswa baik secara individu maupun secara berkelompok. Media pembelajaran harus mampu menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat memotivasi siswa dalam mempelajari mata pelajaran yang didapatkan, tidak terkecuali mata pelajaran IPS (Rofiq, 2019).

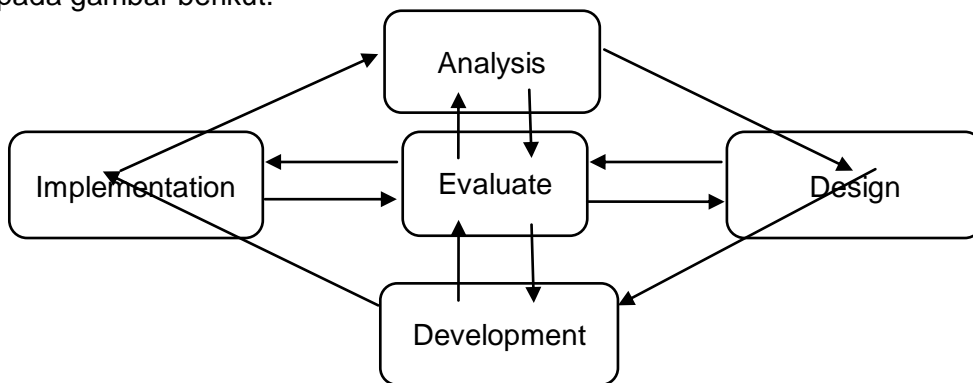
Menurut Permana dan Imron (2016) menyatakan berdasarkan kendala yang ditemukan pada aktivitas belajar mengajar di sekolah maka dengan menggunakan media di kelas, siswa akan lebih tertarik dan akan memusatkan perhatiannya pada pelajaran IPS. Hal ini berkenaan dengan taraf berpikir siswa yang masih berpikir secara konkret dan sederhana. Oleh karena itu, setiap guru dituntut untuk mempunyai kemampuan dalam penguasaan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui kevalidan multimedia interaktif pada kelas IV, (2) mengetahui keefektifan multimedia interaktif pada kelas IV, (3) mengetahui kepraktisan multimedia interaktif pada kelas IV.

METODE PENELITIAN

Pada pengembangan multimedia interaktif, model yang digunakan Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model penelitian ADDIE. Menurut Sugiono (2015: 38) model ADDIE terdiri dari lima tahapan

yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Model ADDIE dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Model ADDIE

Tahapan pengembangan multimedia ini meliputi tahap analisis yaitu melakukan analisis kinerja dan analisis kebutuhan pada sekolah yang dijadikan objek penelitian. Analisis kinerja meliputi metode yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, media apa yang digunakan guru, dan analisis kebutuhan yang meliputi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran serta aspek lain yang terkait. Tahap desain yaitu merancang produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa sebagai bentuk solusi dari permasalahan yang ada. Pada tahap desain peneliti menentukan terlebih dahulu konsep yang akan digunakan, menentukan tampilan yang akan dibuat, dan menentukan isi materi yang sesuai dengan Kompetensi Dasar. Tahap pengembangan yaitu mewujudkan desain produk dalam bentuk aplikasi. Media interaktif berbasis multimedia ini menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Sebelum diterapkan dalam pembelajaran, multimedia interaktif perlu dilakukan evaluasi terlebih dahulu oleh ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari segi desain maupun isi konten. Tahap implementasi yaitu menerapkan produk pengembangan pada kegiatan pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN Gayam 3 Kota Kediri pada tanggal 30 November 2021. Penelitian ini dilakukan melalui uji terbatas dan uji luas. Subjek pada uji terbatas sebanyak 7 siswa kelas IV, sedangkan uji luas sebanyak 18 siswa kelas IV. Instrumen pengumpulan data yaitu berupa angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan multimedia interaktif. Angket yang digunakan terdiri dari angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa kelas IV. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan multimedia interaktif yang digunakan siswa.

Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Berikut tahapan-tahapan analisis data yang dilakukan sebagai berikut.

Analisis Data Angket

Analisis ini digunakan untuk mengolah data validasi dan data kepraktisan multimedia interaktif.

1. Angket dianalisis secara kuantitatif dengan menghitung jumlah skor yang diperoleh berdasarkan kriteria pilihan jawaban pada lembar validasi. Menurut Sugiono (2015: 166) sebagai berikut.

Tabel 1. Pilihan Jawaban Lembar Validasi dan Respon Guru

Jawaban	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Sedang	3
Buruk	2
Buruk sekali	1

2. Menghitung presentase nilai dari perolehan angket validasi ahli media, validasi ahli materi, angket respon guru dan angket respon siswa. Menurut Akbar (2015: 78) rumus yang digunakan untuk menghitung presentase sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{total skor maksimal}} \times 100\% = \dots \%$$

3. Angket yang telah dihitung presentasinya kemudian dianalisis secara kualitatif dengan berpedoman pada kriteria menurut Akbar (2015: 78) sebagai berikut.

Tabel 2. Kategori Kevalidan Media dan Materi

Presentase	Tingkat Validitas	Keterangan
25% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat valid	Sangat baik digunakan

Tabel 3. Kategori Kepraktisan Produk Pengembangan

Presentase	Tingkat Kepraktisan	Keterangan
25% - 40%	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan
41% - 55%	Kurang praktis	Tidak boleh digunakan
56% - 70%	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah revisi besar
71% - 85%	Praktis	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86% - 100%	Sangat praktis	Sangat baik digunakan

Analisis Data Keefektifan

Analisis ini dilakukan dengan cara menghitung skor perolehan pada lembar evaluasi. Soal evaluasi diberikan kepada siswa kelas IV yang terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda. Berikut langkah-langkahnya.

- a. Menghitung hasil belajar setiap siswa (individu), dengan menggunakan rumus berikut.

$$\text{Nilai hasil belajar siswa} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

- b. Menghitung presentase ketuntasan siswa secara klasikal dengan menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = presentase kelulusan siswa secara klasikal

l = jumlah siswa yang lulus KKM

n = jumlah siswa keseluruhan

- c. Perhitungan di atas kemudian dikonversikan menjadi bentuk kuantitatif untuk mengetahui kategori keefektifan secara klasikal menurut Riduan (2015: 15) pada tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Keefektifan

Presentase	Tingkat Keefektifan	Kriteria
0% - 20%	Sangat tidak efektif	Tidak efektif
21% - 40%	Tidak efektif	Tidak efektif
41% - 60%	Kurang efektif	Tidak efektif
61% - 80%	Cukup efektif	Tidak efektif
81% - 100%	Sangat efektif	Efektif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validasi Multimedia Interaktif

Tabel 5. Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Validasi	Presentase Perolehan	Keterangan
1.	Ahli media	87%	Sangat valid
2.	Ahli materi	92%	Sangat valid

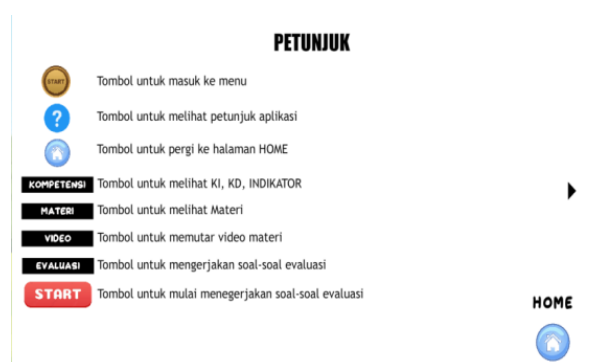
Berdasarkan tabel 5 rekapitulasi validasi ahli media dan ahli materi dijelaskan bahwa hasil validasi dari ahli media memperoleh presentase sebesar 87%, sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh presentase sebesar 92%. Berdasarkan kriteria kevalidan menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-100% menunjukkan kriteria sangat valid dan sangat baik digunakan. Sehingga dalam hal ini multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi.

Desain akhir multimedia interaktif untuk kelas IV terdiri dari halaman pembukaan, halaman petunjuk penggunaan media, halaman kompetensi, halaman materi, halaman video dan halaman evaluasi. Berikut tampilan desain akhir multimedia interaktif yang dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Halaman Pembukaan

Berdasarkan gambar 2 tampilan halaman pembukaan multimedia interaktif terdiri dari judul media, tombol start dan tombol petunjuk penggunaan media.



Gambar 3. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media

Berdasarkan gambar 3 tampilan halaman petunjuk penggunaan media terdiri dari penjelasan tombol-tombol yang digunakan dalam media.



Gambar 4. Tampilan Halaman Kompetensi

Tampilan halaman kompetensi pada gambar 4 terdiri dari Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator.



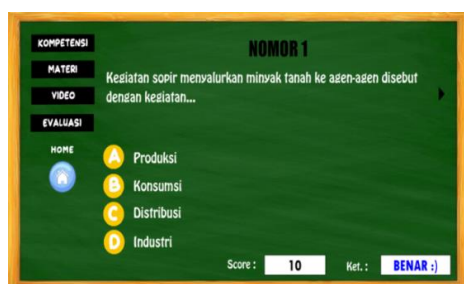
Gambar 5. Tampilan Halaman Materi

Tampilan halaman materi pada gambar 5 terdiri dari teks penjelasan tentang kegiatan ekonomi. Di bawah teks terdapat tiga tombol menu yang pertama untuk masuk materi produksi, tombol kedua untuk masuk materi distribusi dan tombol ketiga untuk masuk materi konsumsi.



Gambar 6. Tampilan Halaman Video

Tampilan halaman video pada gambar 6 berisi video yang membahas tentang kegiatan ekonomi. Pada bagian bawah video terdapat tombol untuk memutar maupun menghentikan video dan tombol untuk mempercepat maupun melonggarkan video.



Gambar 7. Tampilan Halaman Evaluasi

Tampilan halaman evaluasi pada gambar 7 berisikan soal-soal evaluasi. Sebelum masuk soal akan ada tombol start untuk memulai soal evaluasi. Pada halaman evaluasi ini terdapat *score* perolehan tiap nomor dan keterangan mengenai benar/salah. Setelah soal terakhir akan ada perolehan *score* akhir.

Uji Keefektifan Multimedia Interaktif

1. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan pada 7 siswa kelas IV sebagai responden. Penilaian siswa tentang materi kegiatan ekonomi mengacu pada KKM yaitu 70, dan hasil setelah pembelajaran mencapai ketuntasan klasikal 80%. Pada uji coba terbatas ini diperoleh data sebanyak 6 siswa dinyatakan tuntas karena nilai yang diperoleh di atas KKM 70 dengan presentase ketuntasan siswa secara klasikal sebesar 86%. Sesuai dengan pedoman keefektifan, multimedia interaktif yang digunakan pada uji coba terbatas dinyatakan efektif dan siswa mampu menjelaskan kegiatan ekonomi produksi, distribusi dan konsumsi.

2. Hasil Uji Coba Luas

Setelah melakukan uji coba luas di SDN Gayam 3 dengan jumlah siswa sebanyak 18 menggunakan multimedia interaktif, diperoleh hasil multimedia interaktif sudah dikatakan efektif dan siswa mampu menjelaskan kegiatan ekonomi produksi, distribusi dan konsumsi. Hasil penilaian uji coba luas pada siswa kelas IV sebanyak 17 siswa memperoleh nilai di atas KKM 70 dan diperoleh presentase ketuntasan siswa secara klasikal sebesar 94%. Dapat disimpulkan bahwa pada uji coba luas yang dilakukan, siswa dinyatakan mampu menjelaskan kegiatan ekonomi produksi, distribusi dan konsumsi.

Uji Kepraktisan Multimedia Interaktif

Kepraktisan diperoleh dari angket yang diberikan kepada guru dan siswa. Pada uji coba terbatas, uji kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket kepada guru kelas IV dan 7 siswa kelas IV setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Hasil data kepraktisan multimedia interaktif pada uji terbatas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 6. Rekapitulasi Respon Guru dan Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas

No	Responden	Presentase Perolehan	Keterangan
1.	Respon Guru	92%	Sangat praktis
2.	Respon Siswa uji terbatas	95%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 6. Rekapitulasi respon guru dan siswa pada uji coba terbatas, angket respon yang diberikan kepada guru memperoleh presentase sebesar 92% dan hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon yang diberikan kepada siswa memperoleh presentase sebesar 95%. Dalam hal ini multimedia interaktif dikatakan sangat praktis. Hasil ini berdasarkan kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-100% menunjukkan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

Sedangkan hasil data kepraktisan produk pengembangan multimedia interaktif pada uji coba luas dilakukan dengan memberikan angket kepada guru kelas IV dan 18 siswa kelas IV setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Hasil data tingkat kepraktisan produk pada uji coba luas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 7. Rekapitulasi Respon Guru dan Respon Siswa pada Uji Coba Luas

No	Responden	Presentase Perolehan	Keterangan
1.	Respon Guru	94%	Sangat praktis
2.	Respon Siswa uji luas	97%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 7. Rekapitulasi respon guru dan siswa pada uji coba luas, angket respon yang diberikan kepada guru memperoleh presentase sebesar 94% dan hasil uji kepraktisan berdasarkan angket respon yang diberikan kepada siswa memperoleh presentase sebesar 97%. Dalam hal ini multimedia interaktif dikatakan sangat praktis. Hasil ini berdasarkan kriteria kepraktisan menurut Akbar (2015: 78) presentase 86%-100% menunjukkan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi.

SIMPULAN

Multimedia interaktif dinyatakan sangat valid dan sangat baik untuk digunakan. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 87% dan hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 92%.

Multimedia interaktif dinyatakan sangat efektif. Hasil uji keefektifan dibuktikan dengan presentase ketuntasan klasikal uji terbatas 86% dan ketuntasan klasikal uji luas 94%.

Multimedia interaktif dinyatakan sangat praktis. Hasil respon guru pada uji terbatas memperoleh presentase 92% dan respon siswa memperoleh presentase 95%. Respon guru pada uji luas memperoleh presentase 94% dan respon siswa memperoleh presentase 97%. Kriteria menunjukkan sangat praktis dan sangat baik untuk digunakan oleh siswa kelas IV materi kegiatan ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar Di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Arsyad, Azhar. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: REFERENSI (GP Press Group).
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta CV.
- Permana, E. P., & Imron, I. F. (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Efektor*, 3(2), 58-61.
- Riduwan. 2015. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3(3), 126-133.
- Soenarko, B., Wiguna, F. A., Putri, K. E., Primasatya, N., Kurnia, I., Imron, I. F., ... & Wahyudi, W. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Memanfaatkan Bahan Bekas untuk Guru Sekolah Dasar pada Anggota Gugus 2 Kecamatan Ringinrejo Kabupaten Kediri. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(2), 96-106.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.