



# **LAPORAN HASIL PENELITIAN**

**Tahun ke 3 dari 3 tahun yang direncanakan**

**JUDUL:**

**PENGEMBANGAN MEDIA MODUL DAN MULTIMEDIA  
PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN KARAKTER DI SD**

<b>JENIS/SKIM PENELITIAN</b>	<b>BIDANG PENELITIAN</b>
<b>Hibah Strategis Nasional</b>	<b>Pendidikan</b>

<b>KETUA PENELITI</b>	<b>ANGGOTA</b>
<b>Nama : Prof. Dr. C. Asri Budiningsih</b>	<b>1. Dra. M. D. Niron, M.Pd.</b>
<b>Jurusan: Kurikulum &amp; Tekn. Pendidikan</b>	<b>2. Puji Riyanto, M.Pd</b>
<b>Fakultas: Ilmu Pendidikan</b>	<b>3. Dr. Ali Muhtadi, M.Pd.</b>

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
LEMBAGA PENELITIAN  
TAHUN 2014**

## DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I: PENDAHULUAN	1
BAB II: TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB III: TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	12
BAB IV: METODE PENELITIAN	14
BAB V: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	20
BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	43

## **DAFTAR TABEL**

Nama	Halaman
Tabel 1: Pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif	19
Tabel 2: Hasil penilaian ahli materi I aspek pembelajaran	25
Tabel 3: Hasil penilaian ahli materi I aspek isi (materi)	26
Tabel 4: Hasil penilaian ahli materi II aspek pembelajaran	27
Tabel 5: Hasil penilaian ahli materi II aspek isi (materi)	28
Tabel 6: Rerata skore hasil validasi ahli materi	29
Tabel 7: Hasil penilaian ahli media aspek tampilan	31
Tabel 8: Hasil penilaian ahli media aspek pemrograman	32
Tabel 9: Rerata skore hasil validasi ahli media	33
Tabel 10: Rerata skore hasil validasi oleh guru	33
Tabel 11: Data uji coba multimedia di kelas kecil	34
Tabel 12: Data uji coba multimedia di kelas besar	35

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1 : Skenario perlakuan penelitian pengembangan multimedia	15
Gambar 2 : Diagram langkah-langkah perencanaan dan pengembangan pembelajaran	22

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Merupakan kebutuhan mendesak untuk mengajarkan kepada kaum muda nilai-nilai fundamental kemanusiaan dan akhlak mulia, agar kaum muda tidak terkotak-kotak dalam budaya, suku dan agama yang saling bertentangan yang dapat memecah kesatuan bangsa. Menurut Azyumardi Azra (2007) harus diupayakan secara sistematis, programatis, *integrated*, dan berkesinambungan pendidikan multikultural dan karakter bangsa melalui seluruh lembaga pendidikan baik formal, non formal, bahkan informal. Untuk keperluan tersebut perlu memadukan aspek-aspek pendukung agar penyelesaian masalah strategis nasional ini lebih fokus, komprehensif, efisien sumber daya manusia, waktu, dan biaya.

Mulai tahun 2010 Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa sebagai kebijakan baru bidang pendidikan di Indonesia sudah harus masuk di dalam kurikulum dan dilaksanakan pada berbagai jenjang dan jalur pendidikan. Program ini menjadi salah satu program unggulan pemerintah paling tidak untuk 5 tahun terakhir (Kemendiknas, Balitbang, Puskur; 2010). Demikian juga dengan diberlakukannya kurikulum 2013, sangat menekankan pada aspek afektif dengan memasukkan pengembangan kemampuan spiritual dan sosial di dalamnya. Guru sebagai pelaksana kebijakan tersebut perlu dipersiapkan. Namun, secara umum masalah utama yang dihadapi guru adalah; 1) guru belum siap menghadapi berbagai perubahan, 2) keterbatasan akses pada materi mutakhir, dan 3) keterbatasan wawasan serta ketrampilan pembelajaran (PKP, 2011).

Paket multimedia (CD) pembelajaran nilai-nilai karakter penting dikembangkan sebagai upaya mengatasi masalah tersebut, sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran serta melakukan reorganisasi pendidikan karakter, agar terbentuk generasi yang memiliki kekuatan moral otonom, memiliki sikap juang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai sesamanya demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik.

Sebagai pijakan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter perlu diketahui bagaimana pendidikan nilai karakter ditinjau dari aspek *why* sebagai rujukan normatif yang berupa tujuan utuh pendidikan, aspek *how* sebagai rujukan prosedural dalam melaksanakan pendidikan karakter, dan aspek *when* sebagai rujukan kontekstual pengambilan keputusan dan tindakan pembelajaran pendidikan karakter, serta

hubungan di antara ketiganya. Berdasarkan temuan penelitian tahun I (2012) ditetapkanlah ada 5 nilai karakter yang perlu dikembangkan melalui multimedia bagi peserta didik SD, yaitu nilai persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan.

## **B. Urgensi (keutamaan) penelitian**

Mulai tahun 2010 Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa sebagai kebijakan baru bidang pendidikan di Indonesia sudah harus masuk di dalam kurikulum dan dilaksanakan pada berbagai jenjang dan jalur pendidikan. Program ini menjadi salah satu program unggulan pemerintah paling tidak untuk 5 tahun terakhir ini (Kemendiknas, Balitbang, Puskur; 2010). Pengembangan nilai yang dimaksud meliputi nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung-jawab, baik yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran maupun yang tidak langsung berkaitan dengan materi pelajaran. Dengan diberlakukannya kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, maka pendidikan karakter menjadi sangat penting untuk dilaksanakan di sekolah-sekolah.

LPTK khususnya Prodi Teknolog Pendidikan turut bertanggungjawab dan terpenggil untuk menyediakan sarana pendukung berupa penyediaan media dan sumber-sumber belajar yang relevan. Multimedia (CD) pembelajaran nilai-nilai karakter dikembangkan bersama dengan rumah produksi serta penerbit mitra lembaga. Hasil pengembangan dapat disosialisasikan dan didesiminasikan melalui program-program PPM dosen dan KKN-PPL mahasiswa, ke Dinas-Dinas Pendidikan Propinsi dan Kabupaten, Penerbit, Toko Buku dan Pengusaha bidang media serta alat-alat pelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pendidikan karakter**

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebajikan (*virtues*) yang diyakini dan digunakan sebagai landasan cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak (Kemendiknas, Balitbang, Puskur, 2010). Kebajikan terdiri atas sejumlah nilai, moral, dan norma, seperti jujur, berani bertindak, dapat dipercaya, dan hormat kepada orang lain. Interaksi seseorang dengan orang lain menumbuhkan karakter masyarakat dan karakter bangsa. Oleh karena itu, pengembangan karakter bangsa hanya dapat dilakukan melalui pengembangan karakter individu seseorang.

Karakter sebagai suatu *moral excellence* atau akhlak dibangun di atas berbagai kebajikan (*virtues*) yang pada gilirannya hanya memiliki makna ketika dilandasi atas nilai-nilai yang berlaku dalam budaya (bangsa). Karakter bangsa Indonesia adalah karakter yang dimiliki warga Negara Indonesia berdasarkan tindakan-tindakan yang dinilai sebagai suatu kebajikan berdasarkan nilai yang berlaku di masyarakat dan bangsa Indonesia. Oleh karena itu, pendidikan Karakter Bangsa diarahkan pada upaya mengembangkan nilai-nilai mendasar suatu kebijakan, sehingga menjadi suatu kepribadian diri warga negara. Dengan ungkapan lain, pendidikan budaya dan karakter bangsa dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa pada diri peserta didik, sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupannya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif.

Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui perencanaan dan pendekatan yang sesuai, metode belajar dan pembelajaran yang efektif melalui semua mata pelajaran. Pendidikan budaya dan karakter bangsa menjadi bagian yang tak terpisahkan dari budaya sekolah dan budaya setempat, agar peserta didik tidak tercerabut dari akar budayanya. Dengan demikian peserta didik akan menjadi warga negara Indonesia yang memiliki wawasan, cara berpikir, cara bertindak dan cara menyelesaikan masalah sesuai dengan norma dan nilai ciri ke-indonesiaannya.

Tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah, 1) mengembangkan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai manusia dan warganegara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa, 2) mengembangkan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius, 3) menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai generasi penerus bangsa, 4) mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan, dan 5) mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreatifitas dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa bersumber dari Agama, Pancasila, Budaya, dan Tujuan Pendidikan Nasional. Berdasarkan keempat sumber nilai itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu; nilai religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung-jawab (Kemendiknas, Balitbang, Puskur, 2010). Diberlakukannya kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan dasar dan menengah, maka semakin urgen pendidikan karakter diperhatikan dan dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, di dalam keluarga, maupun di lingkungan masyarakat. Dalam penelitian ini nilai karakter yang dikembangkan melalui multimedia adalah nilai persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan.

## **B. Belajar dan pembelajaran**

Standar proses yang tertuang di dalam PP 19 thn 2005 ayat 1 pasal 19 mengemukakan paparan konseptual bahwa proses pembelajaran "...diselenggarakan interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik". Namun, rumusan ini tidak menyediakan rujukan operasional yang dapat memberikan arah pengambilan keputusan dan menentukan tindak pembelajaran yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan tugasnya. Pembenahan kualitas pembelajaran tampaknya belum berpeluang meningkatkan kualitas secara nyata. Anak dijejali pengetahuan dan ketrampilan praktis menyelesaikan soal-soal tanpa memahami materi



secara esensial. Banyak waktu digunakan untuk mempelajari pengetahuan melalui *drilling* dan *memorizing*. Belajar menjadi mekanis, *rote learning* dan hafalan, sehingga tidak terjadi proses asimilasi dan akomodasi pengetahuan dengan baik dan pengalaman belajar menjadi tidak bermakna, mudah hilang dan terlupakan.

Belajar adalah proses aktivitas mental melalui interaksi aktif individu dengan lingkungannya untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai. Belajar juga merupakan upaya pemberian makna oleh peserta didik kepada pengalamannya yang mengarah kepada pengembangan struktur kognitifnya dilakukan baik mandiri maupun sosial (Light dan Cox, 2001). Untuk itu pembelajaran diupayakan agar dapat memberikan kondisi terjadinya proses pembentukan tersebut secara optimal pada diri peserta didik. Peserta didik SD berada pada tahap pemikiran operasional konkrit, sudah memiliki kecakapan berpikir logis tetapi hanya melalui benda-benda konkrit. Oleh sebab itu, semua komponen pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan tersebut. Peserta didik perlu dilatih cara efektif memperoleh pengetahuan, menguasainya, mengolah dan mengembangkan pengetahuan, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Semakin aktif peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar, semakin besar perolehan dan pemahamannya akan pengetahuan yang dipelajari.

Pengembangan multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter berisi peristiwa dan ceritera-ceritera di sekitar kehidupan peserta didik, berpijak pada pendekatan kognitif-struktural dapat mengembangkan struktur-kognitif peserta didik secara bertahap mengarah terbentuknya struktur pengetahuan yang kuat, mendalam dan tahan lama dalam ingatan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai.

### **C. Teori pemrosesan informasi**

Dalam menjelaskan bagaimana suatu informasi/pesan diterima, disandi, disimpan, dan dimunculkan kembali dari ingatan serta dimanfaatkan jika diperlukan, telah dikembangkan sejumlah teori/model pemrosesan informasi. Teori-teori tersebut umumnya berpijak pada tiga asumsi (Lusiana, 1992) yaitu:

1. Bahwa antara stimulus dan respon terdapat suatu seri tahapan pemrosesan informasi di mana pada masing-masing tahapan dibutuhkan sejumlah waktu tertentu.
2. Stimulus yang diproses melalui tahapan-tahapan tadi akan mengalami perubahan bentuk ataupun isinya.
3. Salah satu dari tahapan mempunyai kapasitas yang terbatas.

Dari ketiga asumsi tersebut, dikembangkan teori komponen struktur dan pengatur alur pemrosesan informasi/proses kontrol. Komponen pemrosesan informasi dipilah menjadi tiga berdasarkan perbedaan fungsi, kapasitas, bentuk informasi, serta proses terjadinya “lupa”. Ketiga komponen tersebut adalah; 1) register sensori (*sensory receptor*), 2) memori jangka pendek (*working memory*), dan 3) memori jangka panjang (*long term memory*). Sedangkan proses kontrol diasumsikan sebagai strategi yang tersimpan di dalam ingatan dan dapat dipergunakan setiap saat diperlukan. Jika dijelaskan adalah:

#### 1. Sensori Register/*Sensory Receptor* (SR)

*Sensory Receptor* (SR) merupakan sel tempat pertama kali informasi diterima dari luar. Di dalam SR informasi ditangkap dalam bentuk aslinya, hanya dapat bertahan dalam waktu yang sangat singkat, dan informasi mudah terganggu, berganti atau hilang.

#### 2. Memori Jangka Pendek/*Working Memory* (WM)

*Working Memory* (WM) diasumsikan mampu menangkap informasi yang diberi perhatian (*attention*) oleh individu. Pemberian perhatian ini dipengaruhi oleh peran persepsi. Karakteristik WM adalah; 1) ia memiliki kapasitas yang terbatas, lebih kurang 7 slots. Informasi di dalamnya hanya mampu bertahan kurang lebih 15 detik apabila tanpa upaya pengulangan atau *rehearsal*. 2) informasi dapat disandi dalam bentuk yang berbeda dari stimulus aslinya. Asumsi pertama berkaitan dengan penataan jumlah informasi, sedangkan asumsi kedua berkaitan dengan peran proses kontrol. Artinya, agar informasi dapat bertahan dalam WM, maka upayakan jumlah informasi tidak melebihi kapasitas WM disamping melakukan *rehearsal*. Sedangkan penyandian pada tahapan WM, dalam bentuk verbal, visual, ataupun semantik, dipengaruhi oleh peran proses kontrol dan seseorang dapat dengan sadar mengendalikannya.

#### 3. Memori Jangka Panjang/*Long Term Memory* (LTM)

*Long Term Memory* (LTM) diasumsikan; 1) berisi semua pengetahuan yang telah dimiliki individu, 2) mempunyai kapasitas tidak terbatas, 3) bahwa sekali informasi disimpan di dalam LTM ia tidak akan pernah terhapus atau hilang. Persoalan “lupa” disebabkan oleh kesulitan atau kegagalan memunculkan kembali (*retrieval failure*) informasi yang diperlukan. Ini berarti, jika informasi ditata dengan baik maka akan memudahkan proses penelusuran dan pemunculan kembali informasi jika diperlukan. Dikemukakan oleh Howard (1991) bahwa informasi disimpan di dalam LTM dalam bentuk prototipe, yaitu suatu struktur representasi pengetahuan yang telah dimiliki yang berfungsi sebagai kerangka untuk mengkaitkan pengetahuan baru. Demikian juga

Tennyson (1990) mengemukakan bahwa proses penyimpanan informasi merupakan proses mengasimilasikan pengetahuan baru pada pengetahuan yang telah dimiliki, yang selanjutnya berfungsi sebagai dasar pengetahuan (*knowledge base*) (Lusiana, 1992).

Sejalan dengan teori tersebut, Ausubel mengemukakan bahwa perolehan pengetahuan baru merupakan fungsi struktur kognitif yang telah dimiliki individu. Reigeluth dan Stein mengatakan bahwa pengetahuan ditata di dalam struktur kognitif secara hirarkhis. Ini berarti, pengetahuan yang lebih umum dan abstrak yang diperoleh lebih dulu dapat mempermudah perolehan pengetahuan baru yang lebih rinci. Implikasinya dalam pembelajaran, semakin baik cara penataan pengetahuan sebagai dasar pengetahuan yang datang kemudian, semakin mudah pengetahuan tersebut ditelusuri dan dimunculkan kembali pada saat diperlukan.

Pengembangan multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter dengan mengangkat peristiwa dan ceritera-ceritera di sekitar peserta didik merupakan proses mengasimilasi pengetahuan baru pada pengetahuan yang telah dimilikinya, selanjutnya berfungsi sebagai dasar pengetahuan. Media dilengkapi teks, gambar-gambar serta warna-warna sesuai karakteristik peserta didik akan meningkatkan perhatian dan penyandian pesan. Media dikembangkan berpijak pada pendekatan kognitif-struktural dapat membantu perkembangan struktur-kognitif peserta didik secara bertahap mengarah pada terbentuknya struktur pengetahuan yang kuat, mendalam dan tahan lama dalam ingatan.

#### **D. Perkembangan anak usia SD.**

Menurut Piaget, umur 7/8–11/12 tahun (usia SD) berada pada tahap operasional konkrit. Ciri-ciri usia ini, anak sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis, ditandai adanya reversible dan kekekalan. Ia memiliki kecakapan berpikir logis, tetapi hanya dengan benda-benda konkrit. *Operation* adalah tipe tindakan untuk manipulasi obyek atau gambaran yang ada di dalam dirinya. Karenanya memerlukan proses transformasi informasi ke dalam dirinya, sehingga tindakannya lebih efektif. Anak sudah tidak perlu coba-coba dan membuat kesalahan, karena sudah dapat berpikir dengan menggunakan model “kemungkinan”. Ia dapat menggunakan hasil yang telah dicapai sebelumnya, mampu menangani sistem klasifikasi. Namun ia tidak sepenuhnya menyadari adanya prinsip-prinsip yang terkandung di dalamnya. Anak sudah tidak memusatkan diri pada karakteristik perseptual pasif. Untuk menghindari keterbatasan berpikirnya perlu diberi gambaran melalui benda-benda konkrit, visualisasi melalui gambar-gambar, agar

mereka mampu menelaah persoalan karena peserta didik masih memiliki permasalahan berpikir abstrak. Pengembangan multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia SD.

#### **E. Teori media dan prinsip-prinsip pengembangan media.**

Seels & Richey (1994) merumuskan sumber belajar meliputi semua sumber (data, orang, alat dan barang) yang dapat digunakan siswa baik terpisah maupun gabungan, untuk memberikan fasilitas belajar. Sumber belajar meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan tata tempat. Sumber belajar dibedakan menjadi, a) sumber belajar yang direncanakan (*by design*), yaitu semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai “komponen sistem pembelajaran” untuk memberi fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal, dan b) sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu sumber-sumber yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan digunakan untuk keperluan belajar.

Media belajar adalah semua sumber yang digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat mendorong siswa belajar. Media dan sumber belajar sebagai komponen sistem pembelajaran adalah sumber-sumber belajar yang disusun terlebih dahulu dalam proses desain atau pemilihan dan pemanfaatan, kemudian disatukan ke dalam sistem pembelajaran yang lengkap, untuk mewujudkan proses belajar yang terkontrol dan berarah tujuan.

Media dan sumber belajar dikatakan berkualitas jika, 1) dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, 2) mampu memfasilitasi proses interaksi antara peserta didik dan guru, peserta didik satu dengan lainnya, peserta didik dengan ahli bidang ilmu yang relevan serta lingkungan sekitarnya, 3) dapat memperkaya pengalaman belajar, 4) mampu mengubah suasana belajar dari peserta didik pasif dan guru sebagai sumber ilmu satu-satunya, menjadi peserta didik aktif berdiskusi dan bereksplorasi mencari informasi, pengalaman melalui berbagai sumber dan benda-benda.

Menurut Gerlach & Ely (Arsyad, 2009: 12) ada 3 ciri media yang dapat menjadi petunjuk mengapa media digunakan dan apa yang dapat dilakukan media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, yaitu ciri fiksatif, manipulatif, dan distributif. Ciri fiksatif, yaitu ciri media yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Ciri manipulatif, yaitu ciri media yang memiliki kemampuan manipulatif. Kejadian yang

memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang singkat. Ciri distributif, yaitu media yang memungkinkan suatu obyek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan dapat disajikan kepada sejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama.

Multimedia sebagai media berbasis teknologi berisikan informasi cetak dan grafis termasuk media visual dan audio dengan saluran yang digunakan indra penglihatan dan pendengaran. Pesan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual seperti teks, gambar, grafis, sketsa, dan warna, animasi serta suara dan musik. Simbol-simbol perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Fungsi simbol disamping untuk menyampaikan pesan juga untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan jika tidak digrafiskan dan diaudiokan (Arief S. Sadiman, dkk, 2007).

Multimedia pembelajaran mudah dimengerti dan dinikmati karena dilengkapi gambar-gambar dan suara. Ada pepatah bahwa “sebuah gambar berbicara lebih banyak dari pada seribu kata”. Maka kelebihan dari media ini adalah, 1) lebih konkrit, 2) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, 3) mengatasi keterbatasan pengamatan, 4) memperjelas pemahaman konsep dan masalah yang dihadapi, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman, 5) murah harganya dan mudah digunakan. Dalam mengembangkan multimedia perludiperhatikan, 1) tingkat kecermatan representasi, 2) tingkat interaktif yang mampu ditimbulkan, 3) tingkat kemampuan khusus yang dimiliki, 4) tingkat motivasi yang ditimbulkan, dan 5) biaya yang diperlukan (Degeng, 2013). Multimedia pembelajaran menggabungkan unsur-unsur teks, grafis, gambar, foto, *audio*, dan animasi secara terintegrasi, mampu menciptakan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Philips (1997:8) mendefinisikan multimedia interaktif sebagai:

*Interactive multimedia is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primary deals with the provision of information. The ‘multimedia’ component is characterized by the presence of text, pictures, sound, animation, and video; some or all of which are organized into some coherent program. The ‘interactive’ component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.*

Multimedia mengubah hakekat membaca menjadi kegiatan dinamis, dapat pemicu perluasan cakupan teks dalam topik tertentu. Tidak hanya menyediakan lebih banyak teks tetapi juga menghidupkannya dengan cara menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi

dan video. Multimedia digunakan sebagai literatur awal. Penggunaan animasi dan warna dapat berperan penting karena dapat menarik perhatian (Suyanto, 2005:25).

#### **F. Penelitian yang relevan**

Hasil penelitian (Asri Budiningsih dkk.,2001) terhadap remajadi Jawa menunjukkan bahwa iman mereka berada pada tahap 3, dimana iman dihayati sebagai usaha untuk menjaga warisan nilai-nilai kelompok atau jemaat semata. Penciptaan identitas pribadi dan arti bersifat konformistis, yaitu serupa dengan pandangan orang lain/masyarakat. Identitas diri dibentuk berdasarkan rasa dipercaya dan diteguhkan oleh orang lain. Namun sintesis religius ini sering bersifat kurang refleksif dan masih terikat (sering secara negatif) pada pandangan religius konformistik.

Penalaran moral cenderung pada tahap III yaitu orientasi kerukunan atau orientasi *good boy-nice girl*. Bahwa tingkah laku yang baik adalah yang menyenangkan atau menolong dan diakui orang lain. Tindakannya menyesuaikan harapan-harapan sosialnya, sehingga mendapat pengakuan sebagai “anak yang baik”. Tujuannya demi hubungan sosial yang memuaskan iapun harus berperan sesuai dengan harapan-harapan keluarga dan masyarakat. Akibatnya, anak dapat melaksanakan nilai-nilai yang dikehendaki orang dewasa, tetapi tidak memahami alasannya. Mereka dapat menghafalkan tetapi tidak mengerti maknanya, sehingga terbentuk nilai moral heteronom. Hasil penelitian juga menunjukkan kecenderungan empati merefleksikan *surface feelings*. Mereka dapat menanggapi perasaan yang terungkapkan, namun perasaan dibaliknya belum dapat ditangkap. Peran sosial cenderung cukup namun hanya berperan didalam kelompoknya.

Hasil penelitian (Asri Budiningsih,2008)menemuka bahwa untuk meningkatkan penalaran moral dan keimanan dapat digunakan model pembelajaran Dilema Moral dan Kontemplasi dengan strategi kooperatif. Buku-buku teks pendidikan Agama SD belum berpijak pada pendekatan kognitif-struktural dan dialogal-komunikatif dalam interaksi iman. Kurang mengembangkan kreatifitas dan spontanitas anak. Kurang menumbuhkan sikap mengasihi dan menghormati orang-orang yang berbeda. Kemampuan siswa mengolah dan memelihara alam juga kurang dikembangkan. Kurang memberikan pemahaman akan bukan hukuman atau peraturan tetapi keiklasan dan sukarela (Asri Budiningsih, dkk., 2009). Penelitian lain (Asri Budiningsih, dkk., 2010) mengembangkan

multimedia pembelajaran sebagai suplemen Pendidikan Agama SD dengan topik-topik "Berbeda Tetap Bersahabat", "Mencintai Lingkungan", "Aku Bisa Kamu Juga Bisa", serta "Akrab dan Damai".

Perlu diadakan reorientasi dan reorganisasi pendidikan nilai, agar terbentuk generasi yang memiliki kekuatan iman otonom, memiliki sikap juang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, semakin terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai satu dengan lainnya demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik. Media ini dapat digunakan sebagai suplemen materi pelajaran pada berbagai bidang studi yang relevan, membantu guru mengajarkan materi-materi berat, sulit dan abstrak, guna mencapai misi dan tujuan pendidikan karakter.

Tahun 2012 telah dilakukan meta-analisis terhadap hasil-hasil penelitian di beberapa Perguruan Tinggi berkenaan dengan nilai-nilai karakter guna memperoleh informasi tentang aspek *why* sebagai rujukan normatif berupa tujuan utuh pendidikan karakter, aspek *how* sebagai rujukan prosedural pelaksanaan pendidikan karakter, aspek *when* sebagai rujukan kontekstual pengambilan keputusan tindakan pembelajaran nilai-nilai karakter. Tahun 2013 mengembangkan Media Modul Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter bagi siswa SD. Tahun 2014 mengembangkan Paket Multimedia (CD) Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter sebagai suplemen Pendidikan Karakter di SD. Hasil penelitian menghasilkan Multimedia (CD) Pembelajaran Nilai-Nilai Karakter dengan tema "Kejujuran", "Keadilan", "Persatuan", Kepedulian" dan "Kemanusiaan" yang dikemas ke dalam gabungan antara teks, gambar, suara, animasi, video yang berisi cerita-cerita kehidupan anak untuk diseminasikan ke sekolah-sekolah.

### **BAB III**

#### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

##### **A. Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian tahun III (2014) ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter bagi peserta didik SD yang disajikan dan dikemas dalam bentuk gabungan antara teks, gambar, suara, musik, animasi dan berisi cerita-cerita yang menggambarkan konteks kehidupan anak. Tema-tema dipilih sesuai atau dimodifikasi dari nilai-nilai yang telah ditemukan pada penelitian tahun I (2012) meliputi tema-tema persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan di mana masing-masing tema terdiri dari 5 sub tema cerita sesuai kesepakatan bersama. Tema-tema yang dipilih memiliki nilai-nilai strategis, seperti,

1. Multimedia mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dan budaya bangsa karena selama ini Pancasila dan budaya bangsa mulai ditinggalkan sebagai rujukan normatif pendidikan karakter. Oleh sebab itu, nilai-nilai yang dikembangkan dalam multimedia ini adalah nilai kejujuran, keadilan, persatuan, kepedulian dan kemanusiaan.
2. Multimedia memuat aktifitas-aktifitas yang menggambarkan kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam mengembangkan nilai-nilai karakter anak. Hal ini tampak dari cerita-cerita yang ditampilkan. Pesan-pesan dirancang guna meningkatkan kemampuan menalar, merasakan dan tindakan secara komprehensif melalui strategi penataan lingkungan yang kondusif dan keteladanan sebagai rujukan prosedural.
3. Multimedia didesain secara kontekstual memuat pesan-pesan dalam kehidupan nyata sehari-hari peserta didik. Kegiatan belajar ditunjukkan dengan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk melakukan tindakan-tindakan dalam konteks keluarga, sekolah, dan masyarakatnya.

Multimedia disetting sesuai dengan tahapan perkembangan berpikir dan karakteristik peserta didik. Suasana gembira, bersahabat, adanya interaksi yang dapat merangsang perkembangan penalaran dan perasaan, sehingga dapat memunculkan tindakan-tindakan yang relevan. Media ini untuk membantu guru mengajarkan materi-materi berat, sulit dan abstrak, mengembangkan struktur kognitif peserta didik secara bertahap yang mengarah pada terbentuknya nilai-nilai karakter yang otonom dalam mencapai misi dan tujuan pendidikan.



**B. Manfaat penelitian**

Multimedia ini dikembangkan guna meningkatkan kualitas pembelajaran nilai, melakukan reorientasi/reorganisasi pendidikan nilai agar terbentuk generasi yang memiliki kekuatan nilai yang otonom, memiliki sikap juang demi tegaknya nilai-nilai kemanusiaan universal, semakin terbuka terhadap umat lain, mau bekerjasama dan menghargai satu sama lain demi terwujudnya perdamaian dan masa depan bangsa yang lebih baik. Multimedia ini dapat digunakan sebagai suplemen mata pelajaran yang terkait dengan pendidikan nilai di SD seperti PKn, Agama, IPS, dan sebagainya. Sebagai media mandiri, program multimedia ini terhubung oleh satu kepentingan yaitu pembentukan karakter peserta didik yang riang gembira, bersahabat, serta mampu bersikap dan bertindak sesuai perkembangannya.

Media ini dikembangkan guna menambah koleksi sumber-sumber belajar di SD. Manfaat akhir adalah menjawab permasalahan strategis bangsa dalam jangka pendek, menengah dan jangka panjang terkait dengan pembinaan karakter bangsa. Media ini akan didesiminasikan melalui program-program PPM dosen dan KKN-PPL mahasiswa, serta ditawarkan ke toko-toko buku dan pengusaha bidang media/alat-alat pelajaran.

## **BAB IV**

### **METODE PENELITIAN**

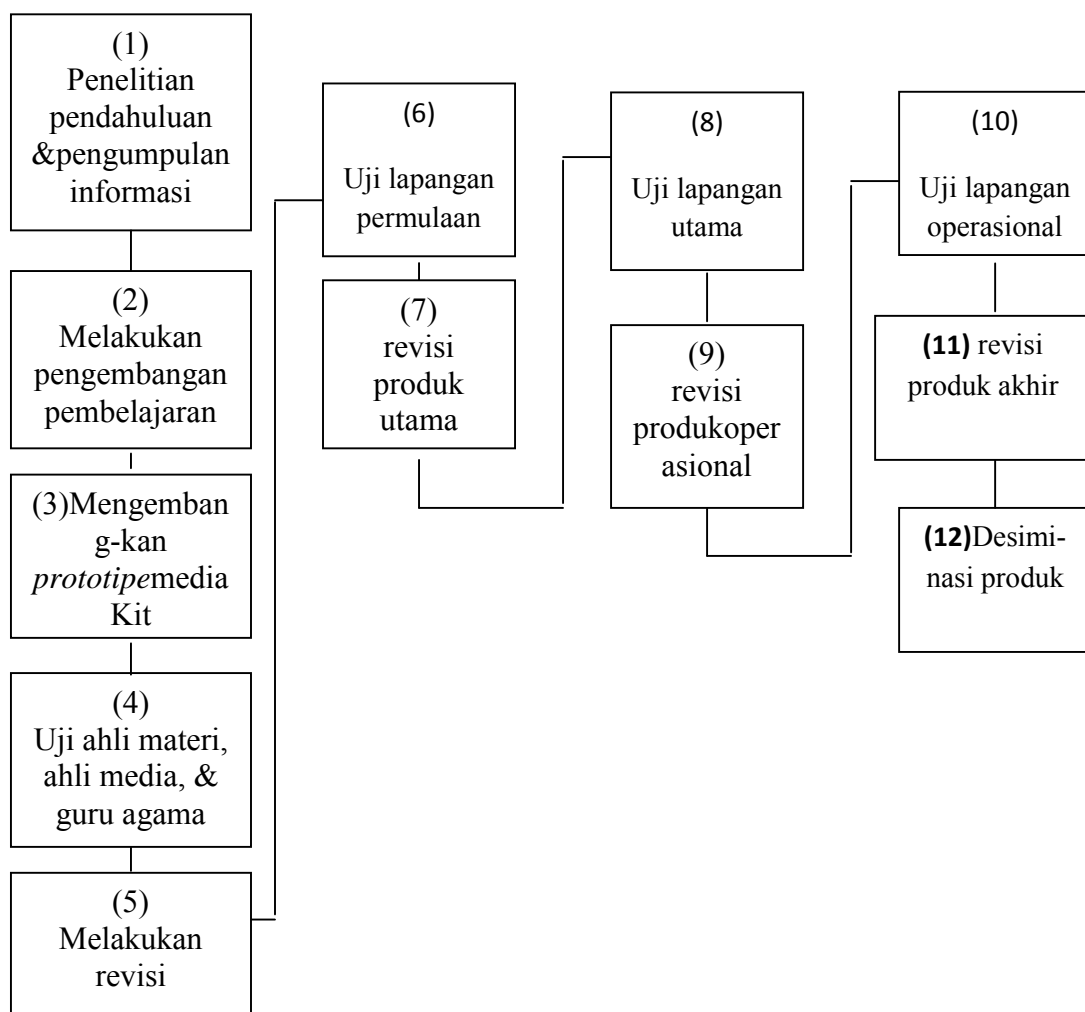
Penelitian pengembangan (*research and development*) ini menggunakan prosedur yang dikembangkan oleh Borg dan Gall (1983), model pengembangan pembelajaran oleh C. M. Reigeluth (1987), dan model pengembangan media oleh Arief S. Sadiman (2007) yang dipadukan dengan model yang dikembangkan oleh E. L. Criswell & Luther. Target yang dihasilkan adalah terciptanya 5 tema multimedia pembelajaran nilai karakter meliputi nilai persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan sebagai suplementasi pesan-pesan pembelajaran yang kurang dikembangkan di sekolah.

Luaran kegiatan ini berupa terciptanya 5 tema multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter untuk SD yang memiliki spesifikasi:

1. Ada 5 (lima) tema yang dikembangkan ke dalam multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter meliputi nilai-nilai persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan. Seluruh tema dikemas dalam bentuk gabungan antara teks, gambar, animasi, musik dan suara. Setiap tema merupakan gambaran utuh dari seluruh rangkaian tema pesan-pesan yang dipelajari.
2. Teks, gambar, musik, suara dan animasi sebagai ilustrasi ditampilkan di dalam multimedia, masing-masing menampilkan setiap sub pesan atau sub nilai yang dipelajari.
3. Setiap tema terdiri dari petunjuk belajar, pengantar, 5 cerita yang disertai dengan ilustrasi teks, gambar, animasi, musik dan suara dimana setiap cerita diikuti dengan tugas, pertanyaan-pertanyaan atau latihan-latihan. Pada setiap akhir penyelesaian tugas atau setelah peserta didik menjawab pertanyaan, diikuti dengan komponen pemberian motivasi. Setiap tema mengandung suatu peristiwa berkaitan dengan pesan atau nilai yang ada di dalam cerita.
4. Setiap tema terdiri dari 5 cerita, yaitu 3 cerita positif terkait dengan nilai karakter yang dipelajari dan 2 cerita negatif yang tidak sesuai dengan nilai karakter yang dipelajari (*example non example*).

Prosedur utama penelitian ini meliputi a) melakukan analisis produk yang dikembangkan, b) mengembangkan produk awal, c) validasi ahli, d) uji coba lapangan, dan e) revisi produk. Secara lebih rinci, langkah-langkah penelitian yang dilakukan adalah; a) melakukan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan tahun I (2012), b) mengadakan

perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan bahan/isi dan urutan pembelajaran, serta uji coba skala kecil), c) mengembangkan draf(*prototipe*) media, d) uji ahli materi (2orang) dan uji ahli media (2 orang), dilanjutkan revisi, e) uji kepada pengguna (2 orang guru SD), f) uji lapangan permulaan (5peserta didik SD) dipilih secara acak, diikuti dengan revisi, g) uji lapangan utama (10peserta didik SD) dilanjutkan revisi, h) uji lapangan operasional ke kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran terkait dengan pengembangan nilai-nilai karakter. i) desiminasi/implementasi ke sasaran pengguna (guru-guru dan peserta didik SD). Jika dibuat bagannya adalah sbb:



Gambar 1: Skenario perlakuan penelitian pengembangan multimedia

Kegiatan pengembangan dan penelitian ini dilakukan di SD-SD di Wilayah Yogyakarta. Informasi digali dari ahli materi dan ahli media, sedangkan subyek penelitiannya adalah guru-guru dan peserta didik SD. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, seminar dan observasi. Angket dan wawancara

digunakan sebagai *need assignment* dan validasi keefektifan, efisiensi dan kemenarikan multimedia bagi pengguna. Pengamatan dan wawancara untuk mengetahui tingkat komprehensi literal peserta didik yang diperoleh melalui penggunaan multimedia. Observasi untuk melihat seluruh proses yang dilakukan peserta didik dan guru dalam menggunakan multimedia. Seminar untuk mengetahui kebermaknaan seluruh rangkaian proses penelitian bagi peserta didik dan guru serta kemungkinan untuk dapat didesiminasikan dan diimplementasikan ke SD-SD di wilayah lain.

Data yang dikumpulkan meliputi sbb:

1. Data aspek materi/pesan/nilai-nilai karakter yang dikembangkan digali dari 2 orang ahli materi yang karena kualifikasi, kompetensi dan karya-karyanya terkait dengan nilai-nilai atau materi yang dikembangkan. Penggalan data meliputi:
  - a. aspek pembelajaran yaitu; kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator, kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program, kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi, kejelasan judul program, kejelasan sasaran pengguna, kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan), ketepatan pemilihan strategi belajar (belajar mandiri), variasi penyampaian jenis informasi/data, ketepatan dalam penjelasan materi konseptual, ketepatan dalam penjelasan materi praktis, kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna, kejelasan petunjuk pengerjaan latihan, kejelasan rumusan latihan, tingkat kesulitan, ketepatan pemberian *feedback* atas jawaban pengguna.
  - b. aspek isi (materi) yaitu; cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi, kejelasan isi materi, struktur organisasi/urutan isi materi, faktualisasi isi materi, aktualisasi isi materi, kejelasan contoh yang disertakan, kecukupan contoh yang disertakan, kejelasan bahasa yang digunakan, kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna, kejelasan informasi pada ilustrasi gambar, kejelasan informasi pada ilustrasi animasi, kejelasan informasi pada ilustrasi animasi, kesesuaian latihan dengan kompetensi, keseimbangan proporsi latihan dengan materi, runtutan latihan yang disajikan.
2. Data aspek media diperoleh dari 2 orang ahli media dan/atau Teknologi Pendidikan yang karena kualifikasi, kompetensi dan karya-karyanya terkait dengan media yang dikembangkan.

Data yang digali meliputi:

- a. aspek tampilan yaitu; proporsional *layout* (tata letak teks dan gambar), kesesuaian pemilihan *background*, kesesuaian proporsi warna, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian pemilihan ukuran *font* (ukuran huruf & angka), kejelasan musik/suara, kesesuaian pemilihan musik/suara, kemenarikan sajian animasi, kesesuaian animasi dengan materi, kejelasan tampilan gambar, kemenarikan bentuk *button/navigator*, konsistensi tampilan *button*, kemenarikan desain cover, kelengkapan informasi pada kemasan luar.
  - b. aspek pemrograman yaitu; kemudahan pemakaian program, kemudahan memilih menu program, kebebasan memilih materi untuk dipelajari, kemudahan berinteraksi dengan program, kemudahan keluar dari program, kemudahan memahami struktur navigasi, kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi), ketepatan reaksi *button* (tombol *navigator*), kemudahan pengaturan pencarian halaman, kemudahan pengaturan menjalankan animasi, kecepatan akses gambar, kompatibilitas sistem operasi, kecepatan akses sistem operasi, kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi, kekuatan/keawetan kepingan program.
3. Data yang digali dari pengguna yaitu peserta didik SD dan guru SD meliputi:kejelasan nama media, kejelasan sasaran pengguna, kejelasan petunjuk belajar, kemudahan dalam persiapan pembelajaran, kemudahan dalam pembelajaran, kejelasan isi materi, tingkat kesulitan materi, kemudahan memahami isi materi, kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna, kesesuaian pemilihan jenis *font* (jenis huruf), kesesuaian pemilihan ukuran *font* (ukuran huruf), kemenarikan bentuk, kesederhanaan ukuran program, kesederhanaan bentuk kemasan (fleksibilitas), kemenarikan tampilan kemasan, kemenarikan bentuk kemasan, kejelasan petunjuk penggunaan, kemudahan dalam penggunaan.

Kredibilitas penelitian dengan cara: 1) pengamatan dan wawancara dilakukan oleh peneliti secara berpasangan (antar rater), 2) trianggulasi diungkap melalui proses refleksi dan diskusi terfokus melibatkan representasi peserta didik, *expert team*, dan guru. 3) tanya jawab dengan teman sejawat (*peer briefeing*) dan *expert team* serta pengguna produk.

## **B. Validasi instrumen dan validasi produk**

Penyusunan dan uji coba instrumen penelitian dilakukan kepada ahli materi dan ahli media.Uji coba instrumen juga dilakukan kepada 2 orang guru dan 5 peserta didikSD untuk mengetahui; 1) apakah responden memahami item-item yang dikembangkan di

dalam instrumen, 2) apakah responden dapat membuat keputusan/pilihan terhadap jawaban setiap item, 3) apakah responden dapat memberikan alasan-alasan/pertimbangan atas keputusan yang dibuat. Masukan dan saran-saran digunakan untuk merevisi instrumen. Kegiatan ini sebagai langkah uji validitas instrumen penelitian.

Validasi produk multimedia dilakukan oleh 2 orang ahli materi, 2 orang ahli media pembelajaran serta 2 orang guru sebagai pengguna, dilanjutkan dengan revisi media. Validasi produk oleh peserta didikSD dilakukan dalam tiga tahap yaitu uji lapangan permulaan (5peserta didik) yang dipilih secara acak diikuti dengan revisi, uji lapangan utama (10peserta didik) dan dilanjutkan dengan revisi, uji lapangan operasional ke kelas sesungguhnya dilanjutkan dengan revisi. Uji validasi produk pada peserta didikbertujuan untuk mengetahui kualitas multimediapembelajaran dari sisi keberfungsian bagi belajarnya. Validasi produk dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kualitas multimedaiyang dikembangkan dari fungsionalisasi multimedia itu sendiri dan pemahaman yang diperoleh peserta didiksetelah menggunakan multimedia tersebut.

### **C. Analisis data**

Analisis teknik deskriptif kualitatifyang dilakukan melalui langkah-langkah a) *abrupt data*, b) *coding data*, c) *data selection*, d) *data recording* dan organisasi data, e) analisis kuantitatif, f) analisis kualitatif dan g) interpretasi hasil. Analisis dilakukan pada setiap tahapan implementasi *participatory*. Sistem *coding* terbuka dimana kategori yang muncul tetap dicatat untuk membantu analisis. Pengkodean/pengkategorian dilakukan berdasarkan kondisi, interaksi, strategi, konsekuensi (Strauss, 1989: 27-28).

Dalam menganalisis data penelitian dari ahli media, ahli materi, dan uji lapangan awal, menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif yaitu, memaparkan dan menjelaskan data yang dinyatakan dalam bentuk deskripsi berdasarkan jawaban responden sebagai bahan acuan dalam melakukan perbaikan program multimedia. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk data dari uji ahli, uji lapangan utama dan uji lapangan operasional. Data berupa pernyataan sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5, yaitu dengan penskoran dari 1 sampai 5. Teknik yang digunakan untuk memberikan kriteria nilai kualitas produk yaitu data yang diperoleh dari angket tentang tanggapan peserta didik diubah menjadi data interval sebagai berikut :

Sangat baik	=	5 (100 % sesuai dengan unsur yang ada dalam pertanyaan itu).
Baik	=	4 (80 % sesuai dengan unsur yang ada dalam pertanyaan itu).
Cukup	=	3 (60 % sesuai dengan unsur yang ada dalam pertanyaan itu).
Kurang	=	2 (40 % sesuai dengan unsur yang ada dalam pertanyaan itu).
Sangat kurang	=	1 (20 % sesuai dengan unsur yang ada dalam pertanyaan itu).

Alternatif jawaban angket ada 5 pilihan untuk memberikan tanggapan tentang program multimedia yaitu, sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2) dan sangat kurang (1). Jika peserta didik memberikan tanggapan “sangat baik” pada suatu butir pertanyaan tersebut maka diberikan skor “5 ” demikian seterusnya.

Langkah-langkah analisis data antara lain: 1) mengumpulkan data mentah, 2) pemberian skor, 3) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai dengan skala 5 menggunakan acuan konversi dari Sukardi (2008 : 179) pada tabel berikut ini:

Tabel 1: Pedoman hasil konversi data kuantitatif ke data kualitatif.

Nilai	Kriteria	Skor
A	Sangat Baik	$X > 4,21$
B	Baik	$3,40 < X \leq 4,21$
C	Cukup	$2,6 < X \leq 3,40$
D	Kurang	$1,79 < X \leq 2,60$
E	Sangat kurang	$X \leq 1,79$

Rumus rata-rata skor ideal :  $\bar{X}_i = \Sigma S : \Sigma R$

Keterangan :

$\bar{X}_i$  = Rata-rata skor ideal

$\Sigma S$  = Jumlah Skor

$\Sigma R$  = Jumlah responden

Prosentase :  $\Sigma P = \Sigma B \times i$  (6,67)

Keterangan :

$\Sigma P$  = Prosentase

$\Sigma B$  = Jumlah Butir

$i$  = Prosentase terendah dalam interval

## **BAB V**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Langkah-langkah penelitian yang dilakukan meliputi: a) melakukan penelitian pendahuluan, b) mengadakan perencanaan (pendefinisian kemampuan, perumusan tujuan, penentuan isi atau nilai karakter yang dikembangkan serta urutan pembelajaran, dilanjutkan uji coba skala kecil), c) mengembangkan draf (*prototipe*) multimedia, d) uji ahli materi (2 orang) dan uji ahli media (2 orang) dilanjutkan revisi, e) uji pengguna guru SD (2 orang), f) uji lapangan permulaan (5 peserta didik) diikuti dengan revisi, g) uji lapangan utama (10 peserta didik) dan revisi, g) uji lapangan operasional ke kelas yang sedang melaksanakan pembelajaran terkait dengan nilai karakter, kemudian dilakukan revisi akhir, h) desiminasi/implementasi multimedia ke sasaran pengguna (guru-guru dan peserta didik SD) melalui kegiatan PPM. Secara rinci hasil penelitian adalah:

##### **1. Penelitian pendahuluan**

Sebagaimana dijelaskan pada bagian pendahuluan, hasil penelitian tahun I (2012) diperoleh informasi bahwa pendidikan nilai karakter ditinjau dari aspek *why* sebagai rujukan normatif yang berupa tujuan utuh pendidikan, aspek *how* sebagai rujukan prosedural dalam melaksanakan pendidikan karakter, dan aspek *when* sebagai rujukan kontekstual pengambilan keputusan dan tindakan pembelajaran pendidikan karakter. Hasil penelitian tahun I (2012) diperoleh informasi (Niron, dkk, 2012) bahwa:

- a. Rujukan normatif pendidikan karakter diketahui kurang mengacu pada Pancasila. Sekitar 5% pendidikan karakter mendasarkan pada Pancasila. Rujukan pada akar budaya bangsa sekitar 10%. Rujukan normatif lebih banyak didominasi oleh doktrin-doktrin agama serta tujuan pendidikan nasional. Pancasila dan budaya bangsa jarang dipergunakan sebagai rujukan normatif dalam pendidikan karakter. Sementara tujuan pendidikan nasional mencapai kurang lebih 24%, dan agama mendominasi sebagai rujukan normatif dalam pendidikan nilai karakter.
- b. Rujukan prosedural pendidikan karakter justru banyak ditemukan dalam prosesnya yang dilakukan sebagai bentuk doktrin dan pembiasaan, belum menyentuh pada kesadaran moral secara penuh dan otonom. Rujukan prosedural praktek pendidikan karakter cenderung dilaksanakan dalam bentuk doktrin (45%), pembiasaan (37%), keteladanan



/pemodelan (11%), pengembangan suasana/iklim belajar (5%), pengembangan penalaran dan perasaan (4%), dan bentuk partisipatif/kolaboratif (1%).

- c. Rujukan kontekstual pendidikan karakter masih terbatas pada lingkungan sekolah dengan beberapa program khusus. Rujukan kontekstual didominasi berturut-turut oleh pengkondisian lingkungan sekolah atau iklim sekolah (56%), program khusus (24%), kegiatan ke luar sekolah (*live in*) (13%), kerjasama orangtua (4%), dan upaya preventif (asas pengendali) (3%).

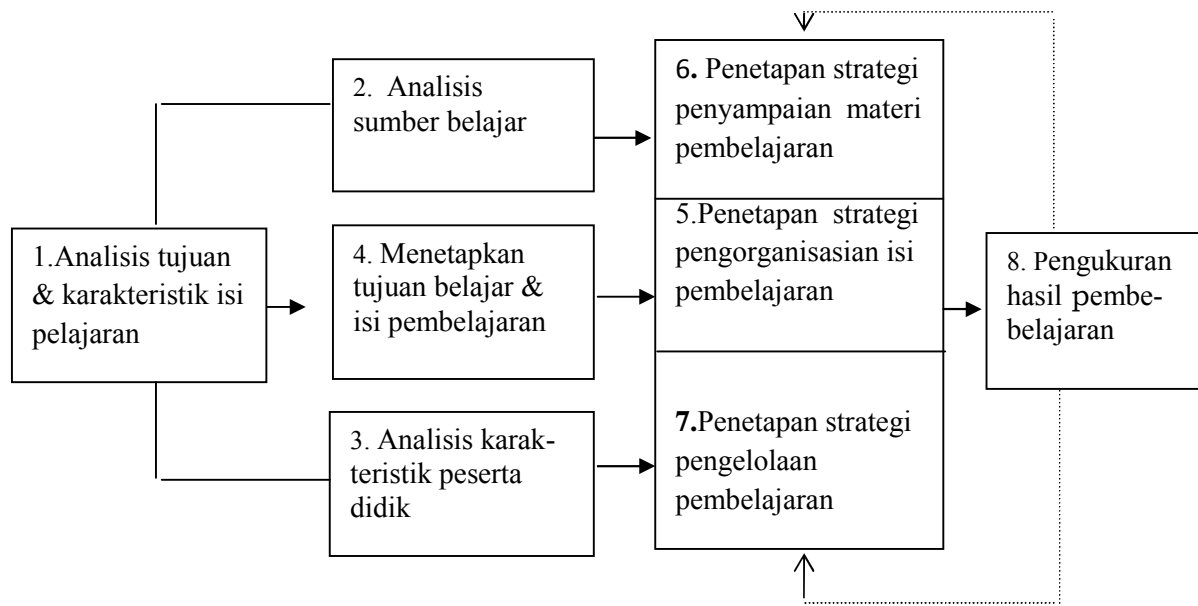
Berdasarkan data yang diperoleh tahun I (2012) di atas, hasil seminar dan FGD, maka tahun II (2013) dikembangkan paket modul pendidikan karakter bagi peserta didik SD, dan tahun III (2014) dikembangkan multimedia pendidikan karakter bagi peserta didik SD dengan tema-tema persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan.

## **2. Merencanakan pembelajaran**

Mulai tanggal 20 Juni 2014 dilakukan langkah-langkah perencanaan dan pengembangan pembelajaran sebagai dasar dalam menulis 5 naskah multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- a. Analisis tujuan dan karakteristik nilai karakter yang dikembangkan.
- b. Analisis sumber-sumber belajar (kendala)
- c. Analisis karakteristik peserta didik SD
- d. Menetapkan tujuan belajar dan isi/nilai karakter yang dikembangkan
- e. Menetapkan strategi pengorganisasian pesan dalam komponen-komponen pembelajaran
- f. Menetapkan strategi penyampaian pesan pembelajaran
- g. Menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran
- h. Mengembangkan bentuk tugas/latihan dan pengukuran hasil belajar.

Kedelapan langkah tersebut jika dilukiskan dalam diagram sebagai berikut:



Gambar 2: Diagram langkah-langkah perencanaan dan pengembangan pembelajaran

Kegiatan di atas menghasilkan 5 naskah multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter untuk peserta didikSD dengan tema-tema meliputi nilai Persatuan, Keadilan, Kejujuran, Kepedulian, dan Kemanusiaan.

### 3. Validasi Naskah dan Revisi

Sebelum naskah multimedia diserahkan untuk diproduksi (*mixing*) cetak, dan lain-lain, terlebih dahulu naskah dikaji bersama-sama oleh satu tim yang terdiri dari tim peneliti, penulis naskah, peer, ahli materi dan ahli media, produser, serta personel pengumpul data. Data (masukan) hasil pertemuan bersama yang dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2014 ini adalah sbb:

- Gambar-gambar yang diproduksi supaya menggambarkan situasi kehidupan peserta didik sehari-hari baik di rumah, di sekolah, atau di lingkungan masyarakat.
- Peristiwa-peristiwa yang ditampilkan dalam cerita-cerita yang dilengkapi dengan suara, musik, animasi dan gambarnya pada setiap sajian adalah pengalaman-pengalaman nyata peserta didik, sehingga peserta didik dapat terlibat secara emosional dan intelektual.
- Ukuran huruf, gambar, animasi, warna dan musik, supaya disesuaikan dengan fungsinya (belajar kelompok atau individual) untuk peserta didik usia SD.

- d. Setiap kalimat supaya dapat menggambarkan karakter peserta didik usia SD. Kalimat-kalimat pada setiap sub tema (cerita) agar disusun dalam bentuk *exampledannon example*.
- e. Petunjuk penggunaan multimedia sangat penting ditampilkan terlebih dahulu, sehingga harus disusun sedemikian rupa agar pengguna tidak mengalami kesulitan.

Berdasarkan masukan dan saran-saran di atas, maka naskah multimedia direvisi dengan pertimbangan tidak membutuhkan banyak waktu. Melalui persetujuan bersama dari semua peserta yang hadir disepakati bahwa dalam memproduksi multimedia agar komponen-komponen multimedia pembelajaran seperti, cerita-cerita yang ditampilkan, bentuk huruf, gambar, animasi, warna, suara, musik, serta ukurannya disesuaikan dengan karakteristik, minat dan cara berfikir peserta didik usia SD. Untuk itu, maka naskah direvisi untuk kemudian dikembangkan ke dalam *prototipe* multimedia berikutnya.

#### **4. Produksi Multimedia**

Produksi multimedia dilakukan pada bulan Juli-Agustus 2014 sebagai berikut:

- a. Ada 5 tema (nilai) karakter yang dikembangkan dalam multimedia pembelajaran yaitu nilai "Persatuan", "Keadilan", "Kejujuran", "Kepedulian", dan "Kemanusiaan".
- b. Setiap tema/nilai karakter dikemas ke dalam sebuah draf (*prototipe*) multimedia yang terdiri dari komponen-komponen pembelajaran yaitu petunjuk belajar dan pengantar, uraian cerita, latihan dan motivasional. Setiap media berisi 5 cerita untuk peserta didik (*example non example*) dan setiap cerita diikuti dengan gambar, animasi, suara, musik, pertanyaan-pertanyaan, tugas, dan komponen motivasional.
- c. Multimedia pembelajaran nilai karakter yang dihasilkan sudah dapat dikemas untuk diuji-cobakan ke pengguna peserta didik dan guru SD.

#### **5. Validasi Produk Multimedia dan Revisi**

Naskah yang telah direvisi kemudian diproduksi ke dalam 5 bentuk draf (*prototipe*) media dengan tema nilai "Persatuan", "Keadilan", "Kejujuran", "Kepedulian", dan "Kemanusiaan", untuk kemudian dilakukan validasi. Validasi produk multimedia dilakukan pada bulan September 2014, dengan hasil validasi sbb:

##### **a. Validasi Ahli Materi**

Validasi produk dilakukan oleh 2 orang ahli materi. Hasil validasi diperoleh saran-saran dan masukan bagi seluruh tema di dalam multimedia yang dirangkum sbb:

- 1). Karena keberadaan multimedia ini sebagai suplemen bagi pelaksanaan pendidikan karakter, maka harus jelas kedudukannya agar dapat diterima dan dipakai secara tepat di sekolah.
- 2). Perlu dipahami dengan baik akan konsep nilai-nilai karakter yang dikembangkan yaitu nilai persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan, terutama kebenaran konsepnya, sehingga pemahaman terhadap setiap nilai dapat dipahami sebagai sesuatu yang wajar bagi peserta didik. Pemahaman ini perlu dimiliki oleh para pembimbing dan pendamping peserta didik.
- 3). Penerapan pendekatan konstruktivistik di mana peserta didik harus menemukan sendiri pengetahuannya perlu ditunjukkan dalam dialog atau diskusi tentang peristiwa-peristiwa kehidupan sehari-hari, sehingga tidak terkesan mengindoktrinasi atau menggurui. Hal ini dapat dilakukan dengan cara memberikan aneka pertanyaan, tugas, baik yang bersifat meminta pendapat, meminta peserta didik untuk memilih sikap, tindakan atau perilaku, ataupun pertanyaan-pertanyaan reflektif.
- 4). Penjelasan nilai-nilai karakter yang dikembangkan harus benar dan disertai contoh-contoh yang ada di sekitar kehidupan peserta didik. Baik contoh-contoh positif maupun contoh-contoh negatif. Setiap masukan supaya dicatat untuk dipertimbangkan dalam melakukan revisi multimedia.
- 5). Pemahaman akan nilai-nilai karakter yang dikembangkan perlu lebih dijelaskan melalui gambar-gambar ilustrasi, animasi, dan suara yang sesuai.

Dari berbagai masukan para ahli materi di atas, *prototipe multimedia* kemudian direvisi mengacu pada saran-saran dan masukan-masukan tersebut untuk kemudian siap diproduksi kembali. *Prototipe multimedia* yang telah direvisi dan dikemas ke dalam bentuk multimedia kemudian divalidasi kembali oleh 2 orang ahli materi. Hasil validasi ahli materi diperoleh dengan cara memberikan multimedia dan lembar validasi dalam bentuk lembar kuesioner dengan acuan skala likert. Lembar kuesioner untuk ahli materi memuat 2 aspek yaitu aspek materi (isi) dan aspek pembelajaran. Kedua aspek tersebut dijabarkan ke dalam indikator-indikator yang terdiri dari indikator-indikator aspek materi (isi) dan indikator-indikator aspek pembelajaran, yang dapat dilihat pada lampiran. Rekap hasil validasi oleh ahli materi pada tahap uji coba disajikan pada tabel berikut. Data hasil penilaian ahli materi I terhadap program multimedia pendidikan karakter SD aspek pembelajaran :

Tabel 2: Hasil penilaian ahli materi I aspek pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	4	Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	3	Cukup
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	Baik
4	Kejelasan judul program	5	Sangat Baik
5	Kejelasan sasaran pengguna	3	Cukup
6	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)	4	Baik
7	Ketepatan pemilihan strategi belajar (belajar mandiri)	2	Kurang
8	Variasi penyampaian jenis informasi/data	3	Cukup
9	Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual	4	Baik
10	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis	4	Baik
11	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	5	Sangat Baik
12	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes	3	Cukup
13	Kejelasan rumusan soal/tes	3	Cukup
14	Tingkat kesulitan soal/tes	3	Cukup
15	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	3	Cukup
<b>Jumlah skor</b>		<b>53</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>3,53</b>	<b>Baik</b>

Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli materi I terhadap aspek pembelajaran, dengan jumlah skor 53 dan rata-rata skor 3,53, maka apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif termasuk dalam kategori “Baik”.

Data hasil penilaian ahli materi I terhadap program multimedia pendidikan karakter SD aspek isi (materi) dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3: Hasil penilaian ahli materi I aspek isi (materi)

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	3	Cukup
2	Kejelasan isi materi	4	Baik
3	Struktur organisasi/urutan isi materi	3	Cukup
4	Faktualisasi isi materi	3	Cukup
5	Aktualisasi isi materi	3	Cukup
6	Kejelasan contoh yang disertakan	2	Kurang
7	Kecukupan contoh yang disertakan	2	Kurang
8	Kejelasan bahasa yang digunakan	3	Cukup
9	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	4	Baik
10	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	3	Cukup
11	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	2	Kurang
12	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	3	Cukup
13	Kesesuaian latihan/tes dengan kompetensi	4	Baik
14	Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan materi	4	Baik
15	Runtutan soal yang disajikan	3	Cukup
<b>Jumlah skor</b>		<b>46</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>3,06</b>	<b>Cukup</b>

Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli materi I terhadap aspek isi (materi), dengan jumlah skor 46 dan rata-rata skor 3,06, maka apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif termasuk dalam kategori “Cukup”. Jumlah skor dari hasil penilaian ahli materi I terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh 99 dan rata-rata skor 3,33, jadi apabila

dikonversikan ke dalam data kualitatif, maka hasil penilaian dari ahli materi I termasuk dalam kategori “Cukup”. Komentar/saran umum, bila memungkinkan dibuat film contoh anak berkarakter dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat langsung menikmati dan mempraktekkannya. Dapat disimpulkan bahwa multimedia layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran. Data hasil penilaian ahli materi II terhadap program multimedia pendidikan karakter SD aspek pembelajaran :

Tabel 4: Hasil penilaian ahli materi II aspek pembelajaran

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	4	Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	4	Baik
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	4	Baik
4	Kejelasan judul program	5	Sangat Baik
5	Kejelasan sasaran pengguna	5	Sangat Baik
6	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)	5	Sangat Baik
7	Ketepatan pemilihan strategi belajar (belajar mandiri)	5	Sangat Baik
8	Variasi penyampaian jenis informasi/data	4	Baik
9	Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual	4	Baik
10	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis	4	Baik
11	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	4	Baik
12	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes	4	Baik
13	Kejelasan rumusan soal/tes	4	Baik
14	Tingkat kesulitan soal/tes	4	Baik
15	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	4	Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>64</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>4,26</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli materi II terhadap aspek pembelajaran, dengan jumlah skor 64 dan rata-rata skor 4,26, maka apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif masih termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Data hasil penilaian ahli materi II terhadap program multimedia pendidikan karakter SD aspek isi/materi:

Tabel 5: Hasil penilaian ahli materi II aspek isi/materi

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	4	Baik
2	Kejelasan isi materi	4	Baik
3	Struktur organisasi/urutan isi materi	4	Baik
4	Faktualisasi isi materi	4	Baik
5	Aktualisasi isi materi	4	Baik
6	Kejelasan contoh yang disertakan	3	Cukup
7	Kecukupan contoh yang disertakan	5	Sangat Baik
8	Kejelasan bahasa yang digunakan	2	Kurang
9	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna	2	Kurang
10	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	3	Cukup
11	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi	3	Cukup
12	Kejelasan informasi pada ilustrasi video	3	Cukup
13	Kesesuaian latihan/tes dengan kompetensi	3	Cukup
14	Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan materi	4	Baik
15	Runtutan soal yang disajikan	3	Cukup
<b>Jumlah skor</b>		<b>50</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>3,33</b>	<b>Cukup</b>



Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli materi II terhadap aspek isi (materi), dengan jumlah skor 50 dan rata-rata skor 3,33, maka apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif masih termasuk dalam kategori “Cukup”. Jumlah skor dari hasil penilaian ahli materi II terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh 114 dan rata-rata skor 3,80, jadi apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif, maka hasil penilaian dari ahli materi II termasuk dalam kategori “Baik”. Komentar/saran umum yang diberikan adalah perlu dibuat yang lebih menarik/lebih hidup, supaya anak lebih tertarik. Kesimpulannya bahwa multimedia layak uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Tabel 6: Rekap rerata skor hasil validasi oleh ahli materi

Kriteria Kualitas Multimedia oleh Ahli Materi		
No	Indikator	Skor
1	Aspek Pembelajaran	3.89
2	Aspek Materi	3.20
	Rerata	3.54

Dari hasil perhitungan rata-rata skor 2 orang ahli materi terhadap multimedia pembelajaran yang dikembangkan diperoleh nilai 3.54 artinya, bahwa multimedia pembelajaran pendidikan karakter SD yang dikembangkan dikatakan dalam kategori baik.

#### b. Validasi Ahli Media dan Revisi

*Prototipe* multimedia yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli media yaitu 2 orang Teknolog Pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Deskripsi hasil validasi oleh ahli media adalah sbb:

Saran-saran dan masukan-masukan yang bersifat umum diberikan lebih dahulu.

- 1). Komponen-komponen pembelajaran yang dituangkan di dalam multimedia pembelajaran hendaknya tetap ada walaupun multimedia ini menggunakan pendekatan konstruktivistik. Oleh karena itu, teks-teks pembelajaran, cerita-cerita yang ditampilkan, pertanyaan-pertanyaan, tugas dan pilihan tindakan harus lebih mengedepankan pengembangan pikiran peserta didik.
- 2). Tampilan gambar-gambar, teks, animasi harus jelas terbaca dan dapat dipahami oleh peserta didik dan guru dengan jelas.

- 3). Mengingat multimedia ini ditujukan untuk peserta didik usia SD maka komposisi warna, gambar, ukuran huruf, animasi, suara dan musik, serta teknik penyajian harus tepat dan proporsional, penekanan-penekanan materi perlu ditonjolkan dengan gambar dan warna yang tajam atau ilustrasi lain yang mendukung.
- 4). Mengingat multimedia yang dikembangkan ini diperuntukkan bagi pendidikan nilai, maka ilustrasi, tugas dan pernyataan-pernyataan betul-betul dalam rangka membentuk perilaku/tindakan sesuai nilai karakter yang dikembangkan tidak sekedar pengetahuan atau pemahaman semata.
- 5). Penggunaan warna gambar-gambar pendukung perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia SD.
- 6). Tulisan-tulisan yang masih salah ketik supaya diperbaiki kembali.
- 7). Petunjuk penggunaan multimedia perlu menggunakan kata-kata sapaan yang sesuai dengan pengguna peserta didik usia SD. Sebaiknya menggunakan sapaan adik-adik, kalian, kamu atau sejenisnya.
- 8). Warna latar belakang dan warna huruf supaya disesuaikan agar teks dapat terbaca dengan jelas.
- 9). Buat variasi bentuk huruf dan warna yang sesuai dengan karakteristik peserta didik usia SD. Pilih warna yang tidak melelahkan mata.
- 10). *Layout* atau penataan ruang di setiap halaman supaya proporsional, agar tidak ada yang terkesan kosong namun di sisi lain tidak terkesan sangat penuh.

Dari berbagai masukan ahli media di atas, *prototipe* multimedia direvisi mengacu pada saran-saran dan masukan-masukan di atas untuk kemudian siap diproduksi kembali. Revisi produk difokuskan pada penataan pesan pembelajaran dan atributnya. Multimedia yang telah direvisi kemudian divalidasi oleh ahli-ahli media dengan cara memberikan multimedia dan lembar validasi dalam bentuk lembar kuesioner dengan acuan skala likert. Hasil penilaian ahli media terhadap program multimedia pendidikan karakter SD aspek tampilan :

Tabel 7: Hasil penilaian ahli media aspek tampilan

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Proporsional <i>Layout</i> (tata letak teks dan gambar)	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian Pemilihan Background	5	Sangat Baik
3	Kesesuaian proporsi warna	5	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	4	Baik
5	Kesesuaian pemilihan ukuran font (ukuran huruf & angka)	5	Sangat Baik
6	Kejelasan musik/suara	5	Sangat Baik
7	Kesesuaian pemilihan musik/suara	5	Sangat Baik
8	Kemenarikan sajian animasi	4	Baik
9	Kesesuaian animasi dengan materi	3	Cukup
10	Kejelasan tampilan video	5	Sangat Baik
11	Kemenarikan bentuk Button/navigator	4	Baik
12	Konsistensi tampilan button	4	Baik
13	Kemenarikan desain cover	5	Sangat Baik
14	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	5	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>64</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>4,26</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli media terhadap aspek tampilan, dengan jumlah skor 64 dan rata-rata skor 4,26, maka apabila dikonversikan ke dalam data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Data hasil penilaian ahli media terhadap program multimedia pendidikan karakter SD aspek pemrograman :

Tabel 8: Hasil penilaian ahli media aspek pemrograman

No	Indikator	Skor	Kriteria
1	Kemudahan pemakaian program	5	Sangat Baik
2	Kemudahan memilih menu program	5	Sangat Baik
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari	5	Sangat Baik
4	Kemudahan berinteraksi dengan program	5	Sangat Baik
5	Kemudahan keluar dari program	5	Sangat Baik
6	Kemudahan memahami struktur navigasi	4	Baik
7	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)	4	Baik
8	Ketepatan reaksi button (tombol navigator)	5	Sangat Baik
9	Kemudahan pengaturan pencarian halaman	5	Sangat Baik
10	Kemudahan pengaturan menjalankan animasi	5	Sangat Baik
11	Kecepatan akses video	5	Sangat Baik
12	Kompatibilitas system operasi	5	Sangat Baik
13	Kecepatan akses system operasi	5	Sangat Baik
14	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi	4	Baik
15	Kekuatan/keawetan kepingan program	5	Sangat Baik
<b>Jumlah skor</b>		<b>72</b>	
<b>Rata-rata skor</b>		<b>4,80</b>	<b>Sangat Baik</b>

Tabel di atas adalah hasil penilaian ahli media terhadap aspek pemrograman, dengan jumlah skor 72 dan rata-rata skor 4,80, maka apabila dikonversikan kedalam data kualitatif termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Jumlah skor dari hasil penilaian ahli media terhadap aspek pembelajaran dan aspek isi diperoleh 136 dan rata-rata skor 4,68, jadi apabila dikonversikan kedalam data kualitatif, maka hasil penilaian dari ahli media termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Komentar/saran umum adalah bahwa multimedia cukup baik dan layak digunakan sebagai media penyampaian materi pendidikan karakter di SD. Kesimpulannya adalah bahwa multimedia layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi.

Tabel 9: Rerata skor hasil validasi ahli media

Kriteria Kualitas Multimedia oleh Ahli Media		
No	Indikator	Skor
1	Aspek Tampilan	4,26
2	Aspek pemrograman	4,80
	Rerata	4,53

Dari hasil perhitungan rata-rata skor ahli media terhadap multimedia yang dikembangkan diperoleh nilai 4,53 artinya, bahwa modul pembelajaran nilai-nilai karakter di SD yang dikembangkan dalam kategori sangat baik.

c. Validasi Pengguna (Guru dan peserta didik SD) serta Revisi

Sebagai pendamping peserta didik dan selaku pengguna multimedia dalam kegiatan pembelajaran di kelas, maka 2 orang guru SD diminta untuk memvalidasi multimedia yang sudah dikembangkan. Hasil validasi diperoleh dengan memberikan multimedia dan lembar validasi dalam bentuk lembar kuesioner dengan acuan skala likert. Lembar kuesioner untuk Hasil penilaian guru terhadap multimedia sebagai berikut:

Tabel 10: Rerata skor hasil validasi oleh guru

Kriteria Kualitas Multimedia oleh 2 Orang Guru		
No Sby	Indikator	Skor
1	Media Pembelajaran	4,12
2	Media Pembelajaran	3,99
	Rerata	4,05

Dari hasil perhitungan rata-rata skor tanggapan guru terhadap multimedia pembelajaran nilai karakter yang dikembangkan diperoleh nilai 4.05 artinya bahwa multimedia yang dikembangkan dikatakan dalam kategori baik. Setelah multimedia divalidasi oleh validator ahli materi, ahli media, dan guru, kemudian direvisi sesuai saran dan komentar dari para validator. Produk hasil revisi kemudian memasuki tahap uji-coba terhadap peserta didik. Multimedia yang dikembangkan diujicobakan kepada 5 peserta didik secara perorangan yang diambil secara acak. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata 3,97. Artinya, bahwa multimedia yang dikembangkan dikatakan dalam kategori baik.

Tahap berikutnya dilakukan uji terhadap kelompok kecil peserta didik dengan cara memberikan multimedia untuk dipelajari, kemudian dilakukan pengamatan dan wawancara. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata 4,10. Artinya bahwa multimedia yang dikembangkan dikatakan dalam kategori baik. Hasil perhitungan adalah sebagai berikut:

Tabel 11: Data uji coba multimedia di kelas kecil

No	Indikator	Jumlah	Rata rata	Kriteria
1	Kejelasan nama media	27	4,5	Sangat Baik
2	Kejelasan sasaran pengguna	28	4,6	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar	23	3,8	Baik
4	Kemudahan dalam persiapan pembelajaran	25	4,1	Baik
5	Kemudahan dalam pembelajaran	25	4,1	Baik
6	Kejelasan isi materi	25	4,1	Baik
7	Tingkat kesulitan materi	20	3,3	Cukup
8	Kemudahan memahami isi materi	24	4	Baik
9	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	28	4,6	Sangat Baik
10	Kesesuaian pemilihan jenis font (Jenis huruf)	26	4,3	Sangat Baik
11	Kesesuaian pemilihan ukuran font (ukuran huruf)	24	4	Baik
12	Kemenarikan bentuk	24	4	Baik
13	Kesederhanaan ukuran program	25	4,1	Baik
14	Kesederhanaan bentuk kemasan (Fleksibilitas)	26	4,3	Sangat Baik
15	Kemenarikan tampilan kemasan	24	4	Baik
16	Kemenarikan bentuk kemasan	26	4,3	Sangat Baik
17	Kejelasan petunjuk penggunaan	28	4,6	Sangat Baik
18	Kemudahan dalam penggunaan	20	3,3	Cukup
<b>Jumlah</b>		<b>452</b>	<b>86,90</b>	
<b>Rata- rata</b>		<b>4,10</b>		
<b>Nilai/ Kriteria</b>		<b>B (Baik)</b>		

Berdasarkan data di atas, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai adalah cukup, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh 452 dan rata-rata skor 4,10. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam

kriteria "Baik". Hasil revisi akhir dari uji coba ahli dan ujicoba pengguna guru serta peserta didik baik secara perorangan maupun secara kelompok kecil telah selesai dilakukan. Untuk selanjutnya uji coba pada skala luas (kelompok besar) masih harus dilakukan. Tekniknya dilakukan melalui angket, pengamatan dan wawancara. Tahap berikutnya dilakukan uji terhadap kelompok besar peserta didik dengan cara memberikan multimedia untuk dipelajari, kemudian diberi angket dan dilakukan pengamatan serta wawancara. Hasil perhitungan menunjukkan nilai rata-rata 3,80. Artinya bahwa multimedia yang dikembangkan dikatakan dalam kategori baik. Hasil perhitungan adalah:

Tabel 12: Data uji coba multimedia di kelas besar

No	Indikator	Jumlah	Ratarata	Kriteria
1	Kejelasan nama media	79	4,64	Sangat Baik
2	Kejelasan sasaran pengguna	73	4,29	Sangat Baik
3	Kejelasan petunjuk belajar	70	4,11	Baik
4	Kemudahan dalam persiapan pembelajaran	68	4,00	Baik
5	Kemudahan dalam pembelajaran	73	4,29	Sangat Baik
6	Kejelasan isi materi	65	3,82	Baik
7	Tingkat kesulitan materi	53	3,11	Cukup
8	Kemudahan memahami isi materi	69	4,05	Baik
9	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	72	4,23	Sangat Baik
10	Kesesuaian pemilihan jenis font (Jenis huruf)	72	4,23	Sangat Baik
11	Kesesuaian pemilihan ukuran font (ukuran huruf)	64	3,76	Baik
12	Kemenarikan bentuk	66	3,88	Baik
13	Kesederhanaan ukuran program	63	3,70	Baik
14	Kesederhanaan bentuk kemasan (Fleksibilitas)	67	3,94	Baik
15	Kemenarikan tampilan kemasan	68	4,00	Baik
16	Kemenarikan bentuk kemasan	69	4,05	Baik
17	Kejelasan petunjuk penggunaan	64	3,76	Baik
18	Kemudahan dalam penggunaan	78	4,58	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		<b>1233</b>	<b>68,50</b>	
<b>Rata- rata</b>		<b>3,80</b>		
<b>Nilai/ Kriteria</b>		<b>B (Baik)</b>		

Berdasarkan data di atas, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa item-item yang dinilai adalah cukup, baik, dan sangat baik. Jumlah skor yang diperoleh 1233 dan rata-rata skor 3,80. Sesuai dengan tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam kriteria "Baik". Jika diambil reratanya, maka skor uji coba program multimedia pendidikan karakter SD oleh peserta didik adalah 3,95 termasuk dalam kriteria "Baik".

Hasil uji coba secara umum terhadap kelayakan multimedia pembelajaran ini dalam kriteria baik, namun masih diberikan saran-saran perbaikan untuk dilakukan evaluasi dan revisi. Berikut ini disajikan hasil evaluasi, saran dan komentar yang digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi akhir, yaitu:

- 1). Tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik serta pertanyaan-pertanyaan yang diajukan supaya lebih nyata dalam kehidupan dan sesuai dengan pengalaman peserta didik, agar terjadi keterlibatan intelektual dan emosional pada diri peserta didik.
- 2). Pemberian tugas-tugas yang perlu dikerjakan atau didiskusikan bersama teman-teman lain agar dideskripsikan dengan jelas, sehingga peserta didik terdorong untuk melakukannya.

## **6. Melakukan desiminasi dan implementasi**

Langkah terakhir adalah melakukan desiminasi dan implementasi penggunaan multimedia ke SD-SD. Pertama kali desiminasi dan implementasi dilakukan di SD-SD tempat penelitian berlangsung, kemudian ke SD-SD di daerah sekitarnya. Didesiminasi melalui program-program PPM para dosen dan KKN-PPL mahasiswa, serta upaya untuk ditawarkan ke pengusaha di bidang media dan alat-alat pelajaran juga akan dilakukan.

## **Ringkasan Hasil Penelitian**

Telah dihasilkan multimedia pendidikan nilai karakter di SD meliputi nilai "Persatuan", "Keadilan", "Kejujuran", "Kepedulian", dan "Kemanusiaan". Modul dikembangkan dengan langkah-langkah; a) melakukan penelitian pendahuluan, b) perencanaan, c) mengembangkan draf/*prototipe*, d) uji ahli materi, uji ahli media, uji pengguna guru dan peserta didik serta revisi, (e) uji lapangan permulaan dan revisi, (f) uji lapangan utama dan revisi.

Dari hasil perhitungan rata-rata menunjukkan:



1. Skor ahli materi 3,54 artinya, multimedia dalam kategori baik.
2. Skor ahli media 4,53 artinya, multimedia dalam kategori sangat baik.
3. Skor tanggapan guru 4,05 artinya multimedia dalam kategori baik.
4. Skor tanggapan peserta didik secara perorangan maupun kelompok menunjukkan skor 3,96 multimedia dalam kategori baik.

## **B. Pembahasan**

Hasil penelitian menyatakan bahwa multimedia pendidikan nilai-nilai karakter di SD yang dikembangkan menunjukkan hasil yang dapat dikategorikan sebagai baik. Hal ini dibuktikan dari beberapa dukungan antara lain dari para ahli materi, ahli media, guru-guru dan peserta didik SD. Hasil perhitungan rata-rata menunjukkan skor 3,54 4,53 4,05 dan 3,96. Sedangkan hasil revisi multimedia terakhir menunjukkan bahwa dalam mengembangkan multimedia supaya tugas-tugas yang diberikan kepada peserta didik serta pertanyaan-pertanyaan yang diajukan lebih nyata dalam kehidupan dan sesuai pengalaman peserta didik, agar terjadi keterlibatan intelektual dan emosional pada diri peserta didik. Pemberian tugas yang perlu dikerjakan atau didiskusikan bersama teman lain agar dideskripsikan dengan jelas, sehingga peserta didik terdorong untuk melakukannya.

Berbagai komentar juga diberikan oleh sumber-sumber informasi, diantaranya bahwa multimedia cukup baik, pesan-pesan nilai yang dipelajari mampu menunjukkan kepada peserta didik bahwa nilai-nilai persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan sangat penting bagi kehidupan bersama. Peserta didik yang memiliki kelebihan di suatu hal dari pada temannya bersedia membantu teman lain, sehingga masing-masing dari mereka dapat mewujudkan kerjasama dan tolong-menolong. Hal ini sesuai dengan temuan-temuan yang dikumpulkan oleh Suparmi (2010) bahwa stimulus berbentuk gambar-gambar yang menggambarkan perbuatan positif dapat melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan melakukan perbuatan positif dalam kegiatan sehari-hari (Baron, 2006; Ismaniati, 2007; Wahyudi, 2009; Siti Alimah, 2009). Penyadaran bahwa setiap manusia memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing dapat meningkatkan pemahaman peserta didik akan kondisi dirinya, sehingga secara afektif pun mereka dapat berkembang melalui contoh-contoh perbuatan sebagaimana digambarkan di dalam cerita-cerita yang ada pada multimedia.

Pendapat lain mengatakan bahwa materi multimedia sangat relevan dengan kebutuhan anak. Multimediaini sangat baik untuk membawa peserta didik agar mampu melihat lingkungan kehidupan bersama dan pentingnya saling menjaga kehidupan itu. Dikatakan pula bahwa multimediaini sangat cocok bagi peserta didik sekolah dasar agar mereka dapat menemukan suatu pembelajaran bahwa perbedaan itu bukan untuk dirinya sendiri tetapi untuk kepentingan bersama, sehingga kelemahan dan kelebihan masing-masing dapat digunakan untuk saling mengisi dan bukan untuk diperdebatkan. Nilai-nilai persatuan, keadilan, kejujuran, kepedulian, dan kemanusiaan adalah nilai-nilai hakiki dalam kehidupan bersama. Tuhan menciptakan manusia berbeda-beda tetapi untuk bersatu, sebagaimana Tuhan juga menciptakan bagian-bagian tubuh manusia yang berbeda-beda tetapi semua memiliki fungsinya masing-masing untuk kehidupan ini.

Di sekolah dasar guru kelas merangkap mengajar seluruh mata pelajaran. Oleh sebab itu mereka merasakan bahwa peserta multimedia yang dikembangkan ini selain dapat digunakan pada matapelajaran yang terkait langsung dengan pendidikan karakter, juga dapat digunakan untuk mata pelajaran lain seperti PKn dan pendidikan IPS, bahkan pada mata pelajaran-mata pelajaran lain seperti agama. Sebagaimana hasil temuan Sulton (2002) bahwa isi buku-buku teks pendidikan IPS SD cenderung hanya berisi pengetahuan sosial dan bukan kemampuan sosial, maka program multimediaini dirasa tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial peserta didik. Guru-guru sangat terkesan dengan multimediaini karena materi yang disampaikan sangat sesuai sebagai pendamping isi kurikulum, sehingga ke depan perlu disebarluaskan ke sekolah-sekolah lain.

Materi yang disajikan di dalam multimediaini sangat sesuai untuk perkembangan nilai karakter peserta didik, terlebih sebagai anggota masyarakat yang harus menyadari bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri namun membutuhkan keberadaan orang lain. Kemampuan tolong-menolong dan bekerjasama penting dikembangkan pada diri peserta didik melalui multimediaini. Materi multimedia amat tepat untuk menumbuhkan rasa kebersamaan apalagi masyarakat Indonesia yang sangat beragam, sehingga disarankan agar multimediaini tidak saja digunakan bagi sekolah dasar, tetapi dapat dikembangkan juga untuk peserta didik TK, SLTP bahkan setingkat SMA. Disarankan multimediaini dapat disosialisasikan kepada guru-guru di seluruh wilayah Yogyakarta, Jawa Tengah dan bahkan sampai tingkat nasional.

**Keterbatasan Pengembangan:**

1. Pengembangan multimedia pembelajaran nilai-nilai karakter ini masih memerlukan lembar kerja peserta didik untuk belajar secara kelompok guna melihat peningkatan nilai karakter peserta didik sebagai konsekuensi penggunaan pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran.
2. Belum ada menu pada multimedia tentang adanya refleksi dan upaya untuk menyarankan peserta didik berdiskusi dengan teman-teman lain setelah menggunakan multimedia ini. Aktivitas diskusi dengan teman maupun guru sulit untuk dikontrol.
3. Pendapat guru bahwa multimedia ini dalam kategori baik, diduga karena guru belum berupaya mencari multimedia serupa baik di sekolah maupun di pasaran yang dapat dijadikan sebagai pembandingan.
4. Multimedia ini masih perlu diujicobakan dalam skala luas.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan:

1. Hasil penilaian ahli materi terhadap multimedia pendidikan karakter SD aspek pembelajaran adalah baik.
2. Hasil penilaian ahli materi terhadap multimedia pendidikan karakter SD aspek isi/materi adalah baik.
3. Hasil penilaian ahli media terhadap multimedia pendidikan karakter SD aspek tampilan adalah sangat baik.
4. Hasil penilaian ahli media terhadap multimedia pendidikan karakter SD aspek pemrograman adalah sangat baik.
5. Hasil penilaian guru terhadap multimedia pendidikan karakter SD adalah baik.
6. Hasil uji coba multimedia pendidikan karakter SD di kelas kecil adalah baik.
7. Hasil uji coba multimedia pendidikan karakter SD di kelas besar adalah baik.

Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian pengembangan multimedia pendidikan karakter untuk peserta didik SD adalah baik dan dapat digunakan pada pembelajaran nilai karakter di SD.

#### **B. Saran**

Beberapa hal yang dapat disarankan dari penelitian ini adalah:

1. Karena multimedia ini menggunakan pendekatan konstruktivistik, sebaiknya dilengkapi juga dengan lembar kerja anak, agar peserta didik dapat lebih leluasa mengemukakan ide, pendapat, dan pengalamannya.
2. Agar multimedia ini tidak saja digunakan bagi sekolah dasar, tetapi dapat dikembangkan juga untuk peserta didik TK, SLTP bahkan setingkat SMA.
3. Supaya multimedia ini dapat disosialisasikan kepada guru-guru di seluruh wilayah Yogyakarta, Jawa Tengah dan bahkan sampai tingkat nasional.

## DAFTAR PUSTAKA

Agus Suwignyo, 2007. *Keadilan sosial dalam praktek pendidikan*. (Makalah Semnas “Kurikulum nasional dan visi Indonesia 2030”). Yogyakarta: DED.

Arief S. Sadiman, 2007. *Media Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud.

Asri Budiningsih, dkk., 2001. *Faktor-faktor yang berhubungan dengan tahap penalaran moral remaja: analisis karakteristik siswa SLTP dan SMU di Jawa*. DCRG, Proyek Penelitian Untuk Pengembangan Pascasarjana/URGE. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.

-----, 2004. *Pembelajaran Moral*. Jakarta: Penerbit PT. Rineka Cipta.

-----, 2005. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

-----, 2004. *Karakteristik siswa: sebagai pijakan pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY

-----, 2004, *Pembelajaran animasi komputer menggunakan metode experiential learning, problem based solving, dan goal scenario based solving* Jakarta: Hibah SP4 / Dikti

-----, 2004. *Desain pesan pembelajaran*. Yogyakarta: FIP UNY

-----, 2008. *Model Pembelajaran Dilema Moral dan Kontemplasi dengan Strategi Kooperatif untuk meningkatkan penalaran moral dan keimanan*. Yogyakarta: Lemlit UNY

Azyumardi Azra, 2007. *Merawat kemajemukan merawat Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.

Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational research: An introduction, Fourth edition*. New York: Longman

Brooks, J.G., & Brooks, M., 1993. *The case for constructivist classrooms*. Association for supervision and curriculum development. Alexandria, Virginia.

Corley, J. 2000. The need for character education. Dalam *The urgent need for character education*. Yogyakarta: International Seminar Procceding.

Gazda, G.M.; Asbury, F.R.; Balzer, F.J.; Childers, W.C.; Walters, R.P. 1991. *Human relations development: a manual for educators* (4<sup>th</sup> ed.) Boston: Allyn & Bacon.

Heinich, R. Molenda, M. & Russell, J.D. 1982. *Instructional Media: and the New Technologies of instruction*. John Wiley & Sons, Inc.

- Kemendiknas, Balitbang, Puskur, 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Kemendiknas, Balitbang, Puskur, 2010. *Bahan Paparan Penguatan Metodologi Pembelajaran Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Jakarta.
- Light, G. and Cox, R. 2001. *Learning & Teaching in Higher Education*. London: Paul Chapman Publishing.
- Magnis-Suseno, F. 2008. *Etika kebangsaan etika kemanusiaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim PKP, 2004. *Peningkatan kualitas pembelajaran*. Jakarta: Ditjen Dikti P2TK & KPT

## LAMPIRAN

### Lembar Evaluasi Multimedia Pendidikan Karakter S D

(Untuk Ahli Materi)

Nama Media : Multimedia Pendidikan Karakter SD  
 Materi : Pendidikan Karakter SD  
 Sasaran Media : Peserta didik SD  
 Kelas/Semester : 5 / 1  
 Evaluator :  
 Tanggal Evaluasi : Oktober 2014

Yang terhormat bapak dan ibu nara sumber serta guru SD.

Guna memperbaiki multimedia pembelajaran yang kami kembangkan agar media ini layak digunakan bagi peserta didik SD, maka kami mohon bantuan bapak dan ibu untuk mengisi angket ini guna memperoleh data yang akan dijadikan dasar perbaikan. Untuk itu, atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu, saya ucapkan terima kasih.

#### Kriteria Penilaian:

- 5 : Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Benar / Sangat Jelas (sesuai pernyataan)  
 4 : Baik / Sesuai / Benar / Jelas (sesuai pernyataan)  
 3 : Cukup  
 2 : Kurang Baik / Kurang Sesuai / Kurang Benar / Kurang Jelas (sesuai pernyataan)  
 1 : Sangat Kurang

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
<b>Aspek Pembelajaran</b>						
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator					
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program					
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi					
4	Kejelasan judul program					
5	Kejelasan sasaran pengguna					
6	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)					
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)					

8	Variasi penyampaian jenis informasi/data					
9	Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual					
10	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis					
11	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna					
12	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal latihan/tes					
13	Kejelasan rumusan soal/tes					
14	Tingkat kesulitan soal/tes					
15	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna					

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
<b>Aspek Isi</b>						
1	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi					
2	Kejelasan isi materi					
3	Struktur organisasi/urutan isi materi					
4	Faktualisasi isi materi					
5	Aktualisasi isi materi					
6	Kejelasan contoh yang disertakan					
7	Kecukupan contoh yang disertakan					
8	Kejelasan bahasa yang digunakan					
9	Kesesuaian bahasa dengan sasaran pengguna					
10	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar					
11	Kejelasan informasi pada ilustrasi animasi					
12	Kejelasan informasi pada ilustrasi video					
13	Kesesuaian latihan/tes dengan kompetensi					
14	Keseimbangan proporsi soal latihan/tes dengan materi					
15	Runtutan soal yang disajikan					



**Petunjuk:**

Jika ada kesalahan materi mohon dituliskan pada kolom 2

Jenis kesalahan dituliskan pada kolom 3

Saran perbaikan ditulis di kolom 4 silahkan diisi untuk materi yang salah

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**A. Komentar / Saran Umum**

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa multimedia dinyatakan :

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Layak

Yogyakarta, 2014

Penguji Materi

NIP : \_\_\_\_\_

## Lembar Evaluasi Multimedia Pendidikan Karakter S D (Untuk Ahli Media)

Nama Media : Multimedia Pendidikan Karakter SD  
 Materi : Pendidikan Karakter SD  
 Sasaran Media : Peserta didik SD  
 Kelas/Semester :  
 Evaluator :  
 Tanggal Evaluasi :

Yang terhormat bapak dan ibu nara sumber serta guru SD.

Guna memperbaiki multimedia pembelajaran yang kami kembangkan agar media ini layak digunakan bagi peserta didik SD, maka kami mohon bantuan bapak dan ibu untuk mengisi angket ini guna memperoleh data yang akan dijadikan dasar perbaikan. Untuk itu, atas perhatian dan kesediaan bapak/ibu, saya ucapkan terima kasih.

### Kriteria Penilaian:

- 5 : Sangat Baik / Sangat Sesuai / Sangat Benar / Sangat Jelas (sesuai pernyataan)  
 4 : Baik / Sesuai / Benar / Jelas (sesuai pernyataan)  
 3 : Cukup  
 2 : Kurang Baik / Kurang Sesuai / Kurang Benar / Kurang Jelas (sesuai pernyataan)  
 1 : Sangat Kurang

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
<b>Aspek Tampilan</b>						
1	Proporsional Layout (tata letak teks dan gambar)					
2	Kesesuaian pemilihan background					
3	Kesesuaian proporsi warna					
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf					
6	Kejelasan musik/suara					
7	Kesesuaian pemilihan musik/suara					
8	Kemenarikan sajian animasi					
9	Kesesuaian animasi dengan materi					
10	Kejelasan tampilan video					
11	Kemenarikan bentuk button/navigator					
12	Konsistensi tampilan button					
13	Kemenarikan desain cover					
14	Kelengkapan informasi pada kemasan luar					
No	Pernyataan	5	4	3	2	1
<b>Aspek Pemrograman</b>						
1	Kemudahan pemakaian program					
2	Kemudahan memilih menu program					
3	Kebebasan memilih materi untuk dipelajari					
4	Kemudahan berinteraksi dengan program					
5	Kemudahan keluar dari program					
6	Kemudahan memahami struktur navigasi					
7	Kecepatan fungsi tombol (kinerja navigasi)					

8	Ketepatan reaksi button (tombol navigator)					
9	Kemudahan pengaturan pencarian halaman					
10	Kemudahan pengaturan menjalankan animasi					
11	Kecepatan akses video					
12	Kompatibilitas system operasi					
13	Kecepatan akses system operasi					
14	Kapasitas file program untuk kemudahan duplikasi					
15	Kekuatan/keawetan kepingan program					

**Petunjuk:**

Jika ada kesalahan materi mohon dituliskan pada kolom 2

Jenis kesalahan dituliskan pada kolom 3

Saran perbaikan ditulis di kolom 4

1	2	3	4
No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**Komentar/ Saran Umum**

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Kesimpulan**

Dari hasil evaluasi dapat disimpulkan bahwa media ini dinyatakan :

1. Layak untuk ujicoba lapangan tanpa revisi
2. Layak ujicoba lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Layak

Yogyakarta, 2014

Penguji Media

---

NIP. -

## LAMPIRAN DOKUMEN UJI COBA MULTIMEDIA







