



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KEMIDI
BERBASIS MULTIMEDIA DENGAN MODEL
NUMBERED HEAD TOGETHER (NHT) MUATAN IPS
KELAS VC SDN PETOMPON 02 SEMARANG**

SKRIPSI

diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

**Oleh
Merry Metrika
1401415295**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia dengan Model *Numbered Head Together (NHT)* Muatan IPS Kelas VC SDN Petompon 02 Semarang" karya,

nama : Merry Metrika

NIM : 1401415295

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Semarang, 9 Mei 2019

Mengetahui,
Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



Dr. Lea Ansori, M.Pd.
NIP. 19600820 198703 1 003

Pembimbing,



Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP. 19580619 198703 2 001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* muatan IPS Kelas VC SDN Petompon 02 Semarang" karya,

nama : Merry Metrika

NIM : 1401415295

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan dalam Panitia Sidang Ujian Skripsi Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari **Rabu**, tanggal **22**.....bulan **Mei**.....2019.

Semarang, 2019

Panitia Ujian



Ketua
Dr. Achmad Rifa'i R.C., M.Pd.
NIP. 195908211984031001

Sekretaris


Farid Ahmadi, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIP 197701262008121003

Penguji 1,



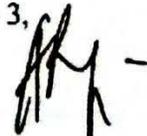
Harmanito, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195407251980111001

Penguji 2,



Dra. Munisah, M.Pd.
NIP. 195506141988032001

Penguji 3,



Dra. Arini Estiastuti, M.Pd.
NIP. 195806191987022001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini,

nama : Merry Metrika

NIM : 1401415295

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

judul : *Pengembangan Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia
dengan model Numbered Head Together (NHT) muatan IPS Kelas
VC SDN Petompon 02 Semarang*

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 9 Mei 2019

Peneliti,



Merry Metrika

NIM 1401415295

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”. (*Aristoteles*)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orangtua peneliti, Bapak Barun dan Ibu Khadiyah yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan dukungan baik secara moral maupun material kepada peneliti.

ABSTRAK

Metrika, Merry. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia dengan Model Numbered Head Together (NHT) Muatan IPS Kelas VC SDN Petompon 02 Semarang.* Sarjana Pendidikan. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dra. Arini Estiastuti, M.Pd. 178 halaman.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan mengembangkan konsep pemikiran sesuai dengan kondisi sosial disekitar siswa, sehingga dengan memperoleh pembelajaran IPS diharapkan menjadi bekal siswa untuk menjadi warga negara yang baik serta bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara. Data pra penelitian yang dilakukan di kelas VC SD Negeri Petompon 02 Semarang, menunjukkan terdapat permasalahan dalam pembelajaran IPS yaitu terkait keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan penggunaan model pembelajaran yang kurang inovatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah serta tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengembangkan desain media pembelajaran, menguji kelayakan, dan menguji keefektifan media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)*.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan mengacu teori Borg dan Gall dengan langkah-langkah yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk dan uji coba pemakaian. Subjek penelitian ini adalah kelas VC SD Negeri Petompon 02 Semarang berjumlah 36 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknis analisis data yang digunakan yaitu analisis data produk, analisis data awal, dan analisis data akhir (uji t dan uji gain).

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia dengan model NHT sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan presentasi penilaian ahli materi 93%, ahli media 97% , dan ahli praktisi 93,5%. Selain itu, media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia dengan model NHT efektif digunakan dalam pembelajaran dengan hasil *t-test* diperoleh t_{hitung} yaitu 16,545 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2,030 maka H_0 diterima dan hasil perhitungan uji t sebesar 16,545 dan peningkatan rata-rata (*N-gain*) hasil belajar siswa sebesar 16,33.

Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* sangat efektif dan layak digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Saran dari pengembangan media pembelajaran Kemidi berbasis multimedia diharapkan dapat mengatasi masalah pembelajaran IPS yang ada, menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran, dan menambah sumber belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran Kemidi; multimedia; IPS; *Numbered Head Together*

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* muatan IPS Kelas VC SDN Petompon 02 Semarang” dengan baik.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Achmad Rifai RC, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Arini Estiastuti, M.Pd., Dosen Pembimbing
5. Harmanto, S.Pd., M.Pd., Dosen Penguji 1;
6. Dra. Munisah, M.Pd., Dosen Penguji 2;
7. Purwiyati, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri Petompon 02, Kota Semarang;
8. Sri Hartini, S.Pd., Guru Kelas VC SD Negeri Petompon 02, Kota Semarang;
9. Semua pihak yang telah banyak membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 9 Mei 2019

Peneliti,



Merry Metrika

NIM 1401415295

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	11
1.3 Pembatasan Masalah	12
1.4 Rumusan Masalah	12
1.5 Tujuan Penelitian	13
1.6 Manfaat Penelitian	14
1.6.1 Manfaat Teoritis	14
1.6.2 Manfaat Praktis	14
1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Kajian Teoretis	17
2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran	17
2.1.2 Multimedia Interaktif	21
2.1.3 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Kemidi	25
2.1.4 Model Pembelajaran <i>Numbered Heads Together (NHT)</i>	29

2.1.5 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	33
2.1.6 Hakikat IPS di SD	40
2.1.7 Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia	45
2.1.8 Hakikat Hasil Belajar	59
2.1.9 Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia dengan Model NHT	64
2.2 Kajian Empiris	67
2.3 Kerangka Berpikir	73
2.4 Hipotesis	76
BAB III METODE PENELITIAN	78
3.1 Desain Penelitian	78
3.1.1 Jenis Penelitian dan Desain Penelitian	78
3.1.2 Model Pengembangan	79
3.1.3 Prosedur Penelitian	80
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	86
3.3 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian	86
3.3.1 Data	86
3.3.2 Sumber Data	87
3.3.3 Subjek Penelitian	87
3.4 Variabel Penelitian	88
3.4.1 Variabel Independen	88
3.4.2 Variabel Dependen	89
3.5 Definisi Operasional Variabel	89
3.6 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	90
3.6.1 Teknik Tes	90
3.6.2 Teknik Non Tes	91
3.7 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas	93
3.7.1 Uji Kelayakan	93

3.7.2 Uji Validitas	95
3.7.3 Uji Reliabilitas	98
3.7.4 Taraf Kesukaran	99
3.7.5 Daya Beda	101
3.8 Teknik Analisis Data	102
3.8.1 Analisis Data Awal	102
3.8.2 Analisis Data Akhir	103
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	106
4.1 Hasil Penelitian	106
4.1.1 Perancangan Produk	106
4.1.2 Hasil Produk	119
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	136
4.1.4 Analisis Data	141
4.2 Pembahasan	156
4.2.1 Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Kemidi dengan Model NHT	156
4.2.1 Kelayakan Media Pembelajaran Kemidi dengan Model NHT	159
4.2.3 Keefektifan Media Pembelajaran Kemidi dengan Model NHT	161
4.3 Implikasi Penelitian	167
4.3.1 Implikasi Teoritis	167
4.3.2 Implikasi Praktis	168
4.3.2 Implikasi Pedagogis	168
BAB V PENUTUP	170
5.1 Simpulan	170
5.2 Saran	170
DAFTAR PUSTAKA	172

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Kriteria Penilaian Validasi Materi	25
Tabel 2.2	Kriteria Penilaian Validasi Media	27
Tabel 2.3	KI dan KD IPS Kelas V	45
Tabel 2.4	Kemampuan Berpikir	61
Tabel 2.5	Tingkatan Sikap	62
Tabel 2.6	Kemampuan Belajar Psikomotor	62
Tabel 3.1	Definisi Operasional Variabel	89
Tabel 3.2	Deskripsi Skor Penilaian	93
Tabel 3.3	Kriteria Interpretasi Validasi Ahli	94
Tabel 3.4	Kriteria Hasil Persentase Tanggapan Guru dan Siswa	95
Tabel 3.5	Pedoman Interpretasi Terhadap Koefisien Korelasi	97
Tabel 3.6	Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba Soal	97
Tabel 3.7	Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas Instrumen	99
Tabel 3.8	Hasil Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	99
Tabel 3.9	Klasifikasi Indeks Kesukaran	100
Tabel 3.10	Hasil Analisis Taraf Kesukaran Uji Coba Soal	100
Tabel 3.11	Klasifikasi Daya Pembeda	101
Tabel 3.12	Hasil Analisis Daya Beda Uji Coba Soal	102
Tabel 3.13	Soal Instrumen Penelitian	102
Tabel 3.13	Kriteria Peningkatan Hasil Belajar	104
Tabel 4.1	Hasil Angket Tanggapan Guru terhadap Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia	109
Tabel 4.2	Hasil Angket Kebutuhan Siswa terhadap Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia	111
Tabel 4.3	Simbol dan Keterangan dalam <i>Flowchart</i>	114
Tabel 4.4	Rencana Desain Media Pembelajaran	116

Tabel 4.5	Ketentuan Penilaian Ahli Menurut Sugiyono	128
Tabel 4.6	Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Materi	129
Tabel 4.7	Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Media	131
Tabel 4.8	Perolehan Skor Tiap Aspek Oleh Ahli Praktisi	132
Tabel 4.9	Revisi Komponen Media Pembelajaran	134
Tabel 4.10	Hasil Belajar IPS pada Uji Coba Kelompok Kecil	138
Tabel 4.11	Hasil Belajar IPS pada Uji Coba Kelompok Besar	139
Tabel 4.12	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	142
Tabel 4.13	Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	142
Tabel 4.14	Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>) Kelompok Kecil	143
Tabel 4.15	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	145
Tabel 4.16	Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil	147
Tabel 4.17	Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	149
Tabel 4.18	Uji <i>t-test</i> Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelompok Besar	150
Tabel 4.19	Uji Peningkatan Rata-Rata (<i>Gain</i>) Kelompok Besar	151
Tabel 4.20	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Besar	152
Tabel 4.21	Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Besar	154

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	18
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	74
Gambar 3.1	Langkah-langkah penggunaan Metode <i>Research and Development</i> (R&D)	80
Gambar 3.2	Prosedur Penelitian dan Pengembangan	81
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Kemidi Berbasis Multimedia	115
Gambar 4.2	Tampilan Pembuka Media	120
Gambar 4.3	Menu Utama	121
Gambar 4.4	Menu Kompetensi	121
Gambar 4.5	Menu Materi	122
Gambar 4.6	Menu Permainan	122
Gambar 4.7	Submenu Kuis	123
Gambar 4.8	Submenu Soal	123
Gambar 4.9	Menu Info	124
Gambar 4.10	Submenu Petunjuk	124
Gambar 4.11	Submenu Profil Pengembang	124
Gambar 4.12	Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Materi	130
Gambar 4.13	Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Media	131
Gambar 4.14	Diagram Perolehan Skor Oleh Ahli Praktisi	133
Gambar 4.15	Peningkatan Hasil Belajar Pada Uji Coba Kelompok Kecil ...	144
Gambar 4.16	Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	146
Gambar 4.17	Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok Kecil	148
Gambar 4.18	Peningkatan Hasil Belajar Pada Uji Coba Kelompok Besar ..	151

Gambar 4.19	Diagram Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Coba	
	Kelompok Besar	153
Gambar 4.20	Diagram Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Coba Kelompok	
	Besar	155

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kisi-Kisi Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran	180
Lampiran 2	Hasil Wawancara Guru	182
Lampiran 3	Hasil Angket Kebutuhan Guru	183
Lampiran 4	Hasil Angket Kebutuhan Siswa	184
Lampiran 5	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Kelayakan Materi	185
Lampiran 6	Instrumen Validasi Oleh Ahli Materi	187
Lampiran 7	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Komponen Kelayakan Media	190
Lampiran 8	Instrumen Validasi Oleh Ahli Media	192
Lampiran 9	Kisi-Kisi Instrumen Validasi Komponen Kelayakan	195
Lampiran 10	Instrumen Validasi Oleh Ahli Praktisi	198
Lampiran 11	Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi	202
Lampiran 12	Hasil Instrumen Validasi Ahli Media	203
Lampiran 13	Hasil Instrumen Validasi Ahli Praktisi	204
Lampiran 14	Perangkat Pembelajaran <i>Pretest</i>	205
Lampiran 15	Perangkat Pembelajaran <i>Posttest</i>	247
Lampiran 16	Hasil Penilaian Sikap	296
Lampiran 17	Rekapitulasi Hasil Penilaian Sikap/ Afektif	304
Lampiran 18	Hasil Penilaian Keterampilan	306
Lampiran 19	Rekapitulasi Hasil Penilaian Keterampilan	310
Lampiran 20	Kisi-Kisi Soal Uji Coba	312
Lampiran 21	Soal Tes Uji Coba	314
Lampiran 22	Kunci Jawaban Tes Uji Coba	322
Lampiran 23	Pedoman Penilaian Tes Uji Coba	323
Lampiran 24	Hasil Tes Uji Coba	324
Lampiran 25	Analisis Data Awal	325
Lampiran 26	Kisi-Kisi Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	340

Lampiran 27	Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	342
Lampiran 28	Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	347
Lampiran 29	Pedoaman Penilaian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	348
Lampiran 30	Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	349
Lampiran 31	Daftar Nama Siswa Uji Coba Kelompok Besar	350
Lampiran 32	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Kecil	351
Lampiran 33	Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Kecil	352
Lampiran 34	Rekapitulasi Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Kecil	353
Lampiran 35	Hasil Belajar <i>Pretest</i> Kelompok Besar	354
Lampiran 36	Hasil Belajar <i>Posttest</i> Kelompok Besar	355
Lampiran 37	Rekapitulasi Hasil Belajar Uji Coba Kelompok Besar	356
Lampiran 38	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Pada Kelompok Kecil	358
Lampiran 39	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Pada Kelompok Kecil	360
Lampiran 40	Uji Normalitas <i>Pretest</i> Pada Kelompok Besar	362
Lampiran 41	Uji Normalitas <i>Posttest</i> Pada Kelompok Besar	364
Lampiran 42	Uji Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Kecil	366
Lampiran 43	Uji Perbedaan Rata-Rata Pada Kelompok Besar	367
Lampiran 44	Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Kecil	369
Lampiran 45	Uji Peningkatan Rata-Rata (Gain) Pada Kelompok Besar	370
Lampiran 46	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Guru	371
Lampiran 47	Angket Tanggapan Guru	372
Lampiran 48	Kisi-Kisi Angket Tanggapan Siswa	374
Lampiran 49	Angket Tanggapan Siswa	375
Lampiran 50	Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Kecil	377
Lampiran 51	Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil	379
Lampiran 52	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Kecil	380

Lampiran 53	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Kecil	381
Lampiran 54	Hasil Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Besar	382
Lampiran 55	Hasil Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar	384
Lampiran 56	Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru Uji Kelompok Besar	385
Lampiran 57	Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa Uji Kelompok Besar	386
Lampiran 58	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	387
Lampiran 59	Lembar Observasi Aktivitas Siswa Uji Coba Kelompok Besar	389
Lampiran 60	Surat Keterangan Pra Penelitian	391
Lampiran 61	Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Kecil	392
Lampiran 62	Surat Keterangan Uji Coba Kelompok Besar	393
Lampiran 63	Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	394
Lampiran 64	Dokumentasi	395

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Era globalisasi adalah sistem kehidupan manusia yang mendunia membawa manusia dalam keadaan jaman sekarang ini (Tilaar dalam Hamzah 2014: 6). Era globalisasi terlihat dari adanya keterbukaan hubungan antar bangsa serta negara dan keterbukaannya dalam bidang informasi sebagai pendukung hal tersebut. Berkembang pesatnya teknologi informasi komunikasi (TIK), jaringan internet, serta berkembang pesatnya aliran informasi menjadi kunci atau dasar dari pergeseran paradigma, khususnya dalam dunia pengetahuan dan pendidikan dan dijamin informasi yang akan datang (Hamzah 2014: 6). Hamijoyo dalam Hamzah (2014: 5) menyebutkan salah satu ciri yang berkaitan dengan globalisasi adalah pendidikan merupakan bagian dari globalisasi. Oleh karena itu, pendidikan juga membutuhkan teknologi untuk sebuah kemajuan.

Setiap warga Negara yang ada di Indonesia memiliki hak memperoleh pendidikan (Pasal 31 Ayat 1 UUD 1945). Pendidikan merupakan salah satu yang mempengaruhi kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat (1) menjelaskan pendidikan merupakan usaha secara sadar dan terencana dengan tujuan mewujudkan

keadaan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif menggali potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berdasarkan undang-undang tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan upaya pemanusiaan, pembudayaan dan peradaban anak manusia sebagai makhluk yang dipercaya sebagai pemimpin di muka bumi. Bagi bangsa Indonesia, upaya itu terikat oleh falsafah Pancasila dan tujuan Pendidikan Nasional.

Pendidikan Nasional yang ada di Indonesia adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berpedoman pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman (Pasal 1 ayat 2 UU RI No. 20 Tahun 2003). Sedangkan sistem pendidikan nasional merupakan komponen menyeluruh pendidikan yang saling terkait secara terstruktur demi tercapainya tujuan pendidikan nasional (Pasal 1 ayat 3 UU RI No. 20 Tahun 2003).

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dengan demikian, proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah harus dapat membekali anak didik dengan kekuatan spiritual, keagamaan, sikap positif terhadap masalah kebangsaan dan

kenegaraan, pengetahuan, keterampilan, serta akhlak mulia sebagai dasar kokoh untuk membangun karakter anak bangsa yang berkeadaban.

Peraturan Pemerintah Nomor 13 tahun 2015 Pasal 1 Ayat (16) menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, ada dua dimensi kurikulum, yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

Permendikbud No. 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi menyatakan ruang lingkup materi yang diterapkan dalam pembelajaran SD/MI memuat 8 pelajaran, salah satunya adalah muatan pelajaran IPS. Oleh karena itu, muatan pelajaran IPS wajib diberikan di SD/MI/SDLB di seluruh Indonesia. Ruang lingkup materi muatan IPS menurut Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah, meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan. (2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan. (3) Sistem Sosial dan Budaya. (4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan. Menurut Ahmad Susanto (2016: 138) IPS memiliki inti yaitu mengembangkan konsep pemikiran sesuai dengan kenyataan yang ada yaitu kondisi sosial disekitar lingkungan peserta didik, sehingga dengan memperoleh pendidikan IPS diharapkan menjadi bekal peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik serta bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara.

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif anak oleh Piaget, siswa sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun). Pada tahap ini, anak mampu mengoperasikan berbagai logika namun masih dalam bentuk benda konkret. Sehingga pada proses pembelajaran penggunaan media adalah perwujudan visual yang membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret. Menurut Hamalik dalam Azhar Arsyad (2013: 19) mengemukakan bahwa fungsi utama media dalam pembelajaran adalah mengembangkan minat, mengembangkan motivasi dan sebagai rangsangan kegiatan pembelajara, serta memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap awal pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran sangat berperan penting dalam memotivasi siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penelitian awal yang dilakukan peneliti melalui observasi, wawancara, dan data dokumen di kelas VC SDN Petompon 02 Semarang, peneliti menemukan beberapa permasalahan antara lain, kurangnya media pembelajaran yang digunakan dan kurangnya metode pembelajaran yang inovatif. Selama ini, guru menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video pembelajaran. Penggunaan media gambar dan video pembelajaran tersebut hanya beberapa kali dilakukan dan belum maksimalnya pemanfaatan ilmu teknologi untuk pembelajaran di kelas. Serta permasalahan lain yang peneliti temukan adalah hasil belajar IPS kelas VC masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan data Penilaian Akhir Semester II Kelas VC Muatan Pelajaran IPS Tahun Pelajaran 2017/2018 yaitu dari KKM 70 yang

ditetapkan terdapat terdapat 20 siswa (57%) yang tuntas dan 15 siswa (43%) yang tidak tuntas KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas VC Ibu Sri Hartini, S.Pd menyampaikan bahwa materi IPS banyak dan anak terkadang jenuh saat pembelajaran. Solusi yang dilakukan guru yaitu guru menggunakan media video pembelajaran dan gambar-gambar yang ada dan anak jadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Namun dengan media tersebut dianggap kurang optimal mengatasi permasalahan yang ada, dibuktikan ketika peserta didik diminta menceritakan kembali materi yang sudah disampaikan, pemahaman siswa masih kurang. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik cenderung lebih banyak membaca teks, mendengarkan penjelasan guru, media pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik dan belum menumbuhkan sikap aktif dan rasa ingin tahu yang tinggi.

Di zaman globalisasi dan modernisasi seperti sekarang, manusia sangat membutuhkan dan bergantung pada kemajuan teknologi. Hal inilah yang membuat salah satu kebutuhan dan keinginan dasar manusia adalah teknologi. Dari orang tua hingga anak muda, para ahli hingga orang awam pun menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Menurut Hamzah dan Nina (2014: 60) teknologi dapat meningkatkan kualitas dan jangkauan apabila digunakan secara bijak untuk pendidikan dan untuk latihan, serta mempunyai arti penting bagi meningkatkan kesejahteraan ekonomi manusia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Namun, disayangkan apabila teknologi ini belum dimanfaatkan dengan baik serta maksimal, misalnya yaitu belum mampu

digunakan secara nyata dan efektif dalam kegiatan pembelajaran. Dari keadaan tersebut, maka dapat dijadikan sebagai alternatif solusi penyelesaian masalah pada proses pembelajaran IPS dikelas VC SD Negeri Patempon 02 Semarang yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Media adalah salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya (Azhar Arsyad, 2013: 2). Menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014, menyebutkan salah satu prinsip pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dari permasalahan tersebut dan melihat fasilitas sekolah serta fasilitas pribadi yang tersedia maka peneliti dan guru menganalisis bahwa pengembangan media berbasis teknologi dengan menggunakan model pembelajaran yang menarik adalah sebagai alternatif solusi penyelesaian masalah untuk kegiatan atau proses pembelajaran IPS di kelas VC SDN Petompon 02 Semarang. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yaitu media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan menggunakan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* untuk muatan pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

Menurut Hanin Nalinda dan Sri Sulistyorini (2018:26), Kurikulum 2013 menghendaki agar pola pembelajaran yang semula berbasis alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis multimedia. Pengertian multimedia menurut Hamdani (2011: 1992) yaitu media terdiri dari beberapa unsur media seperti audio dan visual yang digabungkan secara terpadu, multimedia juga memiliki sifat interaktif yaitu mampu memfasilitasi tanggapan dari pengguna dan bersifat mandiri. Keunggulan dari multimedia yaitu dapat menyajikan materi pembelajaran dalam wujud yang menyenangkan, menarik minat, mudah dimengerti, dan lebih jelas (Arsyad, 2013:162).

Melalui media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia, pembelajaran diharapkan akan lebih memberdayakan siswa agar dapat berperan aktif dalam belajar di kelas. Selain itu media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dapat digunakan oleh guru untuk mengimplementasikan kurikulum 2013 dalam mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia, serta untuk menghindari guru sebagai sumber ilmu pengetahuan satu-satunya. Penggunaan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia membantu kegiatan pembelajaran lebih aktif dan menarik serta tercapainya tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Kegiatan pembelajaran menggunakan media pembelajaran akan lebih optimal apabila ditunjang dengan model pembelajaran yang tepat. Peneliti memilih model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) untuk menunjang pembelajaran IPS

menggunakan media pembelajaran Kemidi (kegiatan ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia.

Shoimin (2014: 107) menyebutkan bahwa model NHT berpedoman yaitu belajar kelompok, dengan setiap anggota kelompok memiliki tugas atau pertanyaan dengan nomor yang berbeda. Pembelajaran dengan model NHT melibatkan semua siswa secara maksimal sehingga menjadi upaya yang baik untuk meningkatkan tanggung jawab diri sendiri pada saat diskusi kelompok. Selain itu, dengan model pembelajaran NHT, membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi antar sesama anggota kelompok dan meningkatkan motivasi belajar.

Dengan adanya pengembangan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model pembelajaran NHT diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, memotivasi dan hasil belajar siswa meningkat serta mutu pendidikan lebih maju seiring dengan kemajuan teknologi yang ada.

Penelitian yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media ini adalah penelitian yang dilakukan oleh W. Wiana pada tahun 2018 dalam jurnal *Journal of Physics* dengan judul “*Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning*”. Hasil pengujian terhadap penguasaan konsep dan keterampilan perancangan busana dalam format digital menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh hasil yang signifikan kualifikasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Itu artinya penggunaan animasi interaktif berbasis multimedia, efektif untuk meningkatkan

penguasaan konsep dan keterampilan dalam pembuatan desain busana dalam format digital.

Penelitian dilakukan oleh Fiki Kusuma Astuti, Edy Cahyono dan Supartono tahun 2018 dalam *International Journal of Indonesian Education and Teaching* dengan judul “*Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School*”. Dari hasil penelitian, didapat data yaitu hasil uji skala kecil menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sangat baik dengan skor 69,97. *Posttest* siswa memberikan hasil yang efektif dengan ketuntasan klasik 61,76% dan respon yang sangat baik dengan skor 68,5. Dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur multimedia tabel periodik interaktif layak dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dan mendapat respon yang sangat baik dari siswa sebagai penggunaannya.

Penelitian dilakukan oleh Purwosiwi Pandansari dan Abdul Gafur pada tahun 2016 dalam *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Desain Busana Di SMK*”. Simpulan dari penelitian ini yaitu multimedia interaktif pembelajaran desain busana untuk kelas XI SMK Negeri 1 Depok efektif untuk memotivasi kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik dan diketahui dari hasil belajar sebelum menggunakan multimedia dengan rata-rata nilai 72,4 dan hasil belajar setelah menggunakan multimedia yang dikembangkan rata-rata nilai adalah 86,2.

Sedangkan penelitian yang relevan sebagai pendukung dalam penggunaan model pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Nismari tahun 2017

dalam Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau dengan Judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IVA SD Negeri 78 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya”. Pada penelitian tersebut menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT meningkatkan hasil belajar siswa kelas IVA SD Negeri 78 Pekanbaru. Hal ini dibuktikan dengan aktivitas guru dan peserta didik mengalami peningkatan dan hasil belajar peserta didik kelas IVA mengalami peningkatan, dibuktikan dengan: data awal jumlah peserta didik yang mencapai KKM berjumlah 10 siswa (28,57%), pada siklus I mengalami peningkatan dengan jumlah siswa yang tuntas berjumlah 26 siswa (74,28%), dan pada siklus II meningkat dengan jumlah siswa 32 siswa (91,42%).

Penelitian yang dilakukan oleh Dautelina S. Lagur, Albert P. Makur dan Apolonia H. Ramda pada tahun 2018 dalam Jurnal Pendidikan Matematika dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis”. Pada penelitian tersebut menyimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT lebih tinggi dibandingkan kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kontrol dengan selisih 12.63. Demikian pula hasil uji t pada kedua kelompok diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yakni $4.266 > 1.672$.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) Berbasis Multimedia dengan Model *Numbered Head Together (NHT)* muatan IPS Kelas VC SDN Petompon 02 Semarang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan observasi, wawancara, dan data dokumen oleh peneliti di kelas VC SD Negeri Petompon 02 Semarang pada muatan IPS identifikasi masalah yang ditemukan, antara lain:

- 1.2.1 Kurangnya sumber belajar yang digunakan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran di kelas VC. Sumber belajar berupa buku tematik.
- 1.2.2 Model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran muatan IPS kurang inovatif.
- 1.2.3 Keterbatasan penggunaan media pembelajaran untuk muatan IPS dan belum menarik perhatian peserta didik.
- 1.2.4 Masih rendahnya hasil belajar peserta didik pada muatan IPS khususnya KD 3.3 tentang materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Terdapat 21 peserta didik (60%) nilainya masih dibawah KKM yaitu 70.
- 1.2.5 Sekolah belum memanfaatkan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang dapat mendukung kegiatan belajar mengajar secara optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran khususnya pada muatan IPS terkait dengan penggunaan media pembelajaran yang membutuhkan inovasi dan memanfaatkan teknologi dengan disertai penggunaan model pembelajaran yang menarik. Pada penelitian ini, peneliti ingin pengembangan media pembelajaran Kemidi (kegiatan ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia, dengan KI 3 dan KD 3.3, Tema 8 (Lingkungan Sahabat Kita) Subtema 2 (Perubahan Lingkungan) Pembelajaran 4 di kelas VC SDN Petompon 02.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah cara pengembangan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang?
- 1.4.2 Apakah media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* layak digunakan pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang?

1.4.3 Apakah media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* efektif digunakan pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1.5.1 Untuk mengembangkan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

1.5.2 Untuk menguji kelayakan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

1.5.3 Untuk menguji keefektifan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat secara teoritis dan praktis.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian pengembangan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pendidikan dan menambah inovasi atau pembaruan media pembelajaran dalam muatan pelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* dapat dilihat dari tiga segi, yaitu bagi siswa, bagi guru, dan bagi sekolah.

1.6.2.1 Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan peneliti berkaitan teknik perancangan dan pembuatan media pembelajaran, menambah pengalaman bagi peneliti untuk bekal ketika terjun dalam dunia pendidikan, serta menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh kegiatan perkuliahan di Universitas Negeri Semarang.

1.6.2.2 Bagi Siswa

Memudahkan siswa dalam mengkonstruksi pemahaman secara mandiri melalui situasi pembelajaran yang lebih menarik, membantu siswa meningkatkan

motivasi dalam proses pembelajaran, serta materi pembelajaran menjadi lebih mudah diserap oleh siswa karena siswa lebih aktif dalam pembelajaran.

1.6.2.3 Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan solusi kepada guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menarik, aktif, kondusif serta menyenangkan. Hal ini menjadikan guru dapat memaksimalkan perannya sebagai fasilitator, motivator, evaluator, dan juga informator.

1.6.2.4 Bagi Sekolah

Menambah referensi sekolah dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, membantu dalam meningkatkan prestasi sekolah, serta hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan guru-guru lain.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan adalah media pembelajaran yang berupa:

1.7.1 Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia muatan IPS kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang dengan materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

1.7.2 Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia merupakan media pembelajaran interaktif yang didesain dengan beberapa menu berupa teks, gambar, animasi, dan audio menggunakan aplikasi

Adobe Flash CS6 agar dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa terhadap materi pelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.7.3 Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dilengkapi dengan berbagai pilihan menu seperti menu kompetensi, materi, permainan dan menu info, yang dibuat semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

1.7.4 Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dijalankan dalam perangkat komputer.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Proses pembelajaran tidak terlepas dari sebuah media (Arsyad, 2013: 2). Media pembelajaran adalah penyalur pesan dan perangsang terjadinya proses belajar mengajar pada siswa dalam bentuk apa saja (Aqib, 2013: 50).

Lebih lanjut Asyhar (2012: 8) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan suatu pesan materi secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar kondusif dimana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien.

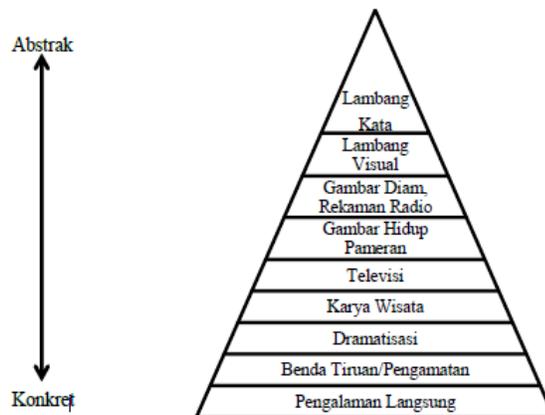
Berdasarkan berbagai pengertian media pembelajaran menurut ahli, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar atau pembelajaran. Media pembelajaran dapat mengirim pesan, memberikan rangsangan pikiran, dan motivasi kepada peserta didik sehingga diharapkan tercipta proses belajar pada diri peserta didik serta diharapkan terjadi lingkungan belajar yang kondusif dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Berkaitan dengan penelitian ini, media

pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia merupakan media pembelajaran yang dikembangkan peneliti sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

2.1.1.2 Landasan Teori Penggunaan Media

Pembelajaran dengan menggunakan media bukanlah sesuatu yang tanpa dasar. Dale (dalam Arsyad, 2013:13) mengungkapkan teori penggunaan media dalam *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan pengertian menyeluruh dari yang dikemukakan oleh Bruner yaitu tiga tingkatan pengalaman.

Kerucut pengalaman Edgar Dale (dalam Arsyad, 2013:14) sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Pengembangan kerucut tersebut bukan berdasarkan tingkat kesusahan, tetapi berdasarkan tingkat ketidakjelasan atau keabstrakan dan jumlah jenis indera yang digunakan selama proses penerimaan isi pengajaran. Tingkat keabstrakan pesan akan lebih tinggi ketika pesan itu dituangkan kedalam lambang-lambang seperti bagan,

grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu, indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas (Arsyad, 2013:13-14).

Berdasarkan penjelasan ahli tersebut, media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini berada di tingkatan ketiga dari atas. Media tersebut telah mencakup tingkatan lambang kata, lambang visual, gambar diam, gambar bergerak dan rekaman audio yang memperjelas dan mendukung isi materi yang disampaikan.

2.1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013: 25-26) mengemukakan ada hasil positif dari penggunaan media yang ditunjukkan dari beberapa hasil penelitian, yaitu sebagai berikut: (1) penyampaian pelajaran lebih baku; (2) pembelajaran bisa lebih menarik; (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif; (4) efisiensi waktu; (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan; (6) efisiensi tempat; (7) sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan; (8) peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran yaitu: (1) memperjelas penyampaian materi pelajaran; (2) meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik; (3) mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu; (4) memberikan pengalaman yang sama kepada peserta didik (Arsyad 2013:29).

Media dibutuhkan ketika materi dianggap bersifat abstrak dan ambigu sehingga penggunaan media adalah perwujudan visual yang membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret. Media memiliki fungsi sebagai penghubung informasi dari

sumber kepada penerima atau siswa (Fitria Hanim, Sumarmi dan Achmad Amirudi, 2016:752)

Dari pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yaitu perhatian siswa terhadap pembelajaran lebih meningkat sehingga tumbuh semangat dan motivasi belajar; keterbatasan indera, waktu, dan ruang dapat teratasi; tercapainya kemampuan kognitif, afektif maupun psikomotorik; serta waktu dan tenaga pendidik dalam menyampaikan materi lebih efektif.

Pada penelitian ini, penggunaan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia bermanfaat untuk membantu dalam mencapai kemampuan kognitif, afektif ataupun psikomotor, selain itu peserta didik diharapkan akan lebih tertarik dan termotivasi dalam pembelajaran, aktif dalam pembelajaran karena peserta didik tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati dan mencoba sehingga diharapkan pembelajaran lebih bermakna.

2.1.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terdapat berbagai macam jenisnya. Aqib (2013:52) menyebutkan ada tiga jenis media pembelajaran, yaitu: (1) media grafis, yaitu simbol-simbol komunikasi verbal; (2) media audio, yaitu berhubungan dengan indera pendengaran; dan (3) multimedia, yaitu media dengan bantuan proyektor LCD.

Asyhar (2012:45) berpendapat bahwa media dapat dikelompokkan menjadi empat jenis media, yaitu: (1) media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan; (2) media audio adalah jenis media pembelajaran

yang hanya melibatkan indera pendengaran; (3) media audio visual, yaitu jenis media pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus; (4) multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai jenis media diantaranya yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia termasuk dalam jenis multimedia karena pada media tersebut terdapat media gambar, teks, animasi, video dan audio yang terangkum dalam satu media.

2.1.2 Multimedia Interaktif

2.1.2.1 Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai macam media seperti grafik, teks, suara, video serta juga animasi yang menampilkan informasi dari pelajaran yang akan dilaksanakan (Arsyad 2013: 162). Multimedia memiliki peran untuk efektivitas pembelajaran dan pengiriman pesan dan konten, sehingga membantu siswa untuk meningkat pemahaman dan kemampuan berpikir mereka (Khoiriah, Tri Jalmo dan Abdurrahman, 2016: 76).

Multimedia bermaksud memaksimalkan setiap indera dalam menerima suatu informasi (Ilmiati dan Pitri Ilian Kusmadi, 2019:124). Berbagai desain multimedia

dapat berfungsi sebagai pengembang, umpan balik antusias dari guru dan siswa, motivasi belajar dan rasa tanggung jawab dalam pengembangan pendidikan dan penelitian inovasi (R. Cahyani dan Y. Hendriani, 2017: 266).

Sedangkan menurut Nanang Khuzaini dan Rusgianto Heri Santosa (2016:90), multimedia adalah gabungan dari teks, gambar, seni grafik, animasi, suara, dan video yang berada dalam suatu kontrol program komputer dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi, sehingga komunikasi yang dihasilkan adalah komunikasi yang bernilai tinggi.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan atau perpaduan dari beberapa media yang di dalamnya terdapat beberapa kombinasi seperti grafik, teks, suara, video, atau animasi yang dikemas di dalam satu alat untuk menyalurkan informasi. Media yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia merupakan gabungan dari media gambar, teks, animasi, video dan audio sehingga dapat disebut sebagai multimedia.

2.1.2.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan segala sesuatu yang dapat membuat siswa aktif in teraksi dan membuat siswa mandiri dengan media untuk pencapaian tujuan-tujuan pembelajaran yang dirumuskan (Kustiono, 2010:9). Multimedia interaktif yaitu multimedia yang menyediakan struktur navigasi untuk memfasilitasi siswa berinteraksi dengan multimedia (K.S Diputra, 2016:127).

Menurut Daryanto (2013: 51), multimedia yang diberi sebuah alat untuk mengontrol dan dapat dijalankan oleh si pengguna, dengan hal tersebut pengguna bebas memilih menu yang dikehendaknya merupakan pengertian dari multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan multimedia pembelajaran yang dapat diartikan sebagai sistem komunikasi interaktif yang berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi (Susilowati, Jumrodah dan Tri Murni Handayani, 2015: 41).

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol sehingga dapat memudahkan pengguna untuk mengoperasikan dan memilih apa yang dikehendaki dalam media yang sudah dikembangkan.

2.1.2.3 Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki beberapa fungsi edukatif, antara lain: (1) bahan pembelajaran dapat tersimpan sehingga dapat dimanfaatkan kapan saja; (2) memberi informasi sumber-sumber serta media audio-visual yang ada; (3) memberikan informasi ruang belajar, siswa dan pengajar; (4) memberi informasi hasil belajar siswa; (5) memberikan saran kegiatan belajar yang diperlukan; (5) menilai kembali pekerjaan siswa pada waktu yang dikehendaknya; (6) memberi tugas-tugas baru untuk dikerjakan pada pertemuan selanjutnya (Kustiono, 2010:9).

Selain itu, Daryanto (2013:70) juga menuliskan beberapa keunggulan dari multimedia interaktif yaitu: (1) memperbesar benda yang sangat kecil; (2) memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan saat proses

pembelajaran; (3) menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat; (4) menyajikan benda atau peristiwa yang jauh; (5) menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya; (6) meningkatkan daya tarik, antusias dan perhatian siswa.

Kegunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran adalah: (a) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; (b) memperjelas penyajian pesan, mencegah timbulnya verbalisme; (c) mengatasi sikap pasif siswa, menjadikan lebih interaktif, kreatif dan aktif secara mandiri; (d) menstransmisikan pesan-pesan lebih konstruktif dan menarik (Ardyanto, Hardjono dan Haryato, 2014:3). Media pembelajaran interaktif yang merupakan media berbasis teknologi merupakan media pembelajaran yang dapat didistribusikan dengan ongkos produksi yang relatif murah (Sari Septiyani, Sudarmin, dan Parmin, 2014: 245).

.Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif memiliki banyak kelebihan, yaitu diantaranya menarik minat dengan melihat melalui indera, hal tersebut karena multimedia interaktif adalah penggabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Selain itu, media interaktif mampu memvisualisasikan materi yang abstrak karena multimedia interaktif mampu menghadirkan objek pembelajaran yang terbatas situasi, kondisi, ruang dan waktu. Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dilengkapi dengan media gambar, teks, animasi, video dan audio sehingga objek pembelajaran yang terbatas situasi, kondisi, ruang dan waktu dapat divisualisasikan dengan media tersebut. Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis

multimedia membuat pembelajaran lebih menarik karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

2.1.3 Aspek Penilaian Media Pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indoensia) Berbasis Multimedia

Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran harus memenuhi beberapa aspek penilaian. Dalam penelitian ini menggunakan sumber buku untuk penilaian kevalidan media. Berikut ini merupakan aspek penilaian media yaitu (1) aspek kompetensi; (2) aspek kesesuaian; (3) aspek bahasa; (4) aspek tampilan; (5) aspek pemakaian/penggunaan; (6) aspek keunggulan.

Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Pemberian skor sebagai berikut (Sugiyono, 2016:166):

- 1) Skor 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2) Skor 2 = Tidak Setuju
- 3) Skor 3 = Ragu-ragu
- 4) Skor 4 = Setuju
- 5) Skor 5 = Sangat Setuju

Indikator masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut.

2.1.3.1 Kriteria validasi penilaian materi

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Validasi Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kompetensi Materi		
Media sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah	Materi sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai	Materi kegiatan ekonomi sesuai dengan KI dan KD Kurikulum 2013

<p>dirumuskan (Hamdani, 2011:257)</p> <p>Penilaian hasil belajar peserta didik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 Pasal 3 Ayat 1)</p>		<p>Materi kegiatan ekonomi sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi</p> <p>Materi kegiatan ekonomi sesuai dengan tujuan pembelajaran</p>
	Materi dapat meningkatkan sikap, pengetahuan, dan keterampilan	<p>Materi kegiatan ekonomi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah afektif</p> <p>Materi kegiatan ekonomi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah kognitif</p> <p>Materi kegiatan ekonomi yang disampaikan dapat mengembangkan ranah psikomotorik</p>
	Aspek Kesesuaian Materi	
	<p>Media relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar 2012:81)</p> <p>Media harus jelas dan harus rapi, artinya jelas dan rapi penyajiannya mencakup layout dan format penyajiannya (Asyhar, 2012:81)</p>	<p>Media sesuai dengan materi</p> <p>Mendukung pemahaman siswa</p> <p>Materi sesuai dengan evaluasi pembelajaran</p>

		Kuis sudah sesuai dengan indikator pencapaian kompetensi
	Alur peristiwa jelas dan runtut	Materi kegiatan ekonomi disajikan runtut dari yang sederhana ke yang kompleks
		Alur materi kegiatan ekonomi disajikan secara jelas
Aspek Bahasa		
Kalimat harus jelas, singkat, dan informatif (Daryanto, 2013:106), Menggunakan bahasa yang jelas dan komunikatif (Asyhar, 2012:22)	Bahasa jelas dan komunikatif	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa yang baik dan benar
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran tidak menggunakan istilah asing
		Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran bersifat komunikatif
		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami siswa
		Narasi jelas, singkat dan informatif

2.1.3.2 Kriteria penilaian kelayakan media

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Validasi Media

Aspek	Indikator	Deskriptor
Aspek Kesesuaian		
Relevan dengan topik yang diajarkan (Asyhar, 2012:81) Sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai (Hamdani, 2011:257) Sesuaikan dengan	Media sesuai dengan topik pembelajaran	Media pembelajaran menampilkan KI dan KD Kurikulum 2013
		Media pembelajaran menampilkan indikator pencapaian kompetensi
		Media pembelajaran menampilkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
		Kombinasi teks, gambar,

tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran (Daryanto, 2013: 18)		animasi dan suara dalam media pembelajaran saling terpadu dan berkaitan dengan materi
Aspek Tampilan		
<p>Interesting atau menarik (Aqib, 2014:52)</p> <p>Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual harus jelas dengan informasi yang ingin disampaikan (Arsyad, 2015:76)</p> <p>Media jelas dan rapi, artinya jelas dan rapi penyajiannya yang mencakup layout atau format penyajiannya. Asyhar (2012:81)</p>	Desain tampilan visual yang menarik	Desain tampilan media pembelajaran menarik dan berwarna
		Ukuran teks dalam media pembelajaran dapat terlihat jelas
		Ukuran gambar dalam media pembelajaran dapat terlihat jelas
		Penyajian media pembelajaran dilengkapi gambar yang sesuai dengan materi kegiatan ekonomi
	Tampilan <i>background</i> , penempatan gambar dalam media pembelajaran tidak mengganggu isi materi	
	Kualitas tampilan media	Tata letak menu dalam media pembelajaran sudah tepat
Teks yang disajikan terbaca dengan jelas dan audio terdengar jelas		
Kuis dalam media media pembelajaran berkaitan dengan materi kegiatan ekonomi		
Aspek Pemakaian		
<p>Guru terampil menggunakannya (Arsyad, 2015:75)</p> <p>Praktis, luwes, dan tahan (Asyhar, 2012:81)</p>	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	Media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) mudah digunakan dalam proses belajar
		Petunjuk penggunaan dalam media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) jelas dan lengkap

		Menu dalam media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) mudah dioperasikan
	Media praktis dan tahan lama	Media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) dapat digunakan kembali
Aspek Keunggulan		
Interaktif yaitu menghadirkan komunikasi dua arah (Hamdani, 2011:257) Interaktivitas (Asyhar 2012:84)	Media komunikatif dengan pengguna	Media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) mampu memancing respon siswa
		Media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) mampu memberikan komunikasi dua arah secara interaktif
		Informasi atau pesan dalam media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) dapat diterima dengan mudah
		Media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) dapat mengkonkretkan materi kegiatan ekonomi yang bersifat abstrak

2.1.4 Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT)

2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memandu proses pengajaran di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda (Joyce dan Weill dalam Miftahul Huda, 2017: 73). Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran.

2.1.4.2 Pengertian Model Pembelajaran *Numbered Heads Together (NHT)*

NHT merupakan salah satu model pembelajaran dari strategi pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dan setiap anggota kelompok memiliki kemampuan berbeda (Shoimin 2014: 45). Model NHT berpedoman pada belajar kelompok siswa, setiap anggota memiliki bagian tugas berupa pertanyaan yang harus dijawab maupun masalah yang harus diselesaikan dengan nomor sesuai dengan yang diterimanya.

Pembelajaran kooperatif tipe *Numbered Heads Together* merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik (Dita Fajaria, 2015: 50).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya merupakan NHT merupakan salah satu macam diskusi kelompok yang lebih mengutamakan aktivitas siswa dalam mencari informasi, mengolah informasi, dan melaporkan informasi yang didapatnya dari segala sumber yang akhirnya dijelaskan atau dipresentasikan. Penggunaan model *Numbered Heads Together (NHT)* pada penelitian ini diharapkan setiap siswa mendapat kesempatan yang sama untuk menunjang kelompoknya guna memperoleh nilai yang maksimal sehingga termotivasi untuk belajar. Dengan demikian setiap individu merasa mendapat tugas dan tanggung jawab sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.4.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran NHT

Terdapat enam langkah model pembelajaran *NHT* (Aqib, 2013: 19) yaitu:

1) Pembentukan Kelompok

Pada tahap ini, siswa berkelompok dalam beberapa kelompok belajar. Kemudian dalam kelompok ini, masing-masing siswa mendapat nomor kepala.

2) Penugasan

Pada tahap ini, siswa akan mendapatkan tugas atau masalah mengenai materi yang telah dipelajari yaitu materi kegiatan ekonomi di Indonesia

3) Diskusi Kelompok

Pada tahap ini, masing-masing kelompok berdiskusi untuk mencari jawaban dari pertanyaan yang didapat dan semua anggota kelompok memastikan setiap anggota kelompoknya dapat mengerjakan dan mengetahui jawaban dari tugas atau masalah yang diberikan.

4) Memanggil Nomor Anggota

Pada tahap ini, guru memanggil salah satu nomor kepala kelompok siswa. Nomor yang dipanggil oleh guru menjelaskan hasil diskusi yang sudah kelompok mereka lakukan.

5) Tanggapan Kelompok Lain

Pada tahap ini, siswa yang nomornya belum dipanggil oleh guru kemudian diberi kesempatan untuk memberikan komentar atau tanggapan atas jawaban yang sudah disampaikan dari kelompok lain.

6) Simpulan

Pada tahap ini, secara bersama-sama guru dan siswa menyimpulkan hasil akhir jawaban yang benar dari tugas atau masalah yang sudah diberikan oleh guru.

2.1.4.4 Kelebihan Model *Numbered Heads Together (NHT)*

Shoimin (2014: 108) mengungkapkan beberapa kelebihan penerapan model *Numbered Heads Together (NHT)* dalam pembelajaran, yaitu: (1) setiap murid menjadi siap; (2) diskusi dapat dilakukan dengan sungguh-sungguh; (3) siswa yang pandai dapat mengajari siswa kurang pandai; (4) terjadi interaksi secara intens antarsiswa untuk menjawab soal; (5) tidak ada siswa yang mendominasi dalam kelompok karena ada nomor yang membatasi.

Numbered Head Together (NHT) sangat berguna untuk memeriksa pemahaman serta sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pelajaran. Anggota kelompok yang heterogen akan menuntut siswa untuk bersosialisasi sehingga dapat menimbulkan hubungan yang baik antar siswa dalam kelompoknya khususnya dan kelas umumnya (Rizki Ananda, 2017:49).

Berdasarkan uraian yang disampaikan dapat diambil kesimpulan bahwa kelebihan dari model *Numbered Heads Together (NHT)* memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat dan dapat meningkatkan kerjasama siswa. Dengan model *Numbered Heads Together (NHT)* setiap siswa diharapkan menjadi siap untuk menyampaikan hasil kerjasama kelompoknya, menjadi aktif dalam kegiatan belajar dan pembelajaran yang terlaksana lebih menyenangkan.

2.1.5 Hakikat Belajar dan Pembelajaran

2.1.5.1 Teori Belajar

Suyono dan Hariyanto (2014:55) menyatakan teori belajar adalah induk dari gagasan pokok dalam bidang psikologi pendidikan maupun bidang filsafat pendidikan yang merupakan hasil dari pemikiran ahli pendidikan. Teori belajar memiliki 3 aliran, yaitu:

1) Behaviorisme

Behaviorisme mengacu pada perlunya perilaku (*behavior*) yang dapat diamati. Behaviorisme menekankan pada perilaku yang dapat diamati. (Suyono dan Hariyanto, 2015:58). Aspek penting menurut teori behaviorisme adalah hasil belajar bukan disebabkan oleh kemampuan internal manusia, melainkan karena faktor stimulus (rangsangan) yang menimbulkan respon (reaksi). Maka dari itu, agar aktivitas siswa di kelas dapat mencapai hasil belajar yang diinginkan, stimulus harus dirancang sedemikian rupa sehingga mudah diterima atau direspon siswa (Rifa'i & Anni 2012: 90).

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan teori behaviorisme merupakan teori belajar yang mengacu pada perubahan tingkah laku peserta didik, dimana perubahan tingkah laku tersebut bersifat permanen baik perilaku yang nampak ataupun yang tidak nampak, perubahan tersebut kearah yang lebih sempurna melalui pengalaman dengan lingkungan. Hasil belajar berupa perubahan tingkah laku diperoleh dari stimulus yang kemudian diimbangi dengan pembiasaan atau dengan latihan. Stimulus dapat dimanipulasi untuk memperoleh hasil belajar yang diinginkan. Stimulus meliputi

segala sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dicium, dirasakan, dan diraba oleh seseorang.

Teori behaviorisme dalam penelitian ini memberikan pengaruh dalam pelaksanaan pembelajaran, yaitu penggunaan media yang dapat memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam memahami suatu materi pelajaran. Media berperan sebagai stimulus guna memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran untuk siswa.

2) Kognitivisme

Kognitif menurut Piaget merupakan suatu proses genetikk, yaitu suatu proses yang didasarkan metode biologis perkembangan sistem saraf manusia yang semakin bertambahnya usia seseorang, maka susunan sel sarafnya juga semakin kompleks dan *skill* atau kemampuan juga semakin meningkat. Proses berpikir anak merupakan aktivitas yang terarah, tahapan demi tahapan dari fungsi intelektual konkret (nyata) menuju abstrak (maya) akan anak lalui(Suyono dan Hariyanto, 2014:82-83).

Kemampuan kognitif setiap anak berlangsung serta mengalami perkembangan melalui tahapan-tahapan tertentu. Piaget (dalam Rifa'i dan Anni, 2012: 32-35) membagi tahap-tahap perkembangan kognitif sebagai berikut.

- a. Tahap sensorimotorik (0-2 tahun). Pada tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengoordinasikan pengalaman indera (sensori) mereka (seperti melihat dan mendengar) dengan gerakan motorik (otot) mereka (menggapai, menyentuh).

- b. Pra operasional (2-7 tahun). Terbagi dalam dua sub-tahap, yaitu sub tahap simbolis 2-4 tahun dimana anak secara mental sudah mampu mempresentasikan obyek yang tidak nampak dan penggunaan bahasa mulai berkembang ditunjukkan dengan sikap bermain. Sub-tahap intuitif 4-7 tahun, anak memiliki rasa ingin tahu jawaban dari semua pertanyaan yang mereka tanyakan. Mereka mengetahui tetapi tanpa menggunakan pemikiran rasional.
- c. Tahap operasional konkrit (7-11 tahun). Anak mampu mengoperasikan berbagai logika, namun masih dalam bentuk benda konkrit. Pada situasi konkrit anak sudah mampu menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak.
- d. Tahap operasional formal (7-15 tahun). Anak sudah mampu berpikir abstrak, idealis, serta logis. Anak sudah mampu menyusun rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusinya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kognitivisme dalam penelitian ini berupa kegaitan belajar mengajar yang dilaksanakan secara sistematis sesuai tingkat perkembangan siswa. Pada usia sekolah dasar anak berada dalam tahap perkembangan kognitif operasional konkrit dimana anak mampu mengoperasikan logikanya dalam situasi konkrit. Sehingga diperlukan suatu media pembelajaran sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi yang abstrak. Siswa dalam penelitian ini diharapkan memiliki pengalaman belajar yang bermakna sehingga materi yang disampaikan dapat tersimpan baik dalam memori ingatannya, karena siswa diberikan kesempatan untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran

melalui media yang dapat digunakan siswa secara langsung agar siswa dapat menemukan suatu konsep materi.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) sebagai perantara untuk memvisualisasikan informasi mengenai kegiatan ekonomi yang abstrak sehingga siswa akan memperoleh pengetahuan baru tentang apa yang tidak dapat siswa lakukan atau lihat secara langsung.

3) Konstruktivisme

Teori konstruktivisme memandang kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual yaitu siswa mencari dan mendapatkan pengetahuannya sendiri sehingga informasi atau pengetahuan dapat diterapkan secara luas (Hamdani, 2011: 64-65). Teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami siswa, oleh sebab itu belajar menurut pandangan ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi siswa. Ada tiga potensi yang harus diubah melalui belajar, yaitu potensi intelektual (kognitif), potensi moral kepribadian (afektif) dan keterampilan mekanik/otot (psikomotorik) (Aqib 2014:66).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli mengenai teori belajar konstruktivisme dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang aktif dimana seseorang yang sedang belajar mencari sendiri pengetahuannya. Kegiatan belajar merupakan kegiatan yang kontekstual dengan menemukan pengetahuannya sendiri sehingga dapat menerapkan informasi atau pengetahuan secara luas dan memberikan pengalaman yang nyata bagi siswa.

Pada penelitian ini, belajar merupakan suatu kegiatan yang memungkinkan guru berperan sebagai mediator dan fasilitator untuk membantu proses belajar siswa, bukan hanya kegiatan memindahkan pengetahuan dari guru ke siswa, guru mendorong siswa untuk membangun serta menemukan sendiri pengetahuannya melalui penggunaan media pembelajaran sehingga akan diperoleh informasi dan pengetahuan baru bagi siswa. Melalui media yang dikembangkan peneliti membantu siswa untuk meningkatkan logika dan pertumbuhan konseptual, yaitu melalui teks, gambar, audio, dan video saat pembelajaran berlangsung untuk memberikan rangsangan siswa dalam berpikir kritis.

2.1.5.2 Pengertian Belajar

Dalyono (2015:49) menyatakan belajar merupakan keinginan secara sungguh-sungguh untuk melakukan perubahan secara sistematis, memberikan semua potensi yang ada pada dirinya. Yaitu baik fisik, mental, serta dana, panca indera, otak, dan anggota tubuh lainnya, dan juga aspek-aspek kejiwaan seperti inteligensi, bakat, motivasi, minat, dan sebagainya.

Dalam pengertian yang umum dan sederhana, belajar bermakna sebagai kegiatan untuk mendapatkan informasi atau pengetahuan. Belajar adalah kegiatan seseorang mendapatkan berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap untuk kehidupannya (Aunurrahman, 2014:38).

Berdasarkan pengertian belajar yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan belajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang dengan keadaan

sadar dan sengaja melalui interaksi yang dilakukan oleh manusia sepanjang hayat untuk mencapai perubahan dalam diri dan kepribadiannya.

Belajar merupakan dasar yang menunjang peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan, penelitian ini dapat memunculkan perubahan siswa dalam mendapatkan pengalaman belajar ke arah yang lebih baik. Melalui pengembangan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) diharapkan dapat memberikan pengaruh kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas sehingga akan menciptakan suasana kelas yang kondusif dan lingkungan belajar yang nyaman untuk kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.5.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan semua hal yang memberikan pengetahuan maupun informasi dan dilakukan dalam sebuah hubungan antara guru atau pendidik dengan peserta didik (Asyhar,2012:7). Sedangkan Hamdani (2011: 71-72) menyatakan pembelajaran merupakan aktivitas yang diberikan pendidikan dengan tujuan merubah perilaku atau tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran merupakan usaha pendidik memberikan layanan terhadap segala hal yang dimiliki siswa seperti kemampuan,bakat,minat,potensi,dan kebutuhannya yang berbeda-beda antara setiap siswa agar terjadi hubungan yang maksimal antara pendidik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan peserta didik yang lain.

Berdasarkan pernyataan para ahli, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang sistematis dan sengaja dilakukan untuk menciptakan

kegiatan interaksi edukatif antara sumber belajar, guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar dilakukan secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan memanfaatkan media karena pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dalam penelitian ini pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran dengan pendekatan saintifik yang bertujuan agar siswa mendapatkan pengalaman bermakna dalam proses pembelajaran karena siswa dilibatkan secara langsung sehingga diharapkan dapat menjadi aktif saat pembelajaran berlangsung. Hal ini disesuaikan dengan peraturan pemerintah pusat dalam pelaksanaan Kurikulum 2013.

2.1.5.4 Komponen-Komponen Pembelajaran

Rifa'i dan Anni (2012: 159-161) berpendapat terdapat enam komponen pembelajaran yaitu: (1) tujuan merupakan sesuatu yang ingin dicapai dalam pembelajaran; (2) subyek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif; (5) media pembelajaran; (6) penunjang yang merupakan fasilitas yang menunjang pembelajaran.

Hamdani (2011:48) menyebutkan terdapat berbagai komponen-komponen pembelajaran, yaitu sebagai berikut: (1) tujuan pembelajaran; (2) subjek belajar; (3) materi pelajaran; (4) strategi pembelajaran; (5) media pembelajaran; dan (6)

penunjang pembelajaran , berupa fasilitas belajar, sumber belajar, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa komponen dalam pembelajaran merupakan sesuatu yang harus ada dalam pembelajaran dan digunakan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen tersebut antara lain subjek belajar yaitu siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, bahan pembelajaran, kegiatan pembelajaran meliputi penggunaan metode, model, strategi pembelajaran, alat bantu pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran untuk menunjang penyampaian materi sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih bermakna.

2.1.6 Hakikat IPS di SD

2.1.6.1 Pengertian IPS

IPS atau Ilmu Pengetahuan Sosial memiliki hakikat untuk mengembangkan konsep pemikiran sesuai dengan kenyataan mengenai keadaan lingkungan sekitar peserta didik, dengan harapan diberikannya pendidikan IPS mampi menciptakan peserta didik yang kelak dapat bermanfaat bagi bangsa negara, memiliki sikap bertanggungjawab dan menjadi warga negara yang baik. Pada saat sekarang ini, pendidikan IPS menjadi salah satu bentuk untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kualitas sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan IPS harus benar-benar mengembangkan ketrampilan berpikir kritis (Susanto, 2016 :138).

Sumantri dalam Sapriya (2009:11) menyatakan IPS merupakan seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu cabang ilmu yang dipelajari sejak kita mengenal dunia dan tidak akan pernah berakhir untuk dipelajari, karena IPS merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian kita sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya (Sriwinda Mana'a, Bonifasius Saneba, dan Anthonius Palimbong, 2014:2).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa IPS adalah kajian tentang kehidupan manusia sebagai individu serta sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Oleh karena itu, peserta didik yang merupakan bagian dari masyarakat perlu diberikan pengetahuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi sebagai modal untuk kehidupan kelak di lingkungan masyarakat.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS memiliki tujuan paling pokok yaitu menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk peduli akan masalah-masalah yang terjadi di lingkungan sekitarnya, bersikap dan bermental positif akan perubahan-perbaikan yang ada, dan cakap memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang sering kali terjadi pada dirinya maupun lingkungan sekitarnya (Susanto, 2016:145).

Pembelajaran IPS di SD bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk terjun ke masyarakat dan membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat sejak dini.

Dengan pembelajaran IPS, peserta didik dilatih untuk mampu memecahkan masalah sosial di masyarakat melalui sikap yang baik di masa depannya (Midian Kusumawati, 2014: 2).

Berdasarkan pendapat yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS di SD yaitu untuk memberikan kemampuan pengetahuan, sikap, keterampilan yang disesuaikan dengan keadaan dan pertumbuhan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi agar kelak menjadi warga negara yang baik dan memiliki rasa tanggung jawab. Berkaitan dengan penelitian ini, peneliti mengembangkan media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *NHT* pada muatan IPS untuk memberikan bekal pengetahuan kepada siswa sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

2.1.6.3 Ruang Lingkup IPS

Ruang lingkup pelajaran IPS di SD meliputi: (1) manusia, tempat dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; dan (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan (Permendikbud, 2016:3).

Lebih lanjut menurut Susanto (2016: 160) menjelaskan ruang lingkup IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) IPS merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan bidang humaniora, pendidikan, dan agama.

- b) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema tertentu.
- c) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
- d) Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta usaha-usaha perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan ruang lingkup IPS adalah kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai konteks sosial.

2.1.6.4 Keterampilan Dasar IPS

Keterampilan dasar IPS menurut Taneo (2008:149-158) yaitu.

a) Keterampilan Mental

Mental seseorang meliputi sistem nilai atau pandangan hidup dan sikap (*value system and attitude*). Keterampilan IPS yang menjadi penumbuhan sikap mental peserta didik adalah memberikan gambaran bahwa hidup dapat diubah menjadi lebih baik, segala usaha yang dilakukan manusia harus diapresiasi, memiliki pandangan bahwa waktu merupakan hal yang penting dan pendapat serta gagasan orang lain harus dihargai.

b) Keterampilan Personal

Kepribadian seseorang dibina dan dikembangkan oleh lingkungan tertentu, baik lingkungan secara luas maupun sempit. Selanjutnya, kepribadian tidak hanya dibina oleh lingkungan, melainkan kepribadian itu pun dapat mempengaruhi lingkungan. Keterampilan IPS memberikan bekal kepada seseorang yaitu untuk membentuk karakter tertentu yang nantinya akan menjadi keterampilan personal atau pribadi seseorang.

c) Keterampilan Sosial

Masyarakat yang merupakan kelompok manusia yang tinggal di wilayah tertentu yang diatur oleh norma atau sistem nilai yang dimilikinya selalu mengalami perubahan. Dengan berbekal pengetahuan IPS, ketika terjadi sesuatu ataupun terjadi masalah di lingkungan sekitar, seseorang tersebut akan memberikan solusi sebagai wujud perannya di lingkungan tersebut. Seseorang yang berbekal pengetahuan IPS diharapkan selalu berpartisipasi dan peka terhadap lingkungan sekitarnya.

d) Keterampilan Motorik

Keterampilan motorik dapat dikembangkan dan dibina melalui keterampilan berbuat, berlatih, dan koordinasi indera serta anggota badan. Kegiatan pembelajaran dalam IPS yaitu yang mendalami fakta-fakta kehidupan dengan berbantuan berbagai media pembelajaran, adalah solusi yang sangat bagus untuk membiasakan keterampilan motorik peserta didik.

e) Keterampilan Intelektual

Keterampilan intelektual memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan lingkungan dalam bentuk simbol-simbol atau konsep. Keterampilan siswa dapat diterima dengan latihan yang sistematis. Dalam pembelajaran IPS, yang berisi mengenai pengetahuan yang berkaitan dengan kehidupan serta kehidupan lingkungan sekitar seperti masyarakat, merupakan sebuah cara menumbuhkan kemampuan siswa dan keterampilan sosial siswa.

2.1.7 Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Berdasarkan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar IPS kelas V sebagai berikut:

Tabel 2.3 KI dan KD IPS Kelas V

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia
KOMPENETSI DASAR	KOMPENETSI DASAR
3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.	4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi

3.2 Menganalisis bentuk bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.	4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya, dan ekonomi masyarakat Indonesia.
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa	4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Dari Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar di atas, peneliti mengembangkan media Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) untuk materi kegiatan ekonomi pada pembelajaran Tema 8. Lingkungan Sahabat Kita, Subtema 1. Manusia dengan lingkungan, Pembelajaran 4 dengan KD 3.3 yaitu menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.

1) Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia

Untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakat melakukan berbagai usaha dan kegiatan ekonomi. Berbagai kegiatan dan jenis usaha yang dilakukan menghasilkan barang dan jasa.

Kegiatan Ekonomi adalah kegiatan yang dilakukan manusia untuk memperoleh barang dan jasa, atau dengan kata lain kegiatan ekonomi adalah kegiatan manusia untuk mencapai kemakmuran hidupnya.

Jenis-jenis usaha perekonomian yang ada di masyarakat Indonesia beraneka ragam. Usaha ekonomi tersebut ada yang dikelola sendiri. Ada pula kegiatan ekonomi yang dikelola secara berkelompok.

2) Usaha Ekonomi yang Dikelola Perorangan

Usaha yang dikelola sendiri disebut usaha perorangan. Usaha ekonomi ini memiliki modal terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contoh usaha ekonomi perorangan sebagai berikut.

a) Usaha Pertanian

Negara Indonesia merupakan negara agraris karena sebagian besar penduduknya bekerja di usaha pertanian. Sebagian besar usaha pertanian dikelola secara perorangan. Usaha ini memiliki modal terbatas. Lahan yang digarap petani biasanya terbatas, lahan persawahan dan tegalan. Namun, ada juga usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran. Contoh usaha pertanian antara lain persawahan, perkebunan, perhutanan, peternakan, dan perikanan.

Contoh Usaha Pertanian	Gambar
Persawahan	 <p data-bbox="613 1598 1325 1665">Sumber: http://waspada.co.id/aceh/petani-garap-sawah-tadah-hujan-terbukti-hasil-panennya-sedikit/</p>
Perkebunan	

	Sumber: https://bisnis.tempo.co/read/684787/petani-pertahankan-kebun-warisan-harga-teh-tetap-stabil
Perhutanan	 <p>Sumber: https://ekonomi.inilah.com/read/detail/2324641/masyarakat-berhak-mendapat-manfaat-dari-pesona</p>
Peternakan	 <p>Sumber: https://www.kariraceh.com/2017/08/lowongan-kerja-perusahaan-peternakan.html</p>
Perikanan	 <p>Sumber: https://ekonomi.kompas.com/read/2017/07/24/161733226/nilai-strategis-perikanan-budidaya-dalam-menopang-ketahanan-pangan</p>

b) Usaha Perdagangan

Usaha perdagangan secara perorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Contoh usaha perdagangan antara lain, pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, dan warung.

Contoh Usaha Perdagangan	Gambar
Pedagang Asongan	

	<p>Sumber: https://foto.inilah.com/read/detail/87841/pedagang-asongan-di-ibukota</p>
Pedagang Kaki Lima	 <p>Sumber: https://www.goodnewsfromindonesia.id/2016/11/08/ternyata-istilah-pedagang-kaki-lima-merupakan-sebuah-kesalahan-terjemahan</p>
Pedagang di Pasar	 <p>Sumber: https://idtesis.com/teori-lengkap-pedagang-pasar-tradisional-menurut-para-ahli-dan-contoh-tesis-pedagang-pasar-tradisional/</p>
Warung	 <p>Sumber: https://www.cakrawalamedia.co.id/luar-biasa-warung-kecil-di-bandung-bisa-saingi-dua-mini-market/</p>

c) Usaha Jasa

Secara umum, banyak usaha jasa yang dikelola secara perorangan, contohnya usaha salon, fotokopi, bengkel, dan penjualan pulsa.

Contoh Usaha Jasa	Gambar
Salon	 <p data-bbox="613 604 1380 674">Sumber: http://www.yes24.co.id/ZineView/3483/4/ando-hair-boutique-the-best-korean-hair-boutique-in-jakarta.html</p>
Fotokopi	 <p data-bbox="613 905 1299 1014">Sumber: http://tokohargamesin.blogspot.com/2014/04/analisa-usaha-bisnis-fotocopy-modal.html</p>
Bengkel	 <p data-bbox="613 1224 1331 1333">Sumber: http://hematkeuangan.blogspot.com/2016/02/membuka-tempat-usaha-bengkel-motor.html</p>
Penjual Pulsa	 <p data-bbox="613 1522 1380 1627">Sumber: https://www.hipwee.com/sukses/7-trik-biar-usaha-jualan-pulsamu-laris-manis-dan-tidak-bangkrut-begitu-saja/</p>

d) Industri Kecil

Sektor industri yang dikelola perorangan merupakan industri rumahan. Contoh industri rumahan antara lain usaha kerajinan tangan berupa pembuatan keramik, *souvenir*, tembikar, anyaman, dan mebel.

Contoh Usaha Industri Kecil	Gambar
Industri Keramik	 <p>Sumber: http://www.bbk.go.id/index.php/berita/view/38/Ekspor-keramik-akan-lebih-digenjot</p>
Industri Souvenir	 <p>Sumber: https://tourwisatamalang.com/category/oleh-oleh-souvenir/</p>
Industri Tembikar	 <p>Sumber: https://travel.detik.com/domestic-destination/d-3087724/melihat-sentra-pembuatan-keramik-plered-di-purwakarta</p>
Industri Anyaman	 <p>Sumber: https://travel.kompas.com/read/2014/07/02/0832201/Anyaman.Rotan.Kreasi.yang.Hidupi.Palangkaraya</p>

Industri Mebel	 <p>Sumber: http://agro.kemenperin.go.id/post/index?type=news&page=1 <u>52</u></p>
----------------	---

3) Usaha Ekonomi yang Dikelola Kelompok

Selain usaha ekonomi yang dikelola perorangan, ada pula usaha ekonomi yang dikelola secara berkelompok. Usaha ekonomi kelompok ini dikelola secara bersama, baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan.

Bentuk usaha ekonomi bersama sebagai berikut.

a) Badan Usaha Milik Negara (BUMN)

Badan Usaha Milik Negara (BUMN) atau perusahaan negara yaitu sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan perseroan terbatas (persero). Apa sajakah tujuan pendirian BUMN? Tujuan pendirian BUMN sebagai berikut.

- a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan perekonomian nasional pada umumnya dan penerimaan negara pada khususnya.
- b. Mengejar keuntungan.
- c. Menyelenggarakan kemanfaatan umum berupa penyediaan barang dan/ atau jasa yang bermutu tinggi dan memadai bagi pemenuhan hajat hidup orang banyak.

- d. Menjadi perintis kegiatan-kegiatan usaha yang belum dapat dilaksanakan oleh swasta dan koperasi.
- e. Turut aktif memberikan bimbingan dan bantuan kepada pengusaha golongan ekonomi lemah, koperasi, dan masyarakat.

BUMN bergerak di bidang usaha yang bersifat strategis atau vital, misalnya bidang energi listrik dan telekomunikasi. Contoh BUMN Indonesia yaitu PT Pertamina, PT PLN dan PT Telekomunikasi Indonesia.

Contoh BUMN	Gambar
<p>PT Pertamina</p>  <p>Pertamina adalah sebuah BUMN di Indonesia yang bertugas mengelola penambangan minyak dan gas bumi.</p>	 <p>Sumber: https://moneter.id/54994/berkapasitas-besar-kilang-minyak-cilacap-terpenting</p>
<p>PT PLN</p>  <p>PLN merupakan BUMN Indonesia yang mengurus semua aspek kelistrikan yang ada di Indonesia.</p>	 <p>Sumber: https://bisnis.tempo.co/read/875538/hingga-2019-pln-bangun-pembangkit-855-mw-di-papua-maluku</p>
<p>PT Telekomunikasi Indonesia</p>  <p>PT Telekomunikasi Indonesia (Telkom) merupakan BUMN yang bergerak dibidang informasi dan komunikasi serta penyedia jasa dan jaringan telekomunikasi secara lengkap</p>	 <p>Sumber: https://cekgajipegawai.blogspot.com/2015/12/</p>

di Indonesia.	updata-info-gaji-pegawai-telkom.html
---------------	--

Di Indonesia juga terdapat Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) atau perusahaan daerah. BUMD merupakan perusahaan yang seluruh atau sebagian besar modalnya dimiliki pemerintah daerah. Apa sajakah tujuan pendirian BUMD?

Tujuan pendirian BUMD sebagai berikut.

- a. Ikut melaksanakan pembangunan ekonomi daerah dan pembangunan ekonomi nasional.
- b. Memenuhi kebutuhan rakyat dan menyediakan lapangan kerja untuk mewujudkan masyarakat adil dan makmur.

Contoh BUMD yang ada di Jawa Tengah adalah BPD Jateng, PDAB Tirta

Utama Jawa Tengah.

Contoh BUMD	Gambar
<p style="text-align: center;">BPD Jateng</p>  <p>BPD Jateng merupakan BUMD Jawa Tengah, BPD Jateng berguna untuk meningkatkan perekonomian masyarakat khususnya di <u>Jawa Tengah</u>.</p>	 <p>Kantor Cabang Utama Bank Jateng: Gedung Grinatha, Jl. Pemuda No.142, Sekayu, Semarang Tengah, Kota Semarang, Jawa Tengah Sumber: http://seputarsemarang.com/bank-jateng-bank-pembangunan-daerah-jawa-tengah/</p>
<p>PDAB Tirta Utama Jawa Tengah</p>  <p>Perusahaan Daerah Air Bersih (PDAB) Tirta Utama Provinsi Jawa Tengah bertujuan untuk</p>	 <p>Sumber:</p>

melayani kebutuhan masyarakat Jawa Tengah dibidang air bersih.	https://web.facebook.com/pdabprovjateng/?_rdc=1&_rdr
--	---

b) Badan Usaha Milik Swasta (BUMS)

Badan Usaha Milik Swasta merupakan perusahaan yang seluruh sahamnya dimiliki oleh swasta. Ada beberapa macam BUMS sebagai berikut.

a. Firma

Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua sekutu. Pendiri firma biasanya orang-orang yang saling kenal satu dengan yang lain. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma juga bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma. Usaha berbentuk firma biasa bergerak di bidang layanan konsultasi hukum dan keuangan.

Contoh Firma	Gambar
<p>Firma Lawyer Mandiri Firma Lawyer Mandiri adalah usaha jasa dalam bidang hukum dan melayani perkara atau konsultasi hukum berupa masalah atau konflik bagi perorangan maupun kelompok, serta bagi sebuah perusahaan yang membutuhkan konsultasi hukum.</p>	 <p>Sumber: http://firmalawyersmandiri.blogspot.com/2012/06/biografi-tim-lawyers.html</p>

b. Persekutuan Komanditer

Persekutuan komanditer (CV) didirikan oleh sekurangnya dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yaitu sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV. Jadi, Persekutuan Komanditer

(CV) merupakan persekutuan dua orang atau lebih dimana beberapa anggotanya hanya menyerahkan modal sedangkan anggota lain berperan untuk menjalankan perusahaan.

Usaha berbentuk CV dapat dikembangkan dari firma. Ini dimungkinkan jika firma ingin memperluas usahanya dan membutuhkan banyak modal. Banyak sekali CV di Indonesia, salah satunya yaitu CV Mitra Informatika

Contoh CV	Gambar
<p>CV Mitra Informatika CV Mitra Informatika berdiri pada tahun 2010, yaitu sebuah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi yang berfokus pada pengembangan sistem informasi, teknologi internet dan telekomunikasi</p>	 <p>Sumber: https://fairuzelsaid.wordpress.com/2011/03/02/company-profile-cv-mitra-informatika/</p>

c. Perseroan Terbatas

Perseroan Terbatas adalah badan usaha yang didirikan oleh beberapa orang, memiliki badan hukum, dan modalnya terdiri atas saham-saham. Saham diartikan sebagai bukti kepemilikan suatu perusahaan atas penyeteran modal. Setiap saham memiliki nilai nominal tertentu. Pemilik saham akan memperoleh keuntungan berupa dividen (pembagian laba kepada pemegang saham berdasarkan banyaknya saham yang dimiliki). Bagi perseroan yang ingin mengembangkan dan memperluas usaha, sahamnya dapat diperdagangkan di pasar modal.

PT terkenal yang ada di Indonesia diantaranya yaitu Djarum, PT Gudang Garam dan PT Indofood.

Contoh Perseroan Terbatas	Gambar
<p>PT Djarum</p>  <p>DJARUM</p> <p>PT Djarum awalnya adalah sebuah perusahaan rokok yang berpusat di Kudus, Jawa Tengah, Indonesia. Namun, PT Djarum sekarang tidak hanya merupakan perusahaan rokok namun mengembangkan usahanya dibidang lainnya juga seperti perkebunan sawit, kayu dan bidang elektronik.</p>	 <p>Sumber: https://yangter.kontan.co.id/news/5-pabrik-rokok-terbesar-di-dunia?page=2</p>
<p>PT Indofood</p>  <p>PT Indofood adalah PT yang memproduksi berbagai jenis makanan dan minuman yang berkantor pusat di Jakarta, Indonesia.</p>	 <p>Sumber: http://106.186.120.70/id/building/detail/indofood-tower-161</p>

d. Koperasi

Di Indonesia berkembang usaha bersama yang bertujuan menyejahterakan anggotanya. Usaha yang dimaksud adalah koperasi. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 1992 tentang Perkoperasian, koperasi adalah badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum koperasi dengan melandaskan kegiatannya berdasarkan prinsip koperasi sekaligus gerakan ekonomi rakyat yang berdasarkan asas kekeluargaan. Koperasi sesuai dengan UUD 1945 pasal 33 ayat (1), yaitu bentuk perekonomian disusun atas usaha bersama berdasarkan asas

kekeluargaan. Koperasi pertama kali dikembangkan oleh Drs. Mohammad Hatta. Atas perannya tersebut beliau dijuluki Bapak Koperasi Indonesia.



Drs. Mohammad Hatta
(Bapak Koperasi Indonesia)

Bentuk-bentuk koperasi di Indonesia sebagai berikut.

1. Koperasi konsumsi, yaitu koperasi yang menyediakan berbagai barang konsumsi untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Contohnya beras, gula, minyak, sabun, peralatan rumah tangga, dan barang elektronik. Tujuan koperasi ini adalah memenuhi kebutuhan konsumsi sehari-hari bagi anggota dengan harga dan mutu layak.
2. Koperasi simpan pinjam, yaitu koperasi yang menyediakan layanan simpan dan pinjam. Koperasi jenis ini menerima simpanan dari anggota. Selanjutnya, uang yang telah terkumpul dipinjamkan kepada anggota.
3. Koperasi produksi, yaitu koperasi yang menyediakan bahan baku produksi dan menyalurkan hasil produksi anggotanya. Koperasi ini beranggotakan para produsen atau pengusaha, misalnya pengusaha batik, tahu dan tempe, dan sapi perah.

4. Koperasi jasa, yaitu koperasi yang menyediakan layanan atau jasa tertentu bagi anggotanya. Contohnya, koperasi angkutan.
5. Koperasi serbausaha, yaitu koperasi mengelola berbagai jenis usaha, misalnya penyediaan barang konsumsi, simpan pinjam, penyediaan bahan baku, dan penyaluran hasil produksi. Contohnya, koperasi unit desa (KUD).

4) Menghargai Kegiatan Usaha Ekonomi Orang Lain

Cara menghargai kegiatan usaha ekonomi dapat dilakukan sebagai berikut.

- a. Menumbuhkan persaingan usaha yang sehat dalam kegiatan perekonomian.
- b. Menghormati usaha ekonomi orang lain dengan tidak iri atas keberhasilannya.
- c. Menjunjung tinggi setiap jenis pekerjaan yang dilakukan orang lain.
- d. Meneladani keberhasilan orang lain dengan meniru sikap positif orang tersebut.

2.1.8 Hakikat Hasil Belajar

2.1.8.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perbedaan tingkah laku yang ditunjukkan peserta didik setelah melewati proses pembelajaran. Perbedaan tingkah laku ini diperoleh dari kegiatan-kegiatan yang sudah peserta didik lalui dari pembelajaran. Apabila peserta didik selama pembelajaran mendalami pemahaman mengenai suatu konsep, maka perbedaan tingkah laku yang didapatkan peserta didik yaitu berbentuk penguasaan konsep. Pengertian sasaran peserta didik yaitu hasil belajar yang diharapkan pada seorang peserta didik setelah kegiatan pembelajaran berlangsung (Gerlach dan Ely dalam Rifa'I, 2012:69). Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada

diri peserta didik, baik menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Susanto 2016:5).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa meliputi pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melakukan kegiatan belajar. Melalui proses belajar interaksi dengan lingkungannya maka siswa akan memperoleh pengalaman, dan akan memperoleh makna serta perubahan baik dalam aspek pengetahuan, sikap ataupun ketrampilan.

2.1.8.2 Klasifikasi Hasil Belajar

Klasifikasi hasil belajar dalam Kurikulum 2013 terdiri dari aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Dari tiga ranah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif mengembangkan tingkah laku yang mengedepankan aspek kecerdasan (intelektual) contohnya seperti pemahaman (pengetahuan), penjelasan, serta keterampilan berpendapat (berpikir). Pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam kemampuan berpikir mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi serta mencipta.

Pengembangan ranah kognitif Bloom dijabarkan dalam tabel berikut (Permendikbud No.104, 2014:6).

Tabel 2.4 Kemampuan Berpikir

Kemampuan Berpikir	Deskripsi
Mengingat	Mengemukakan kembali apa yang sudah dipelajari dari guru, buku, sumber lainnya sesuai aslinya, tanpa melakukan perubahan
Memahami	Adanya proses pengolahan dari bentuk aslinya tetapi arti dari kata, istilah, tulisan, grafik, tabel, gambar, foto tidak berubah.
Menerapkan	Menggunakan informasi, konsep, prosedur, prinsip, hukum, teori yang sudah dipelajari untuk sesuatu yang baru/belum dipelajari
Menganalisis	Menggunakan keterampilan yang telah dipelajarinya terhadap suatu informasi yang belum diketahuinya dalam mengelompokkan informasi, menentukan keterhubungan antara satu kelompok/ informasi dengan kelompok/ informasi lainnya, antara fakta dengan konsep, antara argumentasi dengan kesimpulan, benang merah pemikiran antara satu karya dengan karya lainnya
Mengevaluasi	Menentukan nilai suatu benda atau informasi berdasarkan suatu kriteria
Mencipta	Membuat sesuatu yang baru dari apa yang sudah ada sehingga hasil tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan berbeda dari komponen yang digunakan untuk membentuknya

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkaitan dengan perasaan, tingkah laku, keinginan, dan nilai. Sikap spiritual dan sikap sosial merupakan termasuk ranah afektif yang ada dalam kurikulum 2013.

Ranah afektif dalam kurikulum 2013 termasuk dalam lingkup sikap spiritual dan sikap sosial dijabarkan dalam tabel berikut (Permendikbud No.104, 2014:6).

Tabel 2.5 Tingkatan Sikap

Tingkatan Sikap	Deskripsi
Menerima nilai	Kesediaan menerima suatu nilai dan memberikan perhatian terhadap nilai tersebut
Menanggapi nilai	Kesediaan menjawab suatu nilai dan ada rasa puas dalam membicarakan nilai tersebut
Menghargai nilai	Menganggap nilai tersebut baik; menyukai nilai tersebut; dan komitmen terhadap nilai tersebut
Menghayati nilai	Memasukkan nilai tersebut sebagai bagian dari sistem nilai dirinya
Mengamalkan nilai	Mengembangkan nilai tersebut sebagai ciri dirinya dalam berpikir, berkata, berkomunikasi, dan bertindak (karakter)

3) Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan jasmani (fisik) misalnya seperti keterampilan gerak tubuh manusia (motorik dan syaraf). Pengembangan ranah psikomotorik dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam kemampuan mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan.

Ranah psikomotor dalam kurikulum 2013 dijabarkan dalam tabel berikut (Permendikbud No.104, 2014:6).

Tabel 2.6 Kemampuan Belajar Psikomotor

Kemampuan Belajar	Deskripsi
Mengamati	Perhatian pada waktu mengamati suatu objek/membaca suatu tulisan/mendengar suatu penjelasan, catatan yang dibuat tentang yang diamati, kesabaran, waktu (on task) yang digunakan untuk mengamati
Menanya	Jenis, kualitas, dan jumlah pertanyaan yang diajukan siswa (pertanyaan faktual, konseptual, prosedural, dan hipotetik)
Mengumpulkan informasi/mencoba	Jumlah dan kualitas sumber yang dikaji/digunakan, kelengkapan informasi, validitas informasi yang dikumpulkan, dan instrumen/alat yang digunakan untuk

	mengumpulkan data.
Menalar/mengasosiasi	Mengembangkan interpretasi, argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan informasi dari dua fakta/konsep, interpretasi argumentasi dan kesimpulan mengenai keterkaitan lebih dari dua fakta/konsep/teori, mensintesis dan argumentasi serta kesimpulan keterkaitan antarberbagai jenis fakta/konsep/teori/pendapat; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi, dan kesimpulan yang menunjukkan hubungan fakta/ konsep/teori dari dua sumber atau lebih yang tidak bertentangan; mengembangkan interpretasi, struktur baru, argumentasi dan kesimpulan dari konsep/teori/pendapat yang berbeda dari berbagai jenis sumber.
Mengomunikasikan	Menyajikan hasil kajian (dari mengamati sampai menalar) dalam bentuk tulisan, grafis, media elektronik, multi media dan lain-lain

Dalam penelitian ini, hasil belajar menekankan pada ranah kognitif tetapi tetap memperhatikan sikap dan keterampilan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia yang akan dikembangkan pada materi kegiatan ekonomi Indonesia.

2.1.8.3 Penilaian Hasil Belajar

Penilaian hasil belajar merupakan sistem pengambilan keputusan berdasarkan pengukuran hasil belajar siswa melalui teknik tes maupun nontes berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Penilaian hasil belajar peserta didik kita ketahui yaitu dengan cara jawaban yang telah dilakukan siswa kemudian diberi skor. Penilaian hasil belajar memiliki tujuan yaitu menakar pemahaman siswa dari materi yang sudah dipelajari atau diberikan oleh guru (Purwanto,2016:57).

Berdasarkan bentuk pertanyaannya, menurut Purwanto (2016:70-75) penilaian/tes hasil belajar dapat berbentuk objektif dan esai. Tes esai adalah bentuk tes yang terdiri dari pertanyaan atau suruhan yang menghendaki jawaban berupa uraian. Semua bentuk pertanyaan tersebut bertujuan agar siswa dapat menunjukkan pengertian mereka terhadap materi yang dipelajari melalui kata dan kalimat yang mereka susun sendiri untuk merumuskan jawabannya. Keunggulan dari tes esai yaitu memberi kesempatan pada siswa untuk menyusun jawaban sesuai dengan jalan pikirannya sendiri.

Sedangkan tes objektif adalah tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes telah tersedia. Butir soal tersebut telah mengandung kemungkinan jawaban yang harus dipilih dipilih oleh siswa. Beberapa keunggulan tes objektif yaitu: 1) Penilaiannya sangat objektif, karena sebuah jawaban hanya mempunyai dua kemungkinan yaitu benar atau salah. Keunggulan ini membuat soal objektif memiliki reliabilitas yang tinggi karena siapapun yang menilai dan kapanpun dinilai, hasilnya akan tetap sama; 2) Dapat ditulis butir soal dalam jumlah banyak yang memungkinkan mencakup semua komponen yang hendak diukur.

2.1.9 Media Pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis Multimedia dengan Model NHT

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat mengubah iklim pembelajaran di kelas tradisional, yaitu siswa umumnya hanya mendengar, melihat, menirukan apa yang dikatakan guru dan teks dalam buku, tetapi dengan teknologi siswa dapat

menerima informasi bukan saja dari guru dan buku teks tetapi juga media lain yang interaktif sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuan dan pemahaman secara sosial (Widi Widayat, Kusmui, dan Sri Sukaesih, 2014: 536). Pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan teknologi dan informasi terutama di sekolah dasar sangat rendah (Jupriyanto, 2016: 54). Hal inilah yang mendorong peneliti mengembangkan media berbasis teknologi dan bersifat interaktif.

Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia merupakan media yang termasuk dalam multimedia interaktif. Multimedia pembelajaran dapat dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih bermakna, karena multimedia pembelajaran ini merupakan kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Joko Kuswanto dan Yosita Walusfa, 2017:59). Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia merupakan gabungan dari berbagai media yang melibatkan teks, gambar, audio, dan animasi dalam satu media pembelajaran dan bersifat interaktif. Multimedia interaktif adalah multimedia yang memungkinkan pengguna untuk ikut serta dalam penggunaan media pembelajaran (Marnita dan Ernawati, 2017: 72).

Peneliti memilih pengembangan media pembelajaran berbasis komputer yaitu karena perkembangan zaman yang menuntut penggunaan teknologi dalam berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan sehingga media berbasis komputer penting dikembangkan (Abdul Latip dan Anna Permanasari, 2015:161).

Peneliti memilih model pembelajaran NHT sebagai model pembelajaran dengan media yang dikembangkan. Pada umumnya NHT digunakan untuk melibatkan siswa dalam penguatan pemahaman pembelajaran atau mengecek pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe NHT melatih siswa dalam mengembangkan keterampilan yang ada dalam setiap siswa dan memberikan tanggung jawab pada masing-masing siswa pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran (Rahmawati, Nugroho, dan Putra 2014: 42).

Penerapan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan langkah-langkah model pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu model pembelajaran NHT adalah sebagai berikut: (1) Tahap pertama pembentukan kelompok, setelah melakukan apersepsi pembelajaran kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang diatur oleh guru; (2) Tahap penugasan, pada tahap ini setiap kelompok sudah mendapat tugas yaitu menyimak materi yang terdapat media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia yang sudah diterima setiap kelompok dalam satu buah laptop; (3) Tahap diskusi kelompok, pada tahap ini setiap kelompok berdiskusi untuk menyelesaikan pertanyaan atau soal yang ada pada menu permainan dalam media; (4) Tahap memanggil nomor anggota, setelah berdiskusi menyelesaikan setiap satu nomor kuis kemudian guru memanggil salah satu nomor kepala untuk menjelaskan hasil diskusi yang sudah dilakukan dalam kelompoknya; (5) Tahap tanggapan kelompok lain, kelompok lain yang belum ditunjuk nomor kepalanya kemudian menanggapi jawaban

yang sudah dijelaskan oleh kelompok lain; (6) Tahap simpulan, pada tahap ini guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan jawaban yang benar.

2.2 Kajian Empiris

Penelitian terdahulu yang relevan sebagai pendukung dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT pada muatan IPS diantaranya sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Wanda Ramansyah tahun 2014 dalam *Jurnal Ilmiah Edutic* dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas 1 SD N Bancaran 3 Bangkalan”. Simpulan dari penelitian yang telah dilakukan yaitu multimedia pembelajaran interaktif berhasil diuji yaitu efektifitas, efisiensi, dan daya tarik media. Dari data yang dihasilkan diperoleh rata-rata presentase kualitas multimedia pembelajaran interaktif pada saat tes perorangan yaitu 91,6%, uji coba kelompok kecil 88,6%, dan uji coba kelompok besar interaktif 88,6 % dengan kualifikasi sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

Penelitian yang dilakukan oleh Arnold Jacobus tahun 2016 dalam *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia* dengan judul “Meningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan *Scientific* Terintegrasi dengan Multimedia Interaktif pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 10 Singkawang Utara”. Dengan pendekatan pembelajaran tersebut dengan multimedia interaktif, peserta didik dapat terlibat aktif mengikuti pembelajaran yang berdampak pada peningkatan hasil belajarnya. Hasil penelitian

menunjukkan peningkatan hasil belajar dari prasiklus dengan nilai rata-rata 63 meningkat 78 pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 96 pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Erma Riana dan Abdul Gafur dalam Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan tahun 2015 dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Teks Deskriptif Untuk Siswa SMP/MTs”. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, terdapat peningkatan yaitu *gain score* dengan rata-rata seluruh siswa dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,72 ($N\text{-gain} \geq 0,7$). Hal tersebut membuktikan bahwa efektivitas pengembangan produk yang peneliti lakukan termasuk kategori tinggi.

Penelitian oleh Taufik Nuril Akbar pada tahun 2016 dalam Jurnal Pendidikan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang”. Simpulan dari penelitian ini yaitu multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kualifikasi layak untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Hal ini berdasarkan dengan hasil analisis nilai validnya produk 90%, kemenarikan produk 93,3%, kepraktisan produk 92% dan keefektifan produk memiliki persentase 88,5% dan termasuk kategori “efektif”.

Penelitian yang dilakukan oleh Viandhika Ditama, Sulistyio Saputro dan Agung Nugroho Catur tahun 2015 dalam Jurnal Pendidikan Kimia dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program Adobe Flash Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI”. Hasil penelitian ini, diperoleh data kemudahan pemahaman pada uji coba lapangan I atau

awal 84,58%, uji coba lapangan 87,71%., dan hasil akhir pada uji pelaksanaan lapangan 88,93%. Hal ini berarti multimedia interaktif yang telah dikembangkan layak dimanfaatkan guru sebagai bahan untuk pembelajaran dan memiliki kualitas yang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Atika Nur Rohmah dan Yuyarti tahun 2015 dalam *Joyful Learning Journal* dengan judul “Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Multimedia”. Hasil penelitian menunjukkan: 1) keterampilan guru siklus I mendapat skor 23 (baik), siklus II mendapat skor 29 (baik), siklus III meningkat menjadi 33 (sangat baik); 2) aktivitas siswa siklus I memperoleh rata-rata skor 24,3 (baik), siklus II rata-rata skor menjadi 27,8 (baik), siklus III meningkat menjadi 29,9 (sangat baik); 3) hasil belajar siswa siklus I mengalami ketuntasan klasikal 57,1%, siklus II menjadi 71,4%, siklus III meningkat menjadi 85,7%. Simpulan penelitian adalah model *Team Assisted Individualization* berbantuan multimedia dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPS.

Penelitian yang dilakukan oleh Sadam Husein, Lovy Herayanti dan Gunawan pada tahun 2015 dalam *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor”. Berdasarkan penelitian, disimpulkan bahwa terlihat perbedaan antara peningkatan keterampilan berpikir kritis kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan yaitu dengan nilai t_{hitung}

=3,32 > $t_{tabel}=1,671$, serta terdapat perbedaan antara peningkatan penguasaan konsep kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan nilai $t_{hitung}=2,8 > t_{tabel}=1,671$.

Penelitian yang dilakukan oleh Windha Octafiana, Madyo Ekosusilo, dan Singgih Subiyantoro pada tahun 2018 dalam Jurnal Komunikasi Pendidikan dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar”. Dari hasil penilaian ahli materi dan ahli media terhadap produk yaitu memperoleh nilai sebesar 3,37 (sangat baik) dan 3,10 (baik). Pada uji coba perorangan, multimedia interaktif memperoleh skor 3,30 (kategori sangat baik), selanjutnya pada uji coba kelompok kecil 3,50 (kategori sangat baik) serta hasil pemahaman siswa rata-rata *posttest* kelompok control dan eksperimen yaitu 6,1 dan 8,8. Pada uji t terdapat perbedaan yang signifikan terhadap multimedia yang dikembangkan. Oleh karena itu, produk multimedia interaktif sudah layak dan tepat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Darmawati tahun 2016 dalam Jurnal Ilmiah *Edu Research* dengan judul “Penerapan Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VA SD Negeri 002 Rambah Tahun Pelajaran 2014/2015”. Simpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini adalah pembelajaran multimedia dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas VA SDN 002 Rambah tahun pelajaran 2014/2015. Hal ini terlihat dari daya serap siswa, ketuntasan belajar, aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru mengalami peningkatan pada siklus kedua.

Penelitian yang dilakukan oleh Lisner Tiurma dan Heri Retnawati tahun 2014 dalam Jurnal Kependidikan dengan judul “Keefektifan Pembelajaran Multimedia

Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di SMA”. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat perbedaan prestasi dan minat belajar matematika siswa yang menggunakan multimedia dan yang tidak menggunakan multimedia, serta pembelajaran menggunakan multimedia lebih efektif dibandingkan pembelajaran tanpa menggunakan multimedia ditinjau dari prestasi dan minat siswa belajar matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Aprillia Rizki dan Ratna Suhartini tahun 2015 dalam *e-journal* dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif *Draping Collar*”. Berdasarkan hasil uji kelayakan media, diperoleh rerata 87% yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan berdasarkan hasil analisis angket respon mahasiswa diperoleh rerata 82% yang termasuk dalam kategori sangat layak digunakan sebagai media.

Penelitian yang dilakukan oleh Prima Anugraheni tahun 2017 dalam *Edusains* dengan judul “Pengaruh Pembelajaran *5E Learning* Berbantuan Multimedia Terhadap Minat Belajar IPA”. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *5E learning cycle* berbantuan multimedia lebih meningkatkan minat belajar IPA siswa dibandingkan dengan pembelajaran *5E learning cycle* tanpa multimedia ($\alpha = 0,05$) dengan rata-rata peningkatan minat belajar IPA untuk yang berbantuan multimedia ditunjukkan dengan N-Gain sebesar 36,94% dan tanpa multimedia sebesar 17,45%.

Penelitian yang dilakukan oleh Tjandrakirana dan Muji Sri Prastiwi tahun 2014 dalam Berkala Ilmial Pendidikan Biologi dengan judul “Kelayakan Teoritis Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Indera Manusia”. Kelayakan

teoritis dari multimedia pembelajaran ditinjau dari tiga aspek, yaitu aspek kelayakan isi, kelayakan penggunaan bahasa dan kelayakan penyajian multimedia. Secara keseluruhan multimedia pembelajaran interaktif mendapatkan persentase kelayakan sebesar 91% dengan kategori sangat layak.

Penelitian yang dilakukan oleh Cucun Sunaengsih tahun 2016 dalam *Ejournal* dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu pembelajaran. Deskripsi media pembelajaran menunjukkan hasil yang baik. Begitu pun dengan deskripsi mutu pembelajaran menunjukkan hasil yang baik, serta nilai korelasi media pembelajaran terhadap mutu pembelajaran berada pada posisi kuat.

Penelitian yang dilakukan oleh I Gede Budi Astrawan pada tahun 2014 dalam *Jurnal Kreatif Tadulako* dengan judul “Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDN 3 Tonggolobibi”. Data yang diperoleh dari tes hasil tindakan siklus I diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 53,57%, persentase daya serap klasikal 55,71%. Siklus II diperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 85,71%, persentase daya serap klasikal sebesar 76,07%. Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan II dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model kooperatif Tipe NHT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Anidawati tahun 2018 dalam *Jurnal PGSD Universitas Riau* dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bathin Solapan Kecamatan Bathin Solapan”. Dari hasil penelitian yang dilakukan, pada siklus I diperoleh rata-rata 72,11 dan siklus II 77,65 untuk hasil belajar PKn. Dengan data tersebut, dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe NHT efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar PKn.

Penelitian yang dilakukan oleh Ennita, Hendri Marhadi, Otang Kurniawan tahun 2014 dalam Jurnal PGSD Universitas Riau dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 21 Pekanbaru”. Simpulan dari penelitian tersebut yaitu apabila hipotesis yang berbunyi jika diterapkan pembelajaran model kooperatif tipe *Numbered Heads Together (NHT)* dilaksanakan, maka dapat meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) siswa kelas III SD Negeri 21 Pekanbaru, dapat diterima. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata hasil belajar siswa dan aktivitas guru serta siswa dalam setiap siklus mengalami peningkatan.

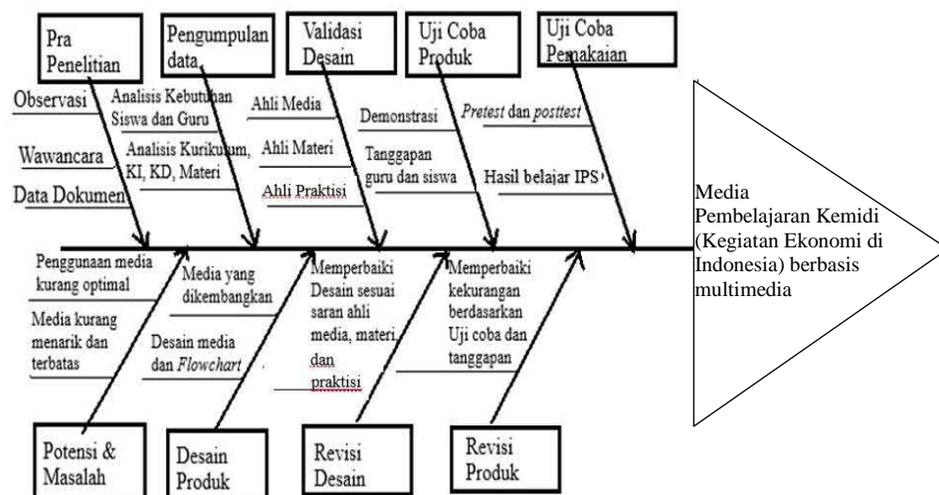
2.3 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang telah disampaikan, maka media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model pembelajaran *Numbered Head Together (NHT)* pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia perlu dilakukan kaidah-kaidah penelitian seperti pengembangan yang memperhatikan prinsip-prinsip desain instruksional untuk memenuhi kualitas materi dan kualitas media pembelajaran.

Untuk dapat memenuhi kaidah-kaidah tersebut, maka media ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6* dan dijalankan menggunakan bantuan komputer.

Hasil penelitian akan menjadi penentu dalam penelitian bahwa pengembangan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

Untuk mengembangkan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT ini maka digunakan langkah-langkah penggunaan metode *Research and Development* (R&D) menurut Borg dan Gall (dalam Sugiyono 2015: 409) yaitu meliputi (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi massal.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

Pada pra-penelitian, peneliti melakukan dengan teknik observasi, wawancara, dan data dokumen untuk mendapatkan informasi mengenai pembelajaran khususnya muatan IPS di kelas VC SD Negeri Petompon 02 Semarang. Setelah melaksanakan pra-penelitian, peneliti menemukan potensi dan masalah yaitu salah satunya dalam pembelajaran penggunaan media kurang optimal dan apabila menggunakan media, media tersebut kurang menarik dan terbatas. Tahap selanjutnya yaitu peneliti mengumpulkan data-data dan melakukan analisis kebutuhan siswa dan guru dalam pembelajaran dengan menggunakan instrumen angket yang kemudian dilanjutkan analisis KI, KD, dan materi pembelajaran muatan IPS.

Tahap selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu peneliti membuat desain sebagai dasar media yang akan dikembangkan. Peneliti merancang desain media media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT mulai dari pembuatan *flowchart*, penyusunan materi, desain awal produk serta perencanaan komponen media (*prototype*) , penyusunan soal dan jawaban, pengumpulan dan pembuatan *background*, pembuatan gambar, tombol menu, video serta penggunaan suara.

Setelah produk media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT sudah siap, kemudian peneliti melakukan validasi untuk menilai kelayakan rancangan produk yang oleh tim validator ahli yang terdiri dari ahli materi, media, dan praktisi. Selanjutnya dilaksanakan revisi desain sesuai saran ahli sehingga media menjadi lebih baik.

Produk yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh tim validator ahli, kemudian di uji cobakan pada kelompok kecil untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model NHT. Tahap selanjutnya adalah revisi produk untuk memperbaiki kekurangan berdasarkan uji coba dan tanggapan. Setelah produk direvisi selanjutnya dilaksanakan uji coba pemakaian produk pada pembelajaran muatan IPS untuk kelompok besar. Uji coba pemakaian produk kelompok besar diterapkan pada subjek penelitian agar mengetahui keefektifan penggunaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia). Keefektifan ini dapat dilihat melalui hasil belajar *pretest* dan *posttest* serta didukung data angket tanggapan guru dan siswa. Langkah-langkah tersebut dilaksanakan secara bertahap agar media yang telah dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran khususnya materi kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS kelas VC SD Negeri Petompon 02 Semarang.

2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015:96). Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ho : Penggunaan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia tidak efektif terhadap hasil belajar muatan IPS kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

Ha : Penggunaan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia efektif terhadap hasil belajar muatan IPS kelas VC SD Negeri Petompon 02 Kota Semarang.

pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *Numbered Head Together (NHT)* sangat efektif dan layak digunakan pada pembelajaran muatan IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti, terdapat saran yang peneliti berikan, yaitu.

1. Media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia dengan model *numbered head together (NHT)* dapat digunakan sebagai salah satu media yang diterapkan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di Indonesia agar lebih inovatif dan efektif.
2. Pihak sekolah dapat memberika fasilitas untuk para pendidik agar mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran guna memperluas wawasannya.
3. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran IPS yang bervariasi dan inovatif agar hasil belajar dan pemahaman siswa dapat meningkat serta dilakukan penelitian pengembangan serupa dengan materi dan kelas yang berbeda dengan model pembelajaran yang berbeda untuk menambah referensi media pembelajaran dan khasanah dunia pendidikan Indonesia.
4. Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran Kemidi (Kegiatan Ekonomi di Indonesia) berbasis multimedia secara mandiri sebagai sumber belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Taufik Nuril. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi *Guided Inquiry* Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang. *Jurnal Pendidikan Teori Penelitian dan Pengembangan*. 1(6): 1120-1126
- Ananda, Rizki. (2017). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Handayani (JH)*. 7(1): 46-57
- Anidawati. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bathin Solapan Kecamatan Bathin Solapan. *Jurnal PGSD Universitas Riau*. 2(7): 321-329
- Anugraheni, Prima. (2017). Pengaruh Pembelajaran *5E Learning* Berbantuan Multimedia Terhadap Minat Belajar IPA. *Jurnal Edusains*. 9(1): 1-9
- Aunurrahman. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Ardyanto., Hardjono., & Haryato. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif (Mpi) Pada Mata Pelajaran Ipa Terpadu Kelas VIII. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 1(1):1-12
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-Dasar Evauasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astrawan, I Gede Budi. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe NHT Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V SDn 3 Tonggolobibi. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 3(4): 227-242
- Astuti, Fiki Kusuma., Edy Cahyono., & Supartono. (2018). *Effectiveness Of Elements Periodic Table Interactive Multimedia In Nguyen Tat Thanh High School*. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*. 2(1):1-10
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persabda.
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Aqib, Zaenal. 2017. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Media.

- Cahyani dan Hendriani. (2017). *Students' Ability Of Scientific Inquiry With Multimedia In Cell Reproduction Materials. Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 6(2): 265-270
- Dalyono. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Darmawati. (2016). Penerapan Pembelajaran Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VA SD Negeri 002 Rambah Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmiah Edu Research*. 5(1):113-118
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Deutelina S. Lagur. dkk. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Terhadap Kemampuan Komunikasi Matematis. *Jurnal Pendidikan Matematika*. 3(7): 357-368
- Dimiyati dan Mudjiono. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Diputra. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*: 5(2): 125-133
- Ditama, Viandhika., Sulistyio Saputro., & Agung Nughroho Catur. 2015. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Menggunakan Program *Adobe Flash* Untuk Pembelajaran Kimia Materi Hidrolisis Garam SMA Kelas XI. *Jurnal Pendidikan Kimia*. 4(2): 23-31.
- Ennita., Hendri Marhadi., & Otang Kurniaman. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 21 Pekanbaru. *Jurnal PGSD Universitas Riau*. 1(1):1-11
- Fajaria, Dita., dan Sukarir Nuryanto. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Pengumuman Melalui Model *Numbered Heads Together* Dengan Media Surat Kabar. *Joyful Learning Journal*. 4(1):49-56
- Hamalik, Oemar. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setya
- Hanim, Fitria., Sumarmi., & Achmad Amirudi. (2016). Pengaruh Multimedia Pembelajaran Interaktif Penginderaan Jauh Terhadap Hasil Belajar Geografi. *Jurnal Pendidikan*. 1(4): 752-757

- Huda, Miftahul. 2017. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Husein, Sadam., Lovy Heryanti., & Gunawan. (2015). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Suhu Dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*. 1(3): 221-225
- Ilmiati., dan Pitri Ilian Kusmadi. (2019). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Ciri-Ciri Makhluk Hidup dan Lingkungan Hidupnya Di Kelas III SD Negeri 01 Seluma. *JSEI*. 2(1): 123-126
- Islamiyah, Nur Endah dan Susanti. 2014. "Pengembangan Modul Akuntansi Perusahaan Jasa Berbasis Pembelajaran Kontekstual Pada Materi Jurnal Penyesuaian dan Jurnal Koreksi Kelas X Akuntansi SMK Negeri Surabaya". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*.
- Jacobus, Arnold. (2016). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Pendekatan *Scientific* Terintegrasi dengan Multimedia Interaktif pada Peserta Didik Kelas VI SD Negeri 10 Singkawang Utara. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. 1(1): 1-6
- Jupriyanto. (2016). Bahan Ajar Multimedia Interaktif Ilmu Pengetahuan Alam Sebagai Media Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 3(1): 53-60
- Khoiriah, Tri Jalmo., dan Abdurrahman. (2016). *The Effect Of Multimedia-Based Teaching Materials In Science Toward Students' Cognitive Improvement*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*: 5(1):75-82
- Khuzaini, Nanang., dan Rusgianto Heri Santosa. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Trigonometri Menggunakan *Adobe Flash CS3* Untuk Siswa SMA. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*. 3(1):88-99
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran*. Semarang: Unnes Press
- Kusumawati, Meidian. (2014). Keefektifan Model *Course Review Horay* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPS. *Journal Of Elementary Education*. 3(2):1-6
- Kuswanto, Joko., dan Yosita Walusfa. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6(2): 58-64

- Latip, Abdul., dan Anna Permanasari. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Untuk Siswa Smp Pada Tema Teknologi. *Jurnal Edusains*. 7(2):160-171
- Maharani, Yuli Sintya. (2015). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*. 3(1):31-40
- Mana'a, Sriwinda., Bonifasius Saneba., & Anthonius Palimbong. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan. *Jurnal Kreatif Tadulako*. 2(3): 1-12.
- Marnita., Ernawati. (2017). *The Use Of Interactive Multimedia (Macromedia Flash) To Increase Creative Thinking Ability Of Students In Basic Physics Subject*. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*. 13(2): 71-78
- Nalinda, Hanin., dan Sri Sulistyorini. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PBL Pada Muatan Pelajaran IPS Kelas IV. *Joyful Learning Journal*. 7(1): 25-31
- Nismari. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Heads Together* (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV A SD Negeri 78 Pekanbaru Kecamatan Tenayan Raya. *Jurnal PGSD Universitas Riau*. 6(1):32-46
- Octafiana, Windha., Madyo Ekosusilo., & Singgih Subiyantoro. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Materi Pesawat Sederhana Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 2(2): 168-175
- Pandansari, Purwosiwi dan Abdul Gafur. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Desain Busana Di SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 3(2): 237-248.
- Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud. 2014. *Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Rahmawati., Nugroho., & Putra. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Numbered Head Together* Berbasis Eksperimen Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SMP. *Unnes Physics Education Journal*. 3(1): 40-45
- Ramansyah, Wanda. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash CS3* pada Kelas 1 SD N Bancaran 3 Bangkalan. *Jurnal Ilmiah Edutic*. 1(1): 1-11.
- Riana, Erma dan Abdul Gafur. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Materi Teks Deskriptif Untuk Siswa SMP/MTs. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 2(2): 213-224.
- Rifa'I, Achmad dan Cathrina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Unnes Press
- Rizki, Aprillia., Ratna Suhartini. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran CD Interaktif *Draping Collar*. *E-Jurnal*. 4(3):73-78
- Rohman, Atika Nur. (2015). Peningkatan Kualitas Pembelajaran IPS Melalui Model *Team Assisted Individualization* Berbantuan Multimedia. *Jouful Learning Journal*. 4(2): 1-7
- Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda
- Sari, Ika Teny Novita., Haryono. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenai Ragam Budaya Indonesia Untuk Kelas V SD. *Indonesian Journal of Curriculum and Education Technology Studies*. 3(1):39-46
- Septiyani, Sari., Sudarmin., & Parmin. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) Pada Mata Pelajaran IPA Tema Zat Adiktif dan Respirasi Untuk Siswa SMP. *Unnes Science Education Journal*. 3(1): 424-429

- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum
- Slameto. 2010. *Belajar dan Fator-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaengsih, Cucun. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*. 3(2):183-190
- Susanto, Ahmad. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Susilowati., Jumrodah., & Tri Murni Handayani. (2015). Perbandingan Penggunaan Multimedia Interaktif Adopsi Dengan Multimedia Interaktif Mtsn Pada Konsep Sistem Pencernaan Di MTsN 1 Model Palangka Raya. *Jurnal EduSains*. 3(1):31-51
- Suyono dan Hariyanto. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taneo S.P. 2008. *Kajian IPS*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Nasional
- Tiurma, Lisner., Heri Retnawati. (2014). Keefektifan Pembelajaran Multimedia Materi Dimensi Tiga Ditinjau Dari Prestasi Dan Minat Belajar Matematika Di SMA. *Jurnal Kependidikan*. 44(2):175-187
- Tjandrakirana., Muji Sri Prastiwi. (2014). Kelayakan Teoritis Multimedia Pembelajaran Interaktif Pada Materi Sistem Indera Manusia. *Jurnal Bioedu*. 3(3): 650-656
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Uno, Hamzah B. dan Nina Lamatenggo. 2014. *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Waskito, Danang. (2014). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Speed Journal Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*. 11(3): 59-63

- Wiana. (2018). *Interactive Multimedia-Based Animation: A Study of Effectiveness on Fashion Design Technology Learning*. *Journal of Physics: Conference Series*: Conf. Series 953 (2018) 012024
- Widayat, Widi., Kusmui., & Sri Sukaesih. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran IPA Terpadu Pada Tema Sistem Gerak Pada Manusia. *Unnes Science Education Journal*. 3(2): 535-541