PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TERHADAP LITERASI EKONOMI SISWA KELAS IV SD

Oleh :

RIKE NUR RIZKI

NIM 19712251037

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan

untuk mendapatkan gelas Magister Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR S2

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2021

ABSTRAK

RIKE NUR RIZKI: *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat Untuk Meningkatkan Sikap Terhadap Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV Sd.* **Tesis, Yogyakarta: Fakultas lmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2021.**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang layak untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa, (2) mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Borg & Gall. Subjek uji coba lapangan awal terdiri dari 10 siswa SDN Lembur Situ. Sampel uji coba lapangan utama terdiri dari 23 siswa SDN Karapyak. Subjek uji coba lapangan operasional terdiri dari 40 siswa SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3, dibagi menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, lembar validasi penilaian produk, skala respon siswa, skala respon guru, dan angket literasi ekonomi siswa. Analisis data yang digunakan yaitu *Independent Samples t Test* dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil penelitian ini berupa produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Hasil penilaian ahli menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan "layak" untuk digunakan dengan kategori "Sangat Baik". Hasil respon siswa dan guru pada uji coba lapangan awal diperoleh kategori "Sangat Baik".Hasil respon siswa dan guru pada uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional diperoleh kategori "Sangat Baik". Hasil *Uji Independent Samples t Test* diperoleh nilai sig (p) < 0,05, yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi siswa yang melaksanakan pembelajaran dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dan yang tidak menggunakan. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa.

Kata Kunci: Multimedia pembelajaran interaktif, kegiatan ekonomi masyarakat, literasi ekonomi.

ABSTRACT

RIKE NUR RIZKI: *Development of Interactive Multimedia Based on Community Economic Activities to Improve attitude towards economic literacy of the* 4^{th} *Grade Students.* **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Education, Yogyakarta State University, 2021.**

This research aims to (1) produce interactive multimedia learning based on community economic activities that is feasible to improve attitude towards economic literacy, (2) to determin the effectiveness of interactive multimedia learning based on community economic activities to improve students' attitude towards economic literacy.

The study was a research and develovment referring to the development model of Borg & Gall. The subjects of the preliminary field testing consisted of 10 students of SDN Lembur Situ. Samples of the main field testing consisted of 23 students of SDN Karapyak. The subjects of the operational field testing consisted of 40 students of SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, and SDN Panyingkiran 3, divided into control class and experiment class. The data collection used observation guide, interview guide, expert validation scale, student respone questionnaire scale, teacher questionnaire scale, and student attitude towards economic literacy. The data were analyzed using a Independent Samples t Test with the significance level of 0.05.

The results show that: the expert validation shows that the develoved multimedia was "feasible" to be used with the very good category. The result of the students and teachers responses in the preliminary field testing is "very good" category. The result of the students and teachers responses in the main field testing and operational field testing is "very good" category. The Independent Samples t Test result obtains sig (p) <0,05, which means that there is a significant effect of the ability to attitude towards economic literacy of students who carry out learning with multimedia learning based on community economic activities and who do not use it. Interactive multimedia learning based on community economic activities has significant effect toward attitude towards economic literacy.

Keywords: Interactive learning multimedia, community economic activities, economic literacy.

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TERHADAP LITERASI EKONOMI SISWA KELAS IV SD

RIKE NUR RIZKI

NIM 19712251037

Program Studi Pendidikan Dasar

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 23 Juni 2021

Yogyakarta, 21 Agustus 2021
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP 19691030 200312 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TERHADAP LITERASI EKONOMI SISWA KELAS IV SD

RIKE NUR RIZKI

19712251037

Program Studi Pendidikan Dasar

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 23 Juni 2021

TIM PENGUJI

Dr. Sujarwo, M.Pd.

(Ketua/Penguji) 21-08-2021

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TERHADAP LITERASI EKONOMI SISWA KELAS IV SD

RIKE NUR RIZKI

NIM 19712251037

Program Studi Pendidikan Dasar

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 23 Juni 2021

TIM PENGUJI

Dr. Wuri Wuryandani, M.Pd.

(Sekretaris/Penguji) 23-08-2021

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TERHADAP LITERASI EKONOMI SISWA KELAS IV SD

RIKE NUR RIZKI

NIM 19712251037

Program Studi Pendidikan Dasar

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis

Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 23 Juni 2021

TIM PENGUJI

Dr. Anwar Senen, M.Pd.

(Pembimbing/Penguji) 21-08-2021

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN SIKAP TERHADAP LITERASI EKONOMI SISWA KELAS IV SD

RIKE NUR RIZKI
NIM 19712251037
Program Studi Pendidikan Dasar

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 23 Juni 2021.

TIM PENGUJI

Dr. H. Sujati, M.Pd. (Penguji Utama)	(tanda tangan)	(tanggal) 1 Oktober 2021

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Rike Nur Rizki

Nomor mahasiswa : 19712251037

Program studi : Pendidikan Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya mandiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Oktober 2021

Yang membuat pernyataan

Rike Nur Rizki

NIM 19712251037

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahi robbil'alamin, puji serta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat sehat berupa jasmani dan rohani, karena berkat rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul *"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat Untuk Meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi Siswa Kelas IV SD***"** selesai dengan tepat pada waktunya. Penulis menyusun karya tulis ini dalam rangka memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar magister pendidikan pada program studi Pendidikan Dasar Universitas Negeri Yogyakarta. Selawat serta salam selalu tercurah limpah kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan tuntunan kepada umat-Nya agar selalu berada di jalan yang benar.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak lepas dari peran dan dukungan berbagai pihak. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.,AIFO. selaku Rektor UNY yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan jenjang S2 di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sujarwo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis untuk penyusunan tesis ini.
3. Dr. Pratiwi Pujiastuti, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Dasar S2 yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan penelitian dalam bentuk tesis.
4. Dr. Anwar Senen, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
5. Dr. H. Sujati, M.Pd. selaku dosen penguji utama yang telah memberikan saran dan perbaikan pada tesis ini.

6. Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D., Dr. Sudrajat, M.Pd., Dr. Supardi, M.Pd., dan Dr. Ali Mustadi, M.Pd. selaku validator yang telah memberikan saran terhadap perbaikan media dan instrumen penelitian.
7. Seluruh Dosen Pendidikan Dasar yang telah memberikan pengalaman belajar yang luar biasa kepada penulis.
8. Kepala Sekolah SDN Lembur Situ, SDN Karapyak, SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Guru Kelas dan Siswa kelas IV SDN Lembur Situ, SDN Karapyak, SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3 yang bersedia untuk terlibat secara langsung dalam kegiatan penelitian serta memberikan saran kepada penulis selama peneltian.
10. Bapak, Ibu, dan Adikku yang telah memberikan semangat dan dukungan luar biasa kepada penulis dalam penyusunan tesis ini.
11. Teman-teman Program Studi Pendidikan Dasar S2 angkatan 2019, khususnya kelas B yang telah memberikan dukungan semangat dalam penyusunan tesis ini.

Harapan penulis adalah semoga karya tulis ini dapat dijadikan acuan dalam penyusunan dan penulisan laporan berikutnya. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasan sumber yang di dapat dan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan adanya kritik dan saran.

Tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan karya tulis penelitian ini. Semoga dorongan dan dukungan baik secara moril ataupun materil yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Amin.

Yogyakarta, Oktober 2021

Rike Nur Rizki

DAFTAR ISI

ABSTRAK ..... **i**
ABSTRACT ..... **ii**
LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**
LEMBAR KEASLIAN KARYA ..... **viii**
KATA PENGANTAR ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 8
C. Pembatasan Masalah 9
D. Rumusan Masalah 10
E. Tujuan Pengembangan 10
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan 10
G. Manfaat Pengembangan 11
H. Asumsi Pengembangan 12
BAB II KAJIAN TEORI **14**
1. Media Pembelajaran 14
a. Pengertian Media Pembelajaran 14
b. Tujuan dan Manfaat Media 15
c. Klasifikasi Media 17
d. Pemilihan Media Pembelajaran 19
e. Langkah-langkah dalam Implementasi Media Pembelajaran 22
2. Multimedia Interaktif 23
a. Pengertian Multimedia Interaktif 23
b. Manfaat Multimedia Interaktif 25
c. Karakteristik dan Kelebihan Multimedia Interaktif 26
d. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Interaktif 27

3. Literasi Ekonomi 31
a. Pengertian Literasi 31
b. Tujuan Literasi 33
c. Teori Belajar yang Mendasari Literasi 34
d. Literasi dalam Pembelajaran Ekonomi Siswa Sekolah Dasar 35
e. Indikator Literasi Ekonomi 37
4. Sikap Terhadap Literasi Ekonomi 38
5. Konsep Dasar Ekonomi 41
a. Pengertian Ekonomi 41
b. Prinsip Ekonomi 42
c. Kegiatan Ekonomi 44
d. Karakteristik Ekonomi 49
6. Materi Kegiatan Jual Beli 50
B. Kajian Penelitian yang Relevan 53
C. Kerangka Pikir 55
D. Pertanyaan Penelitian 57
BAB III METODE PENELITIAN 58
A. Model Pengembangan 58
B. Prosedur Pengembangan 59
C. Desain Uji Coba Produk 64
1. Desain Uji Coba 64
2. Populasi dan Sampel Uji Keefektifan 64
3. Definisi Operasional 67
4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data 68
5. Teknik Analisis Data 77
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 85
A. Hasil Pengembangan Produk **85**
1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi 85
2. Perencanaan 90
3. Pengembangan Produk Awal 92
4. Uji Coba Lapangan Awal 98
5. Revisi Produk Uji Coba Lapangan Awal 101
6. Uji Coba Lapangan Utama 101

7. Revisi Produk Uji Coba Lapangan Utama 103
8. Uji Coba Lapangan Operasional 104
9. Revisi Produk Akhir 107
10. Diseminasi dan Implementasi 107
B. Analisis Data Keefektifan Produk 108
1. Uji Asumsi 108
2. Uji Hipotesis 108
C. Kajian Produk Akhir 108
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 116
A. Simpulan Mengenai Produk 116
B. Saran Pemanfaatan Produk 116
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut 117
DAFTAR PUSTAKA 125
INSTRUMEN PENELITIAN 125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Design *Pretest and Posttest Design*.....65

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara *Need Analysis* Guru 70

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara *Need Analysis* Guru.....70

Tabel 4. Kisi-kisi Angket *Need Analysis* Guru.....71

Tabel 5. Kisi-kisi Angket *Need Analysis* Siswa.....72

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Respon Guru 72

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Respon Siswa 73

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Media 74

Tabel 9. Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Materi 75

Tabel 10. Kisi-kisi Instrumen Sikap Terhadap Literasi Ekonomi Siswa 76

Tabel 11. Kategori Skor Penilaian Kelayakan Produk.....79

Tabel 12. Kriteria Reliabilitas 81

Tabel 13. Hasil Analisis korelasi linier *product-moment* Pearson.....82

Tabel 14. Hasil Angket Kebutuhan Multimedia Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat 88

Tabel 15. Konversi Skor Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media Skala Empat.....96

Tabel 16. Hasil Penilaian Ahli Materi Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat.....96

Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Media Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat.....97

Tabel 18. Hasil Skala Respon Siswa Tahap Uji Coba Awal.....99

Tabel 19. Hasil Skala Respon Guru Tahap Uji Coba Awal.....100

Tabel 20. Hasil Skala Respon Siswa Tahap Uji Coba Lapangan Utama 102

Tabel 21. Hasil Skala Respon Guru Tahap Uji Coba Lapangan Utama 103

Tabel 22. Hasil Analisis Data Sikap Terhadap Literasi Ekonomi *Pretest*.....104

Tabel 23. Hasil Analisis Data Sikap Terhadap Literasi Ekonomi *Posttest*.....*105*

Tabel 24. Hasil Skala Respon Siswa Tahap Uji Coba Lapangan Operasional ...106

Tabel 25. Hasil Skala Respon Guru Tahap Uji Coba Lapangan Utama.....107

Tabel 26. Hasil Uji Normalitas 108

Tabel 27. Hasil Uji Homogenitas 109

Tabel 28. Uji *Independent Samples t Test* 109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Langkah-langkah Pembuatan Media 27

Gambar 2. Diagram Alur Analisis Kebutuhan 28

Gambar 3. Alur Pemilihan Topik 29

Gambar 4. Contoh Flowchart Linear 30

Gambar 5. Bagan Alur Penelitian dan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat 63

Gambar 6. Diagram Hasil Need Analysis Siswa dan Guru 89

Gambar 7. Tampilan Halaman Judul 93

Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama 93

Gambar 9. Tampilan Halaman Petunjuk 94

Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Materi Utama 94

Gambar 11. Tampilan Halaman Petunjuk Evaluasi 95

Gambar 12. Tampilan Halaman Judul yang sudah diberi tombol 98

Gambar 13. Hasil Angket Sikap Terhadap Literasi Ekonomi Siswa Uji Coba Lapangan Operasional 105

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran a. Pedoman Wawancara untuk Guru 125

Lampiran b. Pedoman Wawancara untuk Siswa 127

Lampiran c. Angket *Need Analysis* untuk Guru 129

Lampiran d. Angket *Need Analysis* untuk Siswa 132

Lampiran e. Skala Penilaian Multimedia oleh Ahli Media 134

Lampiran f. Skala Penilaian Multimedia oleh Ahli Materi 136

Lampiran g. Angket Respon Guru 138

Lampiran h. Angket Respon Siswa 140

Lampiran i. Skala Sikap terhadap Literasi Ekonomi Siswa 142

LAMPIRAN 2 Hasil Validasi

Lampiran a. Hasil Validasi Ahli Instrumen 145

Lampiran b Hasil Validasi Ahli Materi..... 146

Lampiran c. Hasil Validasi Ahli Media.....147

Lampiran d. Hasil Analisis *Pearson's Product Moment* 150

Lampiran d. Hasil Uji Reliabilitas 158

LAMPIRAN 3 Hasl Penelitian

Lampiran a. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV 159

Lampiran b. Hasil Angket Analisis Kebutuhan bagi Siswa 162

Lampiran c. Hasil Angket Analisis Kebutuhan bagi Guru 164

Lampiran d. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Awal 165

Lampiran e. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Utama 166

Lampiran f. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Operasional 168

Lampiran g. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Awal 171

Lampiran h. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Utama 171

Lampiran i. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Operasional 173

Lampiran j. Hasil Tes Literasi Ekonomi Kelas Eksperimen..... 174

Lampiran k. Hasil Tes Literasi Ekonomi Kelas Kontrol 176

LAMPIRAN 4 Hasil Analisis Data

Lampiran a. Hasil Uji Normalitas 178

Lampiran b. Hasil Uji Homogenitas 179

Lampiran c. Hasil Uji *Independent Samples t Test* 181

LAMPIRAN 5 Perencanaan

Lampiran a. RPP 183

LAMPIRAN 6 Dokumentasi 187

LAMPIRAN 7 Surat-surat

Lampiran a. Surat Validasi Ahli Instrumen 193

Lampiran b. Surat Validasi Ahli Materi 194

Lampiran c. Surat Validasi Ahli Media 195

Lampiran d. Surat Ijin Penelitian 196

Lampiran e. Surat Keterangan Penelitian 201

Lampiran f. Surat Keterangan Reviewer 206

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Gerakan Literasi Sekolah dalam pendidikan merupakan salah satu hal yang perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah guna meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan ilmu yang didapatkannya sebagaimana menurut Kemendikbud (2019) bahwa, "Kemampuan literasi peserta didik Indonesia masih tergolong rendah dan harus ditingkatkan. Pemerintah memerlukan strategi khusus agar kemampuan membaca peserta didik dapat meningkat dengan mengintegrasikan program sekolah dengan kegiatan dalam keluarga dan masyarakat, yang diwadahi dalam gerakan literasi". Pendapat tersebut berdasarkan atas bukti bahwa pada tahun 2016, Puspendik Kemendikbud dalam program Indonesian National Assessment Program (INAP) atau Asesmen Kompetensi Siswa Indonesia (AKSI) menguji keterampilan membaca, matematika, dan sains peserta didik SD kelas IV. Khusus dalam membaca, hasilnya adalah 46,83% dalam kategori kurang, 47,11% dalam kategori cukup, dan hanya 6,06% dalam kategori baik. Dengan demikian pendidikan harus dapat meningkatkan literasi pada peserta didik.

Secara sederhana, literasi dapat diartikan sebagai sebuah kemampuan membaca dan menulis. Literasi juga dapat didefInisikan sebagai kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Kawuryan, 2018:2). Kemampuan membaca pada peserta didik dianggap sangat penting sebagai kunci sukses pendidikan. Membaca, salah satu aktivitas dalam kegiatan berliterasi, merupakan kunci bagi kemajuan pendidikan. Ia jendela bagi masuknya beragam ilmu pengetahuan (Antoro, 2017:13). Ada bermacam-macam keberaksaraan atau literasi, misalnya literasi komputer (*computer literacy*), literasi media (*media literacy*), literasi teknologi (*technology literacy*), literasi ekonomi (*economy literacy*), literasi informasi (*information literacy*), bahkan ada literasi moral (moral literacy) (Permatasari, 2015:148). Salah satu gerakan literasi yang dikembangkan di sekolah guna meningkatkan keterampilan siswa adalah literasi

ekonomi. Literasi ekonomi merupakan informasi memainkan peranan penting untuk membuat pertimbangan yang cerdas guna memuaskan kebutuhannya (Permata et al., 2017). Literasi ekonomi merupakan alat yang berguna untuk mengubah perilaku dari tidak cerdas menjadi cerdas. Sebagaimana memanfaatkan pendapatan untuk menabung, dan tahu bentuk bank, pasar modern, pasar tradisional dan lain sebagainya untuk memenuhi kebutuhan hidup (Permata et al., 2017).

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kegiatan ekonomi dapat diidentifikasikan sebagai akivitas jual beli mulai dari pembuatan/pengolahan barang atau jasa oleh produsen sehingga lebih berguna (produksi), penyaluran hasil produksi melalui perantara perdagangan maupun pemasaran (distribusi), serta pemakaian hasil produksi oleh masyarakat (Ritongga, 2000:47). Oleh sebab itu lah manusia perlu memahami ilmu ekonomi sejak dini. Tidak diragukan lagi bahwa umat manusia, sejak awal zaman, telah melakukan berbagai hal kegiatan yang bersifat "ekonomis" seperti memproduksi, memperdagangkan dan melindungi barang-barang yang ada di tangan tujuan memenuhi berbagai kebutuhan mereka (Akhan, 2015:25). Ilmu ekonomi merupakan ilmu yang mempelajari perilaku manusia dalam memilih dan menciptakan kemakmuran, karena inti permasalahan ekonomi adalah adanya ketidakseimbangan antara keinginan manusia yang tidak terbatas (Apridar, 2013:5). Kehidupan masyarakat tidak terlepas dari aktivitas jual beli yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Manusia dari sejak dulu sudah mengenal aktivitas jual beli. Tidak ada manusia yang hidup tanpa aktivitas jual beli, karena manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu sama lainnya. Jual beli merupakan penukaran harta dengan harta lainnya atas dasar kerelaan kedua belah pihak untuk memperoleh laba. Selama manusia masih memerlukan kebutuhan, jual beli akan selalu dilakukan dimana pun manusia berada.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia selalu berhadapan pada berbagai kebutuhan yang selalu bertambah dan berubah serta harus dipenuhi. Manusia dihadapkan pula pada permasalahan alat pemuas kebutuhan yang terbatas sehingga manusia dihadapkan pada pengambilan keputusan dan penentuan

pemilihan untuk pemenuhan kebutuhan. Oleh karena itu, dalam penentuan pengambilan keputusan yang terkait dengan pemenuhan kebutuhan diperlukan pengetahuan ekonomi atau literasi ekonomi yang dapat diperoleh melalui pendidikan ekonomi dalam keluarga maupun di sekolah agar keputusan yang ditetapkan rasional,efisien, dan mempunyai nilai manfaat (Permata et al., 2017). Manusia berlomba-lomba menciptakan inovasi dalam perekonomian. Kegiatan ekonomi menjadi sumber bagi kehidupan manusia dimana manusia mendapatkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan demikian bahwa kegiatan ekonomi adalah kegiatan yang sangat penting bagi manusia dalam menjalankan kehidupan. Dalam memenuhi kebutuhan masyarakat, ilmu ekonomi yang dianut masyarakat berbeda-beda. Hal ini tergantung bagaimana keputusan-keputusan dasar tentang pemilikan produksi, distribusi, serta konsumsi yang diakukan (Sapriya et al., 2006:158).

Kegiatan ekonomi masyarakat merupakan bagian dari upaya pembangunan daerah yang bertujuan untuk mensejahterakan masyarakat. Menurut Maltus, pembangunan ekonomi daerah memerlukan usaha yang konsisten dari rakyat. Pembangunan adalah suatu proses naik turunnya aktvitas ekonomi lebih daripada sekedar lancar-tidaknya aktivitas ekonomi (Jhingan, 2012:97). Dengan demikian bahwa literasi ekonomi sangat penting dikembangkan pada siswa sekolah dasar disebabkan manusia yang tidak lepas dari kegiatan ekonomi dimana seiring berkembangnya zaman maka kebutuhan manusia semakin meningkat.

Pendidikan di sekolah memiliki peranan penting bagi kehidupan manusia, pendidikan menjadi salah satu media untuk memberikan ilmu dan pengalaman bagi siswa dalam memahami bagaimana kegiatan ekonomi sehingga mereka bisa tumbuh menjadi manusia yang dapat mengembangkan ekonomi untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Hubungan sekolah dengan masyarakat menurut Salam (2011:133) yaitu, terdapat lima macam pranata sosial dalam masyarakat, salah satunya yaitu pranata ekonomi, ini urusannya terletak pada upaya pemenuhan kemakmuran hidup, sehingga warga masyarakat memperoleh kekayaan hidup secara ekonomis. Pada dasarnya pendidikan mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini selaras dengan pendapat Bloom (dalam Wina Sanjaya, 2008:125-126) yang menyatakan bahwa bentuk perilaku yang harus dirumuskan

dalam tujuan pendidikan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi atau tiga bidang yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran yang berkaitan dengan materi ekonomi sebagai tujuan hidup manusia dan tujuan pendidikan. Pendidikan literasi ekonomi yang diberikan oleh sekolah penting dilakukan karena mempersiapkan generasi muda untuk menempuh pendidikan berbasis ekonomi keputusan dalam kehidupan pribadi mereka dan juga dalam kehidupan sosial mereka sebagai warga negara. Siswa perlu memahami dan menggunakan dengan benar konsep ekonomi dasar untuk membuat keputusan rasional di dunia yang kompleks dan terus berubah ini. Dengan memahami pengetahuan ekonomi dan kemampuan mengambil keputusan yang tepat, siswa akan menjadi terampil dalam literasi ekonomi dan siap berperan lebih produktif di masyarakat pada abad ke-21 (Akhan, 2015:26). Sehingga perlu ditanamkan pada anak dimulai dari sekolah dasar. Dengan demikian bahwa siswa sekolah dasar merupakan awal dari pondasi yang diciptakan suatu bangsa untuk membangun kegiatan ekonomi yang tidak kalah bersaing seiring berkembangnya zaman, sehingga memberikan pengaruh positif dan keuntungan bagi Negara tersebut. Semakin baik kualitas pendidikan, semakin baik pula kualitas sumber daya manusianya, sehingga kualitas kehidupan masyarakat pun semakin meningkat (Fatmawati, 2016). Siswa dididik di sekolah dimulai dari ditanamkannya literasi pada diri siswa. Literasi ekonomi sangat membantu bagaimana siswa dapat memahami konsep pada kegiatan ekonomi masyarakat sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dalam bidang ekonomi.

Proses belajar berkaitan dengan sikap siswa dalam mempelajari bahan pelajaran, sedangkan hasil belajar berkaitan dengan adanya perubahan sikap yang diperoleh siswa sebagai pengaruh dari proses belajar. Dalam mewujudkan hasil belajar yang maksimal, siswa harus dibekali dengan kemampuan literasi. Salah satu literasi yang harus dikuasai oleh siswa adalah literasi ekonomi. Yang terjadi di lapangan pendidikan, guru tidak melaksanakan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum sepenuhnya mengembangkan penggunaan strategi, metode, model, ataupun media pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap terhadap literasi belajar siswa. Hal itulah yang menjadi penguat bahwa

pendidikan harus ditingkatkan untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan inovatif sehingga sikap terhadap literasi ekonomi siswa meningkat. Proses belajar mengajar harus dilakukan dengan baik untuk mewujudkan tujuan pendidikan. Proses pembelajaran yang baik adalah kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan penyesuaian. Dengan memperhatikan bagaimana proses pembelajaran yang baik dan meningkatkan pemahaman sikap literasi belajar siswa maka akan mencapai tujuan pendidikan sehingga kualitas pendidikan bisa meningkat. Khususnya dalam bidang Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dapat menambah wawasan berpikir siswa. Oleh karena itu literasi belajar siswa harus ditingkatkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Kendala dalam proses pendidikan yang sudah dijelaskan sebelumnya ternyata dialami oleh guru dan siswa SD kelas IV SDN Panyingkiran 1, SDN panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3 di Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Hasil observasi yang dilakukan pada bulan Juli 2020 mengenai pembelajaran IPS ternyata memiliki beberapa kendala, salah satunya yaitu media pembelajaran yang tersedia di sekolah masih terbatas. Media yang tersedia hanya berupa poster atau gambar pahlawan untuk materi sejarah dan gambar peta untuk materi kenampakan alam. Guru tidak mengembangkan media pembelajaran yang berbeda. Guru juga memiliki kesulitan dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran IPS mengenai kegiatan ekonomi. Guru tidak mengembangkan inovasi untuk proses pembelajaran IPS pada siswa. Seperti halnya dengan perusahaan, sekolah juga perlu melakukan diversifikasi produk yang bertujuan adanya inovasi dalam pembelajaran agar siswa memiliki alternatif dalam memilih layanan pendidikan (Barnawi & Arifin, 2013:132).

Selain itu siswa masih kurang memahami bagaimana kegiatan ekonomi, sehingga harus ada perbaikan proses pembelajaran yang membuat siswa bisa lebih memahami dan meningkatkan keterampilannya dalam kegiatan ekonomi. Pada hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada siswa kelas IV, hanya sebagian kecil saja yaitu 3 siswa diantara 20 siswa dalam satu kelas yang dapat menjawab pertanyaan mengenai pengertian kegiatan ekonomi. Sebagian besar siswa belum memahami sikap dalam kegiatan ekonomi. Siswa hanya sekedar tahu

bagaimana mereka dapat memenuhi keinginannya dengan melakukan kegiatan membeli di sekitar sekolah dan tempat tinggalnya tanpa mereka mengetahui peran mereka pada kegiatan ekonomi tersebut. Siswa juga tidak memberikan respon yang baik terhadap kegiatan membaca buku pelajaran IPS. 18 siswa diantara 20 siswa dalam satu kelas menyatakan bahwa mereka tidak memiliki kebiasaan untuk melakukan aktivitas membaca buku pelajaran IPS. Yang dilakukan siswa ketika pergi ke perpustakaan hanya untuk duduk dan melihat-lihat saja tanpa berkeinginan membaca buku IPS. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa disekolah menunjukkan bahwa literasi ekonomi siswa SD Negeri di Kelurahan Situ masih tergolong rendah. Hal ini dapat diketahui dari perilaku ekonomi peserta didik yang tidak rasional misalnya mereka sering tidak menghabiskan makanan atau minuman yang telah dibeli. Selain itu mereka juga tidak mengindahkan sikap penghematan akan tetapi semakin boros ditambah lagi masih rendahnya minat untuk menabung..

Dari permasalahan tersebut ditentukan sebuah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di sekolah yang dapat meningkatkan sikap terhadap iterasi ekonomi pada diri siswa. Untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa, maka pendidikan harus dikemas sebaik mungkin. Pendidikan yang dikemas sebaik mungkin harus dituntut untuk menciptakan proses belajar yang baik dan mencapai tujuan. Berbagai macam proses pembelajaran yang bervariasi sangat dipertimbangkan agar dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa, sehingga perlu adanya usaha mencapai tujuan tersebut yaitu dengan mengubah sistem pengajaran di setiap sekolah.

Hasil angket kebutuhan guru dan siswa yang dilakukan dengan *need analysis* pada bulan Agustus 2020 yaitu, sebanyak 100% guru sudah menggunakan metode pembelajaran seperti diskusi, ceram ah, dan tanya jawab. Hasil analisis terhadap data angket kebutuhan media menunjukkan bahwa dari 80 siswa, 60% sangat setuju dan 40% setuju bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran sedangkan sisanya ragu dan tidak setuju. Kemudian berdasarkan hasil analisis terhadap angket kebutuhan media pembelajaran untuk guru juga menunjukkan bahwa dari 6 guru, 100% sangat setuju bahwa mereka menyukai media pembelajaran yang dapat menggabungkan video, gambar, animasi, teks,

dan soal latihan. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan 6 guru kelas IV SDN sekelurahan situ Kecamatan Sumedang Utara menyatakan bahwa media pembelajaran sangat membantu untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran. Penelitian dilakukan atas dasar kebutuhan yang ada di lapangan, sehingga peneliti mengangkat judul "Pengembangan multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SD" dengan adanya karya ini, maka diharapkan dapat membantu siswa untuk memahami sikap terhadap literasi ekonomi yang akan berdampak pada kemampuan siswa di bidang ekonomi dalam kehidupannya.

Media pembelajaran adalah salah satu upaya guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah dengan baik. Perkembangan teknologi pada zaman sekarang mempengaruhi bagaimana cara guru memberikan proses pembelajaran pada siswa. Fanny & Suardiman (2013) Keindahan, kemenarikan dan adanya interaktivitas dalam suatu media pembelajaran merupakan sarana agar peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran dan efek yang terbesar diharapkan peserta didik dapat termotivasi dan mempermudah dalam menerima materi pelajaran, disamping itu belajar dapat dilakukan di sekolah maupun di rumah. Media yang digunakan pada penelitian ini yaitu Multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat. Media ini memiliki tujuan sebagai sarana pembelajaran bagi siswa SD untuk dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi mengenai materi kegiatan ekonomi. Sehingga dengan menggunakan media tersebut, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru dan guru tidak terlalu sulit untuk membuat siswa memahami materi tersebut. Alasan digunakannya media pembelajaran karena media merupakan salah satu solusi untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi, faktor media harus dikuasai dan dipelajari oleh para guru atau calon guru. Suwarno (Hafzah, 2014) mengemukakan bahwa "Salah satu faktor yang sering dianggap menurunkan motivasi siswa untuk belajar adalah materi pelajaran itu sendiri dan guru yang menyampaikan materi pelajaran itu". Mengenai materi pelajaran ternyata sering dikeluhkan oleh para siswa sebagai sesuatu yang membosankan, terlalu sulit, terlalu banyak hafalan, dan lainnya. Akan tetapi hal yang lebih utama

daripada faktor materi pelajaran sebenarnya adalah faktor guru. Untuk mengatasi masalah tersebut yang menjadi salah satu penyebab kurangnya pemahaman siswa terhadap sikap literasi ekonomi yaitu tepat dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan pemahaman sikap siswa sehingga siswa mudah memahami sikap yang harus dilakukan dalam perilaku ekonomi. Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sadiman et al., 2006:6). Media merupakan alat yang digunakan untuk merangsang siswa dalam memahami dan memiliki motivasi belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman et al., 2006:7). Pesan-pesan multimedia bisa digambarkan dalam bentuk media pengirimannya (layar komputer dan pengeras suara), mode penyajiannya (kata-kata dan gambar), atau modalitas-modalitas indrawi untuk menangkapnya (auditori dan visual) (Mayer, 2009:1). Dengan demikian maka media merupakan segala sesuatu untuk merangsang pikiran dan perasaan siswa dalam belajar sehingga mempermudah penyampaian informasi kepada siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Siswa kurang beminat terhadap literasi ekonomi.
2. Siswa tidak memiliki kebiasaan untuk membaca buku IPS/Ekonomi di sekolahnya ataupun di rumanya.
3. Siswa merasa bosan ketika membaca buku IPS.
4. Siswa kurang berminat terhadap kegiatan berdagang.
5. Siswa selalu ingin menggunakan uang jajannya untuk keinginannya sendiri, sehingga siswa masih jarang untuk menabung.
6. Media yang digunakan guru masih berupa gambar, buku, dan poster. Guru belum memahami multimedia interaktif, sehingga tidak ada inovasi dalam pembelajaran menggunakan media.

7. Penggunaan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru belum mampu membuat siswa belajar dengan aktif. Guru cenderung masih *textbook* dengan buku yang dipegang guru dan siswa.
8. Media pembelajaran yang dimiliki sekolah masih terbatas pada materi sejarah dan wilayah Indonesia saja yang berupa gambar pahlawan dan gambar peta.
9. Pembelajaran masih belum menanamkan kemampuan literasi siswa. Dari hasil observasi, siswa masih belum mengetahui bagaimana kegiatan ekonomi. Siswa masih menghafal pengertian dari pasar saja tanpa disertai kemampuan yang lebih dalam mengenai kegiatan ekonomi di pasar, sehingga harus ditanamkan literasi ekonomi pada siswa.
10. Guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.
11. Belum tersedianya media pembelajaran yang berupa multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat dalam pelaksanaan pembelajaran.
12. Siswa hanya mengetahui kegiatan membeli barang yang diinginkan tanpa mengetahui proses dan konsep kegiatan ekonomi pada materi pelajaran IPS.
13. Siswa tidak memiliki keinginan untuk membaca buku IPS.
14. Siswa tidak memiliki kebiasaan beraktivitas membaca sehari-hari.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan kemampuan pengembangan, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi siswa terhadap materi pembelajaran yang saling berpengaruh pada literasi ekonomi siswa kelas IV SD di Kecamatan Sumedang.
2. Belum tersedianya media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan konkret menggunakan multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat yang memberikan fasilitas kepada siswa untuk meningkatkan kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi.

D. Rmusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang layak untuk meningkatkan sikap terhadap literasi eknomi siswa kelas IV SD?
2. Bagaimanakan keefektifan multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SD di Kecamatan Sumedang?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dituliskan maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat yang layak pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa SD kelas IV di Kecamatan Sumedang.
2. Mengetahui tingkat efektivitas multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat pada materi kegiatan ekonomi untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa SD kelas IV di Kecamatan Sumedang.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang akan dikembangkan memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat berbentuk *software* komputer yang dikemas dalam *flash disk* pembelajaran materi kegiatan ekonomi kelas IV Sekolah Dasar.
2. Produk dikembangkan menggunakan *Software Smart Apps Creator*.
3. Produk yang dikembangkan bersifat interaktif.
4. Materi pembelajaran terdiri dari pembelajaran 4 pada buku siswa yang memiliki muatan literasi ekonomi. Produk akan diberi judul “Kegiatan Ekonomi” yang membahas jenis bidang pekerjaan di masyarakat dan kegiatan ekonomi masyarakat (Produksi, Distribusi, dan Konsumsi).

5. Komponen multimedia interaktif berupa grafis, animasi, audio, gambar, dan video digital.
6. Multimedia interaktif dapat digunakan secara individual dimana dapat digunakan di sekolah yang menyediakan laboratorium komputer ataupun laptop di setiap kelas, dapat digunakan melalui android dan dapat digunakan dirumah.
7. Isi dari produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat menyajikan berbagai pilihan menu seperti kurikulum, materi, kuis, petunjuk penggunaan program, dan tombol keluar.

G. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat yang diharapkan dalam peneltian ini di antaranya yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa di SD, khususnya pada materi ekonomi.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Siswa

      Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu untuk meningkatkan sikap terhadapliterasi belajar siswa di kelas terhadap pembelajaran IPS. Dengan menggunakan media pembelajaran maka guru akan memberikan kesan pembelajaran yang menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi lebih tertarik dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

   b. Bagi Guru

      Manfaat penelitian ini bagi guru yaitu sebagai contoh atau motivasi untuk dapat memperbaiki, mengembangkan, dan meningkatkan cara mengajar dengan menggunakan multimedia interaktif. Dengan demikian guru terdorong untuk memberikan kesan dan suasana pembelajaran yang menarik bagi siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini bermanfaat bagi pihak kepala sekolah sebagai masukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran di sekolah sehingga prestasi siswa di sekolah akan meningkat.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti sebagai suatu pengalaman dalam melakukan penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan bagaimana sikap teradap literasi ekonomi siswa di sekolah. Sehingga peneliti memiliki wawasan baru dalam penggunaan media yang seperti apa untuk bisa meningkatkan literasi belajar siswa. Selain itu peneliti mengetahui bagaimana kondisi nyata yang terjadi di lapangan sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan media untuk dijadikan acuan kedepannya dalam praktek mengajar.

H. Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan yang digunakan dalam kegiatan pengembangan multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat adalah sebagai berikut.

a. Menyelenggarakan pembelajaran yang bermakna dan menunjang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa kelas IV SD di Kecamatan Sumedang.
b. Kegiatan pembelajaran merupakan proses aktivitas belajar yang melibatkan informsi/pesan, pengirim, media dan penerima sehingga menghasilkan perubahan ke arah yang lebih baik bagi siswa.
c. Kegiatan pembelajaran akan berjalan efektif dan optimal apabila didukung oleh media pembelajaran yang menarik, efektif, dan efisien, yaitu dengan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat.
d. Produk yang dihasilkan adalah produk baru dan orisinil yang berbentuk multimedia interaktif yang dapat meningkatkan sikap terhadap lietarasi ekonomi siswa.
e. Produk pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami siswa.

f. Produk ini dapat menjadi motivasi guru agar dapat membuat media pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.
g. Guru sebagai fasilitator mampu mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif sebagai pembelajaran di kelas.
h. Siswa mampu mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif dan memahami isi materi dalam multimedia interaktif.

2. Keterbatasan Pengembangan

Menyadari berbagai keterbatasan yang dimiliki oleh pengembang dalam membuat multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat, maka pengembang hanya membuat multimedia interaktif berbasis audio visual dikembangkan terbatas pada tema daerah tempat tinggalku. Selain itu akan membahas jenis bidang kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media artinya perantara, yaitu perantara antara sumber pesan dan penerima pesan. Media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) (Barnawi & Arifin, 2013:152). Media pembelajaran dijadikan sebuah alat untuk membantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Sesuai dengan pendapat Suprihatiningrum (2013:319) dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran Selain sebagai alat pengirim dan penerima pesan, media juga merupakan alat perangsang seperti yang dikatakan oleh Briggs berpendapat bahwa media juga merupakan alat perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar (Indriana, 2011:14). Artinya bahwa media sangat dibutuhkan sebagai alat untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perangsang siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan pemahaman sikap yang disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar (Indriana, 2011:15). Dengan demikian media merupakan alat perantara penyampai pesan yang harus digunakan sebaik mungkin oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Apabila media tidak digunakan

dengan baik, maka proses pembelajaran tetap saja akan terhambat dan tidak efektif.

Dari beberapa pengertian media sebelumnya dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa lebih mudah dan luas, kemudian siswa lebih mudah menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Siswa akan memiliki rasa keingintahuan yang lebih ketika guru menggunakan media pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah terangsang untuk belajar. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran karena, media memiliki pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan yang disampaikan guru tersebut berupa informasi yang berbentuk kata-kata, bunyi, gambar, dan lain-lain (Indriana, 2011:15-16). Dengan demikian yang dimaksud dengan media yaitu, semua bahan dan alat fisik yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk mengimplementasikan pengajaran dan memberi siswa fasilitas untuk belajar sehingga siswa termotivasi untuk belajar. Dengan demikian tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik.

Media yang digunakan dalam penelitian ini berupa multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang menjadi perantara atau penyampai pesan dari guru ke siswa. Dengan menggunakan multimedia interaktif, siswa dapat tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas sehingga membantu pemahaman sikap terhadap iterasi ekonomi siswa dalam belajar pada materi kegiatan ekonomi.

b. Tujuan dan Manfaat Media

Tujuan utama penggunaan media yaitu untuk memberikan pesan informasi yang dikomunikasikan kepada orang lain sehingga orang yang mendapat informasi tersebut lebih memahami informasi yang diterimanya. Dalam penggunaan media tidak boleh sembarangan dalam menggunakannya, media yang akan digunakan harus dipilih terlebih dahulu dan disesuaikan dengan berbagai macam keadaan lingkungan yang

ada di dalamnya. Dalam memilih media hendaklah kita memperhatikan hal-hal sebagai berikut (Soeparno 1987:10).

1) Hendaknya kita mengerti karakteristik setiap media, sehingga kita dapat mengetahui kesesuaian media tersebut dengan pesan atau informasi yang akan dikomunikasikan.
2) Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak kita capai.
3) Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan.
4) Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan materi yang akan kita komunikasikan.

Tujuan utama media pengajaran adalah untuk memadukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa (Indriana, 2011:22). Tiga aspek tersebut menjadi indikator keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada ranah kognitif, kemampuan yang diharapkan siswa melalui media adalah kemampuan intelektual. Kemampuan intelektual terdiri dari pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian/analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluating*). Kemudian pada ranah afektif, kemampuan yang diharapkan pada siswa adalah kemampuan dalam sikap, rasa, dan tingkah laku. Ranah afektif terdiri dari penerimaan (*receiving*), tanggapan (*responding*), penghargaan (*valuing*), pengaturan (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*). Terakhir adalah ranah psikomotorik yang merupakan kemampuan yang diharapkan pada siswa adalah kemampuan yang bersifat jasmaniah atau fisik. Ranah psikomotorik terdiri dari persepsi (*perception*), kesiapan untuk menyesuaikan (*set*), respons berpandu (*guided response*), mekanisme (*mechanism*), respons terbuka yang bersifat kompleks (*complex over response*), dan originasi (*origination*).

Kesimpulannya bahwa media pembelajaran sebagai wadah dari pesan/materi yang ingin disampaikan guru kepada siswa yang bertujuan

untuk mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Media harus digunakan sebaik mungkin oleh guru agar siswa dapat menyerap pesan yang disampaikan. Guru tidak boleh sembarangan menggunakan media, apabila guru tidak memperhatikan penggunaan media maka tujuan pembelajaran tidak akan berjalan efektif dan efisien. Media juga bertujuan agar siswa mampu meningkatkan keterampilan sesuai tujuan proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga mempunyai manfaat yang sangat penting bagi kesuksesan mengajar dan belajar serta tujuan yang ingin dicapai. Manfaat media pembelajaran sebagai berikut (Djamarah et al., 2013:153).

1) Media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan.
2) Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
3) Media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Kekonkretan sifat media itulah akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Media yang digunakan dalam penelitian ini memiliki manfaat dalam proses pembelajaran. Media yang berupa multimedia interaktif memberikan atau memunculkan masalah untuk dipecahkan oleh siswa sehingga media memberi manfaat sebagai stimulasi belajar siswa sehingga siswa dapat lebih mudah memahami materi.

c. Klasifikasi Media

Terdapat klasifikasi media yang harus dipahami oleh seorang guru dalam penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan karakteristiknya media mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Beberapa media mempunyai karakteristik

tunggal dan karakteristik ganda. Klasifikasi media memiliki tiga macam kriteria sebagai berikut (Soeparno (1987:11).

1) Media yang memiliki karakteristik tunggal:
   (a) Radio: memiliki karakteristik suara saja.
   (b) Rekaman: memiliki karakteristik suara saja.
   (c) PH: memiliki karakteristik suara saja.
   (d) *Slide*: memiliki karakteristik gambar saja.
   (e) *Reading box*: memiliki karakteristik tulisan saja.
   (f) *Reading machine*: memiliki karakteristik tulisan saja.
2) Media yang memiliki karakteristik ganda:
   (a) Film bisu: memiliki karakteristik gambar dan gerak.
   (b) Film suara: memiliki gambar, gerak, dan suara.
   (c) TV dan VTR: memiliki karakteristk suara, gambar, gerak, garis, dan tulisan.
   (d) OHP: memiliki karakteristik gambar, garis, dan tulisan.
   (e) *Slide* suara: memiliki karakteristik gambar dan suara.
   (f) sosiodrama, dan psikodrama: memiliki karakteristik suara dan gerak.
3) Berdasarkan dimensi lama presentasinya
   (a) Presentasi sekilas

       Informasi yang disampaikan atau ditampilkan hanya sekilas saja. Contoh media tersebut yaitu radio, rekaman, film, dan TV.

   (b) Presentasi tak sekilas

       Informasi yang disampaikan atau ditampilkan waktunya relatif lama. Contoh media tersebut yaitu *slide*, film strips, OHP, *flow chart*, kubus struktur, dan bumbung subsitusi.

   (c) Sifat presentasi

       Berdasarkan sifat presentasinya, media dibedakan menjadi media kontinyu dan media nonkontinyu. Media kontinyu yaitu media yang tidak boleh terputus-putus atau diselingi program lain, contohnya radio, TV, dan film. Media nonkontinyu dapat terputus-putus atau terselingi program lain, contohnya OHP,

kubus struktur, bumbung subsitusi, *flow chart*, *slot board*, *epidiascope*, dan sebagainya.

4) Berdasarkan dimensi pemakaian presentasinya

Berdasarkan pemakaiannya, media dapat dibedakan menjadi tiga sebagai berikut.

(a) Media untuk kelas besar.

(b) Media untuk kelas kecil.

(c) Media untuk belajar secara individual.

Media dalam penelitian yang berupa multimedia interaktif yang dibuat menggunakan *Macromedia Flash 8* adalah termasuk kedalam klasifikasi media yang memiliki karakteristik ganda yaitu berupa *slide* yang memiliki gambar, gerak, dan suara. Selain itu multimedia interaktif juga memiliki tulisan yang dapat dipahami oleh siswa dan membantu proses pembelajaran siswa.

d. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan media pembelajaran yang dipilihnya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada beberapa faktor yang sangat menentukan tepat atau tidaknya sesuatu dijadikan media pembelajaran antara lain adalah tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, modalitas belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik), lingkungan, ketersediaan fasilitas pendukung, dan lain sebagainya (Indriana 2011:28). Dari faktor-faktor tersebut maka tingkat kesesuaian bisa dikelompokkan sebagai berikut.

1) Kesesuaian dengan tujuan pengajaran

Kesesuaian dengan tujuan pengajaran yaitu menyesuaikan media pembelajaran dengan tujuan instruksional umum atau khusus yang ada dalam setiap mata pelajaran. Selain itu bisa juga disesuaikan dengan tujuan kognitif, afektif, psikomotor, standar kompetensi, ataupun kompetensi dasar beserta indikator-indikatornya.

2) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan (*instructional content*)

Media yang digunakan harus searah atau harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, bahan ataupun yang akan disampaikan kepada siswa harus menyesuaikan dengan tingkat kedalaman yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

3) Kesesuaian dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu

Fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu merupakan faktor yang sangat penting dalam efektivitas dan efisiensi penggunaan media pembelajaran. Sebagus apapun media pembelajaran, apabila tidak memperhatikan faktor tersebut maka tetap saja proses pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif dan efisien. Contoh, ketika media pembelajaran berupa komputer dan fasilitas internet yang ada di sebuah desa terpencil yang masih belum ada aliran listrik, maka media tersebut tidak akan berguna dalam proses pembelajaran.

4) Kesesuaian dengan karakteristik siswa

Media pembelajaran yang digunakan guru harus melihat karakteristik dari setiap siswa. Maka dari itu seorang guru harus mengetahui bagaimana karakteristik setiap siswa yang akan diajarkannya. Contoh, ketika ada seorang siswa yang memiliki indra pendengaran kurang, maka media yang mengeluarkan bunyi tidak akan dapat membantu proses pembelajaran siswa tersebut.

5) Kesesuaian dengan gaya belajar siswa

Gaya belajar siswa juga mempengaruhi bagaimana penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut Bobby DePorter ada tiga gaya belajar pada siswa yaitu gaya belajar visual, auditorial, dan kinestik (Indriana, 2011:30). Siswa yang memiliki gaya belajar visual akan mudah memahami materi yang disampaikan guru apabila materi tersebut disampaikan melalui media seperti televisi, video, grafis, dan lainnya. Sedangkan gaya belajar auditorial lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru dengan cara mendengarkan dan tidak terlalu tertarik

dengan media tontonan seperti televisi atau video. Kemudian gaya belajar kinestik lebih suka belajar dengan melakukan sesuatu dibandingkan hanya mendengar dan melihat. Maka demikian, guru harus bisa memberikan media pembelajaran yang sesuai dengan berbagai macam gaya belajar pada siswa.

6) Kesesuaian dengan teori yang digunakan

Media pembelajaran tidak boleh digunakan hanya karena merujuk pada pilihan seorang guru. Apabila media yang digunakan tidak sesuai dengan teori yang sudah pasti kebenarannya maka proses pembelajaran tetap saja tidak akan berjalan efektif dan efisien. Sedangkan menurut Eriksson dan Curl ada beberapa kriteria yang digunakan dalam memilih media yaitu sebagai berikut (Indriana, 2011:36).

a) Isi media pengajaran tersebut berguna dan penting bagi anak didik.
b) Kandungan media tersebut menarik minat anak didik.
c) Formatnya sesuai dengan pengaturan aktivitas belajar.
d) Bahan yang digunakan valid, mudah didapat, dan tidak ketinggalan zaman.
e) Fakta dan konsepnya dikaji dari sisi kepadatannya.
f) Kandungan media tersebut berkaitan dengan tujuan yang telah ditetapkan secara khusus.
g) Kandungan media tersebut memang sesuai dengan kondisi dan situasi mutakhir.
h) Bahan atau materi dari media tersebut bukanlah sesuatu yang bisa menimbulkan kerugian, kontroversi, dan membahayakan.
i) Bahan atau materinya tidak menimbulkan sesuatu yang sifatnya propaganda, yang tidak sesuai dengan tujuan pendidikan.
j) Media pengajaran itu mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknis yang baik, gambarannya jelas dan menarik.
k) Media pembelajaran itu mempunyai rancangan yang baik, rapi, dan terstruktur dengan baik.

Multimedia interaktif yang digunakan dalam penelitian ini sudah disesuaikan dengan beberapa tingkat kesesuaian pemilihan media pembelajaran yang harus disesuaikan guru. Multimedia interaktif sudah disesuaikan dengan tujuan pengajaran yaitu sesuai dengan standar kompetensi dan indikator. Dilihat dari karakteristik siswa, multimedia interaktif sudah sesuai dengan karakteristik siswa yang memiliki berbagai indra sehingga siswa dapat mudah memahami materi ketika menggunakannya.

e. Langkah-langkah dalam Implementasi Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, seorang guru harus mengetahui langkah-langkah penggunaan media pembelajaran untuk digunakan di dalam kelas. St. Cloud State University mengemukakan langkah-langkah dasar dalam implementasi media pengajaran adalah sebagai berikut (Indriana, 2011:20).

1) Mengulas tujuan-tujuan, sasaran-sasaran, audiensi, dan strategi pengajaran.
2) Menentukan media terbaik bagi komponen pelajaran.
3) Mencari dan mengulas bahan-bahan atau media.
4) Mengadaptasi media atau bahan-bahan jika diperlukan.
5) Jika media atau materinya baru, maka harus dilakukan terlebih dahulu hal-hal seperti menentukan format, teks, visual, dan semacamnya; draft bahan dan media yang digunakannya; serta periksa kejelasan dan aliran idenya.
6) Lakukan evaluasi formatif.
7) Implementasikan atau terapkan.
8) Lakukan evaluasi atau revisi.

Media pengajaran terdiri atas dua unsur, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan peralatan ataupun sarana yang memadai, namun tetap saja yang terpenting bukanlah masalah peralatan media, tetapi bagaimana pesan yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa dapat diterima siswa dengan baik.

Melalui multimedia interaktif siswa dapat menerima pesan yang disampaikan oleh guru melalui laptop yang sudah disediakan guru dengan cara mengaplikasikannya secara berkelompok. Melalui laptop tersebut siswa sudah bisa melihat dan mendengar secara langsung apa pesan yang disampaikan multimedia tersebut. Kemudian siswa mengerjakan games quiz dalam multimedia tersebut secara berkelompok, dan mengerjakan lembar tes secara individu. Sehingga diharapkan multimedia interaktif dalam pembelajaran terimplementasikan dengan baik dan benar.

2. Multimedia Interaktif

a. Pengertian Multimedia Interaktif

Multimedia berhubungan dengan penggunaan media yang lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang lengkap dan memiliki gabungan dari beberapa media lainnya seperti media audio dan visual. Multimedia interaktif merupakan kesatuan dari berbagai media seperti video, audio, foto, grafis, animasi, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif (Koesnandar, 2019:75). Multimedia adalah alat yang dapat dilihat, dibaca, dan diengar oleh penggunanya sehingga mendapatkan pesan atau informasi. Sesuai dengan pendapat Munir (2013:2) Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Munir (2013:115) berpendapat juga bahwa multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar. Pengembangan multimedia yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mampu membantu siswa untuk memahami isi bacaan (Daniel García, Rigo, & Jiménez, 2017)

Multimedia interaktif memiliki peluang yang sangat kuat untuk meningkatkan mutu pembelajaran siswa. Hal tersebut dikarenakan bahwa

multimedia interaktif memberikan materi kepada siswa melalui gabungan dari beberapa media yang dapat menyalurkan materi pada siswa sesuai dengan karakteristik belajar siswa yaitu audio, visual, dan kinestetik. Software multimedia pembelajaran interaktif (MPI) merupakan gabungan dari beberapa unsur media yang didalamnya terdapat teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif. Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif (Kurniawati & Nita, 2018).

Sejumlah penelitian membuktikan bahwa pemanfaatan multimedia pembelajaran dalam pembelajaran memberikan pemahaman yang lebih baik dan lebih lama bagi siswa, memberikan daya tarik, baik digunakan sebagai metode pemecahan masalah, meningkatkan kemampuan anak berfikir kritis, eksploratif, dll (Koesnandar, 2019:76). Seiring dengan berkembangnya teknologi komputer multimedia dan internet, maka MPI merupakan salah satu solusi dalam pembelajaran dan banyak diminati oleh pengajar. Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada dasarnya, pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar siswa mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengelu-arkan informasi yang telah diolahnya. Media yang dapat mengakomodir persyaratan-persyaratan tersebut adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi yang dapat berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi).

Pada pembelajaran IPS mengenai kegiatan ekonomi, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional atau yang sulit disampaikan secara abstrak, dapat dilaksanakan dengan mudah melalui bantuan teknologi komputer/ multimedia. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer/ multimedia dengan memanfaatkan android. Multimedia interaktif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bantuan *Smart Apps Creator* yang

didalamnya terdiri dari teks, gambar, video, animasi yang berkaitan dengan kegiatan jual beli dalam ekonomi masyarakat. Sehingga melalui multimedia interaktif ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep melalui apa yang dia lihat, apa yang didengar, dan apa yang dilakukannya. Dari beberapa pendapat para ahli tersebut jelas bahwa pembelajaran multimedia interaktif memberikan manfaat pada pembelajaran IPS yang dapat meningkatkan keterampilan literasi siswa.

b. Manfaat Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang memberikan suasana baru terhadap pengguna. Manfaat multimedia interaktif menjadikan kegiatan membaca menjadi lebih dinamis dengan memberi dimensi baru pada kata-kata (Munir, 2013:7). Pemanfaatan multimedia dapat dilakukan dalam berbagai bidang, antara lain:

1) Kegiatan kerja, dengan adanya teleworking, para pekerja dapat melakukan pekerjaannya tidak harus di kantor.
2) Cara belanja, *home shopping/teleshopping* yaitu belanja dilakukan dengan menggunakan internet, kemudian barang diantar ke rumah.
3) Jual beli, menggunakan sistem jual beli *online*, atau bank menggunakan cara *online-banking*.
4) Cara memperoleh informasi, menggunakan internet dan berbagai *software* untuk mencari informasi.
5) Cara belajar, proses pembelajaran menggunakan komputer multimedia dengan adanya mengajar atau belajar online, ataupun menggunakan *e-book.*

Manfaat multimedia dalam pendidikan adalah cara belajar dengan proses pembelajaran menggunakan komputer multimedia. Bidang pendidikan dalam penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Pada proses

pembelajaran, multimedia sangat bermanfaat bagi siswa karena siswa bisa langsung melihat dan mendengar tentang apa yang dipelajarinya.

c. Karakteristik dan Kelebihan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif tidak sama dengan media tunggal yang memiliki karakteristik tunggal. Multimedia interaktif bukan hanya gambar saja, suara saja, atauoun video saja, tetapi mencakup semua. Karakteristik multimedia interaktif dalam pembelajaran adalah sebagai berikut (Munir,2013:116).

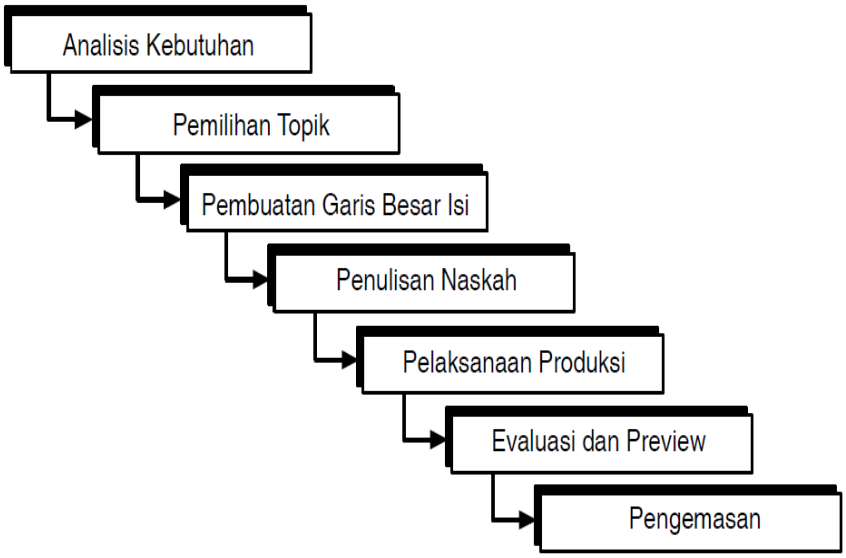
1) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2) Bersifat interaktif, memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3) Bersifat mandiri, memberi kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif banyak memberikan manfaat. Multimedia interaktif dapat memberikan motivasi, pemahaman, keefektifan waktu dan tempat, berpusat pada siswa, membuat siswa aktif, serta kemudahan lainnya yang didapatkan dalam proses pembelajaran. Beberapa alasan yang menjadi penguat pembelajaran harus disukung oleh multimedia interaktif, yaitu sebagai berikut (Munir, 2013:114).

1) Pesan yang disampaikan dalam materi lebih terasa nyata karena memang tersaji secara kasat mata.
2) Merangsang berbagai indera sehingga terjadi interaksi antar indera.
3) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video, maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik.
4) Proses pembelajaran lebih mobile jika lebih praktis dan terkendali.
5) Menghemat waktu, biaya, dan energi.

d. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia Interaktif

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dimulai dari analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan pemilihan topik, penyusunan garis besar isi, penulisan naskah, pelaksanaan produksi, evaluasi dan revisi, serta pengemasan (Koesnandar, 2019). Dapat digambarkan sebagai berikut.

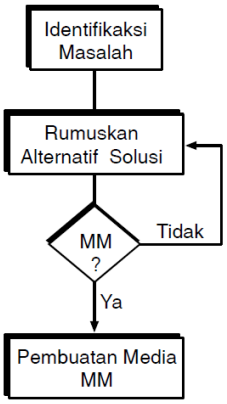


Gambar 1 Langkah-langkah Pembuatan Media

1) Analisis kebutuhan

Media pembelajaran dapat dikatakan baik apabila dapat mengatasi suatu permasalahan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil dari pembelajaran tersebut. Suatu program media yang baik adalah yang dapat menjawab kebutuhan pemakainya (Koesnandar, 2019). Dengan demikian bahwa pengembangan sebuah multimedia pembelajaran harus dimulai dengan menganalisis kebutuhan di lapangan. Dengan menganalisis terlebih dahulu, permasalahan apa yang terjadi di kelas? Apa yang menghambat kegiatan belajar mengajar? Apa yang dibutuhan agar kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik?.

Dengan demikian multimedia pembelajaran dapat bermanfaat secara optimal.

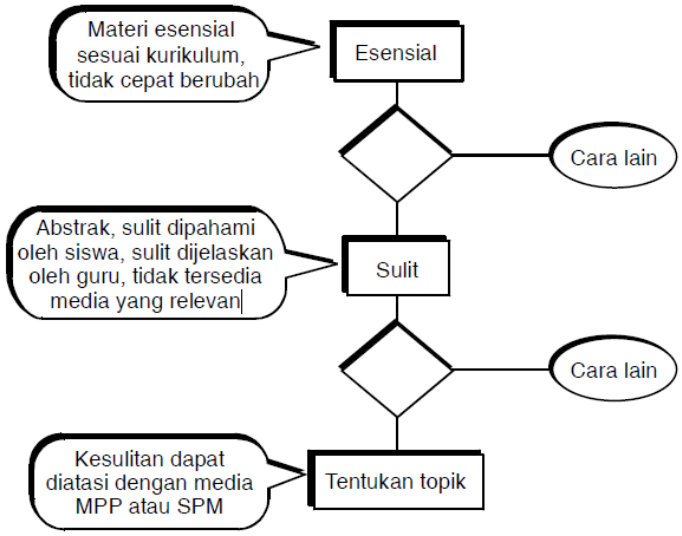


Gambar 2 Diagram Alur Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada pengembangan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat ini didapatkan ketika melaksanakan wawancara dengan guru di sekolah dasar. Hasil wawancara menerangkan bahwa proses pembelajaran terutama pada mfata pelajaran IPS tidak menggunakan media. Siswa hanya dapat menghafal 1 kalimat saja mengenai kegiatan ekonomi. Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan belajar mengajar membutuhkan sebuah media yang dapat meningkatkan literasi, bukan hanya sekedar hafalan yang tidak dimengerti oleh siswa.

2) Pilih topik yang tepat sesuai kebutuhan

Pemilihan topik sangat penting dilakukan, untuk menyesuaikan dengan kecocokan terhadap media yang akan dikembangkan. Topik yang dipilih harus berdasarkan materi yang membutuhkan solusi dalam pencapaian tujuan pembelajarannya. Kemudian harus diperhatikan tingkat kesulitan dari materi tersebut. Kesulitan dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, antara lain secara substansi materi tersebut mungkin terlalu abstrak, rumit, ataupun sesuatu yang baru dan belum dikenal oleh siswa. Kesulitan juga dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa, kesulitan juga dapat dilihat dari waktu, biaya, bahaya, dll (Koesnandar, 2019).



Gambar 3 Alur Pemilihan Topik

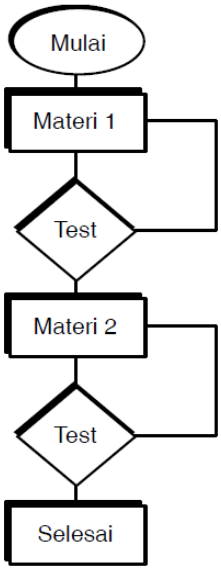
Diagram Alur Pemilihan Topik Berdasarkan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan di atas anda dapat menentukan prioritas topik yang akan anda kembangkan menjadi media pembelajaran. (Koesnandar, 2019).

3) Buatlah garis besar isi media

Setelah memilih topik, kemudian menyusun rancangan pembuatan media. Rancangan media pembelajaran berisi tujuan, sasaran, strategi, materi, media, dan evaluasi (Koesnandar, 2019). Rancangan media ini dapat dibuat menggunakan format GBIM (Garis besar isi media).

4) Penulisan naskah

Setelah menyusun GBIM, dilanjutkan dengan menulis naskah Multimedia Pembelajaran Interaktif. Naskah berisi tentang materi, kemudian naskah juga berisi tentang petunjuk-petunjuk teknis untuk pemrograman, penyediaan gambar, suara, animasi, simulasi, dll. Penulisan naskah harus dikerjakan dengan sebaik-baiknya karena akan menentukan bagaimana proses pembuatan media tersebut. Penulisan naskah dimulai dengan membuat diagram alur atau flowchart. Diagram ini menunjukkan alur sajian program.



Gambar 4 Contoh Flowchart Linear

Flowchart bisa linear, bercabang ataupun gabungan. Yang harus diperhatikan adalah, bagaimana yang disajikan dalam media, apakah menarik bagi siswa, apakah mudah dipahami, ataukah terlihat malah menyulitkan siswa. Setelah penulisan naskah selesai, selanjutnya bisa meminta komentar terhadap teman sejawat ataupun pihak yang dapat mereview naskah, dengan demikian akan memberikan penilaian dari sisi kelebihan dan kekurangannya sehingga dapat mengatasi kekurangan yang ada pada media.

5) Laksanakan pembuatan media

Setelah menyelesaikan naskah, selanjutnya yaitu proses pembuatan media/produksi media. Kegiatan produksi mencakup pembuatan rancangan tampilan, pemrograman, pembuatan gambar/grafis, pembuatan animasi, pemotretan, pengetikan teks, pengisian suara, pengisian musik, dll. Pelaksanaan produksi biasanya dilakukan oleh satu tim kerabat kerja sesuai dengan keahlian dan kemampuan masing-masing (Koesnandar, 2019). Langkah-langkah kegiatan produksi yang pertama yaitu, pemrograman awal yang dilakukan simultan dengan penyusunan nama file, pembuatan desain tampilan, serta penyediaan stock media seperti

foto, video, gambar, dll. Setelah pemrograman cukup lengkap, lakukanlah test dan preview. Test dan preview sebaiknya dilakukan oleh orang lain agar kita mendapat masukan. Berdasarkan masukan tersebut, dilakukan revisi dan pemrograman dilanjutkan. Preview dan revisi dapat dilakukan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan sampai dengan anda merasa puas dengan produk yang dihasilkan.

6) Evalusi dan Revisi

Setelah kegiatan produksi dilakukan, maka selanjutnya evaluasi pada kegiatan produksi yang disebut evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang bertujuan untuk memperbaiki produk. Evaluasi dapat dilakukan dengan beberapa cara, antara lain test, preview, dan uji coba (Koesnandar, 2019). Ada beberapa jenis test yang harus diperhatikan dalam pembuatan media, antara lain test fungsi, test kehandalan, dan test kompatibilitas. Test fungsi yaitu test untuk menguji apakah fungsi-fungsi tombol interaktivitas telah berfungsi dengan baik atau tidak. Test kehandalan yaitu test untuk menguji kemampuan dan kecepatan software merespon berbagai kemungkinan klik oleh user serta keamanan sistem. Sedangkan test kompatibilias yaitu test untuk menguji kemungkinan software tersebut dijalankan pada berbagai sistem operasi dan kapasitas komputer. Setelah dilakukan evaluasi, maka selanjutnya dilakukan kegiatan revisi, yaitu memperbaiki hasil produksi yang masih memiliki kekurangan dari hasil penilaian reviewer. Reviewer biasanya dilakukan oleh tim ahli untuk melihat apakah produk sudah memenuhi syarat ataukah belum.

7) Pengemasan

Setelah semua tahap selesai dilakukan, maka akhirnya dilakukan pengemasan. Pengemasan yaitu berupa pemaketan, pembuatan kemasan, petunjuk pemanfaatan, ataupun bahan penyerta untuk siswa. Agar produk anda kelihatan menarik, buatlah desain cover dan kemasan yang baik.

3. Literasi Ekonomi

a. Pengertian Literasi

Kemampuan literasi pada setiap individu merupakan kemampuan yang masih harus terus lebih ditingkatkan lagi. Kemampuan literasi yaitu

kemampuan untuk membaca dan menulis. Membaca merupakan hal yang sangat penting bagi setiap individu, karena membaca adalah gerbang ilmu pengetahuan. Selain daripada itu membaca dapat juga sebagai tolak ukur mengenai kinerja seseorang. Rendahnya minat baca akan berdampak buruk terhadap pengembangan diri dan kinerja seseorang (Wahyuni, 2010:180). Membaca juga dapat menambah wawasan pada setiap individu. Semakin banyak membaca maka akan semakin banyak pula pengetahuan yang didapatkan. Cahyani mengungkapkan bahwa meningkatkan kebiasaan membaca yang paling strategis ada di lingkungan sekolah (Susilowati, 2016:42). Dengan demikian bahwa pembelajaran literasi pada siswa sangat penting dan harus terus dikembangkan. Literasi tidak hanya membaca dan menulis melainkan mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi (Teguh, 2017). Literasi memiliki lima konsep dasar, yaitu sebagai berikut.

1) Literasi Dasar
   Mengembangkan kegiatan membaca, menulis, dan berhitung.Literasi ini merupakan literasi yang mendasar dan perlu untuk dikembangkan.
2) Literasi Perpustakaan
   Menggalakkan kegiatan literasi dengan menggunakan perpustakaan sebagai kegiatan rutinitas.
3) Literasi Teknologi
   Menggunakan kemajuan teknologi untuk memudahkan kegiatan literasi. Melalui teknologi ini dapat dengan mudah mengakses segala sesuatu, dan berhubungan dengan media.
4) Literasi Media
   Menggunakan media sebagai media promosi literasi.
5) Literasi Visual
   Kemampuan untuk mengapresiasi design grafis dan teks visual.

Literasi dasar yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu literasi media sebagai promosi literasi. Melalui multimedia interaktif berbasis

kegiatan ekonomi masyarakat diharapkan dapat mengembangkan kemampuan literasi ekonomi pada individu siswa. Literasi mengalami perubahan yang disebabkan oleh berbagai faktor dan hal itu membuat literasi menjadi berkembang. Berikut lima generasi perkembangan konsepsi literasi (Abidin et al., 2017).

1) *Pertama* literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. Hal ini membuat pemahaman lebih bermakna dan mengembangkan pengetahuan baru.
2) *Kedua* literasi dipandang berkaitan erat dengan situasi sosial dan budaya.
3) *Ketiga* pengertian literasi diperluas oleh semakin berkembang pesatnya teknologi informasi dan media.
4) *Keempat* mengembangkan literasi kritis.
5) *Kelima* semakin berkembangnya teknologi, guru harus berpikir bahwa literasi merupakan konsep yang berkembang dan akan berkonsekuensi pada penggunaan berbagai media digital di kelas, sekolah, dan masyarakat**.**

b. Tujuan Literasi

Literasi adalah kemampuan yang harus dimiliki dan ditingkatkan pada inidividu siswa. Pembelajaran literasi bertujuan memperkenalkan tentang dasar-dasar membaca dan menulis, memelihara kesadaran bahasa, dan motivasi untuk belajar (Abidin et al., 2017). Siswa dilibatkan dengan berbagai teks dan teknologi yang akan membantu mengembangkan kemampuan mereka sebagai komunikator aktif, kritis, bertanggung jawab, dan kreatif untuk abad ke-21. Berikut tujuan dari pembelajaran literasi pada abad ke-21.

1) Membentuk siswa menjadi pembaca, penulis, dan komunikator yang strategis.

2) Meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kebiasaan berpikir pada siswa.
3) Meningkatkan dan memperdalam motivasi belajar siswa.
4) Mengembangkan kemandirian siswa sebagai seorang pembelajar yang kreatif, inovatif, produktif, dan berkarakter.

Pada penelitian ini, pembelajaran yang dilaksanakan akan membantu siswa mencapai tujuan literasi. Penggunaan multimedia interaktif dapat menjadikan siswa sebagai pembaca dan penulis karena pada pembelajarannya siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi diberikan kesempatan untuk membaca dan menggunakan media tersebut. Melalui multimedia interaktif siswa diarahkan pada kegiatan membaca yang akan meningkatkan kemampuan literasi siswa. Selanjutnya, siswa dituntut untuk kreatif, inovatif, produktif, dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep dari kegiatan ekonomi masyarakat.

c. Teori Belajar yang Mendasari Literasi

Teori belajar yang mendasari literasi adalah teori belajar kognitif Piaget. Belajar yang sebenarnya bukanlah yang diturunkan oleh guru, melainkan sesuatu yang berasal dari diri anak sendiri. Belajar merupakan sebuah proses penyelidikan dan penemuan spontan (Mukhlisah, 2015:119). Seseorang mendapatkan pengetahuan bersumber dari pengalamannya. Teori belajar kognitif merupakan suatu proses internal yang mencakup ingatan, retensi, pengolahan informasi, emosi, dan aspek kejiwaan lainnya (Budiningsih, 2012). Siswa memahami lingkungan dengan beradaptasi dengan lingkungannya. Pada saat belajar siswa memanfaat segala aspek yang ada dalam dirinya, seperti ingatan, mengolah informasi, dan emosi. Penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat memberikan pengaruh lingkungan yang dapat memberikan siswa pengalaman belajar melalui pengolahan informasi dan aspek kejiwaan, dengan demikian tujuan multimedia interaktif dapat tercapai.

d. Literasi dalam Pembelajaran Ekonomi Siswa Sekolah Dasar

Pembelajaran IPS merupakan suatu proses interaksi siswa dengan guru dalam mempelajari kehidupan di masyarakat sebagai makhluk sosial. Menurut Nasution, IPS adalah sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi social (Suprihatin, 2019:1). Istilah IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah atau nama program studi di perguruan tinggi yang identik dengan istilah "*social studies"* dalam kurikulum persekolahan di negara lain, khususnya negara-negara Barat seperti Australia dan Amerika Serikat (Sapriya et al., 2006). Pembelajaran IPS selalu berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. Dalam kehidupan manusia, tidak terlepas dari Ilmu Pengetahuan Sosial dimana manusia berusaha memenuhi segala kebutuhannya seperti materi, budaya, kejiwaan, pemanfaatan sumber daya dan untuk bisa mengatur kesejahteraan hidup. Dapat dikatakan bahwa ruang lingkup Ilmu Pengetahuan Sosial adalah manusia dengan konteks sosial atau anggota masyarakat.

Literasi memiliki arti luas dan mengandung beragam arti (*multi literacies*). Ada bermacam-macam keberaksaraan atau literasi, misalnya literasi komputer (*computer literacy*), literasi media (*media literacy*), literasi teknologi (*technology literacy*), literasi ekonomi (*economy literacy*), literasi informasi (*information literacy*), bahkan ada literasi moral (moral literacy) (Permatasari, 2015:148). Salah satu gerakan literasi yang dikembangkan di sekolah guna meningkatkan keterampilan siswa adalah literasi ekonomi. Literasi ekonomi merupakan informasi memainkan peranan penting untuk membuat pertimbangan yang cerdas guna memuaskan kebutuhannya (Permata et al., 2017). Anthony mengemukakan bahwa literasi ekonomi bisa jadi didefinisikan sebagai

kemampuan untuk menggunakan sekelompok konsep yang konsisten yang disepakati untuk menemukan jawaban atas pertanyaan praktis kehidupan sehari-hari (Akhan, 2015:26). Literasi ekonomi adalah kemampuan untuk mengatasi permasalahan kehidupan manusia dalam kegiatan ekonomi masyarakat. Jappelli juga berpendapat bahwa pada prinsipnya literasi ekonomi adalah alat untuk mencapai tujuan, sarana untuk memakmurkan masyarakat, namun pada kenyataannya tidak semua orang memiliki ekonomi yang tinggi melek huruf dan mengurangi kesempatan untuk kesejahteraan (Rustantono et al., 2020:152). Dengan demikian bahwa tujuan literasi ekonomi adalah untuk menciptakan masyarakat yang memahami permasalahan ekonomi dan dapat mengatasi permasalahan tersebut. Schug berpendapat bahwa tujuan dari literasi ekonomi bukanlah untuk membuat siswa menjadi ahli ekonomi tetapi untuk membuatnya mereka memahami masalah ekonomi di tingkat lokal dan global dan mengambil keputusan untuk masa depan mereka sendiri (Akhan, 2015:26).

Literasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah literasi membaca dengan teks/topik yang dibahas mengenai kegiatan ekonomi dalam masyarakat guna memahami sikap terhadap literasi. Konten materi IPS SD dapat dikaitkan dengan literasi ketika pendidik merancang dan melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan siswa dalam kegiatan membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Kawuryan, 2018:3). Membaca ditafsirkan sebagai usaha memahami, menggunakan, merefleksi, dan melibatkan diri dalam berbagai jenis teks untuk mencapai suatu tujuan (Abidin et al., 2017). Membaca merupakan jendela dunia untuk membuka suatu pengetahuan, hal tersebut bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan seseorang agar dapat berpartisipasi di masyarakat. Melalui membaca dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang karena dengan membaca akan terserap informasi baru pada dirinya. Maka dari itu dengan adanya pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi diharapkan juga siswa dapat meningkatkan pemahaman konsep dari jual beli dalam kegiatan ekonomi masyarakat.

Literasi ekonomi diharapkan membekali siswa dengan pengetahuan ekonomi, keterampilan dan sikap yang cukup memadai membuat keputusan yang lebih baik di masa depan dan untuk lebih memahami negara mereka dan dunia sebagai pekerja keras yang bertanggung jawab dan warga negara yang jujur dan dalam peran mereka sebagai produsen, konsumen, karyawan dan investor (Akhan, 2015:25)

Literasi dalam pembelajaran ekonomi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membaca dan mengartikan apa yang dia baca. Dengan demikian siswa diharapkan tidak hanya sekedar menghafal. Seorang guru bertanggung jawab terhadap penguasaan pengetahuan mengenai materi IPS, pada saat itu pula guru bertanggung jawab terhadap keterampilan literasi peserta didiknya (Kawuryan, 2018:2).

e. Indikator Literasi Ekonomi

Di Amerika sosialisasi melek ekonomi dilakukan oleh NCEE (*The national Council on Economic Education*), dan Kriteria *Economic literacy* menurut NCEE (*The national Council on Economic Education*) tahun 2003 terdiri dari 20 indikator sebagai berikut.

1) Mampu menganalisis perubahan permintaan barang
2) Mampu mengelola peran wirausaha
3) Mampu menganalisis tingkat harga terhadap kecenderungan menabung
4) Mampu mengalokasikan pendapatan individu
5) Mampu mengalokasikan pendapatan nasional
6) Mampu manganalisis perubahan penawaran dan permintaan
7) Mampu menganalisis dampak kebijakan perdagangan internasional
8) Mampu menganalisis dampak kebijakan pemerintah terhadap penetapan harga
9) Mampu menjelaskan peran pelaku ekonomi, produsen, konsumen dalam pemerintahan dan perekonomian

10) Mampu menjelaskan manfaat dari perdagangan internasional
11) Mampu menganalisis dampak perubahan permintaan dan penawaran terhadap harga barang
12) Mampu menjelaskan penggunaan sumber daya yang terbatas
13) Mampu menjelaskan peran pasar modal dalam perekonomian
14) Mampu menganalisis cost dan benefit dari transaksi ekonomi
15) Mampu menganalisis cost dan benefit dari pengambilan keputusan
16) Mampu menjelaskan peran pemerintah dalam perekonomian
17) Mampu menjelaskan Anggaran Perencanaan Belanja Negara
18) Mampu menganalisis dampak inflasi
19) Mampu menganalisis pengembangan industri
20) Mampu menjelaskan bunga uang.

Indikator yang digunakan pada penelitian ini yaitu semua indikator pada literasi ekonomi. Indikator tersebut digunakan pada angket siswa sebagai alat ukur untuk mengetahui sikap terhadap literasi ekonomi pada individu siswa.

4. Sikap Terhadap Literasi Ekonomi

Sikap adalah evaluasi umum yang dibuat manusia terhadap dirinya sendiri, orang lain, objek, atau isu (Cocopio, 1986 dalam Azwar, 2005:45). Sedangkan definisi sikap menurut Allport dalam Setiadi (2003) adalah suatu mental dan syaraf sehubungan dengan kesiapan untuk menanggapi, diorganisasi melalui pengalaman dan memiliki pengaruh yang mengarahkan dan atau dinamis terhadap perilaku. Definisi yang dikemukakan oleh Allport tersebut mengandung makna bahwa sikap adalah mempelajari kecenderungan memberikan tanggapan terhadap suatu objek baik disenangi ataupun tidak disenangi secara konsisten. Pada dasarnya pendidikan mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Hal ini selaras dengan pendapat Bloom (dalam Wina Sanjaya, 2008 : 125) yang menyatakan bahwa bentuk perilaku yang harus dirumuskan dalam tujuan pendidikan dapat digolongkan ke dalam tiga klasifikasi atau tiga bidang yaitu bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar. Kartwohl & Bloom (Riscaputantri & Wening, 2018 : 231) membagi ranah afektif menjadi 5 kategori yaitu :

a. *Receiving/Attending*/Penerimaan

Kategori ini merupakan tingkat afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif. Penerimaan adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsanagn atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik. Hal ini dapat dicontohkan dengan sikap peserta didik ketika mendengarkan penjelasan pendidik dengan seksama dimana mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka memiliki kemauan untuk menggabungkan diri atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, dan meminati.

b. *Responding*/Menanggapi

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Atau dapat pula dikatakan bahwa menanggapi adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hal ini dapat dicontohkan dengan menyerahkan laporan tugas tepat pada waktunya. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : menjawab, membantu, mengajukan, mengompromi, menyenangi, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, dan menolak.

c. Valuing/Penilaian

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. Peserta didik

tidak hanya mau menerima nilai yang diajarkan akan tetapi berkemampuan pula untuk menilai fenomena itu baik atau buruk. Hal ini dapat dicontohkan dengan bersikap jujur dalam kegiatan belajar mengajar serta bertanggungjawab terhadap segala hal selama proses pembelajaran. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang.

d. *Organization*/Organisasi/Mengelola

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Hal ini dapat dicontohkan dengan kemampuan menimbang akibat positif dan negatif dari suatu kemajuan sains terhadap kehidupan manusia. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan, mengombinasi, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasikan, dan merembuk.

e. *Characterization/*Karakteristik

Kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Proses internalisais nilai menempati urutan tertinggi dalam hierarki nilai. Hal ini dicontohkan dengan bersedianya mengubah pendapat jika ada bukti yang tidak mendukung pendapatnya. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah : mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan dan memecahkan.

Di Amerika sosialisasi melek ekonomi dilakukan oleh NCEE (*The national Council on Economic Education*), dan Kriteria *Economic literacy* menurut NCEE (The national Council on Economic Education) tahun 2003 terdiri dari 20 indikator. Literasi ekonomi di Indonesia disesuaikan

dengan Kurikulum yang berlaku di Indonesia. Ekonomi pada tingkat SD menjadi bagian dari matapelajaran IPS. Literasi ekonomi anggap sangat penting dalam meningkatkan kompetensi setiap individu untuk membuat keputusan pribadi dan sosial tentang banyak isu-isu ekonomi yang akan dihadapi semur hidup- nya (Walstad, 1998). Hal ini dilatarbelakangi dimana aspek kehidupan selalu berkaitan dengan masalah ekonomi. Literasi ekonomi yang telah didapat sejak dini, diharapkan dapat membentuk siswa memiliki sikap dalam mengambil keputusan ekonomi.

5. Konsep Dasar Ekonomi

a. Pengertian Ekonomi

Kata ekonomi berasal dari bahasa yunani yaitu *Oikos* dan *Nomous*. *Oikos* berarti rumah tangga, dan *Nomous* berarti aturan. Dapat difenisikan bahwa ekonomi adalah aturan-aturan dalam suatu rumah tangga. Salah satu cabang ilmu sosial yang khsuus mempelajari tingkah laku manusia atau segolongan masyarakat dalam usahanya memenuhi kebutuhan yang relatif tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas adanya (Sapriya et al,. 2007:159). Ilmu ekonomi didefinisikan sebagai ilmu tentang usaha manusia dalam memenuhi kebutuhannya dengan alat-alat pemuas kebutuhan yang langka adanya (Hasanah & Sunyoto, 2018:1). Ekonomi pendidikan merupakan bagian terpenting dari ilmu ekonomi yang merupakan hal yang tak terpisah dari ilmu ekonomi sumber daya manusia untuk pembangunan nasional (Fattah, 2009:17). Begitu juga hal nya bahwa ekonomi adalah kegiatan yang tidak terlepas dari kehidupan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Samuelson mengatakan bahwa

> ekonomi adalah sebagai suatu kegiatan tentang bagaimana manusia memanfaatkan sumber daya produksi yang langka dalam menghasilkan barang dan jasa serta mendistribusikannya untuk kebutuhan konsumsi, sekarang dan dimasa yang akan datang, oleh sekelompok orang atau masyarakat (Suhardan et al., 2012:3).

Konsep ekonomi dengan pendidikan masing-masing memiliki pengertian yang berbeda, tetapi keduanya sama-sama merupakan disiplin ilmu pengetahuan. Ekonomi merupakan usaha untuk memanfaatkan segala sumber daya untuk memproduksi komoditas tertentu, sedangkan pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan manusia melalui pengembangan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar berdaya (Suhardan et la., 2012:4). Pendidikan ekonomi diharapkan dapat memproses manusia sehingga menjadi manusia produktif yang memiliki kemampuan membangun perekonomian guna sebagai modal yang ditanam untuk memproduksi barang dalam industri menguntungkan. Pada penelitian ini diharapkan dengan menggunakan multimedia interaktif yang di dalamnya memberikan makna pembelajaran ekonomi bagi siswa dapat menjadikan siswa sebagai modal untuk memproduksi barang di masa depan sehingga meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan pembangunan ekonomi.

b. Prinsip Ekonomi

Manusia adalah makhluk yang tidak memiliki batas. Dikatakan demikan karena manusia tidak pernah merasa puas terhadap apa yang sudah dimilikinya. Keinginan dan kebutuhan manusia yang semakin tinggi pada zaman sekarang membuat manusia membutuhkan perjuangan dan pengorbanan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginannya. Atas dasar hal tersebutlah maka terjadi sesuatu yang disebut prinsip ekonomi. Prinsip ekonomi adalah usaha untuk mendapatkan hasil tertentu dengan pengorbanan yang sekecil mungkin (Mahardika, 2018:9). Prinsip ekonomi mengajarkan manusia untuk bertindak seefisien mungkin dalam mencapai keefektifan. Contoh prinsip ekonomi adalah ketika membeli suatu barang, manusia pasti memilih barang yang diskon dan membandingkan harga dari beberapa toko sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidupnya dengan seefisien mungkin. Ciri-ciri prinsip ekonomi adalah sebagai berikut.

1) Selalu hemat.
2) Selalu dapat memisahkan mana kebutuhan yang harus didahulukan dan kebutuhan yang bisa ditunda dengan kata lain tidak penting.
3) Dapat selalu menentukan kebutuhan melalui sebuah perencanaan yang sudah matang.
4) Bertindak dengan prinsip "pengeluaran biaya diikuti dengan hasil yang didapatkan".

Prinsip-prinsip ekonomi tersebut memiliki jenis-jenis. Adapun jenis-jenis dari prinsip ekonomi yaitu sebagai berikut (Mahardika, 2018:10).

1) Prinsip Produsen

Prinsip produsen adalah prinsip ekonomi yang mampu mengetahui proses produksi dari bahan mentah menjadi bahan jadi, sehingga dapat diketahui bahan baku dan alat produksi apa saja yang dibutuhkan serta biaya produksi yang dikeluarkan, sehingga dapat ditekan serendah mungkin. Tentunya untuk mencapai tujuan yaitu sebuah keuntungan namun tetap menghasilkan barang yang berkualitas.

2) Prinsip Penjual atau Pedagang

Prinsip ini merupakan prinsip ekonomi yang selalu ingin memenuhi selera konsumen. Berbagai cara dilakukan, mulai dari promosi yang berkelanjutan seperti iklan, *reward* atau hadiah. Semuanya dalam tujuan yang sama yaitu meraup keuntungan yang sebesar-besarnya.

3) Prinsip Pembeli

Prinsip pembeli merupakan kebalikan dari prinsip penjual. Yakni prinsip ekonomi yang mengajarkan bagaimana caranya mendapatkan produk atau barang maupun jasa yang bermutu dan memiliki kualitas yang baik dengan harga serendah mungkin dengan mengeluarkan jumlah uang yang sedikit.

c. Kegiatan Ekonomi

Dalam kehidupan masyarakat di mana etiap keluarga menghasilkan makanan, pakaian sendiri utnuk memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga kegiatan ekonomi berproduksi dan berkonsumsi terjadi. Dari kecamata ahli ekonomi, kegiatan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya diperas menjadi tiga macam kegiatan ekonomi yaitu, kegiatan produksi, kegiatan konsumsi, dan kegiatan pertukaran (Boediono, 2018:1). Kegiatan ekonomi masyarakat meliputi kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi (Rahayu, 2019).

1) Kegiatan Produksi

Produksi adalah kegiatan yang menghasilkan barang atau jasa. Menurut ilmu ekonomi, produksi adalah kegatan menghasilkan barang maupun jasa atau kegiatan menambah nilai guna atau manfaat suatu barang. Produksi adalah kegiatan menambah faedah (atau kegunaan) suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan (Alam, 2007:52). Halim (2012:1) mengungkapkan bahwa produksi merupakan proses pembuatan barang (fisik) yang semula tidak atau kurang berguna menjadi berguna. Ada beberapa tujuan produksi yaitu sebagai berikut.

a) Menghasilkan barang atau jasa.
b) Meningkatkan nilai guna barang atau jasa.
c) Meningkatkan kemakmuran masyarakat.
d) Meningkatkan keuntungan.
e) Memperluas lapangan usaha.
f) Menjaga kesinambungan usaha perusahaan.

Dalam melakukan kegiatan produksi diperakukan unsur-unsur yang dapat digunakan dalam proses produksi seperti berikut.

a) Sumber Daya Alam

Sumberdaya alam adalah segala sesuatu yang disediakan oleh alam yang dapat dimanfaatkan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Faktor produksi sumberdaya alam merupakan faktor produksi asli karena telah tersedia di alam langsung. Sumberdaya

alam di sini meliputi segala sesuatu yang ada di dalam bumi, seperti berikut.

(1) Tanah untuk pertanian, perkebunan, pembuatan jalan, bangunan pabrik, dan tempat tinggal.
(2) Udara, iklim untuk penerbangan dan pertanian.
(3) Air untuk pembangkit tenaga listrik, pengangkutan, dan irigasi.
(4) Hasil tambang merupakan kekayaan tambang emas, gas bumi, minyak bumi.

b) Sumber Daya Manusia

Tenaga kerja manusia adalah segala kegiatan manusia baik jasmani maupun rohani yang dicurahkan dalam proses produksi untuk menghasilkan barang dan jasa maupun faedah suatu barang. Tenaga kerja manusia dapat diklasifikasikan menurut tingkatannya (kualitasnya) yang terbagi atas berikut ini.

(1) Tenaga kerja terdidik (skilled labour), adalah tenaga kerja yang memperoleh pendidikan baik formal maupun non formal. Contoh: guru, dokter, pengacara, akuntan, psikologi, peneliti.
(2) Tenaga kerja terlatih (trained labour), adalah tenaga kerja yang memperoleh keahlian berdasarkan latihan dan pengalaman. Contoh: montir, tukang kayu, tukang ukir, sopir, teknisi.
(3) Tenaga kerja tak terdidik dan tak terlatih (unskilled and untrained labour), adalah tenaga kerja yang mengandalkan kekuatan jasmani daripada rohani. Contoh: tenaga kuli pikul, tukang sapu, pemulung, buruh tani.

c) Modal

Modal menurut pengertian ekonomi adalah barang atau hasil produksi yang digunakan untuk menghasilkan produk lebih lanjut. Misalkan orang membuat jala untuk mencari ikan. Dalam hal ini jala merupakan barang modal, karena jala merupakan hasil produksi yang digunakan untuk menghasilkan produk lain (ikan). Di dalam proses produksi, modal dapat berupa peralatan-peralatan dan bahan-bahan.

d) Kewirausahaan

Sumberdaya ini disebut juga kewirausahaan. Pengusaha berperan mengatur dan mengkombinasikan faktor-faktor produksi dalam rangka meningkatkan kegunaan barang atau jasa secara efektif dan efisien. Pengusaha berkaitan dengan managemen. Sebagai pemicu proses produksi, pengusaha perlu memiliki kemampuan yang dapat diandalkan. Untuk mengatur dan mengkombinasikan faktor-faktor produksi, pengusaha harus mempunyai kemampuan merencanakan, mengorganisasikan, mengarahkan dan mengendalikan usaha

2) Kegiatan Distribusi

Kata "distribusi" diadaptasi dari bahasa Inggris "*distribution*" yang artinya tindakan atau proses pengiriman sesuatu dari satu pihak ke pihak lainnya. Dalam konteks bisnis, pengertian distribusi adalah proses menyalurkan suatu produk, baik itu barang atau jasa, dari produsen ke konsumen sehingga produk tersebut tersebar luas dan dapat dibeli oleh konsumen yang membutuhkannya. Dengan kata lain, distribusi adalah penghubung antara aktivitas produksi dan konsumsi.

Pada pelaksanaannya, distribusi merupakan bagian dari proses pemasaran yang dapat memberikan nilai tambah pada produk melalui berbagai fungsi seperti utility, tempat, waktu, dan hak kepemilikan produk. Selain itu, tercipta juga kelancaran arus pemasaran, baik secara fisik maupun non-fisik seperti arus informasi, promosi, negosiasi, pembayaran, dan lain sebagainya. Secara umum ada empat fungsi utama kegiatan distribusi, yaitu pembelian, klasifikasi, promosi, dan penyaluran.

a) Pembelian Produk

Kegiatan pembelian barang merupakan proses awal dari distribusi yang diproduksi oleh produsen. Namun, jika penyaluran barang dari produsen dilakukan secara langsung kepada konsumen, maka proses ini tidak berlaku.

b) Klasifikasi Produk

Setelah proses pembelian barang, akan ada kegiatan pengklasifikasian barang berdasarkan fungsi dan jenisnya agar pemasaran dan penghitungan barang menjadi lebih mudah

c) Promosi Produk

Setelah barang diklasifikasikan maka akan terjadi proses promosi barang, yaitu memperkenalkan barang tersebut kepada khalayak. Proses promosi barang ini dapat dilakukan dengan memasang display di etalase toko, iklan di berbagai media, dan penawaran langsung ke konsumen.

d) Penyaluran Produk

Ini merupakan aktivitas utama dari distribusi, yaitu menyalurkan barang kepada konsumen. Proses penyaluran harus dilakukan dengan cepat dan tepat agar distributor mendapatkan keuntungan dari kegiatan distribusi.

3) Kegiatan Konsumsi

Kegiatan konsumi adalah kegiatan yang menggunakan produk barang atau jasa yang diproduksi atau dibuat oleh produsen. Konsumsi adalah suatu kegiatan yang bertujuan mengurangi atau menghabiskan faedah suatu benda (barang dan jasa) dalam rangka pemenuhan kebutuhan (Alam, 2007: 37).Seorang konsumen belum tentu menjadi produsen, namun seorang produsen pastilah juga menjadi seorang konsumen. Semua barang dan jasa yang digunakan oleh konsumen untuk memenuhi kebutuhannya disebut barang konsumsi. Manusia menggunakan barang dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Dalam melakukan kegiatan konsumsi, manusia harus mempertimbangkan besar atau kecilnya pendapatan sehingga diperlukan skala prioritas kebutuhan yang paling penting. Tujuan konsumsi dapat dibedakan sebagai berikut.

a) Konsumsi produktif, yaitu konsumsi yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa lain. Contoh konsumsi ini adalah pengusaha atau penjual minuman. Penjual minuman ini membeli

bahan-bahan untuk membuat minuman sehingga menghasilkan minuman, yang bila dijual maka akan mendatangkan keuntungan.

b) Konsumsi kosumtif/akhir, yaitu konsumsi dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan sendiri. Contohnya seseorang yang membeli makanan untuk dirinya sendiri.

Kegiatan konsumsi yang dilakukan setiap orang tentunya berbeda-beda. Hal tersebut tergantung dari barang dan jasa yang dibutuhkan. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi tngkat konsumsi seorang konsumen yaitu sebagai berikut.

a) Pendapatan

Pendapatan seseorang menjadi faktor yang mempengaruhi tingkat konsumsi, dimana semakin besar pendapatan seseorang maka akan semakin banyak jumlah dan barang yang akan dikonsumsi, dan begitu juga dengan sebaliknya semakin kecil pendapatan seseorang maka semakin sedikit pula barang atau jasa yang dikonsumsi. Sehingga konsumsi yang dilakukan oleh seorang pejabat akan berbeda dengan konsumsi yang dilakukan oleh petani.

b) Harga

Faktor yang mempengaruhi konsumsi selanjutnya adalah harga barang dan jasa. Semakin mahal (tinggi) harga suatu barang atau jasa maka akan semakin sedikit jumlah dan macam barang yang dikonsumsi, dan begitu juga sebaliknya. Sebagai contoh, tidak semua orang bisa memiliki mobil-mobil sport yang harganya milyaran rupiah, sehingga yang mampu membeli mobil tersebut adalah orang-orang yang sangat kaya raya.

c) Kebiasaan

Sikap seseorang bisa dikatakan kebiasaan seseorang yang berbeda tentutnya mempengaruhi faktor tingkat konsumsi. Kebiasaan seseorang yang boros akan menyebabkan tingkat konsumsi yang tinggi. Sebaliknya untuk seseorang yang memiliki kebiasaan hemat maka tingkat konsumsinya cenderung sedikit.

d) Selera

Faktor yang mempengaruhi konsumsi yang ke enam adalah selera. Seseorang yang ingin selalu terlihat berpenampilan menarik, tentu akan membutuhan pakaian dan perlengkapannya untuk membuatnya semakin menarik. Sementara itu, orang yang cenderung cuek dengan penampilannya, pasti akan berpenampilan apa adanya

e) Barang Pengganti

Ketika terjadi kenaikan harga barang, maka masyarakat akan beralih membeli barang lain yang sejenis dengan harga yang lebih murah. Semakin banyak jumlah dan jenis barang substitusi akan menyebabkan semakin berkurangnya jumlah konsumsi barang yang disubstitusi. Besarnya konsumsi masyarakat mencerminkan tingkat kemakmuran masyarakat tersebut.

d. Karakteristik Ekonomi

Ilmu ekonomi mempelajari bagaimana kegiatan ekonomi di masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan hidup. Beberapa permasalahan yang dianalisis dalam kegiatan ekonomi memiliki karakteristik yaitu sebagai berikut (Fattah, 2009:11).

1) Ilmu ekonomi menanyakan barang apa (what) yang akan diproduksi, bagaimana (how) barang dan jasa iu diproduksi, dan untuk siapa (for whom) barang dan jasa itu diproduksi.
2) Ilmu ekonomi menganalisis setiap gerakan dan perubahan yang terjadi dalam keseluruhan ekonomi seperti kecenderungan dalam harga, hasil produksi, pengangguran, dan perdagangan di dalam dan di luar negeri.
3) Ilmu ekonomi mempelajari perdagangan di antara berbagai negara. Sehingga membantu menjelaskan mengapa negara-negara mengekspor komoditi tertentu dan mengimpor yang lain. Ilmu ini juga menganalisis pengaruh pembatasan terhadap perdagangan internasional.
4) Ilmu ekonomimerupakan ilmu pilihan, yaitu bagaimana orang memilih dan menggunakan berbagai sumber daya yang relatif

terbatas atau langka, seperti tenaga kerja dan peralatan, uang untuk memproduksi atau menghasilkan berbagai komoditas kepada berbagai kelompok masyarakat

5) Ilmu ekonomi merupakan suatu studi tentang uang, perbankan, modal, dan kekayaan.
6) Ilmu ekonomi merupakan suatu disiplin yang berkenaan dengan efisiensi, pegalokasian sumber-sumber yang langka untuk mencapai tingkat kepuasan yang tinggi.
7) Ilmu ekonomi dipandang sebagai studi tentang produksi dan distribusi semua sumber-sumber yang langka.

6. Materi Kegiatan Jual Beli

Ekonomi saat ini mengharuskan pendidikan ekonomi dimasukkan dalam kurikulum sekolah untuk membuat siswa sukses dalam hidup mereka. Kaum muda dapat memahami ekonomi global hanya jika mereka telah belajar mata pelajaran ekonomi dan langkah-langkah yang diambil dengan cara ini memastikan keberhasilan sistem ekonomi negara mereka. Itu akan membawa warga masa depan keuntungan di semua bidang untuk meningkatkan keterampilan berpikir kaum muda di samping masalah ekonomi meningkatkan literasi ekonomi mereka di daerah lain karena setiap manusia adalah seharusnya menjadi produsen dan konsumen dan juga mengikuti kebijakan ekonomi negara apapun yang terjadi lingkungan sosial ekonomi atau sosial budaya tempat dia berada. Oleh karena itu, literasi ekonomi sangat penting bagi kaum muda orang-orang abad ke-21 (Akhan, 2015:26).

Di Lingkungan Rumah Jual beli adalah suatu kegiatan yang menjual dan membeli barang. Kegiatan jual beli tentu dilakukan oleh penjual dan pembeli di suatu tempat. Kegiatan jual beli ini ditandai pula dengan terjadinya kesepakatan harga. Penjual adalah orang yang mempunyai barang dagangan untuk dijual. Pembeli adalah orang yang ingin membeli barang yang dijual. Contoh kegiatan jual beli di lingkungan sekitar rumah:

a. Pasar, adalah tempat bertemunya penjual dan pembeli. Penjual adalah orang yang menawarkan dagangan, sedangkan pembeli adalah orang yang membeli barang dagangan.
b. Warung, adalah tempat kegiatan jual beli di lingkungan rumah. Di warung terdapat penjual yang menyediakan makanan. Di warung juga terdapat pembeli yang membeli makanan atau barang yang disediakan.
c. Toko, adalah tempat menjual barang-barang kebutuhan sehari-hari di antaranya beras, minyak, tepung, sabun, sampo, dan lain sebagainya. Toko banyak terdapat di sekitar tempat tinggal kita.

Pasar adalah tempat dilakukannya kegiatan jual beli dalam masyarakat. Menurut ilmu ekonomi, pasar lebih dihubungkan dengan kegiatan, bukan tempat. Alasannya, tempat bertemunya penjual dan pembeli bisa di mana saja (Nurhadi & Suyanto, 2007:41). Pasar secara luas adalah proses di mana penjual dan pembeli saling berinteraksi untuk menetapkan harga keseimbangan (Alam, 2007:123). Suatu pasar dalam ilmu ekonomi adalah di mana saja terjadi transaksi antara penjual dan pembeli (Boediono, 2018:43). Pasar selalu menunjukkan tempat (fisik) bertemunya antara pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi jual beli barang (Halim, 2012:21). Ada beberapa jenis pasar menurut Halim (2012:22) yaitu sebagai berikut.

a. Jenis Pasar Menurut Bentuk Kegiatannya
    1) Pasar Nyata, adalah pasar dimana barang-barang yag akan diperjualbelikan benar-benar ada dan dapat dibeli oleh masyarakat. Contohnya pasar tradisional dan pasar swalayan.
    2) Pasar Abstrak, adalah pasar di mana para pedagangnya tidak menawar barang-barang yang akan dijual dan tidak melakukan jual beli secara langsung tetapi hanya menggunakan surat dagangannya saja. Contohnya pasar online, pasar saham, pasar modal dan pasar valuta asing.
b. Jenis Pasar Menurut Transaksinya
    1) Pasar Tradisional, adalah pasar yang bersifat tradisional di mana para penjual dan pembeli dapat mengadakan tawar menawar

secara langsung. Barang-barang yang diperjualbelikan adalah berupa barang-barang kebutuhan pokok seperti beras, sayuran, daging, ikan, telur, mie, dan lain-lain.

2) Pasar Modern, adalah pasar yang bersifat modern di mana barang-barang diperjualbelikan dengan harga pas dan dengan layanan sendiri. Tempat berlangsungnya pasar ini di mall, plaza, dan lain-lain.

c. Jenis Pasar Menurut Luas Jangkauannya

1) Pasar Lokal, adalah pasar yang membeli dan menjual produk dalam satu kota tempat produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar lokal melayani permintaan dan penawaran dalam satu kota.
2) Pasar Daerah, adalah membeli dan menjual produk dalam satu daerah produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar daerah melayani permintaan dan penawaran dalam satu daerah.
3) Pasar Nasional, adalah membeli dan menjual produk dalam satu negara tempat produk itu dihasilkan. Bisa juga dikatakan pasar nasional melayani permintaan dan penawaran dalam negeri.
4) Pasar Internasional, adalah pasar yang membeli dan menjual produk dari beberapa negara. Bisa juga dikatakan luas jangauannya di seluruh dunia.

ada pasar tradisional dan pasar modern. Terdapat perbedaan antara pasar modern dan tradisional. Pasar Tradisional memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

a) Terdiri dari banyak penjual
b) Pasar dibagi menjadi beberapa gang
c) Bisa dilakukan tawar menawar harga antara penjual dan pembeli
d) Harga yang dibayar berdasarkan kesepakatan
e) Membayar langsung dengan pedagang
f) Dilayani langsung oleh pedagang

Sedangkan pasar modern memilikir ciri-ciri sebagai berikut.

a) Tidak terjadi tawar menawar
b) Harga sudah ditetapkan oleh penjual
c) Membayar melalui kasir

d) Bisa mengambil sendiri barang yang kita inginkan
e) Lebih nyaman

Kegiatan Jual Beli bisa dilakukan di mana saja, bisa di lingkungan sekitar rumah ataupun di lingkungan sekolah, berikut beberapa kegiatan jual beli yang ada di lingkungan sekolah.

a) Kantin, kantin sekolah menyediakan makanan, kalau membeli makanan pilih makanan yang sehat.
b) Koperasi, koperasi sekolah didirikan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan para siswanya. Dikoperasi sekolah dijual peralatan sekolah diantaranya: buku tulis, bolpoin, pensil, buku gambar, penggaris, serta seragam sekolah.

Kebutuhan sehari-hari manusia tidak terepas dari kegiatan ekonomi. ada beberapa jenis kebutuhan pada manusia yang menjadi penyeimbang dalam kegiatan ekonomi. berikut macam-macam kebutuhan yang ada pada manusia.

a) Kebutuhan pokok adalah kebutuhan yang harus dipenuhi untuk mempertahankan kelangsungan hidup manusia (sandang adalah pakaian, pangan adalah makanan, papan adalah rumah).
b) Kebutuhan sekunder adalah kebutuhan yang pemenuhannya setelah kebutuhan primer terpenuhi, namun tetap harus dipenuhi, agar kehidupan manusi berjalan dengan baik. Contohnya rekreasi
c) Kebutuhan tersier adalah kebutuhan yang dipenuhi setelah kebutuhan primer dan sekunder terpenuhi. Contohnya: mobil, leptop, sepeda motor.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut ini merupakan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, relevansi penelitian ini ditinjau dari berbagai kajian mengenai pengembangan multimedia interaktif, pemahaman konsep jual beli, dan literasi ekonomi. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini contohnya yaitu seperti penelitian yang dilakukan oleh Yanto, Febriyanto, Fitriani (2018) dengan Penelitian Tindakan Kelas yang berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran Multimediainteraktif Educational Gamesuntuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips” hasil penelitian

menunjukkan bahwa dari hasil tes pra siklus sebanyak 5 dari 17 siswa yang mencapai KKM dengan ketuntasan 29,41%. Berdasarkan hal tersebut, peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif educational games. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua tindakan dengan empat tahap yang mengacu pada model Kemmis & mctaggart yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan,dan refleksi. Sumber data penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Simpeureum II yang berjumlah 16 siswa karena 1 siswa dinyatakan keluar. Data dikumpulkan melalui lembar kegiatan guru, lembar kegiatan siswa, dan tes pemahaman konsep siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan guru dan siswa mengalami peningkatan. Setelah data terkumpul dan dianalisis, dari data awal rata-rata 61,76 dengan ketuntasan 29,41% meningkat pada siklus I rata-rata menjadi 68,91 dengan ketuntasan 50%, dan kembali meningkat pada siklus II rata-rata menjadi 87,31 dengan ketuntasan 100%. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran multimedia interaktif educational games dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas V SD Negeri Simpeureum II.

Penelitian lain yaitu penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Yanto & Febriyanto (2019) yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran Multilierasi Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli". Artikel ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang konsep jual beli di kelas III Sekolah Dasar Mekarjaya III melalui penerapan model pembelajaran multiliterasi informasi. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan klasikal siklus I rata-rata 63,2 dengan ketuntasan belajar siswa persentase ketuntasan klasikal yaitu 48,5%. Di detik siklus nilai rata-rata siswa adalah 70 dengan persentase ketuntasan klasikal 63,6%. Pada siklus ketiga nilai rata-rata jumlah siswa 81,2 dengan persentase ketuntasan klasikal 87,9%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran multiliterasi informasi pada mata pelajaran IPS telah berhasil meningkatkan pemahaman tentang konsep pembelian dan dijual di kelas III Sekolah Dasar Mekarjaya III Kabupaten Majalengka.

Permata, Wahyono, Wardoyo (2017) melakukan penelitian dengan judul "Bahan Ajar Berbasis Cerita Untuk Menanamkan Literasi Ekonomi Pada Siswa Sekolah Dasar". Pengembangkan bahan ajar pada mata pelajaran IPS tentang literasi ekonomi, peneliti menggunakan pendekatan Design Based Research (DBR) yang memiliki ciri khusus, yaitu sebuah model penelitian pengembangan produk berdasarkan kebutuhan dan berkolaborasi dengan pengguna hasil pengembangan (praktisi). Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor dari hasil lembar validasi materi. Analisis dilakukan untuk menilai apakah bahan ajar beserta instrumen penilaian yang telah disusun memenuhi kriteria kevalidan. Validitas diperoleh dari validator ahli. Data kevalidan bahan ajar akan dianalisis dengan deskriptif kuantitatif. Hasil analisis uji coba lapangan memiliki tingkat kevalidan sebesar 80,25%. Hal ini berarti produk bahan ajar berbasis kegiatan ekonomi masyarakat pada uji coba lapangan masuk kategori layak digunakan dan dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi. Hal ini dibuktitan dengan tingkat persentase angket respon siswa mencapai 78,91% yang termasuk dalam kategori baik. Selanjutnya, bahan ajar bercerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar tentang literasi ekonomi. Hal ini dibuktikan dengan tingkat persentase angket respon siswa mencapai 75,35% yang termasuk dalam kategori baik.

C. Kerangka Pikir

IPS diajarkan di sekolah dasar untuk memberikan wawasan yang luas terhadap siswa, sehingga siswa mendapatkan ilmu dan pengetahuan untuk bekal di masa depannya. Pendidikan IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai suatu *synthetic disciplines* yang dikemukakan oleh Somantri yang menyatakan bahwa (Mulyani, 2009:4)

> Disebut *synthetic disciplines* karena pendidikan IPS bukan hanya harus mampu mensintesiskan konsep-konsep yang relevan antara ilmu-ilmu pendidikan dan ilmu-ilmu sosial, melainkan juga tujuan pendidikan dan pembangunan serta masalah-masalah sosial dalam hidup bermasyarakat yang sering disebut dengan ipoleksosbudhankam akan menjadi pertimbangan bahan pendidikan IPS.

Materi IPS pada siswa sekolah dasar merupakan gambaran kehidupan sosial yang perlu dijelaskan secara konkret pada siswa sehingga tidak membuat siswa kesulitan dalam memahami suatu konsep atau materi yang diajarkan. Untuk mempermudah penyampaian pemahaman dari guru pada siswa dapat menggunakan media berupa multimedia interaktif yang nyata agar dapat memberikan konsep yang nyata bagi siswa melalui penampilan video dan keaktifan siswa dalam menggunakan ultimedia interaktif tersebut. Menurut Piaget bahwa usia siswa sekolah dasar berada pada tahapan operasional konkret (Sumantri, 2015). Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa perlunya kemampuan pemahaman yang bukan hanya sekedar menghafal tetapi siswa harus mampu memahami suatu konsep yang ada dalam kehidupannya. Seorang siswa yang mampu memahami suatu konsep akan mampu menjelaskan kembali suatu konsep tanpa harus sama dengan apa yang ia baca atau dengar, namun arah penjelasannya menuju pada pemahaman yang ia peroleh. Proses pembelajaan sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa, oleh karena itu semakin efektif dan efisiennya suatu proses pembelajaran maka akan semakin baik tingkat pemahaman konsep siswa terhadap suatu matreri ajar (Siwi, 2020). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Hemalik, 2012). Proses pembelajaran yang efektif merupakan dambaan bagi semua guru dan peserta didik, dalam hal ini untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien maka guru dan peserta didik harus bersama-sama dalam mengambil perannya.

Penggunaan Multimedia Interaktif merupakan salah satu solusi untuk memudahkan guru dalam penyampaian materi, faktor media harus dikuasai dan dipelajari oleh para guru atau calon guru. Mengenai materi pelajaran ternyata sering dikeluhkan oleh para siswa sebagai sesuatu yang membosankan, terlalu sulit, terlalu banyak hafalan, dan lainnya. Akan tetapi hal yang lebih utama daripada faktor materi pelajaran sebenarnya adalah faktor guru. Untuk mengatasi masalah tersebut yang menjadi salah satu penyebab kurangnya pemahaman sikap terhadap literasi siswa yaitu tepat dengan menggunakan media pembelajaran yang

menarik yang dapat meningkatkan literasi belajar siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pertimbangan teori dan merujuk pada penelitian yang relevan dengan penelitian ini, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berkenaan dengan pengembangan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa SD.

D. Pertanyaan Penelitian

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada pertanyaan-pertanyaan penelitian berikut:

1. Bagaimana kelayakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dalam meningkatkan kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SD?
2. Seberapa efektif pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dalam meningkatkan kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SD?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu penelitian dan pengembangan atau *Research and development* (R&D). Pendekatan R&D dapat didefinisikan sebagai suatu proses penelitian untuk menghasilkan produk pendidikan dan memvalidasi produk tersebut (Borg & Gall, 1983: 772). Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan kemampuan skap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SD. Pengembangan ini dilakukan karena untuk mengatasi permasalahan yang ada di lapangan. Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2015:30).

Penelitian pengembangan mempunyai potensi untuk mengembangkan kualitas pendidikan karena dalam prosesnya penelitian ini ada evaluasi dan pengembangan yang sistematis. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk (Sugiyono, 2015:28). Penelitian yang akan dilaksanakan mengembangkan produk berupa multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Model pengembangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah model pengembangan R&D miik Borg and Gall dimana langkah yang ada terperinci setiap tahapannya sehingga produk yang dihasilkan akan lebih berkualitas.

Pengembangan ini didasarkan karena adanya kebutuhan dimana media yang ada di sekolah belum sesuai dengan kebutuhan siswa yang seharusnya dapat dimaksimalkan agar siswa dapat memahami materi lebih baik dan dimanfaatkan dengan optimal. Selain itu R&D adalah penelitian yang didalamnya mengandung kegiatan untuk mengembangkan suatu produk dimana dalam prosesnya dilakukan validasi tingkat kelayakan multimedia interaktif diketahui melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media.

Materi yang digunakan pada tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4 mengenai kegiatan ekonomi. Penelitian pengembangan media pembelajaran dimulai dengan studi pendahuluan di SDN Karapyak untuk menganalisis media yang dibutuhkan di SD tersbut. Kemudian, hasil *need analysis* dkembangkan menjadi sebuah produk dengan dilakukan ujicoba lapangan seperti uji coba lapangan awal, uji lapangan utama, uji lapangan operasional untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk. Produk yang dikembangkan berupa multimedia interaktif untuk siswa kelas IV SD dan dikemas dalam *flashdisk.* Komponen yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Bagian *cover* berisi judul materi "Kegiatan Ekonomi"
2. Bagian pengenalan berisi fungsi setiap tombol dan *icon.*
3. Bagian home berisi :
    a. Tujuan pembelajaran berisi KI, KD dan indikator yang akan dipelajari.
    b. Materi multimedia interaktif berupa materi kegiatan ekonomi pembelajaran dimana setiap pembelajaran memuat materi masing-masing. Selain itu pada setiap pertemuan akan membahas materi, rangkuman, *game*, dan kuis.
    c. *Creator* berisi mengenai pembuat konten materi.

B. Prosedur Pengembangan

Model pengembangan R&D digunakan mengembangkan produk sesuai dengan kebutuhan yang ada di lapangan yang memberikan manfaat bagi siswa dan guru dimana memberikan inovasi di bidang pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah. Produk yang akan dikembangkan adalah multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi mengacu pada langkah atau prosedur Borg and Gall (2003 : 775-786) yang menggunakan ke sepuluh langkah sebagai berikut.

1. *Research and Information Collecting* (Tahap Pengumpulan Informasi)

Tahap pengumpulan data dilakukan untuk mengetahui kebutuhan pembelajaran di lapangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, *need analysis* dan kajian literatur yang akan dipaparkan sebagai berikut ini.

a. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi siswa dan proses pembelajaran yang ada di dalam kelas. Selain itu, untuk mengetahui kebiasaan siswa di sekolah baik ketika istirahat ataupun ketika bermain dengan temannya bahkan ketika mata pelajaran lain berlangsung. Ketika siswa mengikuti pelajaran materi kegiatan ekonomi siswa tidak tertarik dan cenderung mengobrol dengan temannya. Kemudian ketika beberapa siswa diberi pertanyaan mengenai kegiatan jual beli, mereka masih belum bisa memahami bagaimana kegiatan ekonomi dalam masyarakat. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan terlihat bahwa literasi ekonomi siswa kelas IV di kelurahan Situ, Sumedang Utara masih harus ditingkatkan.
b. *Need analysis* dilakukan untuk mengetahui kondisi sebenarnya siswa terhadap materi kegiatan ekonomi dimana indikator-indikator pertanyaan mengacu pada sikap terhadap literasi ekonomi. Indikator-indikator pertanyaan yang diajukan pada siswa divalidasi oleh dosen pembimbing atau ahli materi.
c. Kajian literatur dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi, serta teori tentang penelitian dan pengembangan produk. Teori ini berasal dari buku, jurnal, ataupun sumber lain yang menunjang mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat, kemampuan literasi ekonomi, penelitian yang relevan dengan produk dan variabel yang akan dikembangkan. Sehingga kajian litelatur ini nantinya dapat menjadi basik dari penelitian yang akan dilakukan dan produk yang akan dikembangkan memenuhi kriteria dan kelayakan dan efektif untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV di kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara.

2. *Planning* (Tahap Perencanaan)

Tahap perencanaan dimulai dengan menetapkan tujuan dari produk yang dikembangkan. Langkah yang dilakukan pada tahap ini yaitu sebagai berikut.

a. Melakukan diskusi dengan dosen, guru, dan teman sejawat untuk menggali masukan mengenai penelitian yang akan dilakukan dan bentuk media pembelajaran yang dibutuhkan.

b. Menganalisis kurikulum 2013
c. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik.
d. Menganalisis Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kemudian dilanjutkan dengan penentuan tema.
e. Merumuskan indikator ketercapaian.
f. Memilih dan mengembangkan materi pembelajaran.
g. Materi yang dikembangkan sebagai media pembelajaran adalah kegiatan ekonomi yang terdapat pada materi kelas IV SD.
h. Menyusun strategi pembelajaran.
i. Menyusun instrumen angket sikap terhadap literasi ekonomi.
j. Menyusun instrumen penelitian berupa lembar validasi multimedia interaktif.
k. Menyusun kisi-kisi penilaian.

3. *Develop Preliminary from of Product* (Tahap Pengembangan Produk Awal)

Tahap ini merupakan tahap dalam penyusunan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat. Setelah multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat selesai dikembangkan tahap selanjutnya adalah uji validasi media dan materi oleh ahli. Setelah uji validasi produk multimedia interaktif dilaksanakan, tahap selanjutnya adalah tahap perbaikan produk sesuai saran dari validator. Dalam tahap ini juga dilakukan penyusunan instrumen penelitian serta menguji instrumen tersebut untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya. .

4. *Preliminary Field Testing* (Tahap Ujicoba Lapangan Awal)

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon pengguna terhadap multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Uji coba produk pada lapangan awal ini dilaksanakan di SDN Lembur Situ. Jumlah subjek uji coba ini terdiri dari 10 siswa dan 1 guru kelas IV. Jumlah ini mengacu pada ketentuan Borg & Gall (1983: 775) yang menyatakan bahwa uji coba produk lapangan awal dapat dilaksanakan dengan menggunakan 6 hingga 12 subjek penelitian. Tahapan dalam uji coba lapangan awal adalah guru dan siswa menggunakan produk dan mengisi angket respon.

5. *Main Product Revision* (Tahap Revisi Produk pada Ujicoba Lapangan Awal)

Setelah produk diujicobakan pada lapangan awal, produk direvisi sesuai respon dan saran pengguna pada tahap uji coba sebelumnya. Tujuan revisi produk utama ini adalah untuk meningkatkan kualitas multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat.

6. *Main Field Testing* (Tahap Ujicoba Lapangan Utama)

Tahap penelitian keenam adalah uji coba lapangan. Tujuan uji lapangan utama adalah mengumpulkan informasi yang akan digunakan untuk memperbaiki produk pada revisi berikutnya. Pengambilan data akan dilakukan di SDN Karapyak dengan jumlah subjek 30 siswa dan 1 guru kelas. Jumlah subjek uji coba ini mengacu pada ketentuan Borg & Gall (1983: 775) yang menyatakan bahwa uji coba produk lapangan utama dilakukan dengan menggunakan 30 hingga 100 subjek penelitian. Selanjutnya dilakukan pengambilan data respon siswa dan respon guru. Setelah menggunakan produk, guru dan siswa mengisi angket respon terhadap multimedia. Data hasil uji coba produk pada lapangan utama ini kemudian digunakan untuk revisi produk

7. *Operasional Product Revision (*Tahap Revisi Produk pada Ujicoba Lapangan Utama)

Revisi produk dilaksanakan sesuai dengan respon dan saran yang diberikan pengguna produk pada tahap uji coba sebelumnya. Tujuan revisi produk ini adalah untuk menyempurnakan media agar lebih berkualitas.

8. *Operasional Field Testing* (Ujicoba Lapangan Operasional)

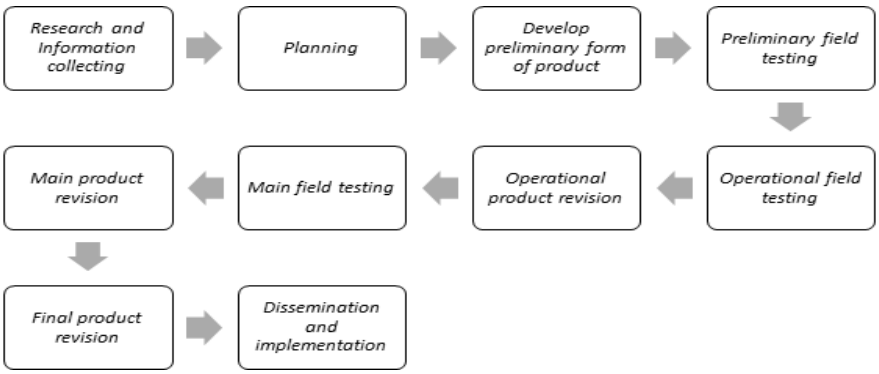
Tahap ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas produk terhadap literasi ekonomi siswa. Uji coba lapangan pada tahap ini juga bertujuan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan produk. Uji lapangan operasional dilakukan di kelas IV SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3 dengan jumlah subjek 40 siswa dari 3 sekolah tersebut.

9. *Final Product Revision* (revisi Akhir Produk)

Tujuan revisi ini adalah untuk memperbaiki multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat berdasarkan respon dan saran pada lapangan operasional. Revisi produk ini dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas produk.

10. *Implementation and Dissemination* (diseminasi dan Implementasi)

Diseminasi akan dilakukan dengan sederhana dan lingkup yang terbatas dimana akan memaparkan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi pada guru kelas IV SD di SD N Panyingkiran 1, SD N Panyingkiran 2, dan SD N Panyingkiran 3 Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara. Diharapkan guru dapat mengimplementasikan produk yang telah dikembangkan untuk pembelajaran kelas IV SD. Selain itu dilaksanakan secara luas melalui penguploadan software multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat melalui youtube dan membuat website yang membahas mengenai multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat dimana didalamnya terdapat link untuk mendownload melalui *google drive*. Berikut bagan alur pengembangan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SD di Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara.



Gambar 5. Bagan alur penelitian dan pengembangan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kelayakan dan keefektifan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan. Uji coba produk yang dikembangkan perlu dilakukan supaya multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan dapat dipergunakan dalam pembelajaran. Penjelasan desan uji coba produk akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Desain Uji Coba

Uji coba multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat pada pembelajaran tematik kelas IV SD memberikan *feedback* pada produk yang dikembangkan. Ujicoba yang dilakukan terdiri dari ujicoba awal, ujicoba lapangan dan ujicoba operasional.

a. Uji Coba Lapangan Awal/Terbatas

Setelah melakukan validasi oleh para ahli selanjutnya dilakukan ujicoba lapangan awal yang bertujuan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Pada tahap ujicoba lapangan awal melibatkan 10 subjek siswa kelas IV SDN Lembur Situ.

b. Uji Coba Lapangan Utama

Tujuan ujicoba lapangan adalah untuk menentukan apakah produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan sudah baik ditinjau dari aspek pembelajaran, materi maupun aspek tampilan sehingga layak digunakan. Ujicoba lapangan akan melibatkan 30 subjek siswa kelas IV SDN Karapyak. Setelah menggunakan produk, siswa dan guru akan dberikan angket respon untuk melihat masukan yang diberikan agar bisa diperbaiki dan layak untuk diujicoba operasional.

c. Uji Coba Lapangan Operasional

Tujuan dilaksanakan uji coba pada tahap ini adalah untuk mengetahui efektifitas produk. Tahap ini dilakukan dengan desain jenis *Pretest and Posttest Design* (Creswell, 2012: 310). Uji coba ini melibatkan 40 siswa di SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3 yang terdiri dari 10 siswa SDN Panyingkiran 1 dan 10 siswa SDN Panyingkiran 2 sebagai kelompok eksperimen. Selanjutnya 20 siswa SDN Panyingkiran 3 sebagai

kelompok kontrol. Penentuan jumlah dalam uji operasional mengacu pada Borg & Gall (1983 : : 775) yang menyatakan bahwa lapangan operasional dilakukan dalam 10 sampai 30 sekolah yang melibatkan 40 sampai 200 subjek. Sehingga dalam penelitian ini, uji operasional melibatkan 40 subjek.

Populasi adalah sekelompok individu yang memiliki karakteristik yang sama dan karakteristik tersebut dapat diidentifikasi (Craswell, 2013:228). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015:135). Populasi pada penelitian ini adalah sekolah dasar di kelurahan situ kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang yang berjumlah 8 sekolah. Tiga diantaranya adalah sekolah dasar swasta dan 5 sekolah dasar negeri. Pada penelitian ini menggunakan 5 sekolah dasar negeri. Kelas eksperimen ataupun kontrol terlebih dahulu diberiken pretest kemudian mendapatkan perlakuan lalu dilakukan posttest. Sesuai dengan desain penelitian eksperimen sebagai berikut.

Kelompok	*Tes Awal*	*Perlakuan*	*Tes Akhir*
Experimental Group	O_1	*Eksperimental Treatment*	O_2
Control Group	O_3	*No Treatment*	O_4

(Sugiyono, 2014 : 79)

Tabel 1. Desain *Pretest and Posttest Design*

Keterangan :

O_1 = *Pretest* kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi kondisi awal pada kelompok eksperimen.

O_2 = *Posttest* kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi kondisi akhir setelah mendapatkan perlakuan pada kelompok eksperimen.

O_3 = *Pretest* kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi kondisi awal pada kelompok kontrol.

O_4 = *Posttest* kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi kondisi akhir pada kelompok kontrol.

Berdasarkan gambar di atas bahwa kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pendamping yaitu multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan. Kelas kontrol tidak menggunakan

media pendamping . Dari kedua kelas akan menerima pretest dan posttest. Hasil pretest digunakan untuk melihat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan yaitu penggunaan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Pada uji operasional, guru dan siswa telah memberikan respon pada multimedia interaktif berbasis ekonomi masyarakat yang dijadikan untuk melakukan revisi produk akhir.

2. Populasi dan Sampel Uji Keefektifan

Jumlah subjek uji coba multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat pada penelitian ini adalah 80 siswa kelas IV SDN sekelurahan situ Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang yang terdiri dari SDN Lembur Situ, SDN Karapyak, SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3. Uji coba awal dilakukan pada 10 siswa kelas IV SDN Lembur Situ. Uji coba lapangan utama dilakukan pada 30 siswa kelas IV SDN Karapyak. Kemudian sebanyak 40 siswa kelas IV SDN Panyingkiran 1, SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3 dipilih sebagai uji lapangan operasional. Dalam penelitian ini besar sampel untuk uji lapangan operasional yang dilakukan pada tiga sekolah dasar diperoleh dengan menggunakan rumus Federer (Suhaerah, 2016 : 73) sebagai berikut.

$$(t - 1)(n - 1) \geq 15$$

$$(2 - 1)(n - 1) \geq 15$$

$$(1)(n - 1) \geq 15$$

$$1\,n \geq 15 + 1$$

$$1\,n \geq 16$$

$$n \geq \frac{16}{1} = 16$$

Keterangan:

n : jumlah sampel perkelompok perlakuan

t : kelompok perlakuan

Dengan demikian, setiap kelompok perlakuan terdapat minimal 16 sampel. Peneliti memilih menggunakan > sampel minimal yaitu 20 sampel untuk tiap kelompok perlakuan sehingga jumlah seluruh subjek penelitian sebanyak 40 sampel.

a. Uji coba lapangan awal : 10 siswa kelas IV SD N Lembur Situ dengan pemilihan kemampuan heterogen yaitu tinggi, sedang dan rendah.
b. Uji coba lapangan utama : 30 siswa kelas IV SD N Karapyak dengan pemilihan kemampuan heterogen yaitu tinggi, sedang dan rendah.
c. Uji coba lapangan operasional : 40 siswa kelas IV yang berasal dari SD N Panyingkiran 1, SD N Panyingkiran 2, dan SD N Panyingkiran 3. Kelas eksperimen sebanyak 20 siswa dari SDN Panyingkiran 1 dan SD N Panyingkiran 2. Kelas kontrol sebanyak 20 siswa kelas IV SD N Panyingkiran 3.

3. Definisi Operasional

a. Sikap Terhadap Literasi Ekonomi.

Pentingnya literasi bukan hanya dilihat dari pengetahuan dan keterampilannya saja, tetapi yang paling penting adalah bagaimana sikap siswa terhadap literasi siswa. Sikap terhadap literasi ekonomi siswa merupakan sikap yang harus dimiliki siswa dari sejak dini agar dapat memiliki sikap yang lebih bijak dalam pengambilan keputusan ekonomi.

b. Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Multimedia interaktif merupakan media pembelajaran yang lengkap dan memiliki gabungan dari beberapa media lainnya seperti media audio dan visual. Multimedia interaktif adalah sebuah alat atau benda yang dapat memberikan sebuah tampilan layar yang didalamnya terdapat animasi, video, gambar, dan juga dapat didengar oleh pengguna. Multimedia interaktif digunakan dalam pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi yang diberikan kepada siswa. Multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat adalah multimedia yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa mengenai konsep-konsep kegiatan ekonomi yang dilakukan masyarakat dalam keidupan sehari-hari. Multimedia interaktif yang digunakan pada penelitian ini menggunakan bantuan software *Smart Apps Creator* yang didalamnya terdiri dari teks, gambar, video, animasi yang berkaitan dengan kegiatan jual beli dalam ekonomi masyarakat.

Sehingga melalui multimedia interaktif ini, siswa dapat lebih mudah memahami konsep melalui apa yang dia lihat, apa yang didengar, dan apa yang dilakukannya.

4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencatat peristiwa, karakteristik, atau nilai suatu variabel yang dilakukan dengan berbagai tempat, sumber, dan berbagai teknik/cara. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, angket, tes tulis, skala dan dokumentasi yang akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Wawancara

Memperoleh informasi awal yang dialami oleh guru dan siswa saat pembelajaran melalui teknik wawancara yang ditunjukan pada guru dan siswa kelas IV SD di Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara. Teknik wawancara menjadi pengumpulan data yang berguna dalam penelitian ini, karena informasi yang didapat lebih mendalam sebab penulis memiliki peluang untuk menggali informasi lebih jauh dan lebih paham kebutuhan akan media yang seharusnya ada di sekolah. Jenis wawancara yang dilakukan yaitu wawancara semi tersetruktur dimana melaksanakan wawancara pada guru kelas dan siswa kelas IV SD dengan tujuan memperoleh informasi terkait kegiatan belajar mengajar, kemampuan siswa yang digunakan serta yang dibutuhkan guru dan siswa.

2. Angket

Angket pada multimedia interaktif dilakukan sebelum ujicoba dan setelah ujicoba. Ada dua macam angket yang digunakan yaitu.

a. Angket kebutuhan siswa digunakan untuk menggali minat siswa yang dilakukan pada studi pendahuluan dimana hasil dari angket ini memberikan gambaran mengenai kebutuhan multimedia interaktif yang akan dikembangkan.
b. Angket yang digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa. Angket ini dilakukan saat uji lapangan awal, utama dan operasional terhadap multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi

masyarakat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Angket literasi ekonomi untuk mengetahui seberapa besar tingkat literasi siswa.

3. Skala Sikap Terhadap Literasi Ekonomi

Skala yang akan digunakan ada dua macam yaitu skala validasi ahli dan skala sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Skala validasi digunakan untuk memvalidasi produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Validasi melibatkan ahli media dan ahli materi. Selanjutnya skala sikap terhadap literasi ekonomi digunakan untuk mengukur peningkatan sikap terhadap literasi ekonomi siswa.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan utnuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen penelitian divalidasi secara teoritik, yaitu dengan dikonsultasikan dengan dosen pembimbing penelitian. Hasil validasi tersebut adalah instrumen yang siap digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi, ahli media, observasi, wawancara guru kelas IV SD dan wawancara siswa sebagai berikut.

1) Pedoman Wawancara Semi Terstruktur

Pedoman wawancara pada penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur. Wawancara semi terstruktur digunakan untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif yang tidak bersifat kaku sehingga dapat digali lagi lebih lanjut. Wawancara dilakukan menggunakan

pedoman wawancara. Kisi-kisi pedoman wawancara dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara *Need Analysis* Guru

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Penggunan multimedia interaktif dalam pembelajaran	Ketersediaan media pembelajaran di sekolah	1	1
		Penggunaan media pembelajaran di sekolah	2	1
		Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran	3	1
		Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	4	1
		Kesulitan media pembelajaran	5	1
2	Pemahaman Konsep	Penjelasan yang dimiliki oleh siswa	6	1
		Kegiatan yang dilakukan oleh siswa	7	1
3.	Literasi Ekonomi	Kegiatan jual beli di pasar	8	1
		Pelaksanaan kegiatan ekonomi di sekolah	9	1
		Sikap siswa dalam kegiatan ekonomi	10	1
Jumlah				10

Pedoman wawancara dengan siswa mengembangkan aspek yaitu intruksional dan isi (materi). Subyek wawancara adalah beberapa siswa yang dipilih secara *random* berdasarkan kemampuan kognitifnya (tinggi, rendah, dan sedang) wawancara menggunakan pedoman wawancara. Kisi-kisi wawancara dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara *Need Analysis* Siswa

No.	Variabel Penelitian	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Penggunan multimedia interaktif dalam pembelajaran	Ketersediaan media pembelajaran di sekolah	1	1
		Penggunaan media pembelajaran di sekolah	2	1
		Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran	3	1
		Penggunaan teknologi dalam pembelajaran	4	1

		Kesulitan media pembelajaran	5	1
2	Pemahaman Konsep	Penjelasan yang dimiliki oleh siswa	6	1
		Kegiatan yang dilakukan oleh siswa	7	1
3.	Literasi Ekonomi	Kegiatan jual beli di pasar	8	1
		Pelaksanaan kegiatan ekonomi di sekolah	9	1
		Sikap siswa dalam kegiatan ekonomi	10	1
Jumlah				10

2) Angket

Angket yang digunakan berupa angket *need analysis* untuk siswa dan guru kemudian angket respon guru dan siswa. Angket tersebut dapat dilihat pada penjelasan berikut ini.

a) Angket need analysis guru dan siswa

Angket *need analysis* ini digunakan sebagai gambar dan dasar dalam membuat multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan.

Tabel 4. Kisi-kisi Angket *Need Analysis* Guru

No	**Aspek**	**Indikator**	**Nomor Item**	**Jumlah**
1	Media Pembelajaran	Penggunaan metode dan strategi dalam pembelajaran	1,2	2
		Penggunaan media pembelajaran	3,4	2
2	Kegiatan pembelajaran	Kemudahan dan kesulitan siswa dalam pembelajaran	5,6	2
		Mengerjakan soal pemahaman	7,8	2
		Literasi ekonomi	9,10	2
		Aktivitas siswa	11,12	2
3	Penggunaan Multimedia Interaktif	Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman jual beli	13, 14, 15, 16	4
		Penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa	17, 18, 19, 20	4
Jumlah				20

Tabel 5. Kisi-kisi Angket *Need Analysis* Siswa

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Materi Pembelajaran	Materi pelajaran yang diberikan guru	1,2,3	3
		Ketertarikan siswa terhadap materi yang diberikan guru	4,5,6	3
2	Media Pembelajaran	Penggunaan Multimedia Interaktif pembelajaran	7,8,9	3
3	Pemahaman konsep jual beli	Pemahaman siswa terhadap materi jual beli dalam kegiatan ekonomi	10,11,12	3
4	Literasi Ekonomi	Keaktifan siswa dalam kegiatan ekonomi	13,14,15,	3
Jumlah				15

b) Angket Respon Guru dan Siswa

Angket respon guru didunakan untuk mengetahui tanggapan guru setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mendapatkan data mengenai respon siswa sebagai pengguna pada pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Kisi-kisi angket respon guru terdapat dalam tabel 5 dan kisi-kisi respon siswa terdapat pada tabel 6 sebagai berikut.

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Respon *Guru*

No	Aspek	Indikator	Nomor Item	Jumlah
1	Materi Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1,2	2
		Kesesuaian materi dengan buku guru dan buku siswa	3,4	2
		Kejelasan materi	5,6	2
2	Tampilan Multimedia	Tampilan umum	7,8,9	3
		Waktu penggunaan	10	1

		multimedia		
		Gambar	11,12	2
		Font	13,14	2
		Suara	15	1
		Video	16,17	2
3	Penggunaan Multimedia	Keaktifan siswa	18	1
		Kemudahan dan kesulitan penggunaan multimedia	19,20	2
Jumlah				**20**

Tabel 7. Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No	**Aspek**	**Indikator**	**Nomor Item**	**Jumlah**
1	Media	Pembelajaran menggunakan multimedia	1	1
		Kesulitan dan kemudahan menggunakan multimedia	2,3	2
		Tampilan multimedia	4,5	2
2	Materi	Kejelasan materi	6,7	2
		Kesesuaian materi dengan soal dan Multimedia	8,9	2
		Penyampaian materi	10,11	2
3	Proses Pembelajaran	Kenyamanan dalam pembelajaran	12	1
		Penggunaan bahasa	13	1
		Keaktifan siswa	14,15	2
Jumlah				15

3) Skala Penilaian untuk Ahli Media dan Ahli Materi

Instrumen untuk ahli media dan ahli materi adalah instrumen untuk menilai bagaimana media dan materi yang digunakan dalam penelitian. Instrumen untuk ahli media terdiri dari sembilan aspek utama. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media terdapat pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Validasi oleh Ahli Media

No.	**Aspek**	**Indikator**	**Jumlah Item**	**Jumlah**
1	Layout	Tampilan Desain	1	1
2	Teks	Jenis dan ukuran *font*	2,3	2
		Pemilihan warna	4	1
		Penggunaan bahasa	5	1
3	Video	Kualitas video	6	1
		Isi video	7	1
4	Animasi	Kesesuaian animasi	8	1
		Kemenarikan animasi	9	1
5	Audio	Ketepatan volume	10	1
		Ketepatan Penempatan	11	1
6	*Games*	Kemenarikan	12	1
		Kemudahan dan kesulitan	13	1
		Aturan *games*	14	1
7	Pemrograman	Kejelasan petunjuk penggunaan	15	1
		Ketepatan penempatan *icon*	16	1
		Kemudahan penggunaan	17	1
8	Navigasi	Kualitas	18	1
9	*Packaging*	Kemenarikan	19	1
		Kesesuaian	20	1
Jumlah				20

Penilaian ahli materi dapat dilihat dari kualitas materi, penyampaian dan kualitas desain. Kualitas materi pembelajaran memiliki kaitan dengan konten dari kejelasan materi. Penyampaian berkaitan dengan cara mengutarakan materi, sedangkan kualitas desain berkaitan dengan penyajian materi pada multimedia interaktif. Sedangkan kualitas

tata bahasa berkaitan dengan cara penyampaian materi yang baik pada multimedia interaktif sesuai dengan anak. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi ada pada tabel 8 sebagai berikut.

Tabel 9. Kisi-kisi instrument validasi ahli materi

No.	**Aspek**	**Indikator**	**Jumlah Item**	**Jumlah**
1	Materi Pembelajaran	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	1,2	2
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	3	1
		Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	4	1
		Kesesuaian materi dengan buku guru dan buku siswa	5,6	2
		Kesesuaian soal/kuis dengan materi pembelajaran	7	1
2	Penyajian Pembelajaran	Kejelasan petunjuk, tujuan, dan alur pembelajaran	8,9,10	3
		Kemenarikan penyajian materi	11,12	2
		Kelengkapan penyajian materi	13,14,15	3
		Penguatan pemahaman konsep	16	1
		Penguatan literasi ekonomi	17	1
3	Kualitas tampilan	Kemampuan multimedia dalam memberikan interaksi pada siswa/pengguna	18	1
		Keterbacaan kata/kalimat	19	1
		Kejelasan bahasa yang disampaikan pada siswa/pengguna	20	1
Jumlah				20

4) Skala Sikap terhadap Literasi Ekonomi

Instrumen skala penilaian literasi ekonomi menggunakan skala likert. Skala literasi ekonomi untuk mengukur tingkat perkembangan literasi siswa sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif. Kisi-kisi instrument literasi ekonomi pada tabel 9 sebagai berikut.

Tabel 10. Kisi-kisi instrument literasi ekonomi

No.	Aspek Sikap	Indikator Literasi Ekonomi	Jumlah Item	Nomor
1.	**Penerimaan**	Mempertanyakan perubahan penawaran dan permintaan	**1**	**1**
		Mematuhi kebijakan perdagangan internasional	**1**	**2**
		Mengikuti kebijakan pemerintah terhadap penetapan harga	**1**	**3**
		Memberi perubahan permintaan dan penawaran terhadap harga barang	**1**	**4**
2.	**Menanggapi**	Menyetujui perubahan permintaan barang	**1**	**5**
		Membantu peran wirausaha	**1**	**6**
		Mengompromi alokasi pendapatan individu	**1**	**7**
		Melaporkan pendapatan nasional	**1**	**8**
3.	**Penilaian**	Mengasumsikan peran pasar modal dalam perekonomian	**1**	**9**
		Mengusulkan peran pemerintah dalam perekonomian	**1**	**10**
		Menekankan Anggaran Perencanaan Belanja Negara	**1**	**11**
		Menyumbang bunga uang.	**1**	**12**

4.	**Mengelola**	Membentuk pendapat tingkat harga terhadap kecenderungan menabung	**1**	**13**
		Mengelola *cost* dan *benefit* dari transaksi ekonomi	**1**	**14**
		Membangun *cost* dan *ben efit* dari pengambilan keputusan	**1**	**15**
		Mempertahankan peran wirausaha	**1**	**16**
5.	**Karakteristik**	Mampu memecahkan dampak inflasi	**1**	**17**
		Mampu menunjukkan pengembangan industri	**1**	**18**
		Mengubah perilaku ekonomi, produsen, konsumen dalam pemerintahan dan perekonomian	**1**	**19**
		Membuktikan manfaat dari perdagangan internasional	**1**	**20**
Jumlah				20

5. Teknik Analisis Data

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan beberapa data diantaranya adalah data studi pendahuluan, proses pengembangan dan kelayakan produk, data validasi instrumen sikap terhadap literasi ekonomi, dan data keefektifan produk. Data yang didapatkan ini selanjutnya dilakukan analisis melaui teknik berikut. Teknik analisis data digunakan untuk mendapatkan gambaran kualitas produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan. Data yang diperoleh beupa data kuantitatif dan kualitatif

a. Analisis Data Studi Pendahuluan

Data yang didapatkan sebelum melakukan penelitian berupa observasi, wawancara, *need analysis* siswa dan studi dokumen. Data tersebut dijadikan pedoman untuk mengetahui tingkat kebutuhan siswa terhadap multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap

terhadap literasi ekonomi. Data kualitatif didapat dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data kuantitatif berupa data hasil angket sehingga diketahui seberapa besar kebutuhan siswa terhadap multimedia interaktif yang kemudian diuraikan secara kualitatif.

b. Analisis Data Proses Pengembangan dan Kelayakan Produk

Pada penelitian ini uji kelayakan yang digunakan untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Data yang diolah untuk uji kelayakan didapatkan dari validator dan butir penilaian yang ada pada instrumen penilaian. Setelah ahli media dan ahli materi mengisi isntrumen validasi maka langkah selanjutnya hasil validasi tersebut digunakan untuk uji kelayakan. Data kuantitatif yang diperoleh akan diubah menjadi data kualitatif.

Pada penelitian ini multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dikatakan layak apabila minimal mendapatkan kriteria "Baik". Jika belum memenuhi kategori "Baik" maka akan dilakukan revisi dan validasi ulang hingga memenuhi kategori "Baik". Berdasarkan teknik analisis data di atas, maka dapat diuraikan lebih lanjut mengenai analisis data validasi ahli media dan ahli materi.

1) Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Ahli media meliputi aspek *layout*, teks, video, animasi, audio, games, pemrograman, navigasi, dan packaging. Kriteria kelayakan media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria "Baik".

2) Analisis Data Hasil Validasi Materi

Ahli materi meliputi aspek kualitas materi pembelajaran, kualitas desain pembelajaran dan kualitas tampilan. Kriteria kelayakan media dinyatakan layak apabila memenuhi kriteria "Baik". Data yang diperoleh selama proses pengembangan produk diantaranya adalah data hasil validasi produk oleh ahli, data angket respon siswa dan guru terhadap media. Data hasil penelitian ini kemudian dikonversikan dalam skala empat berdasarkan modifikasi rumus menurut Djemari Mardapi (2008: 123) dengan konversi kelayakan berikut.

Tabel 11. Kategori skor penilaian kelayakan produk

No.	Rentang Skor	Nilai	Kategori
1	X > $\bar{X}$+ 1.SBx	A	Sangat Baik
2	$\bar{X}$+ 1.SBx > X ≥ $\bar{X}$	B	Baik
3	X > X ≥ $\bar{X}$- 1.SBx	C	Cukup
4	X <$\bar{X}$ - 1.SBx	D	Kurang

Keterangan:

$\bar{X}$ = rerata skor ideal = ½ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

SBx = simpangan baku ideal = 1/6 (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

X = skor yang dicapai

Skor maksimal ideal = ∑ butir kriteria x skor tertinggi

Skor minimal ideal = ∑ butir kriteria x skor terendah

c. Analisis Data Hasil Skala Respon Guru

Pada uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional, guru kelas IV SD diberikan respon terhadap multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat melalui skala respon siswa. Siswa memberikan respon terhadap aspek media, materi, pembelajaran dan bahasa. Kriteria kelayakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dinyatakan layak apabila dilakukan uji coba memenuhi kriteria "layak".

d. Analisis Data Hasil Skala Respon Siswa

Pada uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama dan uji coba lapangan operasional, siswa kelas IV SD diberikan respon terhadap multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat melalui skala respon guru. Guru memberikan respon terhadap aspek materi pembelajaran, standar penyajian, standar bahasa dan penampilan multimedia. Kriteria kelayakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dinyatakan layak apabila dilakukan uji coba memenuhi kriteria "layak".

e. Analisis Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas adalah pertimbangan yang paling utama dalam mengevaluasi kualitas tes sebagai instrumen ukur. Validitas mempunyai arti sejauhmana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur dalam melakukan fungsi ukurnya (Azwar, 2016 : 173). Validitas memberikan informasi sejauhmana akurasi suatu tees atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Sebagaimana halnya dengan istilah validitas, begitu pula istilah reliabilitas diartikan sebagai tujuan ntuk mengetahui sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar : 2019 :7). Reliabilitas adalah sejauhmana hasil suatu proses pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2016 : 7). Validitas dan reliabilitas instrumen dilakukan untuk mendapatkan instrumen yang valid dan reliabel. Berikut analisis validitas dan reliabilitas yang digunakan.

1) Uji Validitas

Terdapat berbagai macam tipe validitas yaitu, validitas isi (*content*), validitas konstrak (*construct*), dan validitas berdasar kriteria (*criterion related*) (Azwar, 2016 : 175). Validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Tujuan dilakukan uji validitas instrumen adalah agar didapatkan instrumen berkategori valid. Pengujian validitas isi tidak melalui analisis statistika tetapi menggunakan analisis rasional. Salah satu cara yang praktis untuk melihat apakah validitas isi telah terpenuhi adalah dengan memeriksa apakah masing-masing aitem telah sesuai dengan indikator perilaku yang hendak diungkapnya (Azwar, 2016 : 175). Validasi instrumen dilaksanakan dengan meminta ahli instrumen penelitian menilai kelayakan instrumen yang telah dibuat. Setelah instrumen dinyatakan layak oleh ahli, tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan di sekolah dasar. Validasi adalah proses pengesahan terhadap kesesuaian produk media pembelajaran yang dikembangkan, dalam hal ini yang dikembangkan oleh peneliti adalah pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang akan digunakan sebagai alternatif dan penunjang dalam proses pembelajaran IPS. Validasi bertujuan untuk

mengetahui apakah produk yang dihasilkan layak, menarik dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan agar dapat digunakan dalam pembelajara IPS. Validasi ini dilakukan oleh 1 ahli materi dan 1 ahli media yang berkompeten pada bidangnya untuk memberikan penilaian dan saran pada produk awal multimedia yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian validasi produk ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Prof. Herman Dwi Surjono, Ph. D. dan Bapak Dr. Supardi, M.Pd sebagai ahli materi.

2) Uji Reliabilitas

Reliabilitas diterjemahkan dari kata reliability. Pengukuran yang memiliki reliabilitas tinggi maksudnya adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel. Konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya (Azwar, 2016 : 180). Uji reliabilitas dilakukan dengan tujuan agar dapat diketahui derajat keterandalan instrumen. Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari suatu variabel atau konstruk. Suatu koesioner dapat dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Sugiyono, 2014 : 485).

Teknik yang digunakan dalam pengujian ini adalah *Cronbach Alpha* menggunakan aplikasi SPSS. Adapun kriteria reliabilitas instrumen dalam penelitian ini sesuai dengan kriteria oleh Hairun (2020: 111) adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Kriteria Reliabilitas

Interval Skor	**Derajat Konsistensi**
0,00 – 0,20	Reliabilitas sangat rendah
0,21 – 0,40	Reliabilitas rendah
0,41 – 0,60	Reliabilitas sedang
0,61 – 0,80	Reliabilitas tinggi
0,81 – 1,00	Reliabilitas sangat tinggi

Berdasarkan hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS, diperoleh nilai koefisien Alpha sebesar 0,746. Hal tersebut menunjukkan bahwa tes memiliki reliabilitas yang tinggi.

Dalam studi ini dilakukan juga korelasi linier *product-moment* Pearson, yaitu pengujian keselarasan fungsi aitem dengan fungsi ukur tes dengan menghitung koefisien korelasi antara distribusi skor pada setiap aitem dengan distribusi skor total tes itu sendiri. Prosedur ini disebut dengan parameter daya beda aitem (Azwar, 2019 : 152). Korelasi linier *product-moment* Pearson, dilakukan dengan menggunakan data hasil uji coba instrumen yang telah dilaksanakan di kelas V SDN Lembur Situ yang berjumlah 24 siswa. Analisis korelasi linier *product-moment* Pearson pada penelitian menggunakan bantuan program SPSS seri 23. Selanjutnya nilai validitas dilakukan perbandingan dengan taraf signifikansi 5%. Instrumen dapat dinyatakan valid apabila rxy > rtabel. Dapat dikatakan valid apabila signifikansi > 0,404. Hasil analisis dapat dilihat pada tabel 13.

Tabel 13. Hasil Analisis korelasi linier *product-moment* Pearson,

No. Butir	*Pearson Correlation*	Keterangan	Kesimpulan
1	0,609	Lebih besar dari r tabel > 0,404	Valid
2	0,435		Valid
3	0,471		Valid
4	0,663		Valid
5	0,713		Valid
6	0,664		Valid
7	0,658		Valid
8	0,525		Valid
9	0,415		Valid
10	0,691		Valid
11	0,463		Valid
12	0,453		Valid
13	0,479		Valid
14	0,643		Valid
15	0,782		Valid
16	0,538		Valid
17	0,716		Valid
18	0,497		Valid
19	0,684		Valid
20	0,684		Valid

f. Analisis Data Keefektifan Produk

Uji keefektifan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dalam meningkatkan kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Data yang digunakan untuk analisis keefektifan produk adalah data *pretest* dan *postest* sikap terhadap literasi ekonomi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji *independent samples t test*. Sebelum dilakukan analisis data menggunakan uji *independent samples t test* data dilakukan uji asumsi yang meliputi uji normalitas data dan homogenitas data.

1) Uji Normalitas

Tujuan dilakukannya uji normalitas dalam analisis data ini adalah agar dapat diketahui apakah data penelitian berdistribusi normal. Uji normalitas berfungsi untuk menguji apakah dalam suatu model regresi, variabel dependen, variabel independen atau keduanya mempunyai distribusi normal ataukah tidak (Priyatno, 2013 : 56). Uji normalitas digunakan untuk menguji data sikap terhadap literasi ekonomi siswa. pengujian normalitas ini menggunakan aplikasi SPSS 23. Data dapat dinyatakan normal apabila diperoleh nilai signifikansi > 0,05.

2) Uji Homogenitas

Tujuan uji homogenitas adalah untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Salah satu persyaratan pengambilan sampel adalah sampel tersebut harus representatif, artinya mewakili populasi. Apabila populasinya sama maka sampel juga memiliki karakteristik sama dan tidak terdapat variansi diantara kelompok sampel satu dengan yang lain (Sugiyono, 2015 : 245). Data dapat dinyatakan homogen jika signifikasi > 0,05. Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 23.

3) Uji Hipotesis (Uji Independent Sample t Test)

Uji hipotesis menggunakan *independent sample t test* ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelompok eksperimen dengan multimedia interaktif

berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dengan siswa kelompok kontrol yang tidak menggunakan multimedia tersebut. T tes digunakan untuk mengetahui perbandingan keadaan variabel dari dua sampel atau lebih (Sugiyono, 2015 : 312). Ketentuan penerimaan hipotesis apabila nilai signifikansi < 0,05 maka terdapat pengaruh antara kelompok eksperimen dengan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dengan siswa kelompok kontrol yang tidak menggunakan multimedia tersebut. Apabila nilai signifikansi > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh antara kelompok eksperimen dengan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dengan siswa kelompok kontrol yang tidak menggunakan multimedia tersebut. Pengujian *independent samples t test* melalui bantuan aplikasi SPSS versi 23.

.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV Sekolah Dasar dikembangkan menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall dengan langkah-langkah pengembangan, yaitu: 1) Penelitian dan Pengumpulan Informasi; 2) Perencanaan; dan 3) Pengembangan Produk. Rincian dari setiap langkah tersebut yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Penelitian dan pengumpulan informasi adalah tahap awal untuk mengembangkan produk multimedia interaktif. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal di setiap sekolah dan mengetahui seberapa besar guru dan siswa membutuhkan produk multimedia sehingga kebutuhan tersebut menjadi dasar untuk pengembangan produk. Pengumpulan data pada tahap ini dilakukan dengan studi lapangan dan studi pustaka. Rincian data hasil analisis penelitian dan pengumpulan informasi adalah sebagai berikut.

a. Studi Lapangan

Studi Lapangan ini dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2020 sampai 27 Agustus 2020 di kelas IV SD Negeri Karapyak dan SD Negeri Lembur situ. Hasil studi lapangan diperoleh dari hasil wawancara dan angket kebutuhan, data yang diperoleh adalah mengenai bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan guru di kelas, media pembelajaran yang digunakan, serta evaluasi yang dilakukan guru terkait pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS. Dilihat dari penggunaan media pembelajaran, kegiatan pembelajaran khususnya di kelas 4 belum menggunakan media pembelajaran secara bervariasi dan masih minimnya kreativitas dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran masih menggunakan buku siswa dan gambar atau poster-poster para pahlawan.

Media pembelajaran masih belum memberikan kegiatan interaktif dengan siswa, karena siswa masih hanya melihat buku saja. Proses pembelajaran masih belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Multimedia pembelajaran interaktif juga belum digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Literasi ekonomi pada siswa juga masih rendah, terlihat dari hasil studi lapangan melalui zoom ketika bertanya jawab dengan siswa ternyata 80% siswa tidak melakukan aktivitas membaca dalam kegiatan sehari-hari. Siswa menjawab dan menjelaskan bahwa siswa tidak membaca buku IPS dan hanya mengerjakan soal yang diberikan guru saja ketika ada jadwal pelajarannya. Ketika aktivitas di sekolah juga siswa menjawab bahwa mereka tidak suka membaca buku ke perpustakaan dan tidak membawa buku IPS. Mayoritas siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPS sebab terlalu panjangnya bacaan dalam buku IPS dan tidak ada kegiatan pembelajaran IPS yang bervariasi.

Berdasarkan temuan studi lapangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa guru memang membutuhkan variasi media pembelajaran yang menarik dan dapat memberikan ruang interaktif bagi siswa, serta dapat membantu siswa dalam memahamni konsep dan meningkatkan literasi. Oleh karena itu , perlu dikembangkan suatu multimedia pembelajaran yang interaktif dengan berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dapat memberikan proses pembelajaran siswa menjadi menarik sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah untuk memahaminya. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV.

1) Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa guru kelas 4, diketahui bahwa sekolah telah menerapkan kurikulum 2013 sejak pertama keluarnya kurikulum 2013. Guru telah menerapkan pembelajaran dengan kurikulum 2013. Pada mata pelajaran IPS dalam kurikulum 2013 guru masih banyak menemukan kendala dan kesulitan,

diantaranya menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan tidak membosankan.

> "Pelajaran IPS pada kurikulum 2013 ini tetap memiliki kendala dan kesulitan seperti menciptakan dan mengembangkan bahan ajar IPS menjadi kegiatan belajar yang berbeda dan memberikan kesan yang tidak membosankan bagi siswa" (Wawancara dengan Guru Kelas IV)

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi IPS masih belum maksimal. Siswa masih belum bisa menjelaskan materi dengan bahasa dan pemahamannya sendiri sehingga pelajaran IPS bisa dikatakan pelajaran hafalan saja.

> "Pelajaran IPS untuk sejarah siswa bisa menceritakan kembali dengan bahasanya sendiri, namun untuk materi lain seperti materi ekonomi siswa masih bingung untuk menjelaskan dengan bahasanya sendiri" (Wawancara dengan Guru Kelas IV)

Guru juga mengungkapkan bahwa minat membaca siswa masih kurang. Perpustakaan yang disediakan di sekolah masih jarang dikunjungi siswa. Siswa mengunjungi perpustakaan apabila disuruh oleh guru saja tanpa adanya kesadaran ataupun keinginan dari diri sendiri.

> "Perpustakaan masih selalu terlihat tidak ada siswa, sesekali ada siswa datang hanya membaca buku dongeng saja, bukan buku IPS sehingga minat baca IPS sepertinya masih kurang". (Wawancara dengan Guru Kelas IV)

Hasil wawancara dengan guru juga menyebutkan bahwa media pembelajaan IPS masih terbatas dan belum ada inovasi. Media pembelajaran yang disediakan di sekolah masih berupa poster-poster para pahlawan dan peta saja. Media tersebut digunakan untuk materi sejarah yang berhubungan dengan cerita para pahlawan.

> "Media yang ada di sekolah hanya untuk materi sejarah saja, untuk materi IPS selain sejarah masih belum tersedia" (Wawancara dengan Guru Kelas IV)

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat baca siswa sehingga media yang digunakan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV.

2) Angket Kebutuhan Multimedia Interaktif

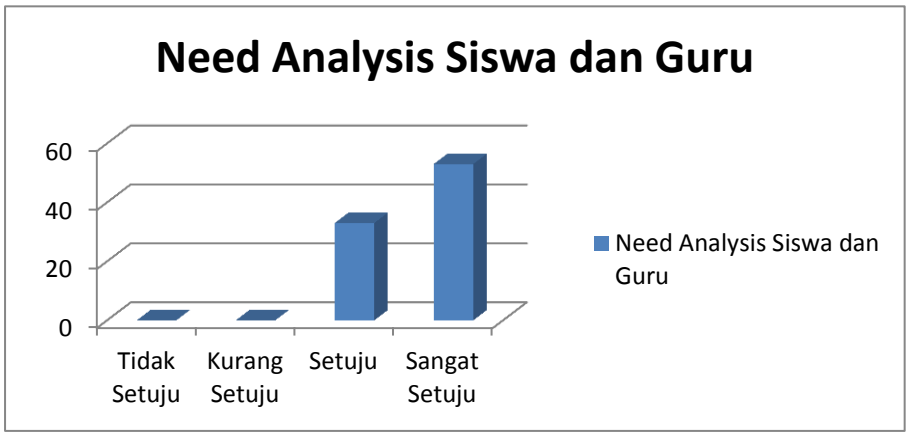
Angket kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar kebutuhan siswa dan guru akan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Angket kebutuhan ini ditujukan kepada 6 guru kelas IV dan 134 siswa kelas IV di kelurahan situ kecamatan sumedang utara. Rangkuman hasil analisis angket kebutuhan dapat dilihat pada tabel 14.

Tabel 14. Hasil Angket Kebutuhan Multimedia Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Subjek	**Nilai**	**Kategori**	**Jumlah Siswa**	**Jumlah Guru**
Siswa dan Guru	A	Sangat Setuju	47	6
	B	Setuju	33	
	C	Kurang Setuju		
	D	Tidak Setuju		
Total			**80**	**6**

Berdasarkan tabel di atas, terdapat 47 siswa yang merespon dengan “Sangat Setuju” dan 33 siswa merespon dengan “Setuju” terhadap penggunaan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap n literasi ekonomi siswa. Selain itu sebanyak 6 guru merespon dengan “Sangat Setuju”. Dapat disimpulkan bahwa menurut guru dan siswa produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat memang dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sikap terhadap literasi

ekonomi siswa. Data skor dari hasil need analysis siswa dan guru dapat disajikan dalam bentuk diagram pada gambar 6 beirkut.



Gambar 6. Diagram Hasil Need Analysis Siswa dan Guru

b. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menganalisis berbagai kajian teori yang berkaitan dengan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Kajian teori dikaji berdasarkan buku, jurnal dan hasil penelitian lain yang relevan, serta silabus dan rpp yang digunakan di kelas IV pada kurikulum 2013.

Hasil analisis buku dan jurnal dituangkan dalam kajian teori dan juga definisi operasional variabel yang digunakan sebagai dasar dan acuan dalam menyusun kisi-kisi dan instrumen penelitian. Hasil Observasi dan analisis kurikulum 2013 di kelas IV digunakan sebagai dasar dan acuan dalam pemilihan materi, tema dan subtema yang akan digunakan dalam produk yang dikembangkan.

Berdasarkan pada analisis dan kajian studi pustaka yang telah dilakukan, maka dipilih tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku sebagai materi yang akan digunakan dalam produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Subtema tersebut cocok dan bisa dikemas dalam produk multimedia interaktif.

2. Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian ini dilakukan dengan menyusun tujuan pengembangan produk, analisis stuktur isi, tujuan pembelajaran, desain pembelajaran, analisis dokumen pembelajaran, dan mengumpulkan sumber-sumber belajar. Hasil dari kegiatan tahap perencanaan yaitu sebagai berikut.

a. Tujuan Pengembangan Produk

Penentuan tujuan pengembangan produk berdasarkan pada identifikasi masalah dan penemuan-penemuan msalah dalam analisis kebutuhan awal di sekolah dasar. Tujuan pengembangan produk ini yaitu :

1) Menghasilkan multimedia pembelajaran interakif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang layak untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SD Negeri Panyingkiran 1, SD Negeri Panyingkiran 2, dan SD Negeri Panyingkiran 3 Kecamatan Sumedang Utara.
2) Mengetahui efektifitas multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomii siswa kelas IV SD Negeri Panyingkiran 1, SD Negeri Panyingkiran 2, dan SD Negeri Panyingkiran 3 Kecamatan Sumedang Utara.

b. Analisis Struktur Isi

Tahap Perencanaan ini dilakukan dengan menentukan tema yaitu tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku. Pemilihan tema dan subtema tersebut karena materi yang terdapat dalam subtema tersebut cocok untuk diterapkan dalam multimedia pembelajaran interaktif. Banyak sajian materi yang tidak bisa diamati langsung oleh siswa sehingga memerlukan visualisasi yang lebih konkret untuk membantu siswa memahami materi. Setelah penentuan tema dan subtema, selanjutnya menganalisis kompetensi dasar dan indikator pembelajaran. Penentuan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran disesuaikan dengan silabus dan kurikulum 2013. Kompetensi dasar dan indikator dalam penelitian ini dapat dilihat pada lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

c. Analisis Tujuan Pembelajaran

Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan berdasarkan indikator dan kompetensi dasar yang telah dirumuskan sebelumnya. Perumusan tujuan pembelajaran ini dilakukan untuk mempermudah dalam menyusun skenario pembelajaran dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam penelitian dapat dilihat pada lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

d. Desain Pembelajaran

Desain pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran dengan menggunakan media, yaitu media berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat berisi kegiatan bermuatan sikap terhadap literasi siswa. Setiap kegiatan pembelajaran ini menggunakan bahan multimedia berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dengan pembelajaran berkelompok yang menekankan pada kemampuan sikap terhadap literasi ekonomi siswa.

Ruang lingkup materi yang disusun dalam penelitian ini adalah tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku. Setelah ditemukannya tema dan subtema yang akan digunakan dalam produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat, selanjutnya yaitu menentukan kompetensi dasar, indikator dan tujuan pembelajaran. Hasil dari penyusunan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran digunakan sebagai acuan dan dasar untuk menentukan materi yang akan disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat.

e. Analisis Dokumen Perencanaan

Dokumen perencanaan yang digunakan dalam penelitian ini berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan rencana tampilan produk. Silabus dsn RPP digunakan untuk menentukan indikator dan tujuan dari pembelajaran yang akan dicapai, strategi yang akan digunakan, dan rencana kegiatan proses pembelajaran yang akan digunakan dari awal sampai akhir pembelajaran. Rencana tampilan produk digunakan untuk

mempermudah dalam mendesain dan merancang produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa.

f. Analisis Sumber Belajar

Sumber belajar dalam penelitian ini digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Sumber belajar dalam penelitian ini meliputi materi ajar dan *software* pendukung pengembangan produk. Materi ajar yang digunakan berdasarkan silabus, KD, indikator dan tujuan yang sudah dikembangkan sebelumnya. *Software* yang mendukung yang digunakan dalam mengembangkan produk meliputi *smart apps creator* dan aplikasi pendukung lainnya.

3. Pengembangan Produk Awal

Setelah dilakukan *need analysis*, hasil data tersebut digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan produk multimedia pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan multimedia pembelajaran ini juga berdasarkan pada kisi-kisi instrumen pada kajian teori dan silabus pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat.

a. Desain Produk

Tahap desain produk dilakukan dengan menentukan dan memilih unsur-unsur yang akan ditampilkan dan digunakan dalam produk multimedia pembelajaran berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Unsur-unsur tersebut teks, gambar, suara, video, tombol-tombol, dan unsur lain yang mendukung pengembangan produk. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu dengan menyusun *storyboard*. Setelah dilakukan analisis kajian ruang lingkup materi dan sumber belajar, kemudian mulai menyusun *storyboard*. *Storyboard* merupakan gambaran bentuk tampilan yang akan disajikan dalam produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dapat dilihat pada lampiran.

b. Pengembangan Produk

Pengembangan produk mulai dilakukan berdasarkan susunan *storyboard* yang telah dibuat. Tema yang diangkat dalam pengembangan produk ini adalah tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku. Masing-maing subtema terdiri dari 6 pembelajaran dengan materi yang berbeda sesuai dengan silabus dan rpp yang telah dikembangkan. Tahap pengembangan produk multimedia yaitu berupa judul materi, identitas pengembang, menu utama, petunjuk, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, video pembelajaran, dan evaluasi.

Menu halaman judul yang ditampilkan pada produk multimedia yaitu judul materi pembelajaran dan identitas pengembang. Tampilan halaman utama dalam produk ini dapat dilihat pada gambar 7.

Gambar 7. Tampilan Halaman Judul

Tampilan selanjutnya yaitu halaman menu utama. Halaman menu utama berisi sajian-sajian menu yang bertujuan untuk memudahkan para pengguna dalam mencari materi dan memilih materi sesuai dengan kepentingannya. Halaman untama pada produk ini dapat dilihat pada gambar 8.

Gambar 8. Tampilan Halaman Menu Utama

Gambar 8 menunjukkan contoh tampilan menu utama yang terdiri dari tombol petunjuk, tombol tujuan pembelajaran, menu sajian materi, tombol video, dan juga tombol evaluasi. Masing-masing dari menu yang

ada pada halaman ini akan menyajikan berbagai informasi dan sajian materi yang lebih lengkap dan jelas. Halaman selanjutnya adalah halaman petunjuk. Halaman petunjuk ini digunakan sebagai acuan dan pedoman dalam pengoperasian multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Sebelum memulai menggunakannya, pengguna disarankan membaca dan mengetahui cara pengoperasian produk multimedia dari halaman petunjuk ini. Sajian tampilan halaman petunjuk dapat dilihat di gambar 9.

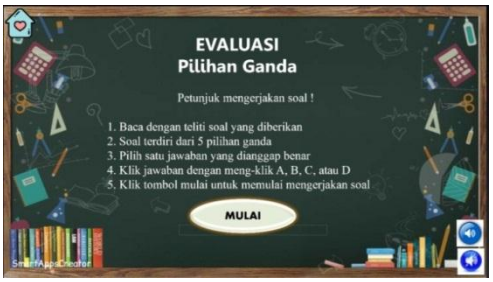
Gambar 9. Tampilan Halaman Petunjuk

Sajian halaman petunjuk pada gambar 9 berisi keterangan fungsi dari masing-masing tombol yang ada dalam produk multimedia. Semua petunjuk pembelajaran dan cara penggunaan multimedia terdapat pada halaman petunjuk ini. Halaman selanjutnya yaitu halaman menu materi. Halaman ini berisi tampilan sub judul materi utama dan materi selanjutnya. Sajian halaman menu materi dapat dilihat pada gambar 10.

Gambar 10. Tampilan Halaman Menu Materi Utama

Tampilan selanjutnya yaitu halaman menu utama Evaluasi yang berisi petunjuk untuk mengerjakan soal. Kuis pada multimedia pembelajaran ini berupa soal evaluasi pilihan ganda, dimana siswa dapat memilih jawaban dengan cara “Klik” jawaban yang menurut siswa benar, kemudian skor dapat dilihat setelah siswa mengerjakan soal evaluasi

sampai dengan selesai. Halaman evaluasi pada produk ini dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Petunjuk Evaluasi

c. Hasil Validasi Produk

Setelah produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat selesai dikembangkan, selanjutnya dilakukan penilaian terhadap produk tersebut. Penilaian validasi produk ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Prof. Herman Dwi Surjono, Ph. D. dan Bapak Dr. Supardi, M.Pd sebagai ahli materi. Produk ini dinilai berdasarkan beberapa aspek, yaitu: 1) isi materi, 2) pembelajaran, 3) tampilan, dan 4) pemograman. Hasil penilaian tersebut berwujud masukan serta saran terhadap produk yang dikembangkan dan nilai yang dikonversikan dalam skala empat. Masukan serta saran dari ahli media dan ahli materi terhadap produk dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Penyajian materi dibuat lebih interaktif sesuai masukan dalam lembar penilaian validator.
2) Video langsung dikaitkan dengan konteks materi.
3) Evaluasi dibuat lebih kontekstual.
4) Halaman judul tidak boleh ada timenya.
5) Tombol “next” dan “back” sebaiknya diletakkan berdekatan agar lebih mudah dalam bernavigasi maju mundur.
6) Sebaiknya dalam evaluasi disertai pembahasan soal, agar siswa dapat belajar melalui pembahasan tersebut.

Tabel konversi skor penilaian produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Konversi Skor Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media Skala Empat

No.	Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
1	Isi Materi	85, 01% - 100,00%	A	Sangat Baik
		70,01% - 85,00%	B	Baik
		50,01% - 70,00 %	C	Kurang Baik
		01,00% - 50,00 %	D	Tidak Baik
2	Pembelajaran	85, 01% - 100,00%	A	Sangat Baik
		70,01% - 85,00%	B	Baik
		50,01% - 70,00 %	C	Kurang Baik
		01,00% - 50,00 %	D	Tidak Baik
Skor Total		85, 01% - 100,00%	A	Sangat Baik
		70,01% - 85,00%	B	Baik
		50,01% - 70,00 %	C	Kurang Baik
		01,00% - 50,00 %	D	Tidak Baik

Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dikatakan layak untuk digunakan apabila mendapatkan peilaian dengan rata-rata minimal "baik" dari ahli materi dan ahli media. Penilaian produk ini dilakukan oleh para ahli di bidangnya, yaitu ahli materi pengajaran dan ahli media pembelajaran. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mendapatkan pengesahan kelayakan dan juga mendapatkan masukan dan saran melalui diskusi bersama mengenai produk multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan. Penilaian atau validasi dengan ahli materi dan media juga menyertakan lembar validasi yang diisi oleh masing-masing validator ahli. Adapun perolehan hasil penilaian oleh ahli materi pada produk multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Hasil Penilaian Ahli Materi Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat

No.	Aspek	Skor Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Materi Pembelajaran	26	93	Sangat Baik
2.	Penyajian Pembelajaran	36	90	Sangat Baik
3.	Kualitas Tampilan	7	87	Sangat Baik
Jumlah		69	86	Sangat Baik

Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang di validasi oleh ahli materi dinyatakan "layak digunakan setelah revisi sesuai saran". Pada aspek isi materi diperoleh

skor 26 yang dinyatakan layak digunakan dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek isi materi tersebut meliputi: kesesuaian materi dengan kurikulum, kesesuaian materi dengan buku pegangan guru dan siswa, kemudian kesesuaian materi dengan soal evaluasi. Aspek pembelajaran diperoleh skor 36 yang dinyatakan layak digunakan dengan kategori “Sangat Baik”. Aspek ini meliputi: petunjuk pembelajaran, alur pembelajaran, dan materi yang ditampilkan dalam multimedia pembelajaran. Secara keseluruhan skor total dari penilaian ahli materi yaitu 69 dengan kategori nilai “86”

Hasil validasi media dinilai berdasarkan sembilan aspek. Perolehan hasil penilaian oleh ahli media pada produk multimedia pembelajaran interaktif dapat dilihat pada tabel 17.

Tabel 17. Hasil Penilaian Ahli Media Produk Multimedia Pembelajaran Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat

No.	**Aspek**	**Skor Penilaian**	**Nilai**	**Kategori**
1.	Layout	4	100	Sangat Baik
2.	Teks	14	87	Sangat Baik
3.	Video	8	100	Sangat Baik
4.	Animasi	6	75	Baik
5.	Audio	8	100	Sangat Baik
6.	Quiz	9	75	Baik
7.	Pemrograman	11	92	Sangat Baik
8.	Navigasi	3	75	Baik
9.	Packaging	7	87	Sangat Baik
Jumlah		70	87	Sangat Baik

Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang di validasi oleh ahli media dinyatakan “layak digunakan setelah revisi sesuai saran”. Secara keseluruhan skor total dari penilaian ali media yaitu 70, dengan kategori nilai “Sangat Baik”.

Berdasarkan penilaian validasi dari ahli materi dan ahli media, produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap dan literasi ekonomi siswa

dinyatakan layak untuk digunakan pada tahap selanjutnya dengan revisi sesuai saran. Revisi produk awal ini dilakukan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh dua dosen ahli, yaitu ahli media dan ahli materi. Saran dan masukan dari dosen ahli diperoleh melalui penilaian validasi produk dan diskusi bersama. Beberapa yang perlu dilakukan revisi pada produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat antara lain:

1) Halaman judul (*title page*) tidak boleh ada timernya. Sebaiknya diberi tombol untuk lanjut ke halaman berikutnya.
2) Tombol *next* dan *back* sebaiknya diletakkan berdekatan agar lebih mudah dalam bernavigasi maju mundur.
3) Sebaiknya dalam Evaluasi disertai pembahasan soal, agar siswa dapat belajar melalui pembahasan tersebut.
4) Penyajian materi dibuat lebih interaktif.
5) Video langsung dikaitkan dengan konteks materi.
6) Evaluasi dibuat lebih kontekstual

Setelah memperoleh masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media, kemudian dilakukan revisi produk sesuai saran yang diberikan. Contoh hasil revisian produk berdasarkan penilaian para ahli dapat dilihat pada gambar 12.

Gambar 12. Tampilan Halaman Judul yang sudah diberi tombol

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan pada tanggal 30 Maret 2021 – 6 April 2021 di SD Negeri Lembur Situ. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV, dengan jumlah subjek sebanyak 10 siswa. Tahap ini dilakukan dengan

menerapkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat pada proses pembelajaran. Setiap siswa mencoba menggunakan multimedia tersebut. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat pada tahap ini dibatasi selama 1 minggu. Kemudian siswa dan guru mengisi angket respon terhadap penggunaan produk multimedia tersebut dengan disertai kritik dan saran demi perbaikan produk. Analisis dari hasil uji coba pada tahap ini adalah sebagai berikut.

a. Skala Respon Siswa

Skala respon siswa digunakan setelah siswa melakukan pembelajaran menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kemanfaatan dan respon dari setiap siswa terhadap produk multimedia tersebut. Skala respon siswa ini mencakup aspek media, materi, dan proses pembelajaran. Hasil dari ujicoba tahap ini kemudian di konversikan ke dalam nilai skala empat. Hasil data uji coba awal dapat dilihat pada lampiran. Kesimpulan hasil konversi skor respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dilihat pada tabel 18.

Tabel 18. Hasil Skala Respon Siswa Tahap Uji Coba Awal

Kategori	**Jumlah**	**Persentase(%)**
Sangat Baik	6	60
Baik	4	40
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Total	10	100
Rata-rata Skor	81,33	

Berdasarkan tabel 17, diketahui bahwa sebanyak 60% siswa merespon dengan kategori “Sangat Baik” dan sebesar 40% siswa merespon dengan kategori “Baik”. Rata-rata skor angket respon yang diberikan setiap siswa yaitu 81,33 dengan kategori “Baik”. Berdasarkan

hasil data tersebut, respon siswa terhadap penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dikatakan bagus dan baik.

b. Skala Respon Guru

Skala respon guru digunakan setelah guru mencoba menggunakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Tujuan pengisian angket ini adalah untuk mengetahui seberapa besar kemanfaatan dan respon guru terhadap produk multimedia tersebut. Skala respon siswa ini mencakup aspek materi pembelajaran, tampilan multimedia, dan penggunaan multimedia. Saran dan masukan guru dalam angket ini digunakan sebagai bahan perbaikan produk. Hasil dari ujicoba tahap ini kemudian di konversikan ke dalam nilai skala empat. Hasil data uji coba awal dapat dilihat pada lampiran. Kesimpulan hasil konversi skor respon guru terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dilihat pada tabel 19.

Tabel 19. Hasil Skala Respon Guru Tahap Uji Coba Awal

No.	Aspek	Skor Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Materi Pembelajaran	24	A	Sangat Baik
2.	Tampilan Multimedia	44	A	Sangat Baik
3.	Penggunaan Multimedia	12	A	Sangat Baik
Total Skor		80	A	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 19, diketahui bahwa aspek materi pembelajaran mendapatkan skor 24 dengan kategori sangat baik, aspek tampilan multimedia mendapatkan skor 44 dengan kategori sangat baik, dan aspek penggunaan multimedia mendapatkan skor 12 dengan kategori sangat baik. Total skor angket respon guru yang diberikan yaitu 80 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil data tersebut, respon guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dikatakan sangat baik

.

5. Revisi Produk Uji Coba Lapangan Awal

Revisi uji coba lapangan awal dilakukan setelah dilaksanakan tahap ujicoba lapangan awal. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran dari guru dan siswa pada uji coba lapangan awal. Beberapa yang perlu dilakukan revisi yaitu:

a. Tulisan pada multimedia lebih baik diperbesar.
b. Video pembelajaran terlalu banyak, ada 3 video pembelajaran yang disajikan dalam multimedia interaktif.

Saran yang diberikan oleh guru dan siswa tersebut digunakan sebagai bahan perbaikan dan revisi produk agar menjadi lebih baik lagi. Hasil revisi tersebut secara lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

6. Uji Coba Lapangan Utama

Uji coba lapangan utama dilaksanakan di SD Negeri Karapyak dengan jumlah subjek sebanyak 30 siswa. Uji coba tahap ini bertujuan untuk mengimplementasikan produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat hasil revisi dan perbaikan berdasarkan uji coba tahap awal. Selain itu juga bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan produk dan respon guru dan siswa. Pada uji coba lapangan utama, subjek melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat sesuai dengan jadwal dan pembelajaran yang sedang berjalan.

Kegiatan pembelajaran dilakukan dengan melibatkan setiap siswa untuk menggunakan produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat secara langsung. Setelah semua proses pembelajaran menggunakan produk multimedia selesai, subjek uji coba memberikan tanggapan dan respon terhadap penggunaan produk melalui angket. Data yang diperoleh dari uji coba tahap ini berupa hasil skala respon guru dan siswa, kemudian masukan dan saran yang diberikan subjek uji coba. Hasil dari uji coba lapangan utama digunakan sebagai dasar dalam melakukan evaluasi dan penyempurnaan produk multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Analisis dan hasil uji coba lapangan utama adalah sebagai berikut.

a. Skala Respon Siswa

Angket ini diberikan kepada setiap siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Data hasil skala respon berupa skor yang dikonversikan ke dalam nilai skala empat. Analisis data skala respon siswa dapat dilihat pada lampiran. Rangkuman hasil analisis skala respon siswa uji coba lapangan utama dapat dilihat pada tabel 20.

Tabel 20. Hasil Skala Respon Siswa Tahap Uji Coba Lapangan Utama

Kategori	**Jumlah**	**Persentase(%)**
Sangat Baik	17	57%
Baik	13	43%
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Total	30	100%
Rata-rata Skor	84,45	

Berdasarkan tabel 20, diketahui bahwa sebanyak 57% siswa merespon dengan kategori “Sangat Baik” dan sebesar 43% siswa merespon dengan kategori “Baik”. Rata-rata skor angket respon yang diberikan setiap siswa yaitu 84,45 dengan kategori “Baik”. Berdasarkan hasil data tersebut, respon siswa terhadap penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dikatakan bagus dan baik.

b. Skala Respon Guru

Skala respon guru digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Data hasil skala respon guru digunakan sebagai dasar acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum dilakukan tahap uji coba lapangan operasional. Analisis Skala Respon Guru disajikan pada tabel 21.

Tabel 21. Hasil Skala Respon Guru Tahap Uji Coba Lapangan Utama

No.	Aspek	Guru 1		Guru 2	
		Skor	**Kategori**	**Skor**	**Kategori**
1.	Materi Pembelajaran	20	Baik	24	Sangat Baik
2.	Tampilan Multimedia	43	Sangat Baik	41	Sangat Baik
3.	Penggunaan Multimedia	12	Sangat Baik	12	Sangat Baik
Total Skor		75	Sangat Baik	77	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 21, diketahui bahwa masing-masing aspek dalam uji coba tahap ini mendapatkan respon "baik" dan "sangat baik". Aspek materi pembelajaran pada guru 1 mendapatkan skor 20 dan pada guru 2 mendapatkan skor 24 dengan kategori baik dan sangat baik, aspek tampilan multimedia yang diberikan oleh guru 1 mendapatkan skor 43 dan dari guru 2 mendapatkan skor 41 dengan kategori sangat baik, dan aspek penggunaan multimedia dari guru 1 mendapatkan skor 1 dan dari guru 2 mendapatkan skor 12 dengan kategori sangat baik. Total skor angket respon guru yang diberikan yaitu 75 dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil data tersebut, respon guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dikatakan sangat baik sehingga layak untuk digunakan pada uji coba lapangan operasional.

7. Revisi Produk Uji Coba Lapangan Utama

Revisi produk pada tahap ini tidak banyak saran dan masukan yang diberikan oleh guru dan siswa. Beberapa temuan, masukan dan saran pada uji coba lapangan utama adalah video pembelajaran kegiatan ekonomi anak-anak lebih baik dimasukan. Saran dan masukan guru tersebut digunakan sebagai bahan untuk perbaikan produk menjadi lebih baik lagi.

8. Uji Coba Lapangan Operasional

a. Tes Kemampuan Sikap terhadap Literasi Ekonomi

Tes literasi ekonomi siswa pada tahap ini dilakukan dengan memberikan lembar angket pada saat *pretest* dan *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Angket ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan siswa dalam berliterasi ekonomi dengan kondisi sesudah menggunakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Hasil tes literasi ekonomi kemudian di konversikan dalam nilai skala 4. Analisis data tes literasi ekonomi siswa pada saat *pretest* adalah sebagai berikut.

Tabel 22. Hasil analisis data literasi ekonomi pretest

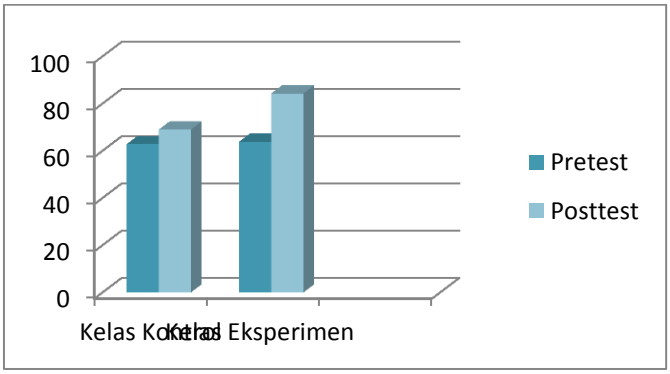
No.	**Nilai**	**Kategori**	**Pretest**	
			Kelas Kontrol	**Eksperimen**
1	A	Sangat Baik	0	0
2	B	Cukup Baik	9	7
3	C	Kurang Baik	11	13
4	D	Tidak Baik	0	0
Total			20	20
Rata-rata nilai			62,81	63,87
Skor Tertinggi			76	74
Skor Terendah			51	51

Berdasarkan tabel 22, hasil *pretest* di kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 62,81, dan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 63,87. Kategori nilai pada kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah sama-sama memiliki kategori “Kurang Baik”. Diketahui bahwa rata-rata nilai *pretest* literasi ekonomi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen tidak terdapat perbedaan yang jauh. Setelah dilaksanakan pembelajaran, kemudian diberikan *posttest* untuk mengukur kembali sejauh mana peningkatan literasi ekonomi siswa. Analisis data *posttest* dapat dilihat pada tabel 23.

Tabel 23. Hasil Analisis Data Literasi Ekonomi *Posttest*

No.	**Nilai**	**Kategori**	**Posttest**	
			Kelas Kontrol	**Eksperimen**
1	A	Sangat Baik	0	8
2	B	Cukup Baik	10	12
3	C	Kurang Baik	10	0
4	D	Tidak Baik	0	0
Total			20	20
Rata-rata Skor			69,00	84,31
Skor Tertinggi			78	95
Skor Terendah			60	70

Berdasarkan tabel 23, dapat diketahui mengenai hasil *posttest* literasi ekonomi siswa baik di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dari hasil *posttest* terlihat ada perbedaan yang cukup besar antara nilai rata-rata kelas kontrol dengan kelas eksperimen. Data nilai rata-rata tes literasi ekonomi siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen bila disajikan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 13. Hasil Angket Sikap Terhadap Literasi Ekonomi Siswa Uji Coba Lapangan Operasional

b. Skala Respon Siswa

Skala ini diberikan kepada setiap siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa dalam menggunakan multimedia interaktif

berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Jumlah subjek uji coba pada tahap ini yaitu 20 siswa kelas eksperimen yang melaksanakan pembelajaran menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Skala respon siswa ini mencakup mencakup aspek media, materi, dan proses pembelajaran. Hasil dari ujicoba tahap ini kemudian di konversikan ke dalam nilai skala empat. Kesimpulan hasil konversi skor respon siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dilihat pada tabel 24.

Tabel 24. Hasil Skala Respon Siswa Tahap Uji Coba Lapangan Operasional

No.	**Nilai**	**Kategori**	**Posttest**	
			Eksperimen	**Persentase(%)**
1	A	Sangat Baik	11	55%
2	B	Baik	9	45%
3	C	Cukup Baik	0	0%
4	D	Kurang Baik	0	0%
Total			20	100%
Rata-rata Skor			83,58	
Interpretasi			Sangat Baik	

Berdasarkan tabel 24, diketahui bahwa sebanyak 55% siswa merespon dengan kategori “Sangat Baik” dan sebesar 45% siswa merespon dengan kategori “Baik”. Rata-rata skor angket respon yang diberikan setiap siswa yaitu 83,58 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil data tersebut, respon siswa terhadap penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dikatakan bagus dan baik.

c. Skala Respon Guru

Skala respon guru digunakan untuk mengetahui respon guru terhadap penggunaan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Data hasil skala respon guru digunakan sebagai dasar acuan dalam perbaikan dan penyempurnaan produk sebelum

dilakukan tahap uji coba lapangan operasional. Analisis Skala Respn Guru disajikan pada tabel 25.

Tabel 25. Hasil Skala Respon Guru Tahap Uji Coba Lapangan Utama

No.	Aspek	Guru 1		Guru 2	
		Skor	**Kategori**	**Skor**	**Kategori**
1.	Materi Pembelajaran	24	Baik	24	Sangat Baik
2.	Tampilan Multimedia	43	Sangat Baik	44	Sangat Baik
3.	Penggunaan Multimedia	10	Sangat Baik	12	Sangat Baik
Total Skor		77	Sangat Baik	80	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 25, diketahui bahwa masing-masing aspek dalam uji coba tahap ini mendapatkan respon “baik” dan “sangat baik”. Total skor yang ditunjukan dari hasil skala respon guru memperoleh 77 dan 80 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil data tersebut, respon guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat dikatakan sangat baik sehingga layak untuk digunakan pada uji coba lapangan operasional.

9. Revisi Produk Akhir

Revisi hasil uji coba lapangan operasional adalah revisi pada tahap akhir dalam penelitian ini. Revisi yang dilakukan berdasarkan pada masukan serta saran dari siswa dan guru. Pada uji coba lapangan operasional, guru dan siswa sudah merasa senang dan menilai dengan sangat baik produk yang dikembangkan. Pada tahap ini tidak ada perbaikan dan perubahan untuk produk multimedia pembelajaran berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan, sehingga produk tersebut telah siap untuk dilakukan diseminasi.

10. Diseminasi dan Implementasi

Diseminasi pada penelitian ini dilakukan dengan memaparkan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat kepada guru-guru di SDN Lembur Situ, SDN Karapyak, SDN Panyingkiran 1,

SDN Panyingkiran 2, dan SDN Panyingkiran 3. Harapannya agar produk ini dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan diaplikasikan oleh guru kelas IV.

B. Analisis Data Keefektifan Produk

Analisis uji keefektifan produk bertujuan untuk mengetahui efektifitas media terhadap sikap literasi ekonomi. Sebelum uji efektifitas dilaksanakan, terlebih dahulu data dilakukan uji asumsi.

1. Uji Asumsi

a. Uji Normalitas

Tujuan uji normalitas adalah mengetahui apakah asumsi dari uji hipotesis *independent samples t test* sudah terpenuhi atau tidak. Uji normalitas dalam analisis data ini dilakukan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS Versi 25.

Tabel 26. Hasil Uji Normalitas Data Sikap Terhadap Literasi Ekonomi Siswa

No.	Kelompok	Data	Nilai Sig.	Kondisi	Keterangan
1	Eksperimen	Pretest	0,107	>0,05	Normal
		Posttest	0,200	>0,05	Normal
2	Kontrol	Pretest	0,127	>0,05	Normal
		Posttest	0,159	>0,05	Normal

Tabel 26 tersebut merupakan hasil uji normalitas data sikap terhadap literasi ekonomi. Berdasarkan data dalam tabel tersebut dapat diketahui bahwa data sikap terhadap literasi ekonomi pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki nilai signifikansi dari data > 0,05 dengan kategori normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam analisis data ini dilakukan dengan SPSS 23. Data yang diuji homogenitasnya adalah data sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Adapun hasil uji homogenitas disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 27. Hasil Uji Homogenitas Data Sikap Terhadap Literasi Ekonomi Siswa

No.	Jenis Data	Nilai Sig	Kondisi	Keterangan
1	Pretest Eksperimen dan Kontrol	0,371	>0,05	Homogen
2	Posttest Eksperimen dan Kontrol	0,797	>0,05	Homogen

Berdasarkan data uji homogenitas dari tabel 27, diperoleh nilai signifikansi data *pretest* sikap terhadap literasi ekonomi 0,371. Kemudian pada data *postest* didapatkan signifikansi 0,797. Hasil ini menunjukkan bahwa signifikansi data *pretest* dan *postest* > 0,05. Berdasarkan uji homogenitas ini dapat dinyatakan bahwa data *pretest* maupun *postest* sikap terhadap literasi ekonomi tersebut homogen.

2. Uji Hipotesis (Uji Independent Sample t Test)

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan melalui uji perbedaan rata-rata. Uji beda rata-rata menggunakan *independent samples t test*. Uji *independent samples t test* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara terpisah.

Uji *independent samples t test* dilakukan terhadap data sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Uji *independent samples t test* dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 23. Sebelum dilakukan uji ini, terlebih dahulu membuat hipotesis penelitian. Adapun hipotesis sikap terhadap literasi ekonomi adalah Ho: tidak terdapat perbedaan sikap terhadap literasi ekonomi antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sedangkan Ha: terdapat perbedaan sikap terhadap literasi ekonomi pada kedua kelompok.

Tabel 28. Hasil Uji Independent Sample t Test Data Sikap Terhadap Literasi Ekonomi

No.	Data	Kelompok	Nilai Sig.	Keputusan
1	Pretest	Eksperimen dan Kontrol	0,169	Ho Diterima
2	Posttest	Eksperimen dan Kontrol	0,000	Ho Ditolak

Tabel 28 tersebut menyajikan hasil uji *independent samples t test* sikap terhadap literasi ekonomi. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sikap terhadap literasi ekonomi awal yang dimiliki siswa pada kedua kelompok tidak ada perbedaan. Kemudian sikap akhir terhadap literasi ekonomi siswa terdapat perbedaan pada kedua kelompok.

C. Kajian Produk Akhir

1. Kelayakan Multimedia Interakitif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat

Pendidikan merupakan program pemerintah untuk menyelenggarakan kegiatan belajar dan mengajar dengan tujuan yang ada di dalam UU. No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 3 disebutkan tentang tujuan pendidikan yakni mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis juga bertanggung jawab. Pembelajaran merupakan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk menambah wawasan siswa. Guru sebagai fasilitator yaitu menyiapkan dan menyajikan proses pembelajaran bagi siswa agar siswa dapat menerima informasi yang disampaikan oleh guru. Tidak banyak kendala yang dialami oleh guru ketika memberikan informasi atau materi kepada siswa. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pebelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (Rohani, 2019:1).

Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk menyajikan pembelajaran yang menarik dan bervariasi bagi siswa agar dapat mudah untuk mencapai tujuan pendidikan. Media merupakan salah satu alat yang digunakan sebagai sebuah solusi dalam proses pembelajaran. Media menjadi sebuah perantara untuk menyampaikan pesan dan menerima pesan. Menurut Arsyad, A. (2013, hlm. 6) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses

pembelajaran". Media sangat membantu proses pembelajaran untuk memudahkan guru menyampaikan informasi dan juga memudahkan siswa untuk menerima informasi.. Dengan demikian bahwa media pembelajaran merupakan sebuah solusi untuk memecahkan berbagai permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku berdampak positif terhadap peningkatan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV sekolah dasar di kelurahan situ kecamatan Sumedang Utara. Penelitian pembelajaran IPS yang dilaksanakan terfokus pada pelajaran Ekonomi mengenai materi Kegiatan Ekonomi. Pada dasarnya IPS merupakan berbagai ilmu pengetahuan yang disatukan, seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, Antropologi, Psikologi Sosial, Ekonomi, Ilmu Politik, dan ilmu-ilmu sosial lainnya (Ahmadi, A dkk., 2002, hlm. 2).

Produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Produk tersebut telah dianalisis dari berbagai kajian teori**,** analisis kebutuhan di sekolah, dan juga kajian-kajian penelitian terdahulu. Produk multimedia ini juga merupakan perbaikan dari revisi berdasarkan hasil uji validasi dari ahli materi dan ahli media, uji coba lapangan awal, uji coba lapangan utama, dan juga uji coba lapangan operasional.

Kelayakan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat pada tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku memperoleh kategori kelayakan "Sangat Baik" dari ahli materi dan ahli media. Peniaian kelayakan oleh ahli materi pada setiap aspek adalah "Sangat Baik". Penilaian kelayakan oleh ahli media pada setiap aspek adalah "Sangat Baik" dan "Baik" dengan total dari skor penilaian menghasilkan kategori "Sangat Baik". Hasil respon guru dan respon siswa pada uji coba lapangan awal memperoleh kategori "Sangat Baik", uji coba

lapangan utama memperoleh kategori “Sangat Baik” dan uji coba lapangan operasional memperoleh kategori “Sangat Baik”.

Gambaran umum dari produk ini yaitu sebuah produk yang digunakan untuk proses pembelajaran siswa yang berbentuk software yang dapat digunakan sebagai aplikasi android. Menu yang disajikan dalam multimedia ini terdiri dari petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran berebntuk kuis atau soal pilihan ganda yang bermuatan materi “Kegiatan Ekonomi”. Materi dalam multimedia tersebut diharapkan dapat membantu siswa dan memberikan bekal bagi siswa untuk lebih meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa.

Melalui penggunaan multimedia interaktf berbasis kegiatan ekonomi masyarakat diharapkan siswa dapat membaca dan memahami materi dalam multimedia tersebut. Kemampuan membaca pada peserta didik dianggap sangat penting sebagai kunci sukses pendidikan. Membaca, salah satu aktivitas dalam kegiatan berliterasi, merupakan kunci bagi kemajuan pendidikan. Ia jendela bagi masuknya beragam ilmu pengetahuan (Antoro, 2017:13). Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kegiatan ekonomi dapat diidentifikasikan sebagai akivitas jual beli mulai dari pembuatan/pengolahan barang atau jasa oleh produsen sehingga lebih berguna (produksi), penyaluran hasil produksi melalui perantara perdagangan maupun pemasaran (distribusi), serta pemakaian hasil produksi oleh masyarakat (Ritongga, 2000:47).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki kesesuaian dengan teori belajar kognitif. Dengan demikian bahwa teori kognitif mendukung adanya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Menurut Budiningsih, A., (2004, hlm. 34) mengemukakan bahwa “Teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar”. Dengan demikian bahwa teori kognitif melandasi bagaimana di dalam proses belajar tersebut siswa dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru dan memiliki motivasi dalam proses belajarnya. Dalam praktek pembelajarannya, teori kognitif tampak pada rumusan seperti yang dikemukakan oleh salah satu ahli mengenai teori belajar kognitif yaitu teori

belajar Ausubel yang menyatakan bahwa proses pembelajaran bukan tentang bagaimana memaksimalkan hasil belajar siswa, tetapi proses pembelajaran merupakan proses belajar dimana siswa memiliki kesan yang bermakna. Dengan kebermaknaan yang didapatkan siswa maka akan dengan sendirinya siswa secara optimal memahami materi yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran tersebut.

Media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yang dapat berupa sesuatu bahan (*software*) dan/atau alat (*hardware*) (Barnawi & Arifin, 2013:152). Melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat di aplikasi android dapat membantu siswa melakukan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Multimedia interaktif tersebut juga dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran yang bervariasi pada siswa. Briggs (dalam Indriana, 2011, hlm. 14) menyatakan bahwa "Media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Media juga merupakan alat perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar". Artinya bahwa media sangat dibutuhkan sebagai alat untuk digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi sebagai perangsang siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan oleh guru sehingga proses pembelajaran berjalan dengan efektif sebagaimana dikemukakan oleh Brown (dalam Indriana, 2011, hlm. 15) "Media yang digunakan dengan baik oleh guru atau siswa dapat mempengaruhi efektivitas program belajar dan mengajar". Selain itu, media juga membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagaimana menurut Djamarah, & Zain, Aswan. (1995) bahwa "Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran". Dengan demikian media merupakan alat perantara penyampai pesan yang harus digunakan sebaik mungkin oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Apabila media tidak digunakan dengan baik, maka proses pembelajaran tetap saja akan terhambat dan tidak efektif.

Berdasarkan uji coba lapangan, produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat ini mendapatkan nilai rata-rata 86 dari ahli materi dan 87 dari ahli media yang dinilai layak digunakan dan mampu meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Sikap terhadap literasi ekonomi siswa mengalami peningkatan ditinjau dari hasil pretest dan posttest. Kelas eksperimen yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat mengalami peningkatan hasil tes yang lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas kontrol. Berdasarkan pada pembahasan kajian produk akhir tersebut, maka multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dikembangkan dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran kelas IV kurikulum 2013 dengan tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku.

2. Efektifitas Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Sikap Terhadap Literasi Ekonomi

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan *independent samples t test* terhadap data literasi ekonomi, maka diperoleh nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa. Dengan demikian untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa, maka dapat dilakukan dengan menggunakan bantuan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Permata, Wahyono, Wardoyo (2017) yang menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis cerita dapat menanamkan literasi ekonomi pada siswa sekolah dasar. meningkatkan kebiasaan membaca yang paling strategis ada di lingkungan sekolah (Susilowati, 2016:42). Literasi tidak hanya membaca dan menulis melainkan mencakup bagaimana seseorang berkomunikasi (Teguh, 2017). Pembelajaran literasi bertujuan memperkenalkan tentang dasar-dasar membaca dan menulis, memelihara kesadaran bahasa, dan motivasi untuk

belajar (Abidin et al., 2017). Multimedia interaktif merupakan kesatuan dari berbagai media seperti video, audio, foto, grafis, animasi, dan teks yang dikemas secara terintegrasi dan interaktif (Koesnandar, 2019:75). Multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi dalam penelitian ini dikembangkan dengan menyediakan materi pelajaran yang didukung oleh gambar, animasi, dan video pembelajaran yang akan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik perhatian siswa untuk belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Beberapa keterbatasan dalam penelitian ini antara lain :

1. Pembelajaran ini menggunakan bantuan perangkat *mobile phone* yang berbasis android. Namun, dalam prakteknya ketersediaan perangkat *mobile* tersebut dirasa masih kurang, sehingga pada beberapa uji coba satu perangkat *mobile* digunakan untuk 2 siswa.
2. Kuis yang disediakan dalam multimedia interaktif bersifat hiburan edukatif, sehingga tidak menjadi penilaian dalam pembelajaran.
3. Penelitian ini hanya menggunakan validitas isi yaitu berupa validasi media oleh ahli terhadap multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat. Penelitian ini tidak melakukan uji validitas konstruk.

BAB V
SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Mengenai Produk

Berdasarkan hasil peneltian dan pengembangan yang sudah dilaksanakan, maka dapat dsimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Multimedia Multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat yang dihasilkan dari penelitian ini layak digunakan untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SDN Sekelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan media.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan terhadap data penelitian menunjukkan bahwa multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat efektif digunakan untuk meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa kelas IV SDN Sekelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara. menggunakan multimedia interaktif.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Saran untuk pemanfaatan produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat antara lain :

1. Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat telah di uji kelayakan dan keefesienannya, sehingga dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk integratif kurikulum 2013 pada kelas IV tema 8 daerah tempat tinggalku dengan subtema 1 lingkungan tempat tinggalku.
2. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat digunakan untuk membantu siswa dalam meningkatkan sikap terhadap literasi ekonomi siswa.
3. Multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat dapat digunakan untuk pembelajaran secara klasikal dengan berkelompok dan dalam pembelajaran secara mandiri dengan konsep yang lebih interaktif.

5. Produk yang dikembangkan juga dapat digunakan sebagai acuan atau contoh dalam pembuatan produk multimedia pembelajaran yang serupa.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat telah di diseminasikan secara terbatas kepada guru kelas IV di SD Negeri Panyingkiran 1, SD Negeri Panyingkiran II dan SD Negeri Panyingkiran III produk multimedia pembelajaran interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat perlu dikembangkan dan dapat di desiminasikan ke semua sekolah dasar di Indonesia. Disemenasi tersebut dilakukan melalui penyediaan CD Multimedia Interaktif yang dapat dibeli oleh para pengguna yang menginginkannya. Selanjutnya dapat dikembangkan produk multimedia pembelajaran yang sejenis dengan menambah muatan materi lain dan jenis pencapaian hasil belajar lain yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin , Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). *Pembelajaran literasi.* Jakarta: Bumi Aksara.

Akbar, A, F., & Iswahyudi, D. (2019). Implementasi Perilaku Moral Siswa Dalam Kegiatan Jual Beli di Koperasi Sekolah Menengah Atas. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Bagi Guru dan Dosen*, Vol 3, 33-41.

Akhan, N.E. (2015). *Economic Literacy Levels of Social Studies Teacher Candidates. World Journal of Education*, 5(1), 25-39. http://dx.doi.org/10.5430/wje.v5n1p25

Alam,S. (2007). *Ekonomi.* Jakarta: ESIS

Apridar. (2013). Teori Ekonomi : *Sejarah dan Perkembangannya*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

Azwar, S. (2005). Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Azwar, S. (2016). Tes Prestasi : Fungsi pengembangan pengukuran prestasi belajar. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Azwar, S. (2019). Reliabilitas dan Validitas. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Barnawi & Arifin, M. (2013). *Mengelola Sekolah Berbasis Entrepreneurship*. Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA

Boediono. (2018). *Ekonomi Mikro*. Yogyakarta: BPFE Yogyakarta

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational research: an introduction* (4th ed.). New York: Longman.

Budiningsih, C. A. (2012). *Belajar dan pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Creswell, J. W. (2013). *Educational research: planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Boston: Pearson.

Djamarah, S. B., & Zain, A. (2013). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Engel,J.F., Blacwell,R.D., and Mirad, P.W (Terjemahan) 1995. Perilaku Konsumen: Budianto.Jilid I. Jakarta: Binapura Angkasa

Febriyanto, B., & Yanto, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Multilierasi Informasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli. Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan 4 (1): 42 – 55

Fanny, A. M., & Suardiman, S. P. (2013). Pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) sekolah dasar kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, *1*(1), 1-9

Fattah, N. (2009). *Ekonomi dan Pembiayaan Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Fatmawati, L. (2016). *Peningkatan Keaktifan Dan Pemahaman Konsep Ips Melalui Model Learning Cycle 5e. Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 148 – 162.

Fredereca, B. G. & Chairy. 2010. Pengaruh Psikologi Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Kembali Smartphone Blackberry. Fredereca, Jurnal Manajemen Teori dan Terapan Tahun 3 http: http://jmtt.jurnalunair.com/index.php/home/jurnal/12 No:3 Agustus 2010. Diakes 02-09-2014, Hal 128-143.

Hairun, Y. (2020). *Evaluasi dan penilaian dalam pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.

Halim, A. (2012). Teori Ekonomika. Tanggerang: Jelajah Nusa

Hafzah. (2014). Hubungan *Sense Of Humor* Guru Dalam Mengajar Di Kelas Dengan Motivasi Belajar Siswa Di Sma Negeri 1 Sangatta Utara. *Ejournal Psikologi* 2 (1), 14-23

Hakim, Z,R., Taufik, & Aini, Q. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Talking Stick Terhadap Pemahaman Konsep Kegiatan Jual Beli Pada Mata Pelajaran Ips Kelas III Sekolah Dasar. Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 75-84.

Hasanah, E,U., & Sunyoto, D. (2018). Pengantar Ilmu Ekonomi Makro. Yogyakarta: CAPS

Hernaningtyas, I.S., Susetyarini, R.E., & Widodo, R. (2014). Pengembangan Multimedia Interaktif Ceria (Mic) Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sd*, 1(4), 256-266

Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). 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.

Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA PRESS

Jhingan, M.L. (2012). *Ekonomi Pembangunan dan Perencanaan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Juanda, E. A. (2012). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman dasar-dasar mikrokontroler. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *17*(6).

Kawuryan, S.P. (2018). *Literasi IPS SD*. Yogyakarta: UNY Press

Koesnandar, A. (2019). Pengembangan software pembelajaran multimedia interaktif. *Jurnal Teknodik*, 075-088.

Kottler, P. 1993. Manajemen Pemasaran. Jilid I (Edisi ke-6). Jakarta: PT Erlangga.

Kurniawati, I,D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. Journal of Computer and Information Technology, 1(2), 68-75. http://e journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick

Mahardika, I. (2018). *Pengantar Mikroekonomi*. Yogyakarta: Quadrant

Mayer, R.E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar

Mulyani, S., Rochayati, A., & Supriatna, N. (2009). *Pendidikan IPS di SD*. Bandung: UPI PRESS

Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Nasution, S. (1999). *Teknologi Pendidikan*, Bandung: CV Jammars

Nurhadi & Suyanto. (2007). *IPS Ekonomi*. Jakarta: Erlangga

Permatasari, A. (2015). *Membangun kualitas bangsa dengan budaya literasi*. Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB

Permata, B., Wahyono, H., & Wardoyo, C. (2017). Bahan Ajar Berbasis Cerita Untuk Menanamkan Literasi Ekonomi Pada Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan: *Teori, Penelitian, dan Pengembangan* , 2(3), 356-362

Priyatno. 2013. Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Purnamawan, K,I., Sadia, W,I., & Suastra, W,I. (2013). Pengaruh Model Tsoi Terhadap Pemahaman Konsep Dan Sikap Ilmiah. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Ipa*, 3

Rinajayani. (2013). *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Kelas Iv A Sd Bantul Timur Bantul Tahun Pelajaran 2012/2013*. (Skripsi). Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

Riscaputantri, A., & Wening, S. (2018). Pengembangan instrumen penilaian afektif siswa kelas IV sekolah dasar di Kabupaten Klaten. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan, 22*(2), 231-242.

Ritongga. (2000). *Pelajaran Ekonomi 1*. Jakarta: Erlangga

Rustantono, H., Soetjipto, B.E., Wahjoedi, W., & Sunaryanto. (2020). *Socio-Economic Factors and Rural Competitive Advantage: The Moderating Role of Economic Literacy*. *Journal of Asian Finance, Economics and Busines,* 7(8), 151–159.

Sadiman, dkk. (2006). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada

Sapriya, Susilawati, & Nurdin, S. (2006). *Konsep Dasar IPS* .Bandung: UPI PRESS

Sanjaya, Wina. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Prenada Media Group

Santosa, B., Marchira, C,R., & Sumarni. (2017). Development And Validity And Reliability Tests Of Professionalism Assessment Instrument In Psychiatry Residents. Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia - *The Indonesian Journal of Medical Education*, 6 (1).

Salam, B. (2011). Pengantar Pedagogik. Jakarta: Rineka Cipta

Septiary, D., & Sidabutar, M. (2020). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SD Muhammadiyah Sokonandi. *Jurnal Epistema*, 1(1), 1-11.

Siwi, G. R. (2020). Analisis Rendahnya Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tematik *(Penelitian Studi Kasus yang dilakukan pada Siswa Kelas V SDN Sarimulya 1 Kecamatan Kota Baru, Kabupaten Karawang Tahun 2019/2020)* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Soeparno. (1987). *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara

Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers

Suhaerah, L. (2016). Statistika Dasar. Bandung : FKIP UNPAS

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Bisnis. Alfabeta, Bandung.

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. (2015.) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung : Alfabeta

Suhardan, D., Riduwan, & Enas. (2012). *Ekonomi dan Pembiayaan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sunyoto, D. (2015). *Perilaku Konsumen dan Pemasaran*. Yogyakarta: CAPS

Suprihatin, S. (2019). Penerapan Metode Pembelajaran Pq4r Berbasis Lesson Study Terhadap Soft Skill Mahasiswa Mata Kuliah Ekonomi Ips Terpadu. *Jurnal Elastisitas: Kajian Pendidikan Ekonomi, Ilmu Ekonomi, dan Kewirausahaan*, *1*(1), 1-12.

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: AR-RUZ MEDIA

Susiawati, W. (2017). Jual Beli dan dalam Konteks Kekinian. *Jurnal Ekonomi Islam*, *8*(02), 171-184.

Teguh, M. (2017). Gerakan literas sekolah dasar. *Prosding Seminar Nasional*, 18-26.

Wahyuni, Nanik. (2010). Pemanfaatan Media Puzzle Metamorfosis Dalam Pembelajaran SAINS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Sawunggaling I/328 Surabaya. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (2), (Online) http://www. tp.ac.id

Walstad, W. 1998.Why it's Important to Understand Economics. Journal, (online) http://www.minneapolisfed.org/ diakses 2 Pebruari 2013

Yanto, A., Febriyanto, B., & Fitriani, R. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Educational Games Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2018*. STKIP Bina Bangsa Getsempena.

INSTRUMEN PENELITIAN

1. Instrumen Penelitian

a. Pedoman Wawancara untuk Guru

Pedoman Wawancara Guru

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Nama Responden :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sekolah menyediakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS?	
2.	Media pembelajaran apa yang digunakan pada pembelajaran IPS?	
3.	Bagaimanakah respon siswa ketika pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran, dengan pembelajaran IPS tanpa menggunakan media pembelajaran?	
4.	Apakah proses pembelajaran IPS melibatkan penggunaan teknologi?	
5.	Kesulitan apa yang didapatkan ketika pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran?	

6.	Apakah siswa dapat menjelaskan kembali materi IPS dari hasil proses pembelajaran di kelas?	
7.	Kegiatan apa saja yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran IPS di kelas?	
8.	Bagaimana aktivitas dan respon siswa terhadap kegiatan jual beli di pasar yang dijelaskan oleh guru?	
9.	Kegiatan ekonomi apa saja yang dilakukan di sekolah dengan melibatkan aktivitas siswa?	
10.	Bagaimana sikap siswa terhadap kegiatan ekonomi tersebut?	

b. Pedoman Wawancara untuk Siswa

Pedoman Wawancara Siswa

Hari/Tanggal :

Waktu :

Tempat :

Nama Responden :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah media pembelajaran di kelas disediakan oleh guru ataukah siswa membawa media pembelajaran sendiri sesuai intruksi dari guru?	
2.	Media pembelajaran apa yang digunakan ketika belajar IPS?	
3.	Bagaimana tanggapan terhadap media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS?	
4.	Apakah kegiatan belajar IPS di kelas melibatkan penggunaan teknologi?	

5.	Kesulitan yang dialami ketika menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran IPS?	
6.	Coba jelaskan apa yang kamu ketahui mengenai kegiatan ekonomi masyarakat?	
7.	Kegiatan apa saja yang dilakukan ketika proses pembelajaran IPS?	
8.	Kegiatan apa saja yang kamu lakukan ketika kamu belanja di pasar?	
9.	Kegiatan ekonomi apa yang dilakukan di sekolah?	
10.	Kegiatan apa yang kamu lakukan dalam melakukan kegiatan ekonomi?	

c. Angket *Need Analysis* untuk Guru

Angket *Need Analysis* Guru

Hari/Tanggal :

Nama :

Petunjuk pengisian :

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada isian yang tetrsedia!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat!
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Bapak/ibu menggunakan metode ceramah dari awal sampai akhir pembelajaran IPS.				
2	Bapak/ibu menggunakan strategi pembelajaran yang inovatif pada pembelajaran IPS.				
3	Bapak/ibu menggunakan media pembelajaran pada pembelajaran IPS.				
4	Bapak/ibu mendapatkan kesulitan atau hambatan dalam penggunaan media pembelajaran IPS.				
5	Bapak/ibu melihat kemudahan pada siswa ketika kegiatan belajar mengajar IPS.				

6	Bapak/ibu menemukan kesulitan pada siswa ketika kegiatan belajar mengajar IPS.				
7	Nilai yang didapatkan siswa dalam memahami materi memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).				
8	Bapak/ibu memberikan soal untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi.				
9	Bapak/ibu memberikan kesempatan bagi siswa untuk membaca buku di perpustakaan ataupun buku sumber yang dibawa siswa sebagai pembukaan dalam pembelajaran IPS.				
10	Bapak/ibu melihat siswa membaca buku di sekolah?				
11	Sebagian besar siswa banyak bermain dan tidak memperhatikan saat pembelajaran IPS.				
12	Siswa merespon dengan aktif kegiatan pembelajaran IPS di dalam kelas.				
13	Bapak/ibu pernah menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman siswa.				

14	Bapak/ibu menggunakan teknologi dalam pembelajaran IPS.				
15	Bapak/ibu merasa kesulitan untuk membuat multimedia interaktif pada pembelajaran IPS.				
16	Bapak/ibu kesulitan dalam meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPS.				
17	Sumber bacaan IPS bagi siswa masih belum tersedia di sekolah.				
18	Multimedia interaktif untuk meningkatkan literasi ekonomi siswa sudah tersedia.				
19	Bapak/ibu memberikan tayangan/praktek bagi siswa mengenai kegiatan ekonomi masyarakat pada proses pembelajaran IPS.				
20	Bapak/ibu kesulitan dalam meningkatkan karakter literasi ekonomi pada pada siswa?				
	Jumlah Skor				
	Persentase (%)				

d. Angket *Need Analysis* untuk Siswa

Angket *Need Analysis* Siswa

Hari/Tanggal :
Nama :
Kelas/Semester :

Petunjuk pengisian :

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada isian yang tetrsedia!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat!
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia!
4. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai tes atau raport.

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Belajar IPS bersama bapak/ibu guru di kelas.				
2	Belajar IPS bersama bapak/ibu guru di luar kelas.				
3	Belajar IPS menggunakan buku dari sekolah.				
4	Merasa bosan ketika belajar IPS.				
5	Mendengarkan bapak/ibu guru ketika menerangkan materi di depan kelas.				
6	Bermain ketika belajar IPS di kelas.				

7	Bapak/ibu guru memberikan gambar/ video/ peralatan selain buku ketika belajar IPS.				
8	Merasa kesulitan apabila bapak/ibu guru memberikan gambar/ video/ peralatan selain buku ketika belajar IPS.				
9	Merasa senang apabila bapak/ibu guru memberikan gambar/ video/ peralatan selain buku ketika belajar IPS.				
10	Memahami pengertian jual dan beli.				
11	Melakukan kegiatan produksi.				
12	Melakukan kegiatan konsumsi.				
13	Ketika istirahat saya jajan di sekolah.				
14	Membaca buku IPS tentang kegiatan ekonomi di sekolah.				
15	Saya pergi ke pasar untuk melakukan jual beli.				
	Jumlah Skor				
	Persentase (%)				

e. Skala Penilaian Multimedia oleh Ahli Media

Lembar Validasi Multimedia oleh Ahli Media

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Berikut merupakan panduan skor dalam penilaian.

Skor 4 menunjukkan produk berkualitas sangat baik
Skor 3 menunjukkan produk berkualitas baik
Skor 2 menunjukkan produk berkualitas cukup baik
Skor 1 menunjukkan produk berkualitas kurang baik

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Layout**				
1.	Tampilan desain secara keseluruhan				
B.	**Teks**				
2.	Jenis Font yang digunakan pada multimedia				
3.	Ukuran Font yang digunakan pada multimedia				
4.	Warna teks yang ditampilkan dalam multimedia				
5.	Bahasa yang digunakan pada multimedia				
C..	**Video**				
6.	Kejelasan video yang ditayangkan				
7.	Kesesuaian isi video dengan materi pembelajaran				
D.	**Animasi**				
8.	Kesesuaian animasi dengan materi dan tahap perkembangan siswa.				
9.	Kemenarikan animasi bagi siswa kelas IV SD				

E.	**Audio**				
10.	Volume yang terdengar dari multimedia				
11.	Penempatan volume pada layar multimedia				
F.	**Kuis**				
12.	Kuis yang dapat menarik perhatian siswa				
13.	Kuis yang digunakan siswa dapat memberikan kemudahan dan tidak memberikan kesulitan.				
14.	Tampilan dan kesesuaian aturan dalam Kuis				
G.	**Pemrograman**				
15.	Petunjuk penggunaan multimedia				
16.	Penempatan icon dalam tampilan layar multimedia				
17.	Multimedia dapat digunakan dengan mudah				
H.	**Navigasi**				
18.	Tombol navigasi yang berfungsi dengan baik				
I.	**Packaging**				
19.	Kemenarikan layar awal multimedia				
20.	Kesesuaian gambar dengan materi/kondisi siswa di layar awal multimedia				
	Jumlah Skor				
	Presentase (%)				
	Kriteria				

f. Skala Penilaian Multimedia oleh Ahli Materi

Lembar Validasi Multimedia oleh Ahli Materi

Nama Validator :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Berikut merupakan panduan skor dalam penilaian.

Skor 4 menunjukkan produk berkualitas sangat baik
Skor 3 menunjukkan produk berkualitas baik
Skor 2 menunjukkan produk berkualitas cukup baik
Skor 1 menunjukkan produk berkualitas kurang baik

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Materi Pembelajaran**				
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti				
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				
3.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
4.	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran				
5.	Kesesuaian materi dengan buku pegangan guru				
6.	Kesesuaian materi dengan buku pegangan siswa				
7.	Kesesuaian materi dengan soal/kuis yang diberikan kepada siswa				
B.	**Penyajian Pembelajaran**				
8.	Kejelasan petunjuk materi pembelajaran				
9.	Kejelasan tujuan pembelajaran				

10.	Kesesuaian alur pembelajaran dari awal sampai akhir dari RPP yang digunakan				
11.	Materi yang ditampilkan dalam multimedia				
12.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
13.	Sub judul materi dalam penyajian multimedia				
14.	Pengertian konsep yang disampaikan dalam multimedia				
15.	Contoh konkret dari pemahaman konsep yang dijelaskan dalam multimedia				
16.	Materi kegiatan ekonomi yang disampaikan dalam multimedia				
17.	Video himbauan kepada siswa untuk rajin membaca buku				
C.	**Kualitas Tampilan**				
18.	Kemampuan multimedia dalam memberikan interaksi pada siswa				
19.	Keterbacaan kata/kalimat				
20.	Kejelasan bahasa yang disampaikan pada siswa				
	Jumlah Skor				
	Presentase (%)				
	Kriteria				

g. Respon Guru

Lembar Penilaian Respon Guru

Nama Responden :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Berikut merupakan panduan skor dalam penilaian.

Skor 4 menunjukkan produk berkualitas sangat baik
Skor 3 menunjukkan produk berkualitas baik
Skor 2 menunjukkan produk berkualitas cukup baik
Skor 1 menunjukkan produk berkualitas kurang baik

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Materi Pembelajaran**				
1.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti				
2.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar				
3.	Kesesuaian materi dengan buku pegangan guru.				
4.	Kesesuaian materi dengan buku pegangan siswa.				
5.	Pemilihan materi ajar				
6.	Pemilihan multimedia pembelajaran				
B.	**Tampilan Multimedia**				
7.	Tampilan layar awal multimedia				
8.	Tampilan penyajian materi dalam multimedia				
9.	Tampilan penutup multimedia				
10.	durasi yang digunakan dalam penyajian materi dalam multimedia (loading antara step by step)				
11.	Gambar yang digunakan sebagai				

	background multimedia				
12.	Gambar yang digunakan dalam penyajian materi				
13.	Jenis font yang digunakan				
14.	Ukuran font yang digunakan				
15.	Suara yang digunakan sebagai backsound multimedia				
16.	Kejelasan video yang ditampilkan				
17.	Kesesuaian video dengan materi				
C.	**Penggunaan Multimedia**				
18.	Sikap siswa dalam penggunaan multimedia				
19.	Kemudahan dalam menggunakan multimedia				
20.	Installasi software multimedia				
	Jumlah Skor				
	Presentase (%)				
	Kriteria				

h. Respon Siswa

Lembar Penilaian Respon Siswa

Nama Responden :

Hari/Tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Berikut merupakan panduan skor dalam penilaian.

Skor 4 menunjukkan produk berkualitas sangat setuju
Skor 3 menunjukkan produk berkualitas setuju
Skor 2 menunjukkan produk berkualitas cukup setuju
Skor 1 menunjukkan produk berkualitas kurang setuju

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Media**				
1.	Saya merasa senang belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat.				
2.	Saya merasa kesulitan belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis kegiatan ekonomi masyarakat.				
3.	Saya menyukai gambar yang ditampilkan dalam multimedia				
4.	Saya menyukai tayangan video dalam multimedia				
5.	Saya menyukai font yang digunakan dalam multimedia				
B.	**Materi**				
6.	Saya memahami materi yang disajikan dalam multimedia.				
7.	Saya tidak mengetahui materi apa saja yang ada pada multimedia.				
8.	Jawaban dari soal yang saya kerjakan terdapat pada materi yang disajikan dalam multimedia				
9.	Multimedia yang saya gunakan sesuai dengan materi yang ada pada buku saya.				

10.	Materi yang disampaikan guru dengan menggunakan multimedia lebih mudah saya pahami				
11.	Saya tidak paham dengan materi yang ada dalam multimedia				
C.	**Proses Pembelajaran**				
12.	Saya merasa nyaman menggunakan multimedia ketika belajar.				
13.	Saya memahami bahasa yang digunakan dalam multimeia.				
14.	Saya ingin mencoba menggunakan multimedia interaktif untuk belajar di kelas				
15.	Saya bermain dengan teman ketika menggunakan multimedia.				
	Jumlah Skor				
	Presentase (%)				
	Kriteria				

i. Skala Sikap Terhadap Literasi Ekonomi

Skala Sikap Terhadap Literasi Ekonomi Siswa

Hari/Tanggal :

Nama :

Petunjuk pengisian :

1. Isilah identitas terlebih dahulu pada isian yang tetrsedia!
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat!
3. Jawablah pernyataan dengan jujur dengan memberikan tanda (√) pada kolom yang tersedia!

No.	Pernyataan	Selalu	Sering	Kadang-kadang	Tidak Pernah
1	Kamu lebih memilih berbelanja di tempat yang sedikit sempit dibandingkan tempat yang luas.				
2	Kamu lebih memilih menabung dibandingkan membeli barang mahal yang kamu inginkan.				
3	Ketika kamu membeli barang di supermarket, kamu melihat orang lain membeli barang yang sama dengan kamu.				
4	Kamu suka membeli barang buatan Indonesia dibandingkan buatan Negara lain.				
5	Kamu membeli barang di pasar kemudian dijual kembali kepada teman ataupun orang lain untuk mendapat keuntungan dari hasil kamu berjualan.				

6	Ketika kamu berbelanja di pasar, kamu menawar harga barang yang akan kamu beli.				
7	Orangtua kamu mengajarkan untuk membeli barang yang bermanfaat saja dibandingkan membeli barang yang tidak bermanfaat.				
8	Kamu lebih mengutamakan membeli barang yang kamu butuhkan dibandingkan barang yang kamu inginkan.				
9	Kamu membeli makanan dengan harga yang lebih mahal dibandingkan harga sebelumnya sehingga uang jajan kamu cepat habis.				
10	Kamu membantu orangtua untuk membuat makanan ataupun minuman untuk dijual.				
11	Orangtua kamu mengajarkan dan mengajak kamu melakukan usaha untuk berjualan.				
12	Setiap hari kamu dapat menyisihkan uang jajan untuk ditabung.				
13	Orangtua mengajarkan kamu untuk membayar pajak.				
14	Kamu melakukan kegiatan jual beli di sekolah, pasar, ataupun supermarket.				
15	Kamu menggunakan produk luar negeri dalam kehidupan sehari-hari.				

16	Kamu menggunakan air dan listrik sesuai kebutuhan saja.				
17	Kamu diijinkan oleh orangtuamu untuk berjualan agar kamu dapat uang.				
18	Kamu disuruh orangtua kamu untuk pergi belanja.				
19	Kamu mencatat daftar kebutuhan yang harus kamu beli beserta biaya untuk membeli kebutuhan kamu setiap waktunya.				
20	Kamu mengetahui bunga bank				
	Jumlah Skor				
	Persentase (%)				

LAMPIRAN 2 Hasil Validasi

a. Validasi Ahli Instrumen

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Faksimile (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Sudrajat, M. Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Prodi Pend. IPS FIS Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen/media/materi * penelitian dengan judul: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa kelas IV SD

dari mahasiswa:

Nama : RIKE NUR RIZKI
Program Studi : 19712251037
NIM : S2 Pendidikan Dasar

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya diedit lagi intem item dalam pertanyaan
2. Lihat file lampiran

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ...2021
Validator

Dr. Sudrajat, M. Pd.

*) coret yang tidak perlu

b. Validasi Ahli Materi

Aspek	No Butir	Skor Maksimal	Skor	Skor Aspek	Nilai
Materi Pembelajaran	1	4	4	26	Sangat Baik
	2	4	4		
	3	4	4		
	4	4	3		
	5	4	4		
	6	4	3		
	7	4	4		
Penyajian Pembelajaran	8	4	4	36	Sangat Baik
	9	4	4		
	10	4	4		
	11	4	3		
	12	4	4		
	13	4	4		
	14	4	3		
	15	4	3		
	16	4	4		
	17	4	3		
Kualitas Tampilan	18	4	4	10	Sangat Baik
	19	4	3		
	20	4	3		
Jumlah Skor		80	72		Sangat Baik

c. Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Multimedia oleh Ahli Media

Nama Validator : Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.

Hari/Tanggal :

Berilah tanda (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Berikut merupakan panduan skor dalam penilaian.

Skor 4 menunjukkan produk berkualitas sangat baik
Skor 3 menunjukkan produk berkualitas baik
Skor 2 menunjukkan produk berkualitas cukup baik
Skor 1 menunjukkan produk berkualitas kurang baik

No.	Aspek yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
A.	**Layout**				
1.	Tampilan desain secara keseluruhan				√
B.	**Teks**				
2.	Jenis Font yang digunakan pada multimedia				√
3.	Ukuran Font yang digunakan pada multimedia			√	
4.	Warna teks yang ditampilkan dalam multimedia				√
5.	Bahasa yang digunakan pada multimedia			√	
C..	**Video**				
6.	Kejelasan video yang ditayangkan				√
7.	Kesesuaian isi video dengan materi pembelajaran				√
D.	**Animasi**				
8.	Kesesuaian animasi dengan materi dan tahap perkembangan siswa.			√	
9.	Kemenarikan animasi bagi siswa kelas IV SD			√	
E.	**Audio**				
10.	Volume yang terdengar dari multimedia				√
11.	Penempatan volume pada layar				√

	multimedia				
F.	**Quiz**				
12.	Quiz yang dapat menarik perhatian siswa			√	
13.	Quiz yang digunakan siswa dapat memberikan kemudahan dan tidak memberikan kesulitan.			√	
14.	Tampilan dan kesesuaian aturan dalam quiz			√	
G.	**Pemrograman**				
15.	Petunjuk penggunaan multimedia				√
16.	Penempatan icon dalam tampilan layar multimedia			√	
17.	Multimedia dapat digunakan dengan mudah				√
H.	**Navigasi**				
18.	Tombol navigasi yang berfungsi dengan baik			√	
I.	**Packaging**				
19.	Kemenarikan layar awal multimedia			√	
20.	Kesesuaian gambar dengan materi/kondisi siswa di layar awal multimedia				√
	Jumlah Skor				
	Presentase (%)				
	Kriteria				

Saran secara umum terhadap Multimedia Interaktif:

- Halaman judul (title page) tidak boleh ada timernya. Title page pada MPI anda muncul beberapa detik kemudian otomatis ganti ke halaman berikutnya (ini kurang bagus). Sebaiknya diberi tombol untuk lanjut ke halaman berikutnya.
- Tombol NEXT dan BACK sebaiknya diletakkan berdekatan agar lebih mudah dalam bernavigasi maju mundur. Di MPI anda tombol NEXT di ujung kanan bawah dan tombol BACK di ujung kiri bawah.
- Sebaiknya dalam Evaluasi disertai pembahasan soal, agar siswa dapat belajar melalui pembahasan tersebut.

Kesimpulan Umum:

1. Layak digunakan tanpa revisi.
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak digunakan

Yogyakarta, 24 Maret 2021
Ahli Media

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D

e. Hasil Analisis Korelasi Linier *Product Moment* Pearson

Correlations

		PERNYATAAN 1	PERNYATAAN 2	PERNYATAAN 3	PERNYATAAN 4	PERNYATAAN 5	PERNYATAAN 6	PERNYATAAN 7	PERNYATAAN 8	PERNYATAAN 9	PERNYATAAN 10	PERNYATAAN 11	PERNYATAAN 12	PERNYATAAN 13	PERNYATAAN 14	PERNYATAAN 15	PERNYATAAN 16	PERNYATAAN 17	PERNYATAAN 18	PERNYATAAN 19	PERNYATAAN 20	TOTAL
PERNYATAAN 1	Pearson Correlation	1	,612	,497	,403	,431	,207	,411	,298	-,057	,464	,413	,177	,176	,348	,403	,095	,430	,095	,348	,348	,609
	Sig. (2-tailed)		,001	,014	,051	,035	,332	,046	,158	,790	,022	,045	,407	,409	,096	,051	,659	,036	,659	,096	,096	,002
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 2	Pearson Correlation	,612	1	,464	,023	,122	,235	,363	,359	,246	,213	,190	,052	,067	,196	,387	-,251	,233	,196	-,028	-,028	,435
	Sig. (2-tailed)	,001		,022	,916	,571	,269	,081	,085	,247	,317	,375	,808	,756	,360	,062	,236	,273	,360	,897	,897	,034
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

PERNYATAAN 3	Pearson Correlation	,497	,464	1	-,009	,211	,562	,284	,038	-,057	,315	,545	,059	,176	,095	,403	,095	,430	,095	,095	,095	,471
	Sig. (2-tailed)	,014	,022		,968	,322	,004	,178	,861	,790	,133	,006	,784	,409	,659	,051	,659	,036	,659	,659	,659	,020
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 4	Pearson Correlation	,403	,023	-,009	1	,800	,254	,349	,524	,319	,387	,182	,073	,588	,737	,242	,427	,255	,427	,737	,737	,663
	Sig. (2-tailed)	,051	,916	,968		,000	,231	,095	,009	,128	,062	,394	,736	,003	,000	,254	,038	,229	,038	,000	,000	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 5	Pearson Correlation	,431	,122	,211	,800	1	,388	,456	,646	,203	,511	,368	,000	,232	,456	,529	,456	,492	,456	,788	,788	,773
	Sig. (2-tailed)	,035	,571	,322	,000		,061	,025	,001	,342	,011	,077	1,000	,276	,025	,008	,025	,015	,025	,000	,000	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

PERNYATAAN 6	Pearson Correlation	,207	,235	,562	,254	,388	1	,267	,252	,243	,392	,489	,250	,533	,401	,472	,401	,528	,401	,401	,401	,664
	Sig. (2-tailed)	,332	,269	,004	,231	,061		,207	,236	,253	,058	,015	,239	,007	,052	,020	,052	,008	,052	,052	,052	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 7	Pearson Correlation	,411	,363	,284	,349	,456	,267	1	,416	,419	,363	,224	,535	,114	,143	,504	,333	,397	,143	,143	,143	,658
	Sig. (2-tailed)	,046	,081	,178	,095	,025	,207		,043	,042	,081	,293	,007	,596	,505	,012	,111	,055	,505	,505	,505	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 8	Pearson Correlation	,298	,359	,038	,524	,646	,252	,416	1	,229	,129	,217	-,046	,215	,269	,365	,073	,161	,269	,269	,269	,525
	Sig. (2-tailed)	,158	,085	,861	,009	,001	,236	,043		,282	,548	,308	,832	,314	,204	,079	,733	,452	,204	,204	,204	,008
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

PERNYATAAN 9	Pearson Correlation	-,057	,246	-,057	,319	,203	,243	,419	,229	1	-,035	-,115	,336	,493	,459	,319	,140	,096	,140	,140	,140	,415
	Sig. (2-tailed)	,790	,247	,790	,128	,342	,253	,042	,282		,871	,594	,109	,014	,024	,128	,515	,654	,515	,515	,515	,044
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 10	Pearson Correlation	,464	,213	,315	,387	,511	,392	,363	,129	-,035	1	,423	,366	,067	,419	,569	,419	,625	,419	,643	,643	,691
	Sig. (2-tailed)	,022	,317	,133	,062	,011	,058	,081	,548	,871		,039	,079	,756	,042	,004	,042	,001	,042	,001	,001	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 11	Pearson Correlation	,413	,190	,545	,182	,368	,489	,224	,217	-,115	,423	1	,047	,060	,174	,344	-,025	,295	-,025	,174	,174	,463
	Sig. (2-tailed)	,045	,375	,006	,394	,077	,015	,293	,308	,594	,039		,829	,782	,416	,099	,908	,162	,908	,416	,416	,023
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

PERNYATAAN 12	Pearson Correlation	,177	,052	,059	,073	,000	,250	,535	-,046	,336	,366	,047	1	,213	,267	,508	,445	,430	,089	,089	,089	,453
	Sig. (2-tailed)	,407	,808	,784	,736	1,000	,239	,007	,832	,109	,079	,829		,317	,207	,011	,029	,036	,679	,679	,679	,026
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 13	Pearson Correlation	,176	,067	,176	,588	,232	,533	,114	,215	,493	,067	,060	,213	1	,798	,217	,342	,150	,342	,342	,342	,479
	Sig. (2-tailed)	,409	,756	,409	,003	,276	,007	,596	,314	,014	,756	,782	,317		,000	,309	,102	,484	,102	,102	,102	,018
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 14	Pearson Correlation	,348	,196	,095	,737	,456	,401	,143	,269	,459	,419	,174	,267	,798	1	,427	,238	,188	,619	,619	,619	,643
	Sig. (2-tailed)	,096	,360	,659	,000	,025	,052	,505	,204	,024	,042	,416	,207	,000		,038	,263	,379	,001	,001	,001	,001
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

PERNYATAAN 15	Pearson Correlation	,403	,387	,403	,242	,529	,472	,504	,365	,319	,569	,344	,508	,217	,427	1	,427	,664	,427	,427	,427	,782
	Sig. (2-tailed)	,051	,062	,051	,254	,008	,020	,012	,079	,128	,004	,099	,011	,309	,038		,038	,000	,038	,038	,038	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 16	Pearson Correlation	,095	-,251	,095	,427	,456	,401	,333	,073	,140	,419	-,025	,445	,342	,238	,427	1	,690	,238	,619	,619	,538
	Sig. (2-tailed)	,659	,236	,659	,038	,025	,052	,111	,733	,515	,042	,908	,029	,102	,263	,038		,000	,263	,001	,001	,007
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 17	Pearson Correlation	,430	,233	,430	,255	,492	,528	,397	,161	,096	,625	,295	,430	,150	,188	,664	,690	1	,188	,523	,523	,716
	Sig. (2-tailed)	,036	,273	,036	,229	,015	,008	,055	,452	,654	,001	,162	,036	,484	,379	,000	,000		,379	,009	,009	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

PERNYATAAN 18	Pearson Correlation	,095	,196	,095	,427	,456	,401	,143	,269	,140	,419	-,025	,089	,342	,619	,427	,238	,188	1	,619	,619	,497
	Sig. (2-tailed)	,659	,360	,659	,038	,025	,052	,505	,204	,515	,042	,908	,679	,102	,001	,038	,263	,379		,001	,001	,014
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 19	Pearson Correlation	,348	-,028	,095	,737	,788	,401	,143	,269	,140	,643	,174	,089	,342	,619	,427	,619	,523	,619	1	1,000	,684
	Sig. (2-tailed)	,096	,897	,659	,000	,000	,052	,505	,204	,515	,001	,416	,679	,102	,001	,038	,001	,009	,001		,000	,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24
PERNYATAAN 20	Pearson Correlation	,348	-,028	,095	,737	,788	,401	,143	,269	,140	,643	,174	,089	,342	,619	,427	,619	,523	,619	1,000	1	,684
	Sig. (2-tailed)	,096	,897	,659	,000	,000	,052	,505	,204	,515	,001	,416	,679	,102	,001	,038	,001	,009	,001	,000		,000
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

TOTAL	Pearson Correlation	,609	,435	,471	,663	,773	,664	,658	,525	,415	,691	,463	,453	,479	,643	,782	,538	,716	,497	,684	,684	1
	Sig. (2-tailed)	,002	,034	,020	,000	,000	,000	,000	,008	,044	,000	,023	,026	,018	,001	,000	,007	,000	,014	,000	,000	
	N	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24	24

f. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,746	21

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
PERNYATAAN 1	143,46	145,563	,583	,734
PERNYATAAN 2	143,63	147,114	,396	,738
PERNYATAAN 3	143,46	147,303	,438	,738
PERNYATAAN 4	143,46	146,346	,644	,735
PERNYATAAN 5	143,67	138,754	,746	,721
PERNYATAAN 6	143,42	145,297	,642	,733
PERNYATAAN 7	144,00	142,435	,625	,728
PERNYATAAN 8	143,79	144,868	,485	,734
PERNYATAAN 9	143,96	145,346	,359	,736
PERNYATAAN 10	143,63	143,462	,666	,730
PERNYATAAN 11	143,63	145,984	,421	,736
PERNYATAAN 12	143,75	145,413	,404	,736
PERNYATAAN 13	143,33	149,710	,461	,742
PERNYATAAN 14	143,38	147,723	,626	,738
PERNYATAAN 15	143,46	145,129	,768	,732
PERNYATAAN 16	143,38	148,592	,519	,739
PERNYATAAN 17	143,88	139,940	,683	,724
PERNYATAAN 18	143,38	148,940	,476	,740
PERNYATAAN 19	143,38	147,375	,669	,737
PERNYATAAN 20	143,38	147,375	,669	,737
TOTAL	73,63	38,245	1,000	,885

LAMPIRAN 3 Hasil Penelitian

a. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sekolah menyediakan media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS?	Sekolah menydiakan media pembelajaran khusus IPS namun masih terbatas persediaannya.
2.	Media pembelajaran apa yang digunakan pada pembelajaran IPS?	Media pembelajaran IPS yang digunakan adalah buku guru, buku siswa, peta, dan poster.
3.	Bagaimanakah respon siswa ketika pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran, dengan pembelajaran IPS tanpa menggunakan media pembelajaran?	Respon siswa ketika pembelajaran IPS menggunakan media lebih antusias dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.
4.	Apakah proses pembelajaran IPS melibatkan penggunaan teknologi?	Tidak, proses pembelajaran masih belum melibatkan teknologi, pembelajaran masih terbatas dengan penggunaan buku saja.
5.	Kesulitan apa yang didapatkan ketika pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran?	Kesulitannya yaitu mendapatkan bahan-bahan untuk membuat media nya itu sendiri.
6.	Apakah siswa dapat menjelaskan kembali materi IPS dari hasil proses pembelajaran di kelas?	Ya, siswa dapat menjelaskan kembali hasil proses pembelajaran setelah pembelajaran IPS selesai, tetapi hanya sebagian kecil siswa saja.

7.	Kegiatan apa saja yang dilakukan oleh siswa selama pembelajaran IPS di kelas?	Mengikuti pembelajaran seperti menulis, membaca, berinteraksi bersama teman, mengerjakan tugas dan bertanya jawab bersama guru.
8.	Bagaimana aktivitas dan respon siswa terhadap kegiatan jual beli di pasar yang dijelaskan oleh guru?	Respon siswa sangat baik karena siswa pernah melaksanakan langsung aktivitas jual beli di pasar.
9.	Kegiatan ekonomi apa saja yang dilakukan di sekolah dengan melibatkan aktivitas siswa?	Kegiatan ekonomi yang melibatkan aktivitas siswa di sekolah yaitu ketika siswa membeli sesuatu di kantin sekolah.
10.	Bagaimana sikap siswa terhadap kegiatan ekonomi tersebut?	Sikap siswa terhadap kegiatan tersebut tentunya sangat positif untuk perkembangan siswa secara pribadi.

b. Hasil Angket Analisis Kebutuhan bagi Siswa

No.	Responden	Butir Item															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
2	Responden 2	4	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	54
3	Responden 3	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
4	Responden 4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	57
5	Responden 5	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	58
6	Responden 6	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
7	Responden 7	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
8	Responden 8	3	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	2	4	3	47
9	Responden 9	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	50
10	Responden 10	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	54
11	Responden 11	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	47
12	Responden 12	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	57
13	Responden 13	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	54
14	Responden 14	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
15	Responden 15	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
16	Responden 16	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	57
17	Responden 17	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	57
18	Responden 18	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
19	Responden 19	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
20	Responden 20	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
21	Responden 21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	58
22	Responden 22	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
23	Responden 23	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	3	49
24	Responden 24	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	44

25	Responden 25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
26	Responden 26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	58
27	Responden 27	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
28	Responden 28	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	53
29	Responden 29	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	44
30	Responden 30	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	48
31	Responden 31	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
32	Responden 32	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	57
33	Responden 33	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	54
34	Responden 34	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	46
35	Responden 35	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
36	Responden 36	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	57
37	Responden 37	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
38	Responden 38	4	2	4	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	47
39	Responden 39	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	50
40	Responden 40	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	54
41	Responden 41	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	47
42	Responden 42	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	57
43	Responden 43	4	2	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	48
44	Responden 44	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
45	Responden 45	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
46	Responden 46	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	46
47	Responden 47	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
48	**Responden 48**	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
49	**Responden 49**	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	50
50	**Responden 50**	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	54
51	**Responden 51**	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	47
52	**Responden 52**	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57

53	**Responden 53**	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	54
54	**Responden 54**	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	48
55	**Responden 55**	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
56	**Responden 56**	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	57
57	**Responden 57**	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	42
58	**Responden 58**	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
59	**Responden 59**	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
60	**Responden 60**	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	58
61	**Responden 61**	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
62	**Responden 62**	4	2	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	4	49
63	**Responden 63**	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	44
64	**Responden 64**	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	45
65	**Responden 65**	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
66	**Responden 66**	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
67	**Responden 67**	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	42
68	**Responden 68**	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
69	**Responden 69**	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
70	**Responden 70**	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	42
71	Responden 71	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
72	Responden 72	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	54
73	Responden 73	4	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	52
74	Responden 74	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
75	Responden 75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	58
76	Responden 76	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	57
77	Responden 77	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	57
78	Responden 78	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
79	Responden 79	4	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	50
80	Responden 80	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	54

c. Hasil Angket Analisis Kebutuhan bagi Guru

No.	Responden	Butir Item																			Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Responden 1	3	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	64
2	Responden 2	4	4	4	2	3	2	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	70
3	Responden 3	3	3	4	3	3	2	3	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	67
4	Responden 4	3	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	64
5	Responden 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	75
6	Responden 6	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78

d. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Awal

Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor	Skor Aspek	Nilai
Materi Pembelajaran	1	4	4	24	Sangat Baik
	2	4	4		
	3	4	4		
	4	4	4		
	5	4	4		
	6	4	4		
Jumlah Skor		24	24		
Tampilan Multimedia	7	4	4	44	Sangat Baik
	8	4	4		
	9	4	4		
	10	4	4		
	11	4	4		
	12	4	4		
	13	4	4		
	14	4	4		
	15	4	4		
	16	4	4		
	17	4	4		
Jumlah Skor		44	44		
Penggunaan Multimedia	18	4	4	12	Sangat Baik
	19	4	4		
	20	4	4		
Jumlah Skor		12	12		
Total Skor		80	80	80	Sangat Baik

e. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Utama

(Guru 1)

Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor	Skor Aspek	Nilai
Materi Pembelajaran	1	4	3	22	Sangat Baik
	2	4	3		
	3	4	4		
	4	4	4		
	5	4	4		
	6	4	4		
Jumlah Skor		24	22		
Tampilan Multimedia	7	4	4	43	Sangat Baik
	8	4	4		
	9	4	4		
	10	4	4		
	11	4	4		
	12	4	4		
	13	4	4		
	14	4	4		
	15	4	3		
	16	4	4		
	17	4	4		
Jumlah Skor		44	43		
Penggunaan Multimedia	18	4	4	12	Sangat Baik
	19	4	4		
	20	4	4		
Jumlah Skor		12	12		
Total Skor		80	77	77	Sangat Baik

(Guru 2)

Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor	Skor Aspek	Nilai
Materi Pembelajaran	1	4	3	21	Sangat Baik
	2	4	3		
	3	4	3		
	4	4	4		
	5	4	4		
	6	4	4		
Jumlah Skor		24	21		
Tampilan Multimedia	7	4	4	43	Sangat Baik
	8	4	4		
	9	4	4		
	10	4	4		
	11	4	4		
	12	4	4		
	13	4	4		
	14	4	3		
	15	4	3		
	16	4	4		
	17	4	4		
Jumlah Skor		44	43		
Penggunaan Multimedia	18	4	4	11	Sangat Baik
	19	4	4		
	20	4	4		
Jumlah Skor		12	11		
Total Skor		80	75	75	Sangat Baik

f. Hasil Respon Guru Uji Coba Lapangan Operasional

(Guru Kelas Eksperimen 1)

Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor	Skor Aspek	Nilai
Materi Pembelajaran	1	4	4	24	Sangat Baik
	2	4	4		
	3	4	4		
	4	4	4		
	5	4	4		
	6	4	4		
Jumlah Skor		24	24		
Tampilan Multimedia	7	4	4	43	Sangat Baik
	8	4	4		
	9	4	4		
	10	4	4		
	11	4	4		
	12	4	4		
	13	4	4		
	14	4	4		
	15	4	4		
	16	4	4		
	17	4	3		
Jumlah Skor		44	43		
Penggunaan Multimedia	18	4	3	10	Sangat Baik
	19	4	3		
	20	4	4		
Jumlah Skor		12	10		
Total Skor		80	77	77	Sangat Baik

(Guru Kelas Eksperimen 2)

Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor	Skor Aspek	Nilai
Materi Pembelajaran	1	4	4	24	Sangat Baik
	2	4	4		
	3	4	4		
	4	4	4		
	5	4	4		
	6	4	4		
Jumlah Skor		24	24		
Tampilan Multimedia	7	4	4	44	Sangat Baik
	8	4	4		
	9	4	4		
	10	4	4		
	11	4	4		
	12	4	4		
	13	4	4		
	14	4	4		
	15	4	4		
	16	4	4		
	17	4	4		
Jumlah Skor		44	44		
Penggunaan Multimedia	18	4	4	12	Sangat Baik
	19	4	4		
	20	4	4		
Jumlah Skor		12	12		
Total Skor		80	80	80	Sangat Baik

(Guru Kelas Kontrol)

Aspek	No. Butir	Skor Maksimal	Skor	Skor Aspek	Nilai
Materi Pembelajaran	1	4	4	24	Sangat Baik
	2	4	4		
	3	4	4		
	4	4	4		
	5	4	4		
	6	4	4		
Jumlah Skor		24	24		
Tampilan Multimedia	7	4	4	44	Sangat Baik
	8	4	4		
	9	4	4		
	10	4	4		
	11	4	4		
	12	4	4		
	13	4	4		
	14	4	4		
	15	4	4		
	16	4	4		
	17	4	4		
Jumlah Skor		44	44		
Penggunaan Multimedia	18	4	4	12	Sangat Baik
	19	4	4		
	20	4	4		
Jumlah Skor		12	12		
Total Skor		80	80	80	Sangat Baik

g. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Awal

No.	Responden	Butir Item															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
2	Responden 2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
3	Responden 3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	52
4	Responden 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	43
5	Responden 5	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	44
6	Responden 6	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	53
7	Responden 7	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	52
8	Responden 8	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	50
9	Responden 9	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	54
10	Responden 10	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	48
																	488
																	48,8

h. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Utama

No.	Responden	Butir Item															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
2	Responden 2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
3	Responden 3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	52
4	Responden 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	43
5	Responden 5	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	44
6	Responden 6	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	53
7	Responden 7	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	52
8	Responden 8	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	50

9	Responden 9	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	54
10	Responden 10	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	48
11	Responden 11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	54
12	Responden 12	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	53
13	Responden 13	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	54
14	Responden 14	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	52
15	Responden 15	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	54
16	Responden 16	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	54
17	Responden 17	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
18	Responden 18	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	52
19	Responden 19	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	48
20	Responden 20	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	49
21	Responden 21	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	53
22	Responden 22	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	54
23	Responden 23	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	49
24	Responden 24	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
25	Responden 25	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	53
26	Responden 26	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	54
27	Responden 27	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	49
28	Responden 28	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	48
29	Responden 29	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	54
30	Responden 30	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	53

i. Hasil Respon Siswa Uji Coba Lapangan Operasional

No.	Responden	Butir Item															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Responden 1	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	53
2	Responden 2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	54
3	Responden 3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	49
4	Responden 4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	48
5	Responden 5	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	3	3	54
6	Responden 6	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	49
7	Responden 7	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	53
8	Responden 8	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	54
9	Responden 9	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	49
10	Responden 10	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	48
11	Responden 11	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	44
12	Responden 12	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	48
13	Responden 13	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	52
14	Responden 14	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	43
15	Responden 15	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	44
16	Responden 16	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	53
17	Responden 17	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	52
18	Responden 18	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	50
19	Responden 19	3	3	4	4	4	4	4	3	3	2	2	3	3	4	3	52
20	Responden 20	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	54

j. Hasil Tes Literasi Ekonomi Kelas Eksperimen

Hasil Pretest

No.	Responden	Butir Item																				Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aditya	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	56	70
2	Alicia	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	54	68
3	Annafia	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	48	60
4	Arzak R	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	51
5	Fransiska	4	2	2	4	3	3	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	54	68
6	Fredy Samuel	2	3	2	2	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	48	60
7	Giovanni R	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	43	54
8	Gween K	4	2	3	2	4	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	48	60
9	Jesika Sitinjak	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	59	74
10	Jhon Rizky	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	56	70
11	Abdurrahman A	3	2	2	2	2	3	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	48	60
12	Alvi Arsyi Latief	2	2	2	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	43	54
13	Bagas Wahyu	3	3	4	3	2	3	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	48	60
14	Daneswara	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	59	74
15	Gisella Sukma Asih	3	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	56	70
16	Kalingga A	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	2	49	61
17	Kenisha Putri	2	2	2	2	3	3	3	4	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	48	60
18	MUHAMAD Ramdan	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	41	51
19	M.Ramadhansyah	4	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	59	74
20	Muhammad Rezky	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	56	70
	Jumlah																						1269
	Nilai Rata-rata																						63,45

Hasil Posttest

No.	Responden	Butir Item																				Jumlah Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Aditya	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	62	78
2	Alicia	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	66	83
3	Annafia	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	62	78
4	Arzak R	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66	83
5	Fransiska	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	76	95
6	Fredy Samuel	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	70	88
7	Giovanni R	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	2	2	2	66	82
8	Gween K	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	70	88
9	Jesika Sitinjak	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64	80
10	Jhon Rizky	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	69	86
11	Abdurrahman A	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	72	90
12	Alvi Arsyi Latief	4	4	3	3	2	3	3	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	66	82
13	Bagas Wahyu	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	67	84
14	Daneswara	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	78	97
15	Gisella Sukma Asih	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	72	90
16	Kalingga A	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	59	74
17	Kenisha Putri	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	2	2	3	2	2	2	62	77
18	M. Ramdan	3	3	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	3	4	4	2	2	2	3	3	63	79
19	M. Ramadhansyah	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	69	86
20	Muhammad Rezky	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	69	86
Jumlah																							1686
Rata-rata Nilai																							84,3

P. Hasil Tes Literasi Ekonomi Kelas Kontrol

Hasil Pretest

No.	Responden	Butir Item																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Andini Apriliyani	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	49	61
2	Annisa M	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	48	60
3	Ardi Maulana	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	2	41	51
4	Aulia Pebriany	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	51
5	Dea Anjhani	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	4	4	56	70
6	Fani. A	4	4	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	2	3	3	4	2	58	72
7	Ghifari Ahmad F	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	56	70
8	Kayla A.R	2	2	2	2	2	2	4	3	2	3	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	49	61
9	Mega Purna	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	49	61
10	M. Rizki	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	41	51
11	M. Insan	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	2	4	57	71
12	Prianti Nur Azizah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	41	51
13	Rahma Nabilah	2	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	1	2	2	2	4	4	2	3	4	43	54
14	Raysa Azzahra	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	41	51
15	Shifa Salsabila	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	55	69
16	Silfia Hana Syahrini	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	48	60
17	Silsy	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	43	54
18	Silvia Nurzaeni	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	41	51
19	Yuni	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	4	3	2	2	59	74
20	Zahra N.S	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	44	55
Jumlah																							1198
Nilai Rata-rata																							59,9

Hasil Posttest

No.	Responden	Butir Item																				Jumlah	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Andini Apriliyani	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	4	62	78
2	Annisa M	2	2	2	2	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	62	78
3	Ardi Maulana	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	4	2	3	3	2	2	3	3	2	2	55	69
4	Aulia Pebriany	2	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	4	4	4	3	4	3	3	3	55	69
5	Dea Anjhani	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	4	58	73
6	Fani. A	4	4	4	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	4	4	3	4	3	4	4	62	78
7	Ghifari Ahmad F	4	4	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	4	4	2	3	2	2	58	73
8	Kayla A.R	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	4	55	69
9	Mega Purna	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	61	76
10	M. Rizki	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	4	4	4	3	2	2	2	3	49	61
11	M. Insan	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	58	73
12	Prianti Nur Azizah	2	2	2	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	62	78
13	Rahma Nabilah	2	2	1	2	4	4	4	2	2	4	2	4	4	4	2	3	3	2	3	4	58	73
14	Raysa Azzahra	2	2	2	2	2	2	4	2	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	49	61
15	Shifa Salsabila	2	2	4	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	58	72
16	Silfia Hana Syahrini	3	2	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	3	3	4	3	4	4	4	4	58	72
17	Silsy	2	2	2	3	4	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	4	4	55	69
18	Silvia Nurzaeni	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	4	2	4	4	4	4	2	2	58	73
19	Yuni	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	62	78
20	Zahra N.S	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	61	76
Jumlah																							1449
Nilai Rata-rata																							72,45

LAMPIRAN 4 Hasil Analisis Data

a. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest Eksperimen	,176	20	,107	,903	20	,046
	Posttest Eksperimen	,088	20	,200	,974	20	,838
	Pretest Kontrol	,171	20	,127	,860	20	,008
	Posttest Kontrol	,165	20	,159	,866	20	,010

Descriptive Statistics

b. Hasil Uji Homogenitas

PreTest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,818	1	38	,371
	Based on Median	,877	1	38	,355
	Based on Median and with adjusted df	,877	1	37,954	,355
	Based on trimmed mean	,879	1	38	,354

Posttest

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	,067	1	38	,797
	Based on Median	,143	1	38	,707
	Based on Median and with adjusted df	,143	1	37,338	,707
	Based on trimmed mean	,076	1	38	,784

c. Hasil Uji Independen Sample t Test

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	
PreTest	Equal variances assumed	,067	,797	1,401	38	,169	3,550	2,534	-1,581	
	Equal variances not assumed			1,401	37,708	,169	3,550	2,534	-1,582	

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference		
PostTest	Equal variances assumed	,818	,371	6,762	38	,000	11,850	1,753		
	Equal variances not assumed			6,762	37,066	,000	11,850	1,753		

LAMPIRAN 5 Perencanaan

a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri
Kelas / Semester	: 4 /2
Tema	: Daerah Tempat Tinggalku (Tema 8)
Sub Tema	: Lingkungan Tempat Tinggalku (Sub Tema 1)
Muatan Terpadu	: PPKn, Bahasa Indonesia, IPS
Pembelajaran ke	: 4
Alokasi waktu	: 3 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menghargai, dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, tetangga, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis, dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR

2.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

C. INDIKATOR

1. Menjelaskan karakteristik individu anggota keluarganya.
2. Menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi.
3. Mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya.
4. Menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mencari tahu kegemaran anggota keluarga, siswa dapat menjelaskan karakteristik individu anggota keluarganya.
2. Dengan kegiatan membaca teks bacaan, siswa dapat menjelaskan jenis pekerjaan dan kegiatan masyarakat terkait dengan kegiatan ekonomi.
3. Dengan kegiatan mengamati kegiatan penduduk di lingkungan tempat tinggal, siswa mampu mengidentifikasi jenis pekerjaan terkait dengan kegiatan ekonomi di lingkungan tempat tinggalnya.
4. Dengan kegiatan mengidentifikasi tokoh-tokoh pada teks cerita fiksi, siswa dapat menjelaskan tokoh utama dan tokoh tambahan dalam cerita fiksi secara benar.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa. (Orientasi) Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan	10 menit

	pengalaman peserta didik. (Apersespi) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (Motivasi)	
Kegiatan Inti	Guru dan siswa menyiapkan multimedia interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran. Guru menjelaskan petunjuk penggunaan multimedia interaktif. Siswa menggunakan dan mengamati multimedia, siswa juga melihat gambar lalu membaca narasi pada multimedia. (Literasi) Guru mengajak siswa bertanya jawab tentang kegiatan ekonomi. Dalam kegiatan ini, guru dapat menggunakan gambar berbagai jenis kegiatan ekonomi sebagai media pembelajaran. (Hots) Siswa diminta mengamati kegiatan ekonomi dan jenis pekerjaan yang terkait dengan kegiatan ekonomi tersebut di lingkungan tempat tinggalnya. Selesai menggunakan multimedia interaktif, siswa diminta mengerjakan soal yang diberikan guru.	150 menit
Kegiatan Penutup	Peserta Didik : Membuat resume dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan. Guru : Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.	15 menit

	Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian	

F. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

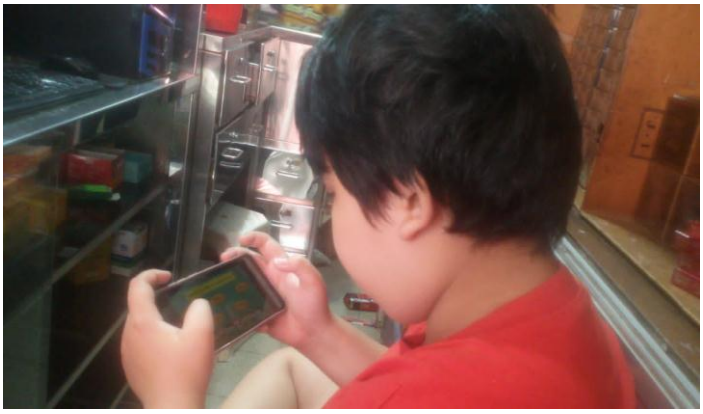
Mengetahui	Sumedang,
Kepala Sekolah,	Guru Kelas 4
.....	.....

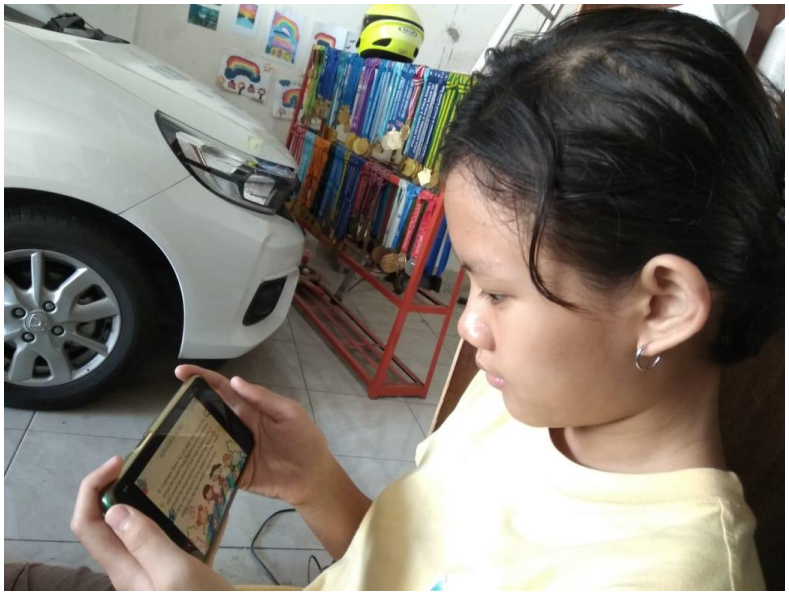
LAMPIRAN 6 Dokumentasi

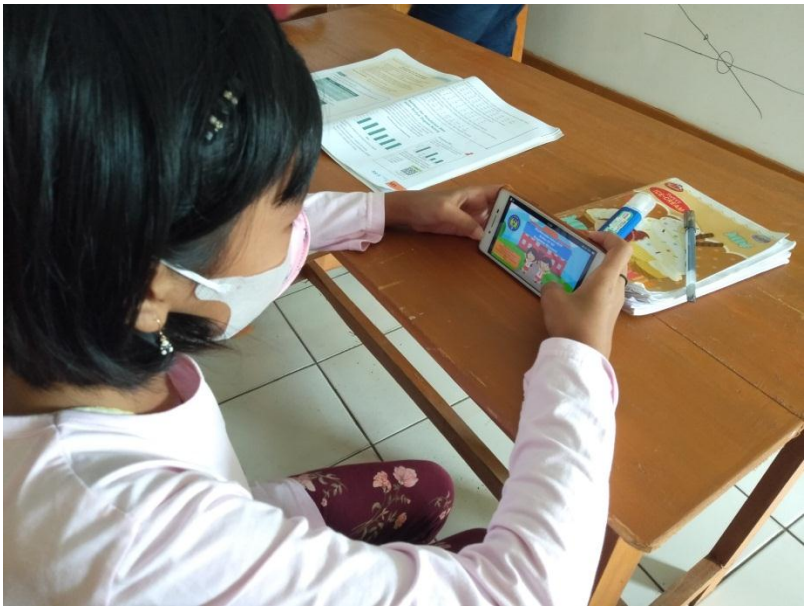
a. Uji Coba Lapangan Awal SD Negeri Lembur Situ

b. Uji Coba Lapangan Utama SD Negeri Karapyak

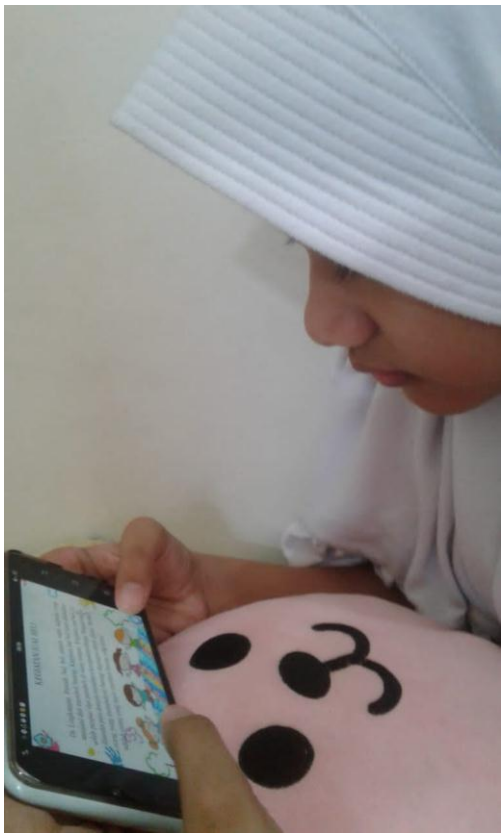
c. Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Eksperimen 1 (SD Negeri Panyingkiran 1)







d. Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Eksperimen 2 (SD Negeri Panyingkiran 2)



e. Uji Coba Lapangan Operasional Kelas Kontrol (SD Negeri Panyingkiran 3)

LAMPIRAN 7 Surat-surat

a. Surat Validasi Ahli Instrumen

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Faksimile (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Sudrajat, M. Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Prodi Pend. IPS FIS Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen/media/materi * penelitian dengan judul: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa kelas IV SD

dari mahasiswa:

Nama : RIKE NUR RIZKI
Program Studi : 19712251037
NIM : S2 Pendidikan Dasar

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Sebaiknya diedit lagi intem item dalam pertanyaan
2. Lihat file lampiran

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, ...2021
Validator

Dr. Sudrajat, M. Pd.

*) coret yang tidak perlu

b. Surat Validasi Ahli Materi

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Faksimile (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dr Supardi, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan	: Dosen PIPS FIS UNY
Instansi Asal	: UNY

Menyatakan bahwa instrumen/media/materi * penelitian dengan judul: PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS KEGIATAN EKONOMI MASYARAKAT UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP JUAL BELI DAN LITERASI EKONOMI SISWA KELAS IV SD

dari mahasiswa:

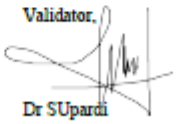
Nama	: Rike Nur Rizki
Program Studi	: 19712251037
NIM	: S2 Pendidikan Dasar

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penyajian materi dibuat lebih interaktif sesuai masukan dalam lembar penelilaian validator
2. Video langsung dikaitkan dengan konteks materi
3. Evaluasi dibuat lebih kontekstual

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,April 2021
Validator,



Dr SUpardi

*) coret yang tidak perlu

c. Surat Validasi Ahli Media

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Faksimile (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
Jabatan/Pekerjaan	: Dosen
Instansi Asal	: UNY

Menyatakan bahwa ~~instrumen~~/media/~~materi~~ * penelitian dengan judul: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa kelas IV SD

dari mahasiswa:

Nama	: RIKE NUR RIZKI
Program Studi	: 19712251037
NIM	: S2 Pendidikan Dasar

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. lihat catatan saran di instrumen
   .....
2. .....
   .....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 Matret 2021
Validator,

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.

*) coret yang tidak perlu

d. Surat Ijin Penelitian

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 997/UN34.11/PP/Pen/2020 — 14 Desember 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Lembursitu
Jl. Prabu Gajah Agung, Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Rike Nur Rizki
NIM	:	19712251037
Program Studi	:	Pendidikan Dasar - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD
Waktu Penelitian	:	11 Januari - 30 April 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP 19691030 200312 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 998/UN34.11/PP/Pen/2020 — 14 Desember 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Karapyak
Jl. Karapyak No.10 Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Rike Nur Rizki
NIM	:	19712251037
Program Studi	:	Pendidikan Dasar - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD
Waktu Penelitian	:	11 Januari - 30 April 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP 19691030 200312 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 1001/UN34.11/PP/Pen/2020 — 14 Desember 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Panyingkiran I
Jl. Panyingkiran No. 55, Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Rike Nur Rizki
NIM	:	19712251037
Program Studi	:	Pendidikan Dasar - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD
Waktu Penelitian	:	11 Januari - 30 April 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP 19691030 200312 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 1000/UN34.11/PP/Pen/2020 — 14 Desember 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Panyingkiran II
Jl. Panyingkiran No. 57, Kelurahan Situ Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Rike Nur Rizki
NIM	:	19712251037
Program Studi	:	Pendidikan Dasar - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD
Waktu Penelitian	:	11 Januari - 30 April 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP 19691030 200312 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Fax (0274) 540611
Laman: fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 999/UN34.11/PP/Pen/2020 14 Desember 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Panyingkiran III
Jl. Panyingkiran No. 59, Kelurahan Situ, Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	:	Rike Nur Rizki
NIM	:	19712251037
Program Studi	:	Pendidikan Dasar - S2
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis
Judul Tugas Akhir	:	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD
Waktu Penelitian	:	11 Januari - 30 April 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Dekan,

Dr. Sujarwo, M.Pd.
NIP. 19691030 200312 1 001

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

e. Surat Keterangan Penelitian

PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUMEDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI LEMBURSITU
KECAMATAN SUMEDANG UTARA
Alamat : Jln. Prabu Gajah Agung, Situ Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang, 45323

Nomor : 421.2/99/SD-32/IV/2021
Lampiran : -
Perihal : Surat Keterangan Melakukan Penelitian

Yth.
Dekan Universitas Negeri Yogyakarta
Di
Tempat

Assalamua'laikum Warahmatullohi Wabarokatu.

Disampaikan dengan hormat, menanggapi surat nomor : 997/UN34.11/PP/Pen/2020 tanggal 14 Desember 2020 perihal izin penelitian, pada mahasiswa :

Nama	:	**RIKE NUR RIZKI**
NIM	:	19712251037
Program Studi	:	Pendidikan Dasar – S2
Judul Tugas Akhir	:	*"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD".*

Dengan ini kami pihak sekolah menerangkan bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah secara nyata melakukan penelitian di sekolah kami terhitung mulai tanggal 11 Januari – 30 April 2021.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas segala perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Sumedang, 30 April 2021
Kepala SD Negeri Lembursitu

Tata Supriatna, S. Pd
NIP. 19620212 198204 1 004

PEMERINTAH KABUPATEN SUMEDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SEKOLAH DASAR NEGERI KARAPYAK I
Jln. Karapyak No. 10 Kel. Situ Kec. Sumedang Utara 45322
email : sdn.karapyak@yahoo.com

SURAT KETERANGAN KEPALA SEKOLAH
Nomor : 421.2/134/SD-14/IV/2021

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama	:	Cucu Karyani, S.Pd.
NIP	:	19611129 198305 2 001
Jabatan	:	Kepala SDN Karapyak I

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Rike Nur Rizki
NIM	: 19712251037
Fakultas	: ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Judul Penelitian	: Pengembangan Multimedia interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SDN Karapyak I pada tanggal 11 Januari s.d. 30 April 2021.

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumedang, 23 April 2021
Kepala Sekolah

Cucu Karyani, S.Pd.
NIP. 19611129 198305 2 001

PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUMEDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI PANYINGKIRAN I
KECAMATAN SUMEDANG UTARA
Alamat : Jalan Panyingkiran No. 55 Kel, Situ Sumedang 45323
Email : panyingkiran1.sdn@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/27 /SD-12/IV/2021

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: I.S. Suherlan, S.Pd.
NIP	: 19650114 198610 1 001
Jabatan	: Kepala Sekolah
Tempat Bekerja	: UPTD SDN Panyingkiran I

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: Rike Nur Rizki
NIM	: 19712251037
Jenjang	: S2 PGSD
Departemen	: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian dan penyebaran angket di UPTD SDN Panyingkiran I Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang. Adapun judul penelitian yang diterapkan adalah **"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Bei dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD"**.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumedang, 19 April 2021
Kepala Sekolah,

I.S. SUHERLAN, S.Pd.
NIP. 19650114 198610 1 001

PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUMEDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SDN PANYINGKIRAN II
Jln. Panyingkiran No.57,Kel. Situ Kec. Sumedang Utara Kab. Sumedang Kode Pos 45323
Email: sdn_panyingkiran2@yahoo.com
NSS : 101021018013 Akreditasi : B NPSN : 20208287

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/99/SD-13/IV/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini , Kepala Sekolah UPTD SDN Panyingkiran IIKec. Sumedang Utara Kab. Sumedang :

Nama	: Dra Daliah
NIP	: 19671013 198803 2 003
Pangkat / Gol	: Pembina TK I / IV b

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama	: Rike Nur Rizki
NIM	: 19712251037
Program Studi	: Pendidikan Dasar – S2
Asal Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di UPTD SDN Panyingkiran II, mulai 11 Januari sampai dengan 30 April 2021 untuk penulisan tesis dengan judul **" Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV SD"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Sumedang, 19 April 2021
Kepala UPTD SDN Panyingkiran II

Dra. D A L I A H
NIP. 19671013 198803 2 003

PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN SUMEDANG
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SDN PANYINGKIRAN III
KECAMATAN SUMEDANG UTARA
Jalan Panyingkiran no. 59 Kel.Situ, Kecamatan Sumedang Utara Kab. Sumedang 45323
Alamat E-mail : sdnpanyingkiranuu@gmail.com Telp. (0261) 205071
NSS : 1010 2101 8015 **AKREDITASI : A (UNGGUL)** **NPSN : 20208288**

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
Nomor : 421.2/171/SD-15/IV/2021

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala UPTD Sekolah Dasar Negeri Panyingkiran III, Dinas Pendidikan Kecamatan Sumedang Utara Kabupaten Sumedang dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: **RIKE NUR RIZKI**
NPM	: **19712251037**
Jurusan/Prog. Studi	: **Pendidikn Dasar – S2**
Jenjang Program	: **Strata Dua (S-2)**

Mengizinkan dan telah melaksanakan penelitian di UPTD SDN Panyingkiran III, untuk keperluan Tesis **"Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas VI UPTD SD Negeri Panyingkiran III Sumedang".**

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya

Sumedang, 21 April 2021
Kepala UPTD SDN Panyingkiran III,

Dra. DALIAH
NIP. 19671013 198803 2 003

f. Surat Keterangan Reviewer

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611, Faksimile (0274) 54061
Laman: http://fip.uny.ac.id E-mail: humas_fip@uny.ac.id

FORMULIR
KOREKSI ABSTRAK TESIS MAHASISWA

Nama	: Rike Nur Rizki
NIM	: 19712251037
Program Studi/Angkatan	: S2 Pendidikan Dasar
Judul Tesis	: Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kegiatan Ekonomi Masyarakat Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Jual Beli Dan Literasi Ekonomi Siswa Kelas IV Sd
Tanggal diserahkan	: 21 Mei 2021
Tanggal selesai	: 21 Mei 2021

Mahasiswa ybs	Korektor
Rike Nur Rizki	Dr. Ali Mustadi, M.Pd