

Validitas Pengembangan Multimedia Interaktif Kegiatan Ekonomi Pada Kelas V SD

Nur Fitria¹, Aditya Dyah Puspitasari²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

fitrianurfitria2000@gmail.com

Keywords:

Learning Media,
Economic Activity
Interactive Multimedia
(MIAMI),
Development.

Abstract: This research is motivated by the problems (1) students are less focused in learning due to prolonged online learning, (2) the use of media for class V SD NU Nurul Ishlah Gresik who uses visual media, (3) teachers who have difficulty in explaining material about economic activities in class V. The purpose of this study was to develop a valid economic activity interactive multimedia product (MIAMI). This development research uses the Borg and Gall development model adapted by Sugiyono. This research was conducted in the odd semester and even semester of the 2021/2022 academic year. The research instrument includes a validation sheet. Validation was carried out by four experts, namely learning media experts, learning design experts, learning materials experts, and language experts. Based on the results of data analysis, it was found that the validity of interactive multimedia economic activity (MIAMI) was 86.93%. With these percentages classified as very valid criteria.

Kata Kunci:

Media pembelajaran,
Multimedia Interaktif
Kegiatan Ekonomi
(MIAMI),
Pengembangan.

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi dari permasalahan (1) siswa yang kurang fokus dalam pembelajaran diakibatkan pembelajaran daring berkepanjangan, (2) pemanfaatan media untuk kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik yang menggunakan media visual, (3) guru yang kesulitan dalam menjelaskan materi seputar kegiatan ekonomi dalam kelas V. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) yang valid. Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* adaptasi Sugiyono. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil dan semester genap tahun ajaran 2021/2022. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi. Validasi dilakukan oleh empat ahli yakni ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli bahasa. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa validitas multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) yakni 86,93%. Dengan persentase tersebut tergolong pada kriteria sangat valid.

Article History:

Received: 13-07-2022

Online : 04-08-2022



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



----- ◆ -----

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia bagi suatu bangsa. Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan dari proses, cara, dan perbuatan mendidik (Neolaka, Amos, 2017:15). Pendidikan yang sebagai pondasi sangat penting dalam seseorang dapat mengembangkan dirinya. Seseorang ini akan berproses mengalami perkembangan pada bidang yang diminatinya. Dalam pendidikan tidak terlepas dengan proses yang dialami seseorang yakni belajar serta pembelajaran. Belajar

merupakan perubahan dalam diri seseorang yang dapat dinyatakan terdapat penguasaan pola sambutan baru, berupa pemahaman, keterampilan dan sikap sebagai bentuk hasil pengalaman (Suardi, 2018:11). Belajar terjadi di dalam semua aspek kehidupan yang dilakukan orang tersebut. Belajar tidak hanya terukur akan seseorang menempuh pendidikan melainkan seseorang yang mengalami perubahan tingkah laku. Belajar ini perubahan tingkah laku yang relatif tetap juga terjadi latihan dalam rangka memperteguh pengalaman (Sutiah, 2016:4). Pada hidupnya seseorang juga mengalami proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yakni pada lingkup pendidikan di Sekolah. Terdapat aspek yang menyangkut tentang belajar yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada dasarnya seseorang mengalami proses belajar jika terjadi perubahan atau perkembangan pada dirinya. Pembelajaran merupakan usaha peserta didik mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru (Fathurrohman, 2017:45). Pada pembelajaran memiliki komponen terdiri dari: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Proses pembelajaran ini dilakukan sebagai upaya dari seorang guru untuk membantu siswa dalam membangun pengetahuannya. Dimana proses pembelajaran guru hanya berperan sebagai fasilitator yang merencanakan, menyiapkan, dan mengatur segala keperluan belajar siswa.

Dari hasil pra penelitian pada Selasa, 02 November 2021 dan Rabu, 03 November 2021 pada siswa kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik dan guru kelas dengan metode wawancara, observasi dan angket kebutuhan siswa didapatkan fakta sebagai berikut. (1) siswa lebih sulit fokus serta memahami materi yang diberikan oleh guru dikarenakan dampak pembelajaran daring yang berkepanjangan, (2) media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran hanya sebatas media visual dalam bentuk print gambar, (3) kesulitan guru dalam menjelaskan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang mana menurut guru kelas materi IPS memerlukan penjelasan yang lebih mendalam terutama pada materi kegiatan ekonomi, kegiatan masyarakat dan lain-lain. Dari hasil observasi diketahui bahwa SD NU Nurul Ishlah Gresik sudah memiliki lab komputer dan terdapatnya proyektor. Disamping itu hasil dari persebaran angket kebutuhan siswa diketahui bahwa 92% siswa menyukai pembelajaran berbantuan media gambar, 70% siswa mudah mengingat informasi melalui gambar dan suara, 83% siswa menyukai pelajaran dengan media penuh warna, 92% siswa sudah dapat menggunakan HP, dan 70% siswa sudah dapat menggunakan laptop.

Berdasarkan fakta yang diperoleh maka perbaikan dalam proses pembelajaran yakni dengan pembaharuan media pembelajaran yang disesuaikan kondisi siswa serta kondisi sekolah. Media pembelajaran yang dapat dirancang yakni media pembelajaran multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI). Multimedia interaktif kegiatan ekonomi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan kepada siswa. Media juga dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rusman, 2013:145) bahwa media yang dalam arti terbatas yakni alat bantu pembelajaran memiliki fungsi sebagai memperjelas, mempermudah dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat memotivasi belajarnya serta mengefisiensi waktu belajarnya. Media memiliki fungsi yang sangat strategis dalam pembelajaran. Fungsi media ini dalam pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas sebuah proses pembelajaran terpenting untuk membantu siswa dalam belajar. Salah satu macam dari media pembelajaran yakni multimedia interaktif.

Multimedia interaktif merupakan penyajian materi dengan menggunakan kata dan gambar (Hasan *et al*, 2021:8). Multimedia memberikan saluran interaktif bagi siswa untuk memahami materi dalam berbagai aspek misalnya teks, gambar, audio, video, dan animasi. Pada multimedia interaktif dapat memperbesar benda yang kecil atau memperkecil benda dengan ukuran yang

terlalu besar yang tidak mungkin untuk dihadirkan ke sekolah. Komponen komunikasi dalam sebuah multimedia interaktif dapat berupa: hubungan antara manusia (sebagai pengguna produk) dan komputer sebagai *software* (Lestari, 2020:4). Pada multimedia interaktif, interaksi yakni salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang mana memungkinkan pembelajaran yang aktif serta tidak saja memungkinkan pengguna melihat atau mendengar namun juga melakukan sesuatu. Pada konteks melakukan sesuatu dapat berupa memberikan respon terhadap pertanyaan yang diajukan komputer atau aktif pada simulasi yang telah disediakan komputer.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian *Borg and Gall* adaptasi Sugiyono. Model ini terdiri dari tahapan pengembangan yakni, (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi tahap akhir, (10) produksi masal. Pada tahap potensi masalah peneliti melakukan observasi, wawancara, dan angket pra penelitian untuk mencari permasalahan yang terdapat pada pembelajaran. Tahap mengumpulkan informasi yakni melakukan pengumpulan data hasil pra penelitian, mengkaji teori, mengkaji setiap kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran dan materi tentang kegiatan ekonomi. Tahap desain produk untuk membuat konsep produk dan menyusun desain multimedia interaktif kegiatan ekonomi. Tahap validasi ini dilakukan guna menentukan validator dan melakukan validasi kepada ahli media, ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli bahasa. Tahap revisi desain dilakukan untuk memperbaiki media sesuai dengan saran dan masukan yang telah diberikan oleh para validator. Tahap uji coba produk dilakukan pada sasaran subjek kelompok kecil. Tahap revisi produk dilakukan untuk memperbaiki produk ditinjau dari hasil uji coba produk. Tahap uji coba pemakaian dilakukan pada subjek lebih luas. Tahap revisi tahap akhir ini dilakukan berdasarkan hasil dari uji coba pemakaian. Tahap produk masal dilakukan apabila produk yang telah diuji cobakan dinyatakan efektif dan layak untuk diterapkan di sekolah serta diproduksi masal.

Subjek penelitian adalah siswa kelas V(A) dan V(B) SD NU Nurul Ishlah Gresik semester genap tahun ajaran 2021/2022 yang berjumlah 37 siswa. Pembagian terdiri dari subjek kelompok kecil untuk subjek pada tahap uji coba produk dan subjek kelompok besar pada uji coba pemakaian. Subjek uji kelompok kecil menggunakan 6 siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Rohman dan Amri (dalam Mardiyana dan Diyah, 2017:70) menyatakan bahwa pada tahap ini siswa yang dipilih kurang lebih 5-10 siswa yang berbeda dengan siswa yang dapat mewakili populasi target serta dapat mencerminkan karakteristik populasi. Sedangkan pada tahap uji coba pemakaian menggunakan subjek kelompok besar dengan jumlah subjek sebanyak 21 siswa. Hal tersebut sesuai menurut Rohman dan Amri (Mardiyana dan Diyah, 2017:71) bahwa uji coba lapangan dilakukan dengan menggunakan kelompok jumlah yang lebih banyak "Pilih sekitar 20 siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian, latar belakang, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran".

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Data

Berdasarkan tahapan yang sudah dilakukan di kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik. Validitas dilakukan oleh 4 orang ahli yakni ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli materi pembelajaran, dan ahli bahasa. Maka hasil yang diperoleh sebagai berikut:

a. Tahap Potensi Dan Masalah

Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan dalam mengidentifikasi permasalahan yang ada sebelum peneliti mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI). Kegiatan awal yang dilakukan peneliti yakni melakukan wawancara dan observasi kepada guru kelas V yang mana diperoleh data bahwa pembelajaran sudah dilakukan secara tatap muka. Selain itu guru menyatakan bahwa siswa lebih sulit untuk fokus dalam memahami materi pelajaran dikarenakan dampak dari pembelajaran daring yang berkepanjangan. Penggunaan media yang digunakan oleh guru kelas hanya sebatas media visual dalam bentuk print gambar. Kesulitan guru kelas dalam menjelaskan materi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terkhususnya pada materi kegiatan ekonomi, kegiatan masyarakat dan lain-lain. Hasil observasi yang dilakukan peneliti diketahui bahwa SD NU Nurul Ishlah Gresik sudah memiliki lab komputer dengan jumlah kurang lebih 15 unit komputer dan juga sudah terdapatnya proyektor. Selain itu peneliti melakukan penyebaran angket kebutuhan siswa dengan diketahui bahwa 92% siswa menyukai pembelajaran dengan berbantuan gambar, 70% siswa mudah mengingat informasi melalui gambar dan suara, 83% siswa menyukai pelajaran dengan media penuh warna, 92% siswa sudah dapat menggunakan HP, dan 70% siswa sudah dapat menggunakan laptop.

b. Tahap Pengumpulan Informasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data berkaitan jumlah siswa kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik yakni 37 siswa dengan dibagi dalam dua rampel kelas, kelas V(A) sebanyak 19 siswa dan kelas V(B) sebanyak 18 siswa. Sumber belajar siswa berasal dari buku tematik kelas V tema 8. Mengumpulkan informasi terkait kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), indikator, tujuan pembelajaran, dan materi seputar kegiatan ekonomi pada tema 8 subtema 3 pembelajaran 3 dan 4.

c. Tahap Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan desain produk dengan berupa *story board* menggunakan aplikasi *Microsoft Word*. Setelah membuat rancangan produk peneliti mengembangkan produk menggunakan *unity 3D* dan *Corel Draw X7*. Pembuatan komponen dalam produk seperti video materi, foto contoh kegiatan ekonomi mulai produksi, distribusi, dan konsumsi. Pembuatan *background* dengan disesuaikan tema yang ada dalam materi multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI).

d. Tahap Validasi

Dalam tahap ini peneliti melakukan validasi terhadap 4 validator untuk memperoleh tanggapan dari ahli terhadap multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI). Validasi dilakukan agar media yang dibuat apakah layak digunakan dalam kegiatan uji coba. Selain melakukan penilaian para ahli juga memberikan komentar dan saran terhadap multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI). Adapun hasil dari keempat validator sebagai berikut:
1) Validasi ahli media dilakukan pada tanggal 22 April 2022 dengan mengirim produk aplikasi media pembelajaran multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI), buku petunjuk guru, buku petunjuk siswa, serta angket untuk validasi media pembelajaran. Kemudian pada tanggal 10 Mei 2022 didapatkan hasil berupa revisi pada produk yang dikembangkan. Revisi diberikan untuk perbaikan sebelum memperoleh skor validasi. Setelah dilakukannya perbaikan sesuai dengan saran dari ahli media pada tanggal 8 Juni 2022 diperoleh hasil skor validasi sebesar 85,55% dengan kriteria sangat valid.

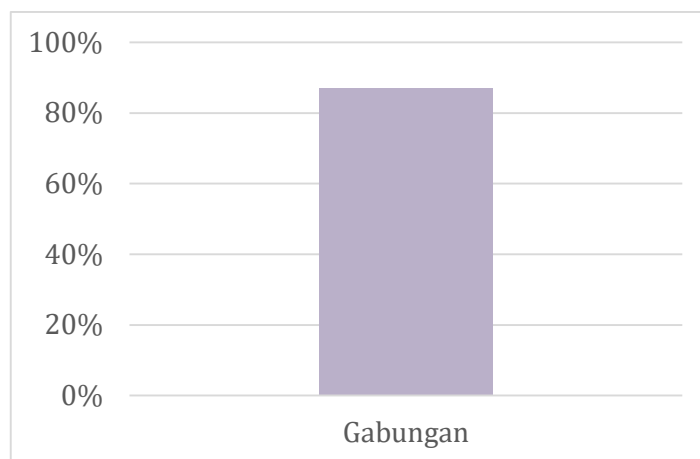
- 2) Validasi ahli desain pembelajaran dilakukan pada tanggal 21 April 2022 dengan menunjukkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, aplikasi multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI), dan angket validasi ahli desain pembelajaran. Kemudian pada tanggal 25 April 2022 diperoleh skor serta komentar dan saran oleh ahli desain pembelajaran dengan skor sebesar 90% pada kriteria sangat valid. Dengan komentar dan saran yang diperoleh maka peneliti selanjutnya melakukan perbaikan perangkat pembelajaran beserta aplikasi multimedia interaktif sesuai dengan saran yang diberikan.
- 3) Validasi ahli materi pembelajaran dilakukan pada tanggal 17 Mei 2022 dengan menunjukkan materi pada aplikasi multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI), buku petunjuk siswa, dan buku petunjuk siswa. Pada tanggal 24 Mei 2022 diperoleh skor, komentar, dan saran oleh ahli materi pembelajaran. Setelah itu peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan. Dengan skor yang kurang peneliti mengajukan kembali untuk penilaian terhadap materi pada tanggal 2 Juni 2022 dan pada tanggal 3 Juni 2022 peneliti memperoleh skor dari validasi ahli materi pembelajaran sebesar 89,3% dengan kriteria sangat valid.
- 4) Validasi ahli bahasa dilakukan pada tanggal 18 Mei 2022 dengan menunjukkan aplikasi multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI), buku petunjuk guru, dan buku petunjuk siswa. Kemudian diperoleh hasil skor dengan komentar dan saran. Dengan skor sebesar 82,85% dengan kriteria cukup valid.

Tabel 1. Perhitungan Rata-rata Uji Kevalidan

Perhitungan	Kriteria
$Vrat = \frac{Vah1 + Vah2 + Vah3 + Vah4}{4}$	Sangat Valid
$Vrat = \frac{85,55\% + 90\% + 89,33\% + 82,85\%}{4}$	
$Vrat = 86,93\%$	

Keterangan:

- Vrat : Rata-rata Validitas
 Vah1 : Validasi ahli media pembelajaran
 Vah2 : Validasi ahli desain pembelajaran
 Vah3 : Validasi ahli materi pembelajaran
 Vah4 : Validasi ahli bahasa



Gambar 1. Diagram Hasil Persentase Validasi Keseluruhan Ahli

2. Pembahasan

Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti untuk mengukur dari kevalidan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) untuk siswa kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik menghasilkan hasil yang telah dianalisis. Penilaian produk dilakukan oleh 4 ahli yang berkompeten dalam bidangnya masing-masing. Menurut (Daryanto, 2013:53) karakteristik dari multimedia yakni a) memiliki lebih dari satu media yang konvergen, b) bersifat interaktif yang mampu untuk mengakomodasi respons pengguna, c) bersifat mandiri. Teori ini sesuai dengan karakteristik dari multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) yang di dalamnya memiliki dari satu media yang konvergen berupa adanya media visual berupa gambar atau foto dari beberapa contoh materi juga pada *game* adanya video pada materi pelajaran adanya teks juga animasi, bersifat interaktif yang mana media ini dapat untuk mengakomodasi pengguna atau mampu untuk dikontrol oleh pengguna secara mandiri juga adanya timbal balik antara media dan pengguna.

Menurut (Sugiyono, 2015:302) validasi adalah proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan dapat diperoleh bahwa validitas pengembangan multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik dengan nilai validitas dari empat orang ahli yakni ahli media pembelajaran sebesar 89,33%, ahli desain pembelajaran sebesar 90%, ahli materi pembelajaran sebesar 85,55%, dan ahli bahasa sebesar 82,85%. Dengan hasil tersebut maka diketahui rata-rata kevalidan dari multimedia interaktif kegiatan ekonomi sebesar 86,93% dengan kriteria sangat valid.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan kesimpulan bahwa validitas multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) tema 8 subtema 3 pada kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik memperoleh hasil validitas dengan nilai tingkat kriteria yakni sangat valid dengan persentase 86,93%. Melalui rincian 89,33% aspek hasil validasi ahli media pembelajaran, 90% aspek validasi ahli desain pembelajaran, 85,55% aspek validasi ahli materi pembelajaran, dan 82,85% aspek validasi ahli bahasa.

Diharapkan keberadaan penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif dalam pemilihan media pembelajaran. Media pembelajaran multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) ini

bersifat mandiri. Dengan media multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI) guru mampu menyajikan pembelajaran yang lebih menarik yang ringan sehingga siswa tidak merasa tertekan atau bosan dalam mengikuti pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini. Guru kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik dan siswa kelas V SD NU Nurul Ishlah Gresik. Juga semua validator ahli yang sudah berkenan dalam penilaian validitas multimedia interaktif kegiatan ekonomi (MIAMI).

REFERENSI

- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Hasan, et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Tahta Media Group.
- Lestari, Novia. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Klaten: Lakeisha.
- Mardiyana, Isna Ida., dan Diah Setyowati. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Madura Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses IPA Siswa Kelas V. *Jurnal Widyagogik*, 5(1), 65–78.
- Neolaka, Amos, dan Grace Amalia A. N (2017). *Landasan Pendidikan Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Rusman. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Suardi. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.