



Rancang Bangun Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V Sekolah Dasar

Zilfa Amalia Tsany

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Cibiru

Korespondensi email: zilfaama@upi.edu

Deti Rostika

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Cibiru

E-mail: derosti@upi.edu

Muh. Husen Arifin

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia
Kampus Cibiru

E-mail: muhusenarifin@upi.edu

Abstract. *This research is about the design and development of interactive multimedia to introduce types of businesses and economic activities. This research is motivated by the problem of learning media which at the moment is still fixated on teachers and books. Another problem is the lack of knowledge and ability of teachers in introducing types of businesses and economic activities and the condition of students who have a great interest in using digital technology-based learning media. Thus, this research aims to create an Interactive Multimedia as a facilitator for students in learning the material of business types and economic activities. This research uses the Design and Development (D&D) research model, with Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE) research procedures. This research involved experts and users. The results of the assessment from the expert's point of view for the feasibility of interactive multimedia is very feasible to be implemented in learning.*

Keywords: *Interactive Multimedia, ADDIE, Types of Business and Economic Activities.*

Abstrak. Penelitian ini mengenai desain dan pengembangan multimedia interaktif untuk mengenalkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan media pembelajaran yang pada saat ini masih terpaku pada guru dan buku. Permasalahan lainnya adalah kurangnya pengetahuan dan kemampuan guru dalam mengenalkan jenis usaha dan kegiatan ekonomi serta kondisi siswa yang memiliki ketertarikan tinggi dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Sehingga, penelitian ini bertujuan untuk menciptakan sebuah multimedia interaktif sebagai fasilitator bagi siswa dalam mempelajari materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penelitian ini menggunakan model penelitian *Design and Development* (D&D), dengan prosedur penelitian *Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation* (ADDIE). Penelitian ini melibatkan para ahli dan pengguna. Hasil penilaian multimedia interaktif sangat layak diimplementasikan dalam pembelajaran

Kata kunci: Multimedia Interaktif, ADDIE, Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi.

LATAR BELAKANG

Pendidikan sangat penting bagi suatu bangsa. Pendidikan merupakan sektor fundamental dalam kehidupan manusia, dan merupakan syarat wajib dalam membangun suatu peradaban. Pendidikan adalah sebuah kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa agar mempunyai pengetahuan, sikap, keterampilan, dan kecakapan sosial yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut selaras dengan Undang- Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menjelaskan tentang tujuan pendidikan nasional yaitu mengembangkan potensi dalam diri siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, cakap, berkarakter, berilmu, sehat, mandiri, kreatif, demokratis dan bertanggung jawab. Dasar landasan Undang-Undang tersebut juga merupakan bagian isi dan kelengkapan kurikulum dalam pencapaian pendidikan secara formal. Maka dari itu untuk mengembangkan kompetensi dari individu, salah satu upayanya adalah dengan diadakannya proses pembelajaran.

Selain kurikulum, penggunaan media pembelajaran sebagai sumber belajar harus ditingkatkan kualitasnya. Dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 maka media ajar yang merupakan sumber belajar siswa yang beredar harus memenuhi Standar Isi Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Terdapat beberapa faktor yang menjadi permasalahan bagi pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah upaya dalam proses pembelajaran yang masih kurang baik, termasuk pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Hal itu juga merupakan pengaruh dari kurangnya motivasi yang dimiliki siswa, karena siswa sekarang hanya sekolah untuk sekedar naik kelas, bukan untuk menjadi siswa yang berprestasi. Selain itu juga kualitas guru, mutu pembelajaran, pemilihan bahan ajar, dan kreativitas dalam mengembangkan bahan ajar juga merupakan elemen penting dalam pengaruh pembelajaran di kelas.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang selalu berdampingan dalam keseharian manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak dapat hidup sendiri dan akan membutuhkan bantuan manusia lain. Oleh sebab itu manusia dalam menjalankan kehidupannya tidak dapat terlepas dari bermasyarakat. Mata pelajaran IPS sendiri memiliki tugas dalam menanamkan pendidikan dasar (Susanti et al., 2018). Ilmu pengetahuan Sosial adalah bagian dari kurikulum sekolah yang memiliki tujuan dalam membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap

dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat di tingkat lokal, nasional, dan global (Maryani & Syamsudin, 2009).

Lebih lanjut, IPS bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap permasalahan sosial yang timbul di masyarakat, mempunyai sikap mental yang positif untuk mengatasi segala kesenjangan dan mampu menyelesaikan setiap permasalahan yang timbul sehari-hari, baik bagi diri sendiri maupun anggota masyarakat. Secara ideal, implementasi kegiatan belajar mengajar IPS di SD menekankan pada pendidikan moral dan juga karakter, penanaman nilai yang selanjutnya bertujuan untuk memfasilitasi perkembangan peserta didik dan bermuara pada pembentukan karakter. Proses pendidikan IPS di SD adalah proses sosialisasi awal dalam lingkungan formal, oleh karenanya materi pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa SD.

Salah satu pembelajaran IPS yang terdapat di sekolah dasar adalah materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Materi ini mempunyai cakupan yang luas, mengingat dari segi geografis Indonesia sendiri memiliki perbedaan dataran contohnya dataran tinggi, rendah dan pesisiran pantai. Perbedaan dari segi geografis tersebut akan berpengaruh terhadap kegiatan ekonomi dan jenis usaha masyarakatnya. Oleh karena itu dengan melihat adanya perbedaan dari segi kegiatan ekonomi dan jenis usaha, pembelajaran IPS akan mampu menjelaskannya. Maka dari itu, pemanfaatan teknologi dapat menampilkan jenis dan kegiatan ekonomi secara nyata melalui media.

Maka dari itu dengan adanya rancang bangun media pembelajaran dapat membuat guru mengetahui bagaimana mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Pada sekarang ini, masih belum banyak guru yang dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri, seperti media pembelajaran berbantuan komputer dalam bentuk video animasi (Istiqlal, 2017).

Berdasarkan uraian diatas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang bersifat layak dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS, melalui studi penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Untuk Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar”.

KAJIAN TEORITIS

Mahnun (2012) mengemukakan bahwa “media” bermula dari kata Latin “medium” yang artinya “perantara” atau “pengantar”. Lebih jauh, media adalah alat/sarana penyalur

pesan dan informasi belajar yang akan disampaikan oleh sumber informasi kepada penerima informasi tersebut. Media ajar digunakan dalam menyamakan pesan/informasi dari satu manusia ke manusia lain yang akan memudahkan informasi yang disampaikan akan mudah ditangkap dan dicerna.

Menurut Ambar Sri Lestari (2013) Multimedia pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian yang terintegrasi. Yang dimaksud dengan “komputer” adalah program multimedia yang menggunakan komputer untuk menyajikan pembelajaran. Sedangkan istilah terintegrasi mempunyai arti multimedia pembelajaran yang dapat menampilkan teks, gambar, audio dan video atau animasi dalam satu kali penyajian.

Manfaat suatu media pembelajaran yaitu penyampaian materi pelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, juga menjadi lebih interaktif dan efisien dalam waktu dan tenaga. Proses belajar bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, menaikkan mutu hasil belajar siswa, serta juga mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif (Nurrita, 2018). Multimedia pembelajaran bermanfaat dalam berbagai situasi belajar. Secara umum multimedia pembelajaran memiliki keuntungan yakni dapat memudahkan interaksi guru dengan peserta didik dan menarik minat peserta didik dalam proses belajar mengajar (Marjuni & Harun, 2019).

Mata pelajaran IPS merupakan gabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang membahas peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi terhadap permasalahan sosial (Setiawati et al., 2019). Oleh karenanya, materi IPS berisi mengenai penjelasan dalam pengembangan wawasan ilmu pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat, sehingga mata pelajaran IPS mampu membekali siswa untuk mendapatkan kehidupan bermasyarakat dan menyelesaikan segala permasalahan sosial yang terjadi dalam kehidupan sehari-harinya.

Tujuan mempelajari IPS adalah untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa yang berguna dalam kehidupan sehari-hari. IPS sangat erat kaitannya dengan mempersiapkan siswa untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan ikut serta dalam penyesuaian masyarakat global. Ilmu-ilmu sosial berperan penting dalam mengarahkan dan membimbing peserta didik terhadap nilai-nilai dan perilaku demokratis, memahami diri sendiri dalam konteks kehidupan saat

ini, memahami tanggung jawabnya sebagai bagian dari masyarakat global yang saling bergantung. (Ratnawati, 2016).

Pembelajaran IPS di SD pada hakikatnya mempelajari berbagai teori ilmu sosial yang akan menciptakan siswa menjadi masyarakat yang baik (Rahmi et al., 2021). Pada tingkat MI/SD, pembelajaran IPS menyajikan berbagai ilmu seperti, sejarah, letak geografi, hukum, kebudayaan (antropologi), dan ekonomi (Susanti et al., 2018).

Ilmu sosial yang mempelajari dan menyampaikam mengenai kehidupan manusia sehari-hari adalah ilmu ekonomi, salah satu materi dalam ilmu ekonomi yang dipelajari pada tingkat sekolah ialah kegiatan ekonomi dan jenis usaha. Kegiatan ekonomi merupakan usaha atau kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, kegiatan ekonomi dibagi menjadi 3 yaitu kegiatan produksi, distribusi dan konsumsi (Anisha & Mulyono, 2020). Oleh karenanya, pada jenjang sekolah dasar penting untuk menyampaikan ilmu sosial terutama pada bidang ekonomi, dikarenakan agar siswa memiliki pemikiran dasar dalam menyelesaikan masalah yang ada hubungannya dengan bidang ekonomi.

Dengan demikian, kegiatan ekonomi merupakan tindakan atau perilaku seseorang yang memiliki tujuan untuk dapat memenuhi kebutuhan hidup. Kegiatan tersebut dilandasi oleh prinsip-prinsip ekonomi. Disadari atau tidak, hampir seluruh kegiatan manusia tidak dapat lepas dari kegiatan ekonomi. Adapun jenis kegiatan ekonomi diantaranya produksi, distribusi dan konsumsi.

METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang bisa dipertanggungjawabkan. Model yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu *Design and Development (D&D)* atau dapat dirikan sebagai desain pengembang. Menurut Klein & Richey (2007) menyebutkan *Design and Development* merupakan bentuk penelitian pemecahan masalah yang hasilnya dapat langsung dievaluasi oleh pengguna. Pada prosesnya, tahapan penelitian ini mengadaptasi langkah tahapan pengembangan model ADDIE yakni; 1) *Analysis* (analisis), 2) *Design* (perancangan), 3) *Development* (pengembangan), 4) *Implementation* (Implementasi) dan 5) *Evaluation* (evaluasi). Yang kemudian menghasilkan sebuah

produk akhir berupa multimedia interaktif. Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini antara lain, validator ahli media, validator ahli materi, validator ahli bahasa, serta guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Kota Dunguswiru sebagai pengguna. Adapun untuk mengumpulkandata, peneliti menggunakan instrument penelitian berupa observasi, wawancara, angket, tes dan LKPD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis Karakteristik Siswa

Karakteristik peserta didik kelas v sekolah dasar pada umumnya telah mampu berpikir logis, telah mampu menggunakan logika, siswa juga telah belajar untuk dapat memahami suatu konsep secara logis dengan menggunakan bantuan benda konkret (Piaget et al., 2003).

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan kepada siswa kelas V SD Negeri 3 Dunguswiru pada tanggal 17 Maret 2023, siswa kelas v sekolah dasar memiliki karakteristik yang mandiri dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Didasarkan pada wawancara bersama guru kelas v sekolah dasar yang menyatakan bahwa siswa-siswi kelas v sudah bisa dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran di kelas, sehingga ketika guru bertanya, siswa sudah bisa menjawab dengan bekal dari kemandirian siswa untuk mencari tahu ilmu melalui media pembelajaran yang tersedia, dan juga siswa-siswi kelas v memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Sehingga media pembelajaran yang memiliki tampilan interaktif dapat menyenangkan bagi siswa dan dapat mendukung gaya belajar siswa.

b. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran

Adanya media dalam proses kegiatan pembelajaran sangat penting. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pendukung atau penunjang kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh, siswa akan lebih mudah untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran, siswa juga dapat mengembangkan rasa ingin tahu serta mendapatkan pengetahuan yang lebih nyata

dengan kondisi saat pelajaran dilaksanakan (Moto, 2019). Analisis kebutuhan media dilakukan agar selanjutnya diketahui kebutuhan media yang dibutuhkan guru dan siswa.

Sebelum media pembelajaran dikembangkan, peneliti melakukan analisis kebutuhan media terlebih dahulu. Tujuan dilakukannya analisis kebutuhan media pembelajaran ini adalah untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru sebagai pendidik maupun oleh siswa. Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara yang dilaksanakan kepada guru kelas V SD Negeri 3 Dunguswiru pada tanggal 17 Maret 2023. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai kebutuhan media pembelajaran, didapatkan hasil bahwa siswa sekolah dasar sangat membutuhkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Media pembelajaran berbasis digital yang inovatif dibutuhkan karena dapat menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan rasa keingintahuan siswa. Namun hal tersebut belum dapat terwujud dikarenakan masih adanya keterbatasan media pembelajaran berbasis digital, bahkan media yang digunakan saat ini masih hanya bersumber dari guru dan buku tema saja. Hal tersebut dapat membuat pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik dan juga berdampak pada motivasi dan semangat peserta didik yang menjadi berkurang sehingga siswa merasa bosan selama mengikuti proses pembelajaran.

Maka dari itu, media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif pada materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi di kelas v sekolah dasar, dengan tujuan untuk menghasilkan dan menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran, agar siswa tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran dan merasa termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran serta agar siswa dapat terdorong dan mampu berpikir aktif dalam proses kegiatan pembelajaran berlangsung.

c. Analisis Materi

Peneliti melakukan analisis materi dengan menentukan kompetensi dasar (KD) yang akan digunakan dan sesuai dengan materi. Rujukan yang digunakan peneliti adalah Permendikbud No.37 Tahun 2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Materi yang dibahas pada media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini adalah jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia dan kegiatan ekonomi. Pokok bahasan materi yang dalam media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada materi sumber energi alternatif yaitu:

1. Kegiatan ekonomi (Produksi, distribusi dan konsumsi)
2. Pelaku dan contoh dari kegiatan ekonomi (Produksi, distribusi dan konsumsi)
3. Jenis-jenis usaha masyarakat Indonesia

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap kedua dalam pengembangan multimedia interaktif ini adalah tahap perancangan atau tahap design. Tahap ini merupakan tahapan perancangan media pembelajaran sebelum dikembangkan secara keseluruhan. Pada tahap ini, peneliti membuat Garis Besar Program Media (GBPM) yang berfungsi sebagai tumpuan dan gambaran media yang dikembangkan. Selanjutnya peneliti membuat storyboard dan tahap terakhir adalah pembuatan multimedia interaktif.

Perancangan GBPM ini mengacu pada analisis kebutuhan media, analisis karakteristik peserta didik, analisis terhadap kompetensi dasar dan juga materi pembelajaran. Pada GBPM ini peneliti membahas mengenai beberapa hal, mulai dari identitas media yang dikembangkan, pokok materi, sub pokok materi, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang dikembangkan dalam media ini. *Storyboard* merupakan naskah atau susunan cerita dari sebuah program yang berisi gambaran detail berupa tabel berisi baris dan kolom. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk merinci media yang diuraikan pada setiap *scene*.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahapan setelah tahap desain. Pada tahap pengembangan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang didasarkan pada GBPM dan storyboard yang sebelumnya. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif ini menambahkan beberapa fitur seperti gambar, audio, video, dan game. Penambahan media video dan

gambar adalah untuk melengkapi penjelasan materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang disampaikan dalam multimedia.

Peneliti menggunakan gambar yang sudah ada sebelumnya, sedangkan untuk video peneliti membuatnya menggunakan aplikasi animaker dan canva. Terdapat pula media 360° yang dapat mengajak siswa untuk mengeksplorasi materi menggunakan aplikasi lapentor. Untuk audio peneliti menggunakan platform spotify dan menambahkan pada multimedia. Selanjutnya, peneliti menambahkan game yang sebelumnya telah dibuat menggunakan web crossword labs.

Tahap selanjutnya adalah tahap validasi yang dimana pada proses nya melalui tahap uji kelayakan yang dinilai melalui tiga validator atau tiga ahli pada bidangnya masing-masing, yaitu oleh ahlimedia, dan ahli materi juga bahasa. validator ahli materi. Validator ahli materi dengan persentase sebesar 97,7% dengan presentase tersebut mendapat kategori “sangat layak” menurut kriteria interpretasi (Hayati et al., 2015); 2) validator ahli media dengan persentase sebesar 98,3% dengan presentase tersebut mendapat kategori “sangat layak” menurut kriteria interpretasi (Hayati et al., 2015); validator ahli bahasa dengan persentase sebesar 90% dengan presentase tersebut mendapat kategori “sangat layak” menurut kriteria interpretasi (Hayati et al., 2015). Rata-rata hasil dari ketiga validator ahli memiliki persentase sebesar 95,3% dengan presentase tersebut mendapat kategori “sangat layak” menurut kriteria interpretasi (Hayati et al., 2015), sehingga berdasarkan hal tersebut ”Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi” sangat layak digunakan pada pembelajaran IPS di kelas 5 sekolah dasar untuk diuji cobakan kepada pengguna.

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi merupakan tahapan uji coba yang dilakukan kepada pengguna. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui respon dari pengguna secara luring di SDN 3 Dunguswiru Kecamatan Blubur Limbangan Kabupaten Garut. Partisipan yang terlibat terdapat 20 orang siswa, dan 1 orang guru kelas v.

Kegiatan implementasi atau uji coba dilaksanakan pada tanggal 05 Juli 2023 kepada siswa kelas 5 SD Negeri 3 Dunguswiru dengan jumlah sebanyak 20 orang siswa dari 20 orang siswa, diperoleh skor dengan persentase kelayakan 94,4%, dan dikategorikan ”Sangat Layak” menurut (S. Hayati et al., 2015). Maka dari itu, multimedia interaktif materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi ini dapat diartikan sangat layak untuk digunakan

dalam pembelajaran IPS di SD. Selama implementasi kepada siswa, terdapat temuan positif yaitu adanya ketertarikan siswa untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dikarenakan adanya video yang dapat diputar, gambar nyata yang bersifat pop up, latihan berbasis permainan, serta lagu yang dapat memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran.

Kegiatan implementasi atau uji coba kepada guru wali kelas v SD Negeri 3 Dunguswiru skor total yang diperoleh adalah 58 dari skor ideal yakni 60 dengan persentase kelayakan 96,6%. Skor yang telah diperoleh dapat dikategorikan "Sangat Layak" menurut kriteria (Hayati et al., 2015). Guru beranggapan bahwa multimedia inetraktif materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi sudah layak digunakan. Selain itu, dalam multimedia interaktif yang dikembangkan telah dilengkapi petunjuk penggunaan. Informasi lain yang didapatkan adalah materi yang dikembangkan dalam media sudah sesuai dengan capaian kompetensi dasar, indikator pencapaian serta tujuan pembelajaran . Dari aspek kognitif, guru mengemukakan bahwa media yang telah dikembangkan dapat mempermudah siswa dalam mendapatkan pengetahuan karena dilengkapi audio dan visual. Aspek afektif, pendidik berpendapat bahwa media dapat memberikan stimulus positif terkait Indonesia memiliki jenis usaha yang beragam, sehingga sudah seharusnya saling menghargai. Begitupun aspek psikomotor, media dapat memunculkan dan melatih motorik halus pada diri siswa untuk menuliskan kembali nformasi yang telah didapat.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap akhir pengembangan multimedia interaktif adalah evaluasi yang dilakukan berdasarkan hasil penilaian yang telah diperoleh dari validator dan pengguna. Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan kajian ulang pada seluruh tahapan yang telah dilakukan. Untuk mengevaluasi multimedia interaktif yang telah dibuat dilakukan dengan analisis SWOT (*Strengths, Weaknessees, Opportunities, dan Threats*). Berikut ini tabel analisis SWOT dapat dilihat pada tabel.

Tabel 1. *Analisis SWOT*

Strength		Weaknesses	
1.	Materi dalam media sudah sesuai dengan KD	1.	Kuota internet yang digunakan cukup besar
2.	Media dapat membuat guru untuk bertindak lebih inovatif	2.	Materi yang disampaikan kurang meluas
3.	Dapat digunakan oleh guru atau kalangan lainnya dimanapun dan kapanpun		
4.	Bahasa yang digunakan baik dan sesuai dengan ejaan yang berlaku, sehingga mudah dipahami	3.	Memerlukan internet yang baik dalam mengoperasikan media dan bandwidth yang besar
5.	Media mampu membuat peserta lebih aktif selama proses pembelajaran		
6.	Kualitas video sudah baik, mulai dari resolusi video, gambar yang jelas, suara yang jelas, dan teks yang dapat dibaca	4.	Tidak selalu kompatibel
7.	Tampilan media menarik perhatian siswa karena memadukan gambar, warna, dan tata letak yang selaras	5.	Membutuhkan dana dalam pengadaan <i>supporting hardware</i> yang mendukung media seperti player, LCD, speaker.
8.	Terdapat latihan soal yang melalui kuis yang dikemas dalam bentuk <i>game</i> yang ditautkan mudah untuk diakses		
Opportunities		Threats	
1.	Para guru belum tersertifikasi	1.	Sikap guru yang acuh terhadap perkembangan teknologi
2.	Adanya sarana dan fasilitas yang menunjang	2.	Adanya media lain yang lebih menarik
3.	Kurangnya pelatihan kompetensi untuk guru	3.	Adanya media lain yang lebih mudah penggunaannya
4.	Guru dapat membuat atau mengembangkan media	4.	Media harus digunakan dengan menggunakan kuota
5.	Keterbatasan dana sekolah		

6. Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Penggunaan Multimedia Interaktif

Selain dilihat dari respon pengguna siswa, data juga dapat dilihat dari pemahaman siswa mengenai materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang diperoleh dari hasil evaluasi yang dilakukan. Hasil evaluasi siswa dijabarkan dalam tabel.

Tabel 2. Hasil Evaluasi

No	Nama Siswa	Nilai Evaluasi
1	RA	90
2	NSK	100
3	AZ	90
4	LSA	100
5	WS	90
6	MRF	80
7	RAV	90
8	ANMA	90
9	ATR	80
10	DAM	70
11	SND	70
12	YHA	90
13	DYN	90
14	DAS	100
15	AAP	100
16	RAS	80
17	JR	90
18	DP	90
19	AZNF	80
20	DNA	90
Total		1760
Rata-rata		88
Presentase (%)		88%

Berdasarkan pada tabel perolehan menunjukkan hasil evaluasi siswa, dapat dilihat dari 10 butir soal evaluasi yang diberikan kepada siswa yang berhubungan dengan pemahaman materi yang terdapat pada multimedia interaktif yang peneliti kembangkan memperoleh skor total 1720 dari skor maksimum 2000 dan mendapat persentase sebanyak 88%. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa 88% siswa dapat menjawab soal evaluasi yang berhubungan dengan materi yang terdapat pada multimedia interaktif dan dapat disimpulkan bahwa siswa dapat mengetahui dan memahami materi jenis usaha dan kegiatan ekonomi melalui multimedia interaktif yang peneliti kembangkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian dengan menggunakan metode desain dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yaitu sebuah Multimedia interaktif. Media yang sudah dikembangkan juga melewati tahap uji validasi oleh tiga ahli, meliputi ahli media, bahasa dan materi. Dalam melewati ketiga validasi tersebut, Multimedia Interaktif mendapatkan penilaian yaitu 1) validator ahli materi dengan persentase sebesar 97,7%; 2) validator ahli media dengan persentase sebesar 98,3%; validator ahli bahasa dengan persentase sebesar 90%. Rata-rata hasil dari ketiga validator ahli mendapatkan kategori "Sangat Layak".

Hasil respon guru memiliki persentase sebesar 96,6%, dan hasil respon siswa memiliki persentase sebesar 94,4% dengan memiliki rata rata hasil sebesar 95,5%. Selain dari angket yang telah diisi respon siswa juga dapat dilihat pada hasil evaluasi yang telah dikerjakan siswa dengan rata-rata mendapatkan nilai 88. Persentase tersebut mendapatkan kategori "Sangat Layak", sehingga berdasarkan hal tersebut, guru dan siswa menunjukkan respon positif pada "Multimedia Interaktif pada Materi Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi". Saran untuk peneliti selanjutnya, harus lebih kreatif dalam menambahkan unsur interaktifitas serta memperluas materi yang ada pada Multimedia Interaktif.

DAFTAR REFERENSI

- Anisha, O. N., & Mulyono, H. (2020). Peningkatan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi dan Jenis- Jenis Usaha melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 8(2), 1–5.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Jurnal) SNF2015*, IV(1), 49–54.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal Pendidikan Matematika*, 2(1).
- Klein, J. D., & Richey, R. C. (2007). *Design and Development Research, Methods, Strategies and Issues*. Routledge.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015>
- Maryani, E., & Syamsudin, H. (2009). Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial. *Jurnal Penelitian*, 9(1), 1–15. http://jurnal.upi.edu/file/Enok_Maryani.pdf
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Piaget, J., Berlyne, D. E., & Piercy, M. (2003). *The Psychology Of Intelligence*.
- Rahmi, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2021). Menumbuhkan Nilai-Nilai Karakter Siswa SD melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 3(6), 5136–5142.
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Susanti, S., Purwiyastuti, W., & Wuryani, E. (2018). Manfaat Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sejarah Terhadap Pembentukan Moral Peserta Didik 1. *Jurnal Pendidikan*, 12.