



Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis WEB Konsep Kegiatan Ekonomi Pembelajaran IPS Kelas V SD

Linda Puspita Sari¹, Tin Rustini², Dinie Anggraeni Dewi³

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

E-mail: ¹lindapptsr@upi.edu, ²tinrustini@yahoo.com, ³dinieanggraenidewi@upi.edu

Receive: 17/07/2021

Accepted: 17/08/2021

Published: 01/10/2021

Abstrak

Hasil studi lapangan yang telah dilakukan pada salah satu SD negeri daerah Rancaekek, Bandung bahwa penggunaan media pembelajaran sangat minim karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat dan memanfaatkan teknologi yang ada, terutama teknologi digital untuk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga siswa cenderung diberi tugas melalui buku tema saat pembelajaran IPS. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membuat multimedia pembelajaran yang menarik sebagai salah satu pemanfaatan teknologi digital untuk siswa SD berupa multimedia pembelajaran berbasis *web* konsep kegiatan ekonomi pembelajaran IPS. Selain bertujuan membuat atau merancang, juga bertujuan untuk menguji kelayakan dan mendapat respon penilaian dari pengguna multimedia yang dirancang. Desain penelitian yang digunakan metode penelitian *Design and Development* (D&D) atau desain dan pengembangan. Prosedur pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *web* ini menggunakan model ADDIE (*analyze, design, development, implement, dan evaluation*). Hasil dari pengembangan ini yaitu menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran berbasis *web* konsep kegiatan ekonomi pembelajaran IPS kelas V. Selain menghasilkan produk, adapun hasil uji kelayakan para ahli, yakni ahli media mendapat interpretasi presentase 92,90%, dan 96,40% dari ahli materi. Selain itu, respon penilaian pengguna mendapat hasil yang positif dengan presentase 98,40% dari guru, dan 89,20% dari siswa. Sehingga dapat dikategorikan ke dalam interval nilai yang "Sangat Baik". Produk multimedia pembelajaran berbasis *web* disarankan penggunaan didampingi orang tua pada pembelajaran IPS.

Kata Kunci: *Multimedia, Multimedia Pembelajaran Berbasis Web, Pembelajaran IPS SD*

Abstract

The results of field studies that have been carried out at one of the state elementary schools in the Rancaekek area, Bandung, show that the use of learning media is very minimal due to the limited ability of teachers to create and utilize existing technology, especially digital technology for creative and innovative learning media, so students tend to be given assignments through theme book during social studies learning. Therefore, this study aims to create interesting multimedia learning as one of the uses of digital technology for elementary students in the form of web-based learning multimedia concepts of social studies learning economic activities. Besides aiming to create or design, it also aims to test and get responses from users of the designed multimedia. The research design used the *Design and Development* (D&D) research method or design and development. This web-based learning multimedia development procedure uses the ADDIE model (*analyze, design, development, implement, and evaluate*). The result of this development is to produce a product in the form of web-based multimedia learning the concept of economic activity for class V social studies learning. In addition to producing products, the results of the feasibility test of experts, namely media experts received 92.90% interpretation, and 96.40% from material experts. In addition, the user's assessment response got positive results with the percentage of 98.40% from teachers, and 89.20% from students. So that it can be categorized into a "Very Good" value interval. Web-based learning multimedia products that are recommended for use by parents in social studies learning.

Keywords: *Multimedia, Web-Based Learning Multimedia, Elementary Social Studies Learning*

Pendahuluan

Hasil observasi terhadap guru dan siswa kelas V salah satu SDN di Rancaekek Kabupaten Bandung bahwa penggunaan media pembelajaran sangat minim digunakan karena keterbatasan kemampuan guru dalam membuat dan memanfaatkan teknologi yang ada, terutama teknologi digital untuk media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga siswa cenderung hanya diberi tugas melalui buku tema, serta kurangnya aktivitas dan motivasi belajar saat pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 ini terutama pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi kegiatan ekonomi. Tanpa media pembelajaran, siswa dituntut untuk memahami ilmu pengetahuan sosial secara mandiri tanpa bimbingan guru.

Salah satu upaya untuk mengatasi kejenuhan dan kurangnya aktivitas dan motivasi belajar siswa di masa pembelajaran jarak jauh yaitu dengan pengadaan media pembelajaran. Menurut Mustaqim (2016) bahwa media pembelajaran sebagai titik kunci dalam guru dan siswa dapat saling berkomunikasi dengan optimal sebab media pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur, alat penguat, dan wakil guru dalam menyampaikan informasi secara teliti, jelas, dan menarik. Media pembelajaran yang menyenangkan salah satunya adalah multimedia pembelajaran *web* berbasis *google sites*. Menurut Kustandi dan Sutjipto (Fatoni, Yahya, Walidain, 2016) bahwa multimedia merupakan alat bantu dalam menyampaikan pesan dengan menggabungkan dua elemen atau lebih media, seperti teks, gambar, grafik, foto, suara, fil, dan animasi secara terintegrasi. Aditama dan Putri (2019) juga menegaskan bahwa aplikasi multimedia sebagai alat bantu pembelajaran yang

ternyata terbukti bisa menambah ketertarikan dan pemahaman siswa dalam mempelajari materi.

Menurut Aziz (2019) proses pembelajaran dengan menggunakan *google sites* sebagai multimedia pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi guru dan siswa, antara lain: (1) pembelajaran lebih menarik, (2) lebih mudah mendapatkan materi pembelajaran, (3) materi pembelajaran tidak mudah hilang, (4) siswa dapat mendapatkan informasi pembelajaran dengan cepat, (5) dapat menyimpan silabus di *google sites*, dan (6) tugas melalui *google sites*. Sehingga sangat cocok multimedia pembelajaran berbasis *web* digunakan pada pembelajaran IPS kelas V SD.

Rustini (2016) menyatakan bahwa IPS sebagai salah satu bidang studi bertujuan agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan penalarannya sendiri disamping nilai-nilai dan konsep moral, yang didalamnya terdapat banyak materi sosial atau kehidupan bermasyarakat yang sifatnya bukan hafalan, artinya melibatkan pemikiran, penglihatan, pendengaran dan psikomotorik atau keterampilan yang berguna untuk peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Materi yang akan dirancang pada multimedia pembelajaran berbasis *web* adalah konsep kegiatan ekonomi. Menurut Susilaningstih (Halim dan Ayu, 2016) menyatakan bahwa kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam kehidupan sehari-hari, tak ada yang bisa membuat semua barang kebutuhannya.

Adapun hasil penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Media Berbasis Web (Virtual Map) pada Pembelajaran PKn Materi NKRI Kelas V Sekolah Dasar” oleh Al-Ghani (2017)

menghasilkan sebuah media berbasis web pada pembelajaran PKn yang mendapat hasil 100% yang layak digunakan, dan dapat meningkatkan hasil belajar PKn materi NKRI. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nihlah (2017) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Website* Guna Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI/SD” menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis website untuk siswa kelas V yang mendapat kelayakan media sebesar 93,3% dan termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan.

Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis bermaksud untuk membuat multimedia pembelajaran yang menarik sebagai salah satu pemanfaatan teknologi digital untuk siswa sekolah dasar yaitu berupa multimedia pembelajaran berbasis *web* pada konsep kegiatan ekonomi pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Metode

Desain penelitian ini menggunakan metode penelitian *Design and Development (D&D)* atau desain dan pengembangan. Setyosari (2013) menyebutkan pengembangan dalam penelitian pengembangan dapat berupa rancangan, proses, dan produk. Sedangkan Rusdi (2019) mengemukakan bahwa esensi dari penelitian desain dan pengembangan adalah cara untuk mengatasi situasi terbatas dan beradaptasi dengan tujuan, memecahkan masalah, membuat keputusan, menalar, mencari, merencanakan, dan mengimplementasikan dalam keadaan yang tidak pasti. Dengan kata lain, metode D&D berfokus pada pengembangan produk untuk mengatasi suatu permasalahan.

Prosedur untuk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *web* ini yaitu dengan menggunakan model

ADDIE. Model ADDIE menurut Tegeh (Sari dan Wiyasa, 2021) didasarkan pada teori dan disusun secara sistematis untuk memecahkan masalah pembelajaran yang dirancang untuk kebutuhan dan karakteristik subjek penelitian. Lima langkah proses model ADDIE yang berurutan adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Model ADDIE

Tahap di atas menunjukkan langkah ADDIE yang dimulai dari tahap analisis yaitu dilakukan untuk menganalisis suatu data yang diperlukan, diantaranya; kebutuhan pengguna baik guru maupun siswa; analisis materi sesuai kompetensi dasar pembelajaran IPS kelas V; dan analisis perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan. Kemudian tahap desain yakni merancang komponen-komponen yang diperlukan dalam multimedia pembelajaran berbasis *web*, diantaranya; desain penetapan materi yang dikembangkan, yaitu materi kegiatan ekonomi kelas V kurikulum 2013; pembuatan GBPM; dan pembuatan desain unsur-unsur multimedia. Selanjutnya tahap pengembangan dilaksanakannya pengembangan *prototype* produk multimedia, dan validasi produk kepada para ahli dengan menggunakan instrumen angket penilaian. Para ahli yang terlibat yakni dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Tahap selanjutnya adalah implementasi kepada pengguna, diantaranya guru dan siswa diminta untuk merespon media yang telah dikembangkan dengan menilai

menggunakan instrumen kuisisioner/angket respon penilaian. Pihak yang terlibat pada penelitian ini adalah guru SDN Sumanah 01 dan guru SDN Rancabogo, serta 20 orang siswa kelas V SDN Rancabogo. Tahap terakhir adalah evaluasi dilakukannya evaluasi produk yang telah dikembangkan secara kesatuan atau keseluruhan untuk mendapatkan produk yang baik dan layak digunakan.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis untuk memperoleh informasi dan dijadikan bahan evaluasi. Analisis pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif yang diperoleh melalui kuisisioner/angket validasi ahli media, ahli materi dan guru. Hasil angket kemudian dianalisis menggunakan skala likert. Skala likert umumnya digunakan untuk alat ukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terkait suatu fenomena sosial yang dapat dianalisis menjadi data kuantitatif yang bertujuan mendapat data yang kredibel berupa deskripsi temuan dalam proses pembelajaran yang didapatkan dari instrumen penelitian yang digunakan (Sugiyono, 2015).

Setelah data dianalisis menggunakan skala likert, kemudian dilakukan perhitungan presentase rata-rata, dan direduksi, tahap selanjutnya yaitu menyajikan data ke dalam bentuk tabel, grafik, bagan, uraian singkat, dan lain-lain. Dengan penyajian data akan memudahkan untuk memahami data dalam penelitian ini. Data hasil perolehan skor angket akan diinterpretasikan dan dijelaskan dalam kriteria “Sangat Baik”, “Baik”, “Cukup Baik”, “Kurang Baik”, dan “Sangat Kurang”.

Kemudian tahap terakhir yaitu penarikan kesimpulan. Tahap ini dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang telah ditetapkan dari awal,

didukung oleh bukti-bukti yang valid. Kesimpulan penelitian akan diambil dari data hasil penilaian angket atau kuisisioner yang telah dinilai oleh para ahli, guru, dan siswa terhadap multimedia pembelajaran berbasis *web*.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran berbasis *web*, kemudian menguji kelayakan produk kepada para ahli bidangnya, dan mengimplementasikan produk kepada pengguna untuk mendapatkan respon penilaian. Adapun hasil produk multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan, akan dijabarkan sebagai berikut sesuai dengan model yang telah digunakan yaitu dengan langkah ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implement, dan Evaluation*).

a. *Analyze*

Tahap *analyze* yaitu dilakukannya pengumpulan data yang diperlukan, data tersebut didapat melalui analisis pengguna, analisis materi, dan analisis kebutuhan perangkat lunak sebagai bahan untuk perancangan multimedia pembelajaran. Hasil analisis pengguna yaitu didaptanya informasi hasil studi lapangan yaitu analisis pengguna; selanjutnya hasil analisis materi bersumber pada kompetensi dasar pembelajaran IPS kelas V yang mengacu pada Permendikbud No 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran Kurikulum 2013; dan analisis perangkat lunak yaitu mengumpulkan aplikasi atau digital tools apa saja yang dapat mendukung dalam pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *web*, diantaranya perangkat lunak *google sites, anchor, canva, VLLO, youtube, powerpoint, google chrome, PNGdownload.id,*

gambaranimasi.org, tenor.com, quizizz, dan sebagainya.

b. Design

Tahap desain adalah tahap merancang media secara keseluruhan juga sebagai pedoman untuk tahap pengembangan. Tahap desain didapatkan hasil berupa penetapan materi, pembuatan GBPM dan storyline, dan proses membuat desain multimedia. Adapun materi yang dimuat dalam multimedia pembelajaran berbasis *web* yaitu konsep kegiatan ekonomi kelas V sekolah dasar. maka perumusan materi yang akan dimuat dalam berbagai media adalah sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Ekonomi
Materi kegiatan ekonomi merupakan materi pembelajaran IPS yang salah satunya berada di kelas V. Berikut penyajian materi konsep kegiatan ekonomi pada materi kelas 5, diantaranya pengertian kegiatan ekonomi, konsep produksi, konsep distribusi, konsep konsumsi, dan jenis usaha. Subbahasan pada materi kegiatan ekonomi tersebut akan dimuat ke dalam media yang berbentuk *podcast* (audio).
- 2) Contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar
Materi selanjutnya adalah contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar. Contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar merupakan contoh kegiatan ekonomi pada bidang produksi, distribusi, dan konsumsi. Materi ini akan dalam bentuk media infografis (visual).
- 3) Peran ekonomi dalam menyejahterakan kehidupan masyarakat
Peran ekonomi dalam menyejahterakan kehidupan masyarakat dimuat dalam bentuk video animasi. Materi ini menjelaskan tentang peran-peran

ekonomi yang mampu memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari, dan penanaman nilai karakter atau sikap positif apa saja yang patut diimplementasikan siswa dalam kegiatan ekonomi tersebut.

- 4) Keragaman ekonomi di Indonesia
Keragaman ekonomi membahas mengenai kegiatan-kegiatan usaha mulai dari bidang pertanian, peternakan, perikanan, kehutanan, pertambangan, industri, perdagangan, hingga jasa. Materi ini akan dimuat dalam bentuk slide presentasi powerpoint, namun tidak hanya materi, juga akan menyajikan sebuah games/kuis seputar materi-materi di atas yang dapat siswa mainkan, agar pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran ini lebih menarik dan memotivasi siswa dalam belajar.

Setelah melakukan tahap perancangan materi, proses selanjutnya adalah perancangan storyline dan GBPM. GBPM dibuat dengan mengacu pada analisis kebutuhan, tujuan, dan materi. Hasil analisis data-data akan dikembangkan juga menjadi acuan untuk membuat garis besar program media. Kemudian akan dibuatnya *storyboard* untuk menggambarkan setiap lembar tampilan pada multimedia pembelajaran yang dirancang. Selain GBPM dan *storyboard*, pada tahap ini juga terdapat *script* atau naskah untuk pembuatan multimedia pembelajaran.

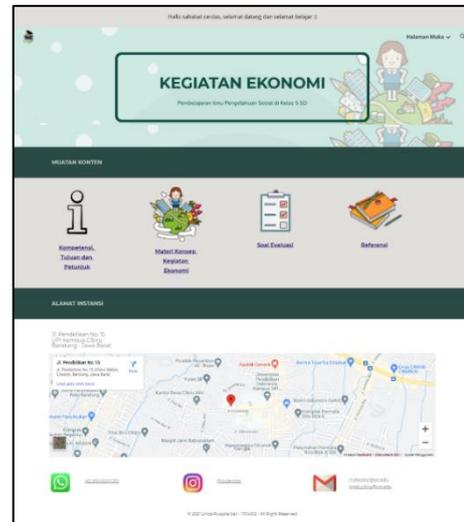
Perancangan terakhir yang dilakukan adalah desain multimedia. Pada tahap desain multimedia, akan dibuat rancangan multimedia secara keseluruhan. Hasil data yang telah didapatkan akan menjadi rujukan dalam proses perancangan multimedia pembelajaran. Proses rancangan multimedia pembelajaran membutuhkan beberapa tahap, karena di

dalam multimedia pembelajaran berbasis *web* ini akan memuat beberapa sajian media, maka proses desain media pada tahap ini dimulai dari desain audio podcast, desain infografis, desain video animasi, dan desain powerpoint.

c. *Development*

Tahap *development* atau pengembangan ini dilakukannya pengembangan desain-desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya menjadi sebuah produk yang menghasilkan *prototype* pengembangan. Pengembangan ini dilakukan untuk menyatukan unsur media yang telah dibuat pada langkah desain. Pengembangan *prototype* menggunakan perangkat lunak *web*, dan Beberapa perangkat pendukung yang digunakan untuk multimedia pembelajaran adalah *anchor*, *spotify*, *canva*, *VLLO*, *Youtube*, *powerpoint*, dan *quizizz*. Adapun media yang dimuat dalam multimedia pembelajaran diantaranya media audio *podcast*, media infografis, media video animasi, dan media *powerpoint*. Multimedia pembelajaran berbasis *web* dapat diakses di link berikut <https://sites.google.com/view/multimedia-pembelajaran-ips>. Selain menghasilkan *prototype* produk, pada tahap *development* atau pengembangan juga akan dilakukan validasi multimedia pembelajaran kepada para ahli, yang diantaranya kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat keberhasilan pengembangan produk multimedia pembelajaran berbasis *web*. Validasi ahli menggunakan angket terkait kelayakan produk mulai dari isi materi maupun komponen multimedia pembelajarannya. Setelah melakukan validasi media, selanjutnya akan dilakukannya tahap revisi sesuai dengan saran dan komentar perbaikan dari para ahli dan kemudian menjadi produk akhir yang layak digunakan. Berikut hasil pengembangan produk multimedia

pembelajaran berbasis *web* pada konsep kegiatan ekonomi pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar:



Gambar 2. Tampilan awal multimedia pembelajaran berbasis *web*

Menurut Hastuti (2020) bagi sebagian besar siswa, pembelajaran berbasis *web* adalah alat yang menarik. Google sites dapat menginput komponen media dalam berbagai bentuk, mulai dari audio, gambar visual, video, dan sebagainya.

Dalam multimedia pembelajaran ini memuat perumusan kompetensi dasar, tujuan, dan panduan penggunaan media.



Gambar 3. Tampilan rencana pembelajaran

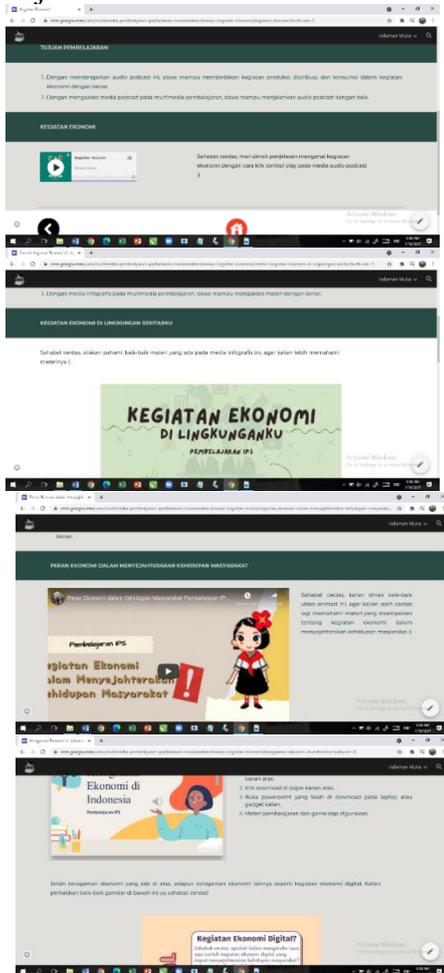
Pada halaman materi, sumber referensi dari buku tema 2 dan buku tema 8 kelas V sekolah dasar. Adapun submateri yang terdapat didalamnya yaitu kegiatan ekonomi, contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar, peran ekonomi dalam menyejahterakan kegiatan

ekonomi, dan keragaman ekonomi di Indonesia.



Gambar 4. Tampilan materi pembelajaran

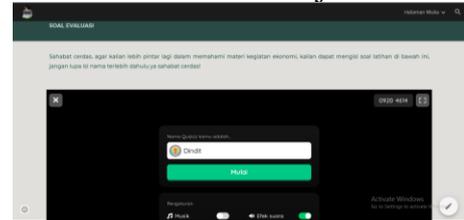
Jika memilih salah satu materi, maka tampilan yang ada akan memiliki tampilan berbeda pada masing-masing materi bahasan. Berikut tampilan submateri pembelajaran:



Gambar 5. Tampilan submateri pembelajaran

Selanjutnya adalah menu soal evaluasi. Pada menu ini terdapat soal evaluasi terkait materi yang sudah

diberikan pada beberapa media pembelajaran. Soal evaluasi tersambung kepada *tools quizizz*, agar dapat memberikan kesan menarik dan memotivasi siswa untuk belajar.



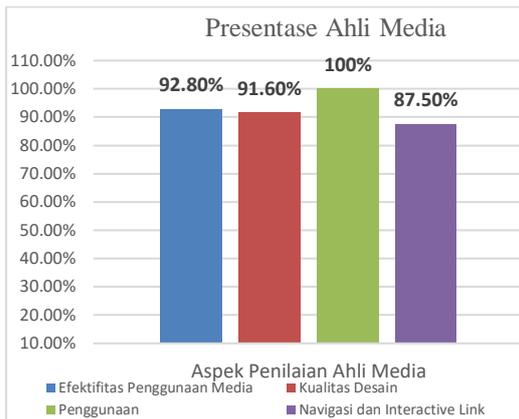
Gambar 6. Tampilan pengerjaan soal evaluasi

Bagian terakhir yaitu referensi. Referensi memuat beberapa sumber-sumber komponen pembuatan multimedia pembelajaran berbasis *web*, mulai dari sumber materi, sumber gambar, unsur media, dan sebagainya.



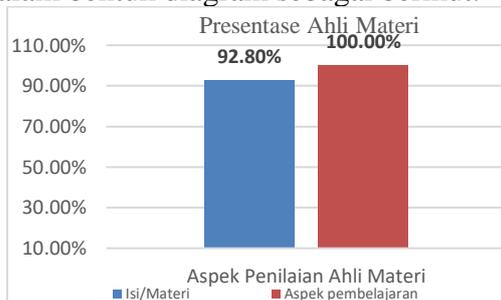
Gambar 7. Tampilan halaman referensi

Hasil uji kelayakan multimedia pembelajaran berbasis *web* dilakukan kepada para ahli, diantaranya ahli media, dan ahli materi. Ahli media dan ahli materi yang terlibat adalah dosen dari Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Adapun hasil penilaian ahli media pada gambar di bawah ini yang disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 8. Grafik Hasil Penilaian Ahli Media

Pada grafik di atas, skor yang diperoleh saat melakukan validasi media kepada ahli media, jika diakumulasikan semua aspek penilaian terhadap media yang telah divalidasi oleh ahli media mendapat hasil skor presentase 92,90%. Berdasarkan capaian presentase skor hasil penilaian tersebut mendapatkan interpretasi kategori “Sangat Baik” dan layak digunakan sesuai dengan saran yang telah diberikan. Adapun hasil penilaian ahli materi pada gambar yang disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



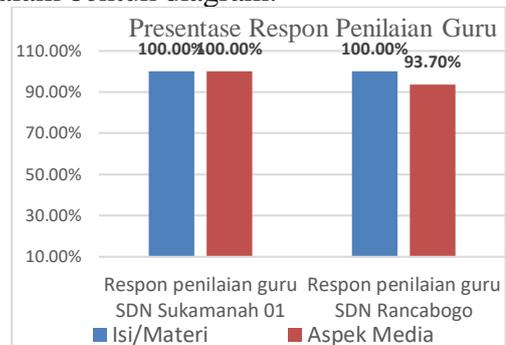
Gambar 9. Grafik hasil penilaian ahli materi

Pada grafik di atas, skor yang diperoleh saat melakukan validasi media kepada ahli materi, jika diakumulasikan semua aspek penilaian terhadap media yang telah divalidasi oleh ahli materi mendapatkan hasil presentase 96,40%. Nilai tersebut apabila dikonversi berada pada kategori “Sangat Baik”, yang berarti multimedia pembelajaran berbasis *web*

sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS SD di SD.

d. Implement

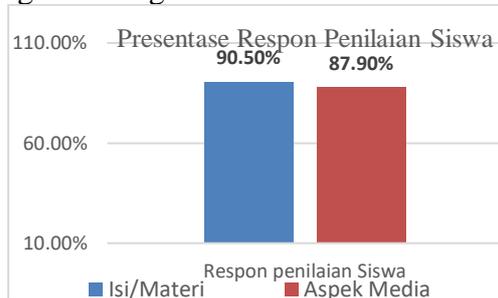
Implementasi uji coba produk dilakukan kepada responden yaitu guru dan siswa untuk mengetahui respon terhadap multimedia pembelajaran berbasis *web*. Hasil respon pengguna diambil data respon penilaian guru dan data respon penilaian siswa. Pemerolehan data dari guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan guru juga siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran berbasis *web*. Guru yang terlibat dalam penelitian ini adalah guru SDN Sukamanah 01 dan guru SDN Rancabogo. Siswa yang terlibat yaitu siswa kelas V SDN Rancabogo yang berjumlah 20 orang. Berikut hasil respon penilaian guru pada gambar yang disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 10. Grafik Hasil Respon Penilaian Guru

Berdasarkan diagram di atas, hasil penilaian dari guru kelas V SDN Sukamanah 01 mendapat presentase rata-rata 100%, serta dari guru kelas V SDN Rancabogo mendapat presentase rata-rata 96,80%. Sehingga, jika diakumulasikan hasil presentase dari dua sekolah memberikan hasil akhir pada multimedia pembelajaran berbasis *web* mendapat total presentase 98,40% masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *web* sangat layak digunakan dari sudut pandang guru.

Adapun hasil respon penilaian guru pada gambar yang disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut..



Gambar 11. Grafik Hasil Respon Penilaian Siswa

Berdasarkan perolehan data pada diagram di atas, hasil yang diperoleh dari respon penilaian siswa mendapatkan total presentase rata-rata 89,20%. Nilai tersebut apabila dikonversi berada pada kategori “Sangat Baik”, yang berarti multimedia pembelajaran berbasis *web* sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS di SD.

e. **Evaluation**

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir dari model ADDIE. Tahap evaluasi dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan revisi produk. Revisi memperhatikan data yang telah diperoleh dari para ahli dan hasil implementasi yang akan dianalisis kembali dan dijadikan sebagai acuan. Hasil data yang diperoleh dan diolah adalah hasil penilaian dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi, serta respon penilaian dari pengguna yaitu guru dan siswa. Hasil evaluasi dari para ahli yaitu ahli media dan ahli materi akan dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Pada halaman muka bagian kontak whatsapp, instagram, dan email sebaiknya dibuat sejajar dan tidak menurun ke bawah.
- 2) Tata letak media infografis sebaiknya lebih dilebarkan, dan halaman yang kosong sebaiknya diisi agar tidak terlalu polos.
- 3) Tombol navigasi back dan home sebagiknya tidak terpotong.

4) Perbaiki tujuan pembelajaran sesuai ABCD (*Audience, Behavior, Condition, dan Degree*).

5) Materi yang dibahas akan lebih baik jika ditambah dengan materi ekonomi digital.

Adapun beberapa saran dan komentar evaluasi dari pengguna multimedia pembelajaran berbasis *web* dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mediana sudah bagus, mohon *link* medianya nanti *share* kepada ibu.
- 2) Dalam menyampaikan materi sudah bagus, lebih baik lagi jika media pembelajaran berbasis *web* nya lebih ditingkatkan.

2. **Pembahasan**

Rancangan multimedia pembelajaran dibuat dengan sedemikian rupa agar dapat menarik perhatian siswa sesuai dengan karakteristiknya yang senang akan hal menarik, penuh warna, lucu, dan sebagainya. Sejalan dengan pernyataan Zulhammi (Nahar, 2016) bahwa belajar merupakan akibat adanya interaksi stimulus dan respon. Sehingga dapat dikatakan bahwa media yang menarik dan variatif untuk proses pembelajaran dapat menstimulus siswa untuk terus belajar dan memudahkan siswa untuk mempelajari suatu hal. Dengan demikian, peneliti merancang hal-hal menarik dalam tulisan, gambar, grafik, audio, maupun audiovisual yang mampu menyampaikan isi atau materi kepada siswa yang menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *web* pada konsep kegiatan ekonomi yang telah melewati tahapan pengembangan *prototype* produk yang dapat diakses melalui *web* atau *browser android*. Menurut Fadiawati dan Tania (Hastuti, 2020) bagi sebagian besar siswa, pembelajaran berbasis *web* adalah alat yang menarik. Pembelajaran berbasis *web*

telah menjadi inovasi teknologi canggih yang diharapkan.

Hasil penelitian yang telah dilakukan mulai dari proses perancangan, pengembangan media melalui validasi para ahli, hingga melihat respon guru dan siswa, kelayakan multimedia pembelajaran berbasis web dapat dilihat dari hasil respon penilaian pengguna yang memperoleh hasil 98,40% dari sudut pandang guru, dan 89,20% dari sudut pandang siswa. Hasil yang diperoleh tidak jauh beda dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nihlah (2017) dalam penelitiannya mengenai pengembangan media pembelajaran IPA berbasis website yang memperoleh kategori sangat baik sehingga layak digunakan pada pembelajaran IPA dengan permasalahan yang hampir sama yaitu uji kelayakan dan respon pengguna. Namun, yang membedakan penelitian Nihlah (2017) dengan penelitian ini yaitu memberi batas pengembangan dan uji coba hanya kepada ahli materi, ahli media, dan respon guru saja. Perbedaan lainnya juga disebabkan pada perangkat dan perbedaan materi yang digunakan pada perancangan media pembelajarannya.

Simpulan

Dengan adanya multimedia pembelajaran berbasis web membantu guru melakukan proses pembelajaran, menambah variasi media pembelajaran, memotivasi serta memudahkan siswa memahami materi yang abstrak dalam pembelajaran yang menyenangkan. Pengembangan multimedia ini menghasilkan sebuah multimedia pembelajaran berbasis *web* pada konsep kegiatan ekonomi pembelajaran IPS di kelas V. Hasil perancangan multimedia pembelajaran memuat beberapa halaman, diantaranya; halaman muka; halaman kompetensi, tujuan, dan petunjuk; halaman

konsep kegiatan ekonomi; halaman materi kegiatan ekonomi; halaman contoh kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar; halaman peran ekonomi dalam menyejahterakan masyarakat sekitar; halaman keragaman ekonomi di Indonesia; halaman soal evaluasi; dan halaman referensi.

Hasil uji kelayakan penilaian ahli media terhadap multimedia pembelajaran berbasis web yang dirancang diperoleh presentase kelayakan media sebesar 92,90% masuk kategori “Sangat Baik”, sehingga layak digunakan. Adapun presentase hasil penilaian ahli materi terhadap multimedia pembelajaran berbasis web capaian presentase kelayakan sebesar 96,40% termasuk ke dalam kategori “Sangat Baik”, sehingga multimedia yang dirancang layak digunakan.

Respon pengguna terhadap multimedia pembelajaran yang dirancang sangat baik. berdasarkan hasil angket respon penilaian guru diperoleh presentase total sebesar 98,40% yang tergolong masuk pada kategori “Sangat Baik”. Adapun hasil angket respon penilaian siswa memperoleh presentase sebesar 89,20% dan termasuk pada kategori “Sangat Baik”.

Berdasarkan hasil perolehan presentase menurut para ahli dan respon pengguna, maka multimedia pembelajaran berbasis *web* pada konsep kegiatan ekonomi pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar tergolong ke dalam kategori sangat baik dan layak digunakan. Inovasi dalam pengembangan multimedia pembelajaran berbasis web sebagai media pembelajaran lebih menarik bagi siswa dan menambah sumber media pembelajaran yang juga relevan dengan materi pembelajaran. Produk multimedia pembelajaran berbasis web disarankan

penggunaan didampingi orang tua atau guru pada saat pembelajaran IPS.

Daftar Pustaka

- [1] Aditama, Y., & Putri, D A P. (2019). Rancang Bangun Media Pembelajaran IPA (Ayo Mengenal Hewan dan Tumbuhan) Untuk Kelas IV SD Berbasis Android. *Jurnal Teknik Elektro*, Vol. 19, no. 2 (2019).
- [2] Al-Ghani, M R. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web (Virtual Map) pada Pembelajaran PKn Materi NKRI Kelasv V Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- [3] Aziz, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *In The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, (Vol. 1, No. 2, pp. 308-318).
- [4] Fatoni, dkk. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Model Tutorial Berbasis Adobe Flash Materi Cahaya Siswa SMP Kelas VIII*. PP. 385-365. doi: 10.31227/0sf.io/rq2ze
- [5] Halim, A., & Ayu, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Dewantara. *Jurnal*
- [11] Rustini, Tin. (2016). Model Interaktif dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Vol. 4, No. 1. doi: <https://doi.org/10.17509/eh.v4i1.2818>
- [12] Sari, N K D P., & Wiyasa, I K N. (2021). Development of Interactive Learning Multimedia Indonesia's *Pendidikan Dasar*, Vol. 3 No. 1, 2016.
- [6] Hastuti, I D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web pada Materi Tata Surya*. Sekolah Pascasarjana, IAIN, Salatiga.
- [7] Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 13, no. 2 (2016). Doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525>
- [8] Nahar, N I. (2016). Penerapan Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 1, No. 1, (2016). doi: <http://dx.doi.org/10.31604/jips.v1i1.2016>
- [9] Nihlah, U I. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Websites Guna Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MI/SD*. Sekolah Pascasarjana, UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta.
- [10] Rusdi. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers. Cultural Diversity Materia; in Social Science Learning for Grade IV Elementary School Students. *Journal of Education Technology*, Vol. 5(1), PP. 48-59. doi: <http://dx.doi.org/10.23887/jet.v5i1.32053>

- [13] Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- [14] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Profil Penulis

Linda Puspita Sari adalah nama penulis skripsi ini. Penulis lahir dari orang tua yang bernama Karyono dan Tati Rohaeti Lestari sebagai anak pertama dari dua bersaudara. Penulis dilahirkan di Desa Jelegong, Kecamatan Rancaekek, Kabupaten Bandung, Jawa Barat pada tanggal 11 Juli 1999. Penulis menempuh pendidikan dimulai dari SDN Rancabogo (lulusan tahun 2011), melanjutkan ke SMPN 4 Rancaekek (lulusan tahun 2014), kemudian masuk ke SMA Tamansiswa Rancaekek (lulusan tahun 2017), dan menempuh pendidikan lebih lanjut ke Universitas Pendidikan Indonesia jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus di Cibir

