

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
KONTEKSTUAL PADA MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN
KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA MUATAN IPS KELAS V DI SD
NO. 5 ABIANSEMAL**

Oleh

Ni Made Sistha Cahyani, NIM 1811031139

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Dilaksanakannya penelitian pengembangan ini karena kurangnya media pembelajaran guna mendukung kegiatan pembelajaran siswa dalam memahami materi ajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancang bangun dan kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis kontekstual pada materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di Indonesia muatan IPS Kelas V SD. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan metode wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif, dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan berupa rancang bangun media pembelajaran interaktif menggunakan model ADDIE, dan kelayakan media pembelajaran interaktif memperoleh hasil penilaian meliputi: (a) ahli isi pembelajaran sebesar 77,08% dengan kualifikasi baik, (b) ahli desain pembelajaran sebesar 91,66%, (c) ahli media pembelajaran sebesar 92,30%, (d) hasil uji coba perorangan sebesar 92,50%, serta (e) hasil uji coba kelompok kecil sebesar 95,36% dengan kualifikasi sangat baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata-kata kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran Interaktif, IPS.

**DEVELOPMENT OF CONTEXTUAL-BASED INTERACTIVE
LEARNING MEDIA ON TYPES OF BUSINESS AND ECONOMIC
ACTIVITIES IN INDONESIA CONTENT FOR IPS CLASS V IN SD NO. 5
ABIANSEMAL**

By

Ni Made Sistha Cahyani, NIM 1811031139

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

The implementation of this development research is due to the lack of learning media to support student learning activities in understanding the teaching material. This study aims to determine the design and feasibility of contextual-based interactive learning media on the types of business and economic activities in Indonesia with the content of Social Studies Class V Elementary School. The data collected in this study used interviews and questionnaires. The data analysis technique used is descriptive qualitative and quantitative analysis techniques. The results of development research in the form of interactive learning media design using the ADDIE model, and the feasibility of interactive learning media obtaining assessment results include: (a) learning content experts of 77.08% with good qualifications, (b) learning design experts of 91.66%, (c) learning media experts are 92.30%, (d) individual trial results are 92.50%, and (e) small group trial results are 95.36% with very good qualifications. So it can be concluded that the developed interactive learning media is feasible to be used in learning activities.

Keywords: Development, Interactive Learning Media, Social Studies.