

LAPORAN PENELITIAN HIBAH BERSAING



PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH TERINTEGRASI DENGAN NILAI KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI YOGYAKARTA

Tahun Ke 1 Dari Rencana 2 Tahun

Ketua Tim:

Suyantiningsih, M.Ed. (0007037802)

Anggota Tim:

Isniatun Munawaroh, M.Pd. (0011088201)

Sisca Rahmadonna, M.Pd. (0024078402)

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOVEMBER 2015**

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	1
HALAMAN PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI	3
DAFTAR TABEL.....	5
DAFTAR GAMBAR.....	6
RINGKASAN	7
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	8
B. Pembatasan dan Perumusan Masalah	9
C. Tujuan Penelitian	9
D. Manfaat Penelitian	10
E. Urgensi Penelitian	11
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
A. Multimedia Pembelajaran.....	12
1. Multimedia Pembelajaran untuk Sekolah Dasar.....	12
2. Jenis Multimedia	14
3. Karakteristik Multimedia Interaktif	15
4. Model dan Prinsip Desain Multimedia Interaktif.....	16
5. Kriteria Kualitas Multimedia Interaktif.....	17
B. Scientific Approach dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar	18
1. Kedudukan Scientific Approach dalam Kurikulum 2013.....	18
2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran pada Kurikulum 2013	20
C. Nilai-Nilai Karakter	24
D. Peta Jalan Penelitian.....	25
BAB 3 METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	28
B. Subjek Penelitian.....	28
C. Desain Penelitian.....	29
D. Teknik Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data	32

BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	
A.	Hasil Studi Pendahuluan	33
1.	Kondisi dan Situasi Empiris Pendekatan Saintifik dan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar.....	33
2.	Intepretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	35
B.	Hasil Pelaksanaan FGD (<i>Focus Group Discussion</i>) dan Perancangan Desain Pembelajaran	36
C.	Pengembangan <i>Prototype</i> Multimedia Pembelajaran	38
D.	Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media	39
1.	Validasi Ahli Materi.....	39
2.	Validasi Ahli Media.....	43
E.	Pembahasan	46
BAB 5	SIMPULAN DAN SARAN	
A.	Simpulan.....	50
B.	Saran.....	50
BAB 6	Rencana Penelitian Tahun Kedua	52
	DAFTAR PUSTAKA	55
	LAMPIRAN.....	56

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kriteria Penilaian Multimedia.....	18
Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Materi	39
Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Media.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Ilustrasi Siklus <i>Scientific Method</i>	19
Gambar 2	Desain Penelitian	29
Gambar 3	Langkah Pengembangan Desain Pembelajaran.....	30
Gambar 4	Bagan Model Pengembangan Multimedia.....	31
Gambar 5	Sebaran hasil validasi ahli materi.....	41
Gambar 6	Sebaran hasil validasi ahli media	45
Gambar 7	Salah satu <i>capture</i> peralatan olah raga yang ada dalam Multimedia.....	46
Gambar 8	Beberapa gambar yang masih kurang bagus resolusinya.....	47
Gambar 9	Beberapa gambar yang masih kurang bagus resolusinya.....	48
Gambar 10	Salah satu bentuk permainan yang perlu dilakukan penguncian (<i>locking</i>) terhadap jawaban atau gambar yang sudah <i>match</i> atau benar.....	48
Gambar 11	Bagan Desain Penelitian Tahun Kedua.....	53

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SCIENTIFIC APPROACH TERINTEGRASI DENGAN NILAI KARAKTER
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI YOGYAKARTA**

Peneliti:

Suyantiningsih, Isniatun Munawaroh, Sisca Rahmadona

ABSTRAK

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis scientific approach terintegrasi dengan nilai karakter untuk siswa sekolah dasar di Yogyakarta. Secara khusus, penelitian tahun pertama ini bertujuan untuk: (1) Melakukan studi pendahuluan terhadap model pembelajaran dan implementasi pendidikan karakter di sekolah. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan analisis model pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di sekolah dasar. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap proses implementasi pendidikan karakter yang selama ini dilakukan di sekolah dasar; (2) Melaksanakan FGD (*Focus Group Discussion*) yang bertujuan untuk membuka cakrawala berfikir dan pemahaman guru terhadap pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar; dan (3) Hasil desain pembelajaran yang telah dibuat, dijadikan acuan untuk mengembangkan prototype multimedia pembelajaran. Prototype multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan multimedia yang diadopsi.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Developmet (R & D) yang mengadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall (1989: 784-785). Subjek penelitian adalah guru dan siswa sekolah dasar kelas I yang berada di wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, yang dipilih secara purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, yang didukung focus group discussion (FGD) serta buku catatan lapangan/logbook. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar di Yogyakarta.

Hasil penelitian tahun pertama ini adalah: (1) Teridentifikasinya model pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dan model implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar terutama kelas 1 melalui studi pendahuluan; (2) Terlaksananya Focus Group Discussion (FGD) untuk menggali nilai-nilai karakter yang perlu diintegrasikan dan tema yang paling sesuai untuk mengintegrasikan nilai karakter yang telah teridentifikasi tersebut; dan (3) Dihasilkannya prototype multimedia pembelajaran yang dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan multimedia yang diadopsi.

Kata kunci: multimedia pembelajaran, nilai karakter, sekolah dasar

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada tahun ajaran baru 2013/2014 pemerintah menetapkan diberlakukannya kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 menggantikan KTSP. Penyusunan Kurikulum 2013 adalah bagian dari melanjutkan pengembangan KBK yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu, sebagaimana amanat UU 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada penjelasan pasal 35, dimana kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati (Sisdiknas, 2012). Selain itu, penyusunan kurikulum 2013 juga menitikberatkan pada penyederhanaan, tematik-integratif mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP).

Namun demikian, pelaksanaan Kurikulum 2013 masih terkendala oleh karena beberapa hal, seperti misalnya banyak sekolah belum siap, guru-guru belum dilatih, dan buku-buku baru pun masih harus dicetak. Selain daripada itu, belum ada sumber daya pembelajaran lain (*learning resources*) terutama media pembelajaran yang mampu dan memadai untuk mendukung keterlaksanaan dan ketercapaian implementasi Kurikulum 2013 seperti yang diharapkan. Seperti diketahui bahwa ruh (*soul*) dari Kurikulum 2013 adalah sebuah pendekatan baru yang disebut dengan *Scientific Approach* (pendekatan saintifik) yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar di kelas. Implikasinya adalah para guru seharusnya telah memahami tentang konsep *Scientific Approach* (pendekatan saintifik) beserta dengan aplikasinya dalam proses pembelajaran.

Di lain pihak, pengembangan Kurikulum 2013 juga didasarkan pada tantangan masa depan, seperti adanya globalisasi, permasalahan lingkungan hidup, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi, berpikir jernih dan kritis, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan hidup dalam masyarakat yang global merupakan

bagian dari tujuan standar-standar kompetensi yang harus diajarkan. Selain itu harus juga dipertimbangkan dengan keadaan atau suatu fenomena negatif yang harus dihindari yang mengemuka, seperti korupsi, perkelahian pelajar, narkoba, plagiarisme, kecurangan dalam ujian serta gejala-gejala yang timbul di masyarakat. Hal ini kemudian berimplikasi pada perlunya mengintegrasikan nilai karakter ke dalam sintakmatik pendekatan saintifik.

Dalam upaya mendukung keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan Kurikulum 2013 yang menuntut pengintegrasian pendekatan saintifik dan nilai karakter di dalam proses pembelajaran di kelas, maka sangat urgen untuk dikembangkannya sebuah *learning resource* berupa media yang mampu memberikan pemahaman yang komprehensif dan signifikan tentang pendekatan saintifik dan integrasi nilai karakter kepada siswa. Untuk itu maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis *Scientific Approach* Terintegrasi dengan Nilai Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar Di Yogyakarta”

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimanakah multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* dan terintegrasi dengan nilai karakter untuk siswa SD di Yogyakarta yang dapat digunakan dalam pembelajaran ?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan khusus penelitian ini setiap tahunnya sebagai berikut :

1. Tahun pertama bertujuan:
 - a. Melakukan studi pendahuluan terhadap model pembelajaran dan implementasi pendidikan karakter di sekolah. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan analisis model pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di sekolah dasar. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap proses implementasi pendidikan karakter yang selama ini dilakukan di sekolah dasar.

- b. Mempersiapkan pelaksanaan FGD (*Focus Group Discussion*) yang bertujuan untuk membuka cakrawala berfikir dan pemahaman guru terhadap pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar.
- c. Hasil desain pembelajaran yang telah dibuat, dijadikan acuan untuk mengembangkan prototype multimedia pembelajaran. Prototype multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan mengikuti model pengembangan multimedia yang diadopsi.

2. Tahun kedua bertujuan:

Penelitian Tahun Kedua bertujuan untuk memvalidasi dan mengujicobakan *prototype* multimedia yang telah dikembangkan pada tahun pertama agar layak digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan pada tahun ke dua ini meliputi:

- a. Validasi ahli media dan ahli materi untuk melihat kualitas media dan kualitas/cakupan materi yang dikembangkan dalam multimedia.
- b. Multimedia yang telah divalidasi diujicobakan dalam tiga tahap ujicoba dan direvisi sesuai hasil ujicoba.
- c. Sosialisasi multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan agar siap digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

C. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan multimedia pembelajaran di sekolah dasar terutama untuk hal-hal berikut:

1. Menggali, menanamkan, dan membangun nilai-nilai karakter siswa secara komprehensif dan berkesinambungan.
2. Memperbaiki pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar terutama untuk mendukung keterlaksanaan implementasi Kurikulum 2013 yakni dengan mengintegrasikan *scientific approach* untuk meningkatkan nilai karakter siswa, dimana keberadaan multimedia ini difungsikan sebagai media belajar yang sangat urgent untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013.

D. Urgensi Penelitian

Menghasilkan multimedia pembelajaran yang lebih dari sekedar integrasi teks, animasi, maupun audio semata, melainkan sebuah multimedia yang dapat difungsikan sebagai sebuah *learning resource* yang signifikan untuk mendukung keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan Kurikulum 2013 terutama dalam hal mengejawantahkan sintakmatik *scientific approach* secara praksis empiris dan integrasi nilai-nilai karakter di dalam proses pembelajaran di kelas.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Multimedia Pembelajaran

1. Multimedia Pembelajaran untuk Sekolah Dasar

Multimedia merupakan pemanfaatan teknologi komputer yang tidak lagi asing dalam proses pembelajaran, dimana teknologi komputer telah dipadukan dalam semua proses pendidikan. Implikasinya adalah berubahnya pandangan bahwa pembelajaran tidak lagi sebagai pemberian informasi melainkan suatu proses untuk belajar bagaimana caranya belajar. Multimedia tidak hanya dimaknai sebagai pemanfaatan lebih dari satu media dalam pembelajaran, tetapi multimedia lebih dimaknai sebagai pemanfaatan komputer yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi dalam pembelajaran. Sebagaimana menurut Rob Philip (1997:8) yang menyatakan bahwa:

The term 'multimedia' is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The 'multimedia' component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video; some or all of which are organized into some coherence program. The 'interactive' component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikemukakan bahwa; (1) multimedia merupakan suatu program media yang berisi perpaduan dari dua komponen informasi atau lebih berupa teks, gambar, suara, animasi dan video atau film, (2) penyajiannya dapat melalui perangkat komputer maupun tidak, (3) sistem pengoperasiannya dapat bersifat interaktif (*non linear*) maupun tidak interaktif (*linear*). Selanjutnya, untuk lebih fokus pada pembahasan dalam penelitian ini istilah multimedia lebih diartikan sebagai multimedia yang berbasis pada penggunaan perangkat komputer.

Jenis dan bentuk multimedia yang berbasis komputer menurut Rob Philips (1993: 8) terdiri atas multimedia interaktif dan non interaktif. Interaktif artinya pengguna dapat mengontrol pengoperasian program sesuai yang dikehendaknya (*non linear*) dan multimedia tidak interaktif artinya pengguna tidak bisa mengontrol operasi program hingga program itu selesai diputar (*linear*). Sedangkan berdasarkan model pembelajaran isinya, bentuk multimedia interaktif dibedakan menjadi; (a) *model drill and practice*; (b) *tutorial*; (c) *simulation*; (d) *education games(edutainment)*; dan (e) *problem solving* (Sunaryo, 2007: 6-7).

Multimedia pembelajaran kini secara luas dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar. Karakteristik pengguna merupakan hal yang membedakan dari jenis multimedia pembelajaran karena harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, gaya dan irama belajar siswa. Memadukan multimedia pembelajaran ke dalam ruang kelas pada jenjang Sekolah Dasar menurut Smaldino (2011:178) harus mempertimbangkan hal-hal berikut :

1. Konten harus menyeimbangkan dengan kemampuan mendasar dengan kemampuan tingkat tinggi dan sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku.
2. Konten harus memacu dan harus menggiring siswa ke dalam proses belajar.
3. Konten harus menawarkan pola antar disiplin dan multisensorik bagi pembelajaran dan membangun siswa menemukan tidak hanya satu jawaban bagi sebuah masalah tetapi serangkaian jalan keluar.
4. Konten harus selalu siap kapan saja dan dimana saja dibutuhkan di ruang kelas, dan di rumah.
5. Konten harus membawa siswa melampaui fakta dan mengajarkan menakar informasi dan menghasilkan kesimpulan yang independen.
6. Para siswa tidak seharusnya hanya pengguna konten tetapi seharusnya menjadi pencipta konten dan pembangun pengetahuan.

Adapun jenis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif untuk tingkat operator dengan model pembelajaran berbentuk tutorial yang melalui perangkat *CD room* secara *of line*, sedangkan

untuk efektivitas program pembelajarannya disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dengan menggunakan pola pembelajaran tematik dengan pendekatan scientific yang berbasis karakter. Multimedia tersebut dirancang dengan untuk belajar mandiri dan klasikal, mempraktikkan apa yang baru saja dipelajari, membangun kapasitas untuk belajar, meningkatkan kesempatan belajar bagi siswa berbakat, bekerja secara kolaboratif, jujur, disiplin, menjangkau siswa yang memiliki kesulitan belajar dan menantang siswa untuk menyajikan informasi dalam cara baru.

2. Jenis Multimedia

Multimedia merupakan suatu sistem dari dua komponen, yaitu *hypertext* dan *hypermedia* yang saling melengkapi antar keduanya. Jika salah satu dari kedua komponen tersebut tidak tersedia, maka tidak lagi dapat dikatakan sebagai multimedia. Berdasarkan komponen dalam multimedia tersebut, multimedia memiliki 2 jenis pengembangan, yaitu; a) Multimedia Linier dan b) multimedia interaktif.

Multimedia linier merupakan jenis multimedia yang tidak memberikan alternatif pilihan kepada penggunanya, karena tidak dilengkapi dengan sistem pengendali. Tampilan yang ditayangkan dalam multimedia linier akan secara otomatis berurutan. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengendali atau kontrol sehingga pengguna dapat menggunakan multimedia sesuai dengan irama belajarnya. Pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dalam penelitian ini, pengembangan multimedia lebih diarahkan interaktif disesuaikan dengan langkah-langkah pembelajaran *scientific approach* dalam kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan multimedia interaktif lebih sesuai dengan pola pembelajaran yang dikehendaki dalam kurikulum 2013, dimana siswa berperan aktif dalam pembelajaran dan bebas menentukan kenyamanan dalam proses pencarian pengetahuan.

3. Karakteristik Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki beberapa karakteristik yang harus dipenuhi dalam proses pengembangannya. Daryanto (2013 : 53) menyebutkan beberapa karakteristik multimedia interaktif meliputi :

- a. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, yaitu menggabungkan dari beberapa unsur media seperti audio dan visual.
- b. Bersifat interaktif, artinya multimedia tersebut memiliki kemampuan dalam merespon kegiatan belajar pengguna.
- c. Bersifat mandiri, artinya bahwa multimedia memberikan kemudahan dan kelengkapan isi sehingga pengguna dapat menggunakan multimedia tersebut tanpa bimbingan orang lain.

Ketiga karakteristik multimedia interaktif tersebut dapat memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran dan juga memudahkan bagi siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.

Implementasinya dalam proses pembelajaran, siswa yang berinteraksi dengan multimedia pembelajaran interaktif tersebut harus kaya akan proses interaktif. Oleh karena itu interaktif yang tercipta menurut Deni Darmawan (2012 : 33) harus meliputi :

- a. Komunikasi dua arah
- b. Aktivitas fisik dan mental
- c. Memberikan feedback langsung
- d. *Drag and drop*
- e. Memasukkan data atau teks
- f. *Mouse click* dan *mouse enter*

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, karakteristik multimedia interaktif yang dimaksudkan dalam penelitian ini bersifat terpadu yang terprogram dengan pengguna dimana membuka peluang untuk digunakan secara mandiri dan klasikal yang disesuaikan dengan pola pembelajaran saintifik dalam kurikulum 2013.

4. Model dan Prinsip Desain Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif memiliki beragam model yang dapat dijadikan strategi dalam pelaksanaan pembelajarannya. Berikut ini adalah beberapa model multimedia interaktif yang disarikan dari berbagai ahli.

- a. Model *Drill*, merupakan salah satu strategi yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik terhadap sesuatu yang lebih konkret.
- b. Model tutorial, merupakan strategi dalam proses pembelajaran yang menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang memuat materi pelajaran. Pada umumnya materi pelajaran disajikan kemudian dilanjutkan dengan latihan sosial.
- c. Model simulasi, merupakan strategi pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penggambaran tiruan-tiruan dalam bentuk pengalaman yang mendekati suasana atau kejadian yang sebenarnya.
- d. Model *games*, merupakan pembelajaran yang menggunakan game yang berdasarkan atas pembelajaran yang menyenangkan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik dihadapkan pada petunjuk dan aturan permainan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini, penyusunan produk disesuaikan dengan produk multimedia interaktif yang sesuai dengan kebutuhan, tujuan dan konten pembelajaran yang disusun dalam desain multimedia interaktif. Penyusunan desain multimedia interaktif harus memperhatikan beberapa prinsip. Prinsip-prinsip desain multimedia menurut Mayer (2009 : 270) adalah sebagai berikut :

- a. Prinsip multimedia

Menurut prinsip ini, proses belajar yang tercipta melalui beragam jenis saluran media yang meliputi gambar, suara, teks, dan video bukan hanya melalui kata-kata atau teks saja. Hal ini dikarenakan semakin banyak jenis media yang digunakan, maka semakin optimal pula pemanfaatan panca indera siswasehingga informasi yang diterima lebih kaya dan beragam.

b. Prinsip keterdekatan ruang

Pada prinsip ini, siswa dapat belajar dengan lebih baik pada saat belajar kata atau teks dan gambar yang terkait dengan yang disajikan dalam ruang sama, dibandingkan jika berjauhan letaknya. Artinya siswa akan lebih mudah memahami materi jika teks informasi, gambar, video dan suara dalam satu tampilan yang tidak terpisah-pisah.

c. Prinsip keterdekatan waktu

Pada prinsip ini, siswa akan lebih mudah belajar jika kata-kata/teks dan gambar ditampilkan dalam waktu yang bersamaan bukan bergantian. Artinya siswa lebih mudah memahami materi jika antara teks informasi, gambar, video dan suara ditampilkan pada waktu yang sama bukan pada waktu yang berbeda.

d. Prinsip koherensi

Pada prinsip ini, siswa dapat belajar lebih baik pada saat kata-kata/teks, suara dan gambar yang dikeluarkan daripada yang dimasukkan. Artinya siswa lebih mudah memahami materi yang ditampilkan oleh multimedia dari pada materi yang harus dimasukkan oleh siswa.

e. Prinsip perbedaan individual

Pada prinsip ini, pengaruh desain multimedia dapat berpengaruh kuat pada siswa rendah. Oleh karena itu, dalam penyusunan desain harus memperhatikan karakteristik siswa sehingga dapat meminimalisir pengaruh negatif dari multimedia yang akan dikembangkan.

5. Kriteria Kualitas Multimedia Interaktif

Pembelajaran dengan multimedia muncul seiring dengan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam bidang pendidikan. Dalam penggunaannya multimedia pembelajaran harus memenuhi beberapa kriteria, diantaranya:

- a. Kriteria berdasarkan tujuan pembelajaran
- b. Kriteria berdasarkan kualitas instruksional
- c. Kualitas berdasarkan teknis

Dalam penelitian dan pengembangan ini kriteria yang digunakan dalam menilai kualitas multimedia mencakup 2 aspek yaitu aspek materi (konten) dan aspek media pembelajaran. Keduanya nanti akan dinilai oleh 2 orang ahli dibidangnya. Penjabaran kriteria penilaian multimedia yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Multimedia

Komponen	Aspek	Kriteria
Multimedia	Materi	a. Ketepatan/keakuratan materi b. Kedalaman dan keluasan materi c. Kesesuaian materi dengan kurikulum d. Kesesuaian visual dengan materi e. Kelengkapan materi f. Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh g. Kemutakhiran
	Media	a. daya tarik opening b. keterbacaan dan manfaat c. ketajaman gambar d. kesesuaian visual e. evaluasi pendukung penguatan materi f. musik, warna, penempatan, kesesuaian dan manfaat g. kejelasan narasi meliputi intonasi, dialek dan pengucapan h. kejernihan suara

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tidak sekedar membuat kemudian menggunakan tetapi harus memenuhi kriteria agar kualitas pembelajaran menjadi optimal. Hal tersebut dilakukan melalui evaluasi oleh ahli atau validasi produk. Hal tersebut perlu untuk dilakukan dalam rangka menilai kualitas multimedia pembelajaran yang dihasilkan.

B. *Scientific Approach* dalam kurikulum 2013 di Sekolah Dasar

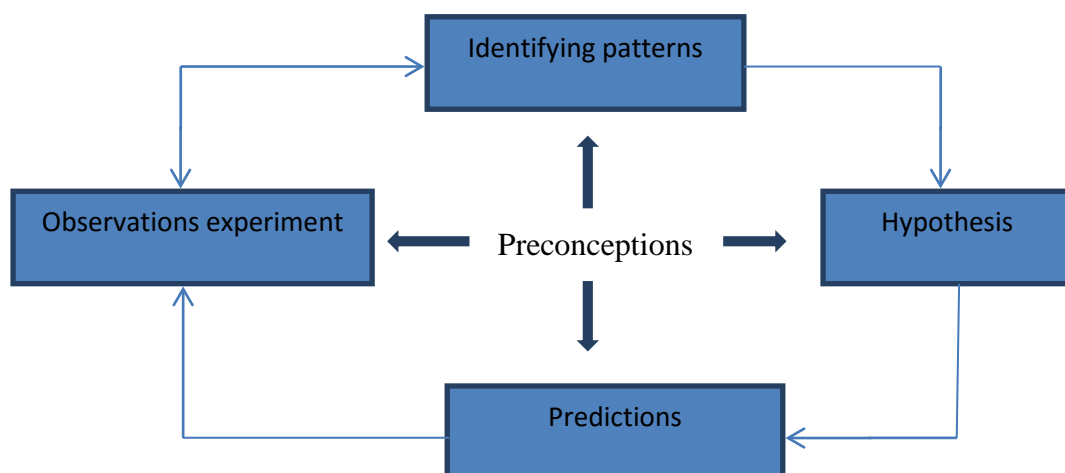
1. Kedudukan *Scientific Approach* dalam Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 untuk tingkat Sekolah Dasar mengalami perubahan yang cukup signifikan dari kurikulum yang berlaku sebelumnya. Salah satu

perubahan tersebut adalah dengan diberlakukannya pola pembelajaran tematik dengan pendekatan scientific (*scientific approach*) dimana Kurikulum 2013 lebih menekankan pada dimensi pedagogik modern dalam pembelajaran, yaitu menggunakan pendekatan ilmiah.

Scientific approach diyakini sebagai cara untuk mencapai perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah. Pendekatan ini dimaksudkan agar dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal dan memahami materi atau tema yang sedang dipelajari. *scientific approach* dalam proses pembelajarannya dirancang sedemikian rupa agar peserta didik terlibat aktif membangun konsep, hukum atau prinsip melalui langkah-langkah dalam *scientific method*. Langkah-langkah tersebut tertuang dalam kegiatan mengamati, merumuskan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengkomunikasikan konsep yang ditemukan.

Menurut Trefil & Robert (2000 : 7) langkah-langkah dalam pendekatan *scientific* yang meliputi pengamatan, hipotesis, prediksi dan pengujian merupakan satu kesatuan yang membentuk *scientific method*. Namun pada implementasinya langkah-langkah ilmiah tersebut membentuk siklus. Berikut ini adalah ilustrasi siklus *scientific method* :



Gambar 1. Ilustrasi Siklus *Scientific Method*

Penekanan pada pendekatan ilmiah dalam pembelajaran di SD dengan didasari bahwa materi pembelajaran di SD berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda, atau dongeng semata. Penyajian pembelajaran dalam bentuk tema yang sangat memungkinkan jika menggunakan pendekatan ilmiah. Sehingga implikasinya adalah bahwa penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbebas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.

Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) dalam pembelajaran sebagaimana dimaksud dalam kurikulum 2013 meliputi **mengamati, menanya, menalar, mencoba, membentuk jejaring** untuk semua tema pembelajaran. Adapun manfaat dari pendekatan pembelajaran ini adalah :

1. Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
2. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
3. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.
4. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan sehingga tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

2. Prinsip-Prinsip Pembelajaran pada Kurikulum 2013

Beberapa prinsip pembelajaran pada Kurikulum 2013 yakni:

- a. Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
- b. Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar.

- c. Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- d. Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- e. Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- f. Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multidimensi;
- g. Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- h. Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (hardskills) dan keterampilan mental (softskills);
- i. Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- j. Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (ing ngarso sung tulodo), membangun kemauan (ing madyo mangun karso), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (tut wuri handayani);
- k. Pembelajaran yang berlangsung di rumah, di sekolah, dan di masyarakat;
- l. Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah siswa, dan dimana saja adalah kelas;
- m. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- n. Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik;

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah pembelajaran yang terdiri atas kegiatan mengamati (untuk mengidentifikasi hal-hal yang ingin/perlu diketahui), menanya/merumuskan pertanyaan (dan merumuskan hipotesis), mengumpulkan informasi dengan berbagai teknik, menalar/mengasosiasi (menganalisis data/informasi dan menarik kesimpulan dan mengomunikasikan jawaban/kesimpulan. Langkah-langkah tersebut dapat dilanjutkan dengan kegiatan mencipta.

Proses pembelajaran dengan pendekatan saintifik dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Mengamati: SISWA mengamati FENOMENON dengan indera (membaca, mendengar, menyimak, melihat, menonton, dan sebagainya) dengan atau tanpa alat (untuk mengidentifikasi HAL-HAL yang ingin diketahui agar dapat melakukan tindakan tertentu).
- b. Menanya: SISWA merumuskan pertanyaan tentang hal-hal yang tidak diketahui dari fenomena yang diamati.
- c. Mengumpulkan informasi: SISWA melakukan eksperimen, membaca sumber lain dan buku teks, mengamati objek/kejadian/aktivitas, wawancara dengan nara sumber untuk mengumpulkan data/informasi yang relevan dengan pertanyaan.
- d. Menalar/mengasosiasi (mengolah informasi): SISWA mengolah informasi yang sudah dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan dan menarik kesimpulan.
- e. Mengomunikasikan: SISWA menyampaikan jawaban/kesimpulan berdasarkan hasil analisis informasi secara lisan, tertulis, atau media lainnya
- f. (Dapat dilanjutkan dengan) Mencipta: SISWA menginovasi, mencipta, mendisain model, rancangan, produk (karya) berdasarkan pengetahuan yang 'dikonstruksi' atau diperoleh.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang "ditemukan". Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal

dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasanya siswa atau semakin tingginya kelas siswa. Metode saintifik sangat relevan dengan tiga teori belajar yaitu teori Bruner, teori Piaget, dan teori Vygotsky. Teori belajar Bruner disebut juga teori belajar penemuan. Ada empat hal pokok berkaitan dengan teori belajar Bruner (dalam Carin & Sund, 1975). Pertama, individu hanya belajar dan mengembangkan pikirannya apabila ia menggunakan pikirannya. Kedua, dengan melakukan proses-proses kognitif dalam proses penemuan, siswa akan memperoleh sensasi dan kepuasan intelektual yang merupakan suatu penghargaan intrinsik. Ketiga, satu-satunya cara agar seseorang dapat mempelajari teknik-teknik dalam melakukan penemuan adalah ia memiliki kesempatan untuk melakukan penemuan. Keempat, dengan melakukan penemuan maka akan memperkuat retensi ingatan. Empat hal di atas adalah bersesuaian dengan proses kognitif yang diperlukan dalam pembelajaran menggunakan metode saintifik.

Teori Piaget, menyatakan bahwa belajar berkaitan dengan pembentukan dan perkembangan skema (jamak skemata). Skema adalah suatu struktur mental atau struktur kognitif yang dengannya seseorang secara intelektual beradaptasi dan mengkoordinasi lingkungan sekitarnya (Baldwin, 1967). Skema tidak pernah berhenti berubah, skemata seorang anak akan berkembang menjadi skemata orang dewasa. Proses yang menyebabkan terjadinya perubahan skemata disebut dengan adaptasi. Proses terbentuknya adaptasi ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi merupakan proses kognitif yang dengannya seseorang mengintegrasikan stimulus yang dapat berupa persepsi, konsep, hukum,

prinsip ataupun pengalaman baru ke dalam skema yang sudah ada didalam pikirannya. Akomodasi dapat berupa pembentukan skema baru yang dapat cocok dengan ciri-ciri rangsangan yang ada atau memodifikasi skema yang telah ada sehingga cocok dengan ciri-ciri stimulus yang ada. Dalam pembelajaran diperlukan adanya penyeimbangan atau ekuilibrasi antara asimilasi dan akomodasi.

Vygotsky, dalam teorinya menyatakan bahwa pembelajaran terjadi apabila peserta didik bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas itu masih berada dalam jangkauan kemampuan atau tugas itu berada dalam zone of proximal development daerah terletak antara tingkat perkembangan anak saat ini yang didefinisikan sebagai kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu (Nur dan Wikandari, 2000:4).

Pembelajaran dengan metode saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- i. berpusat pada siswa.
- ii. melibatkan keterampilan proses sains dalam mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip.
- iii. melibatkan proses-proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan intelek, khususnya keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.
- iv. dapat mengembangkan karakter siswa.

C. Nilai-nilai Karakter

Karakter merupakan sifat-sifat kejiwaan, ahlak atau budi pekerti yang terinterpretasikan bentuk perilaku seseorang. Menurut Lickona dalam Gary & Nancy (2006:42) suatu karakter yang baik adalah konsisten dalam menerapkan prinsip, menghormati orang lain, membela kebenaran, adil dan tanggung jawab ketika menghadapi pilihan perilaku dan etika.

Pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan nilai-nilai karakter siswa sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat serta sebagai warga negara yang baik. Pendidikan karakter

tidak akan sangat efektif jika tidak hanya dibebankan pada mata pelajaran tertentu saja tetapi diintegrasikan melalui semua pembelajaran di sekolah. Tentunya tidak hanya melalui materi-materi pendidikan karakter yang tersisipkan dalam materi pembelajaran tetapi juga terintegrasi dalam metode pembelajaran yang diterapkan serta terintegrasi pula pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sehingga nilai-nilai karakter benar-benar tertanam dengan pola pembiasaan dalam semua komponen pembelajaran.

Menurut Adisusilo (2012:79) pendidikan karakter diartikan sebagai pendidikan nilai yang mencakup sembilan nilai dasar yang saling terkait, yaitu; tanggung jawab, rasa hormat, keadilan, keberanian, kejujuran, rasa kebangsaan, disiplin diri, peduli dan ketekunan. Kementerian pendidikan dan kebudayaan telah merumuskan 18 nilai karakter dalam naskah akademik pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa yang akan dikembangkan atau ditanamkan kepada siswa dan generasi muda bangsa Indonesia. Nilai-nilai tersebut meliputi; 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.

D. Peta Jalan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* terintegrasi dengan nilai karakter untuk siswa sekolah dasar di Yogyakarta yang dapat digunakan untuk menunjang penerapan kurikulum 2013, selain itu juga sebagai referensi tambahan bagi mahasiswa yang menempuh mata kuliah pengembangan bahan ajar cetak. Penelitian ini didasari pada kondisi perkuliahan bahan ajar cetak yang menunjukkan bahwa mahasiswa selalu mengalami kesulitan dalam memahami tahap-tahap pengembangan modul, dimana modul merupakan tuntutan produk akhir mata kuliah ini, selain itu referensi mata kuliah pengembangan bahan ajar cetak yang sulit di cari juga menjadi permasalahan tersendiri bagi mahasiswa. Oleh sebab itu hal ini harus segera di perbaiki agar

mahasiswa tidak lagi menghasilkan produk yang hanya sebagai pengguguran kewajiban atas mata kuliah yang di tempuh, namun menghasilkan produk yang layak jual yang sesuai dengan background keilmuan teknologi pendidikan, sehingga produk media cetak dalam hal ini modul yang dikembangkan dapat dipertanggungjawabkan di secara keilmuan.

Penelitian ini didasari oleh beberapa penelitian di bidang multimedia dan yang berhubungan dengan multimedia yang telah dilakukan oleh peneliti. Penelitian tersebut diantaranya penelitian dengan judul: 1) **Pengembangan Multimedia Pembelajaran Konsep Analisis dan Tujuan Instruksional untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan** (Suyantiningsih, Tahun 2010) yang menunjukkan bahwa Multimedia pembelajaran merupakan alternatif media yang layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran; 2) **Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Melatih Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini** (Sisca Rahmadonna, Tahun 2008) yang menunjukkan bahwa penggunaan modul multimedia dalam proses pembelajaran dapat digunakan untuk melatih kecerdasan majemuk pada anak; 3) **Pengembangan Model Pembelajaran *Multiple Intelligences* bagi Anak Usia Dini Di Daerah Istimewa Yogyakarta** (Haryanto, Sisca Rahmadonna, Nur Cholimah, dan Dina Utami, Tahun 2013) yang menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran dapat digunakan sebagai media yang efektif dalam pembelajaran untuk anak; serta penelitian tentang 4) **Penerapan Prinsip Desain Pesan Pembelajaran Tampilan Grafis pada Buku Pelajaran SD Kelas Rendah** (Sungkono, Suyantiningsih, Isniatun Munawaroh, Tahun 2012) yang menunjukkan bahwa desain pesan yang baik merupakan faktor penting untuk menghasilkan media yang layak digunakan.

Selain itu, penelitian ini juga didasari oleh hasil penelitian di bidang pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* dan pendidikan karakter. Penelitian tersebut antara lain: 1) **Pelaksanaan pembelajaran tematik di SD kelas Rendah**(Isniatun Munawaroh, tahun 2010) yang menunjukkan bahwa pembelajaran tematik merupakan bagian dari model pendekatan *scientific approach* yang efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran bagi siswa sekolah dasar; 2) **Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Berbasis Kearifan**

Lokal untuk Sekolah Dasar Kelas Rendah (Ali Muhtadi, **Isniatun Munawaroh**, dkk, tahun 2013) yang menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran tematik di sekolah dasar masih memerlukan model pembelajaran yang sesuai; 3) **Pengembangan Buku Kerja Siswa pada Mata Pelajaran PKn untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta** (Suyantiningsih dan Sekar Purbarini, Tahun 2013) dimana hasil penelitian ini menunjukkan bahwa PKn merupakan bagian dari pendidikan karakter yang perlu untuk terus dikembangkan dalam proses pembelajaran tematik.

Berdasarkan roadmap yang telah dilakukan dan hasil-hasil yang diperoleh, menunjukkan bahwa ketika multimedia pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran, dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu proses pembelajaran dengan multimedia pembelajaran dapat mengkombinasikan beberapa pendekatan pembelajaran dan mengintegrasikannya dengan sistem nilai yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, penelitian ini mencoba untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* terintegrasi dengan nilai karakter untuk siswa sekolah dasar di Yogyakarta yang akan memudahkan siswa serta membantu guru dalam proses penerapan pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pelaksanaan keseluruhan penelitian ini menggunakan pendekatan umum yaitu *Research and Development (R&D)* yang diadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall (1989: 784-785).

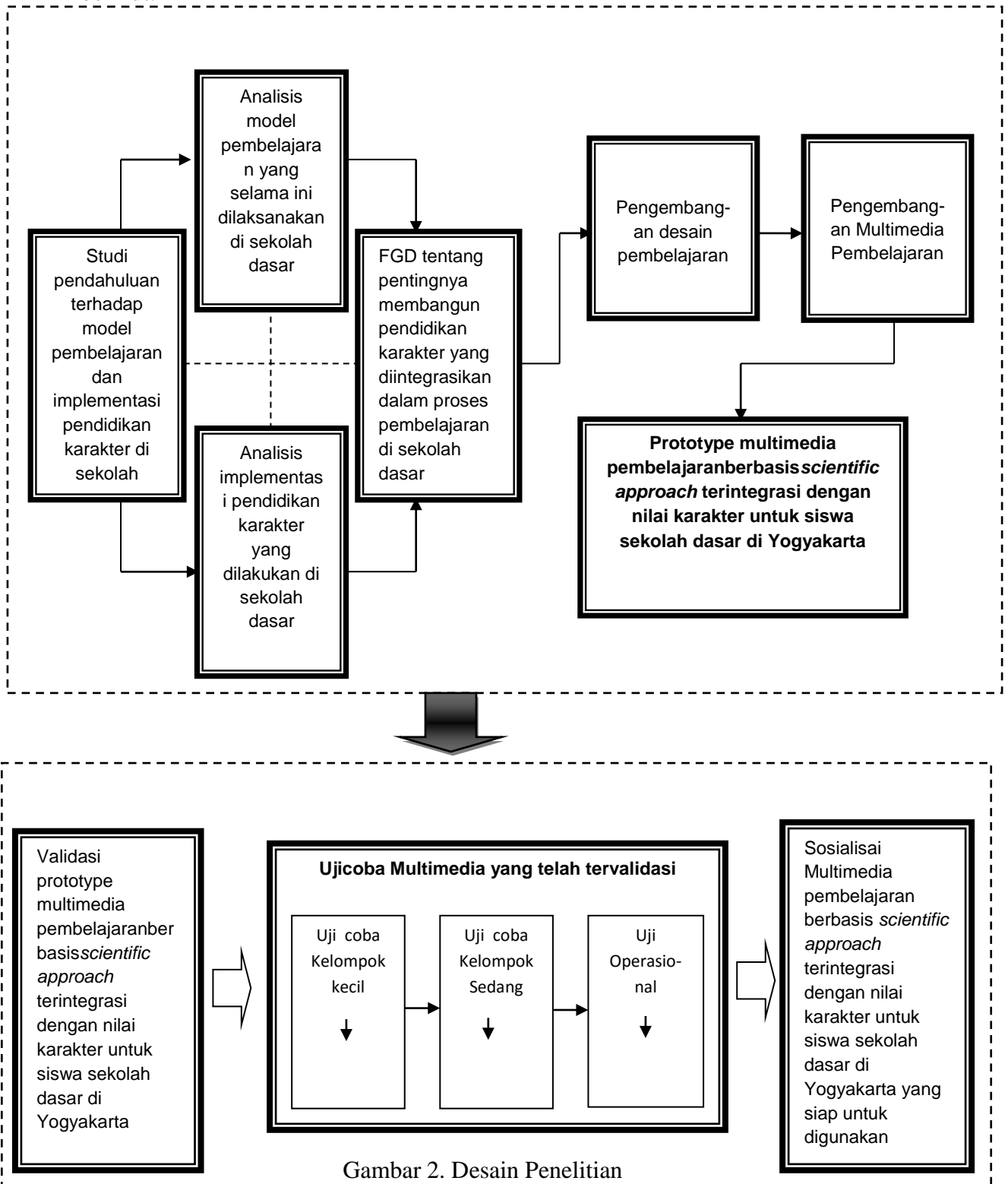
Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan mengenai model pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar dan bagaimana implementasi pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar. Langkah berikutnya adalah mensosialisasikan pentingnya membangun pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, proses sosialisasi ini juga menjadi langkah penting untuk kegiatan selanjutnya, yaitu pengembangan desain pembelajaran berbasis *scientific approach* yang diintegrasikan dengan nilai karakter bagi siswa sekolah dasar. Setelah pengembangan desain pembelajaran terwujud, pada tahap akhir, desain pembelajaran tersebut akan dibuat dalam bentuk multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian untuk pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* terintegrasi dengan nilai karakter untuk siswa sekolah dasar di Yogyakarta ini siswa kelas I Sekolah dasar di Yogyakarta.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian ini, jika digambarkan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Desain Penelitian

Berdasarkan gambar tersebut di atas, dapat diberikan penjelasan sebagai berikut:

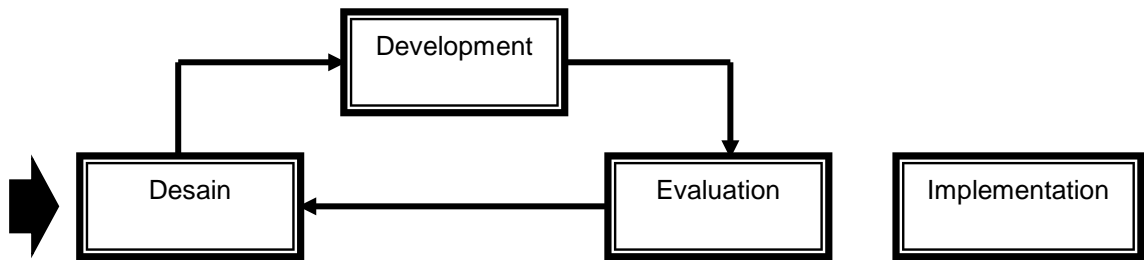
1. Penelitian ini diharapkan dapat dilaksanakan dalam dua tahapan utama, dimana pada tahap pertama (tahun pertama):
 - a. Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan terhadap model pembelajaran dan implementasi pendidikan karakter di sekolah. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan analisis model pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di sekolah dasar. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap proses implementasi pendidikan karakter yang selama ini dilakukan di sekolah dasar.
 - b. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan (langkah 1), peneliti mempersiapkan pelaksanaan *FGD (Focus Group Discussion)* yang bertujuan untuk membuka cakrawala berfikir dan pemahaman guru terhadap pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar.
 - c. Hasil FGD menjadi acuan bagi peneliti untuk membuat desain pembelajaran. Desain pembelajaran yang dikembangkan akan mengikuti langkah pengembangan desain pembelajaran yang diadopsi dari Dick and Carry. Adapun langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Langkah Pengembangan Desain Pembelajaran

- d. Hasil desain pembelajaran yang telah dibuat, dijadikan acuan untuk mengembangkan *prototype* multimedia pembelajaran. *Prototype* multimedia pembelajaran ini dikembangkan dengan mengikuti model

pengembangan multimedia yang diadopsi dari Rob Phillips (1997: 38). Adapun langkah pengembangan tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Bagan Model Pengembangan Multimedia

2. *Prototype* multimedia yang telah dikembangkan pada tahun pertama akan divalidasi dan diujicoba agar layak digunakan dalam pembelajaran (pelaksanaan tahun ke-2). Kegiatan pada tahun ke dua meliputi:
 - a. Validasi ahli media dan ahli materi untuk melihat kualitas media dan kualitas/cakupan materi yang dikembangkan dalam multimedia.
 - b. Multimedia yang telah divalidasi diujicobakan dalam tiga tahap ujicoba dan direvisi sesuai hasil ujicoba.
 - c. Sosialisasi multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan agar siap digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan berbagai teknik, yaitu angket, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi sesuai dengan langkah-langkah kegiatan dalam penelitian. Untuk mendukung pengumpulan data digunakan juga buku catatan/*logbook* serta *focus group discussion* (FGD). Penyusunan dan pengembangan alat pengumpulan data disesuaikan dengan tahap penelitian yang sedang dilakukan, secara rinci sebagai berikut.

1. Pada saat studi pendahuluan terhadap model pembelajaran dan implementasi pendidikan karakter di sekolah, digunakan observasi dan wawancara.
2. Pada saat FGD Pentingnya pengembangan desain pembelajaran dan komponen pendukungnya, banyak digunakan teknik pencermatan dokumen.

3. Pada validasi dan ujicoba, digunakan angket.
4. Tahap sosialisasi, digunakan teknik observasi, dan wawancara.

E. Teknik Analisis Data

Untuk mengolah dan menganalisis data dalam penelitian ini lebih banyak menggunakan teknik deskriptif-kualitatif. Data kuantitatif yang dihasilkan, juga diolah dengan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini menggambarkan perubahan dan perkembangan dari langkah demi langkah serta keterkaitan antar variabel yang ada untuk mendapatkan kesimpulan yang lengkap. Analisis dapat dilakukan melalui *data reduction*, *data display*, dan *reflection drawing/ verification* sebagaimana disarankan oleh Miles dan Huberman. Secara operasional, langkah-langkah analisis data dilakukan melalui proses sebagaimana disarankan John W. Creswell (2007:73). Langkah-langkah analisis data tersebut meliputi: (a) *data managing*, (b) *reading and memorizing*, (c) *describing*, (d) *classifying*, (e) *interpreting*, dan (f) *visualizing*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

1. Kondisi dan Situasi Empiris Pendekatan Saintifik dan Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar.

Pengumpulan data dalam studi pendahuluan ini dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi yang diperkuat dengan wawancara dan analisis dokumen. Hasil survey lapangan ini dijadikan sebagai dasar pijakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang dibutuhkan. Kondisi dan situasi empirik tersebut mencakup aspek: (a) dokumen/perangkat pembelajaran, (b) pandangan dan persepsi guru tentang pendekatan saintifik dalam pembelajaran, (c) ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran, (d) proses KBM (kegiatan belajar mengajar), dan (e) implementasi pendidikan karakter di kelas.

Melalui observasi, wawancara dan angket yang disebar pada 8 sekolah yang tersebar di 3 kabupaten/kota, yaitu kotamadya Yogyakarta, kabupaten Sleman dan Bantul. Sekolah yang terpilih adalah sekolah piloting yang melaksanakan kurikulum 2013, karena seiring perubahan kebijakan tidak semua sekolah menggunakan kurikulum 2013. Dari pelaksanaan studi pendahuluan dengan dilengkapi analisis dokumen diperoleh temuan-temuan sebagai berikut :

- a. Dokumen/perangkat pembelajaran tematik

Semua lokasi tempat studi pendahuluan telah menggunakan kurikulum 2013, karena sekolah-sekolah tersebut merupakan sekolah piloting. Seluruh dokumen kurikulum tersedia di sekolah mulai dari silabus sampai dengan RPP. Namun tidak semua guru terlibat dalam pengembangan RPP karena RPP yang digunakan guru merupakan RPP contoh yang sudah ada. Format RPP yang dikembangkan sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik integratif yang menggunakan pendekatan saintifik. Walaupun masih dijumpai bentuk-bentuk kegiatan yang tidak sesuai dengan

pendekatan saintifik sehingga terkesan dipaksakan, hal ini sangat terlihat di RPP kelas rendah.

b. Pandangan dan persepsi guru tentang pendekatan saintifik dalam pembelajaran di Sekolah Dasar

Semua guru di SD tempat pelaksanaan studi pendahuluan menyatakan bahwa pendekatan saintifik mudah untuk dilaksanakan di kelas tinggi saja (kelas IV – VI) dan sulit dilaksanakan untuk kelas-kelas rendah, terlebih di kelas 1. Guru beranggapan karena kemampuan berfikir siswa kelas tinggi dianggap lebih siap dibanding siswa kelas rendah yang dinilai belum siap karena pola berpikir yang masih sederhana. Minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah juga menyebabkan para guru kerepotan untuk merancang bentuk pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik. Buku yang disediakan pemerintah dianggap belum cukup untuk memunculkan beragam pengalaman belajar dalam pembelajaran saintifik.

c. Ketersediaan dan Pemanfaatan media pembelajaran

Semua sekolah tempat studi pendahuluan hampir memiliki kultur dan lingkungan yang sama terkait pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini cukup berpengaruh pada ketersediaan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Untuk Kabupaten bantul dan kota khususnya, Sekolah yang paling lengkap ketersediaan perangkat teknologi dan komunikasi seperti perangkat komputer di kelas, jaringan internet dan laboratorium TIK. Walaupun kelengkapan tersebut tidak dibarengi dengan tingkat penggunaannya dalam proses pembelajaran. Media yang paling utama digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket tematik dari pemerintah dan LKS. Para guru mengeluhkan sulitnya menemukan media pembelajaran di sekolah yang mendukung implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Guru hanya berpegang pada buku dan lingkungan yang tersedia di sekitar sekolah.

d. Implementasi pendidikan karakter

Berdasarkan hasil wawancara, hampir semua guru menyatakan mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan kompetensi aspek sosial dalam kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajarannya. Namun, hasil observasi pembelajaran di kelas tidak menunjukkan demikian. Pola pembelajaran yang terjadi masih cenderung penyampaian materi saja, hal ini juga nampak dari dokumen RPP yang digunakan di sekolah. Walaupun kompetensi dasar dari KI 2 sudah dituliskan bahkan dituangkan dalam indikator tetapi dalam tahapan pembelajarannya tidak nampak sama sekali. Guru belum secara kreatif menghubungkan tema/materi pembelajaran dengan nilai-nilai karakter yang sesuai.

2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan

Berdasarkan hasil pra-survey sebagaimana telah diuraikan di depan, dapat diinterpretasikan hal-hal sebagai berikut: *pertama*, secara umum, sebagian besar guru SD piloting Kurikulum 2013 di Yogyakarta memiliki dokumen kurikulum pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku pegangan guru dan siswa. RPP yang dikembangkan belum sepenuhnya sesuai dengan langkah-langkah dan bentuk kegiatan belajar yang dikehendaki dalam pendekatan saintifik.

Kedua, secara umum, guru menganggap bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik mudah dilaksanakan untuk kelas tinggi dan sulit dilaksanakan untuk kelas rendah terutama kelas 1. Kesulitan tersebut mencakup menentukan kegiatan belajar yang sesuai dengan pola berpikir anak kelas rendah dan belum adanya media pendamping selain buku teks yang bisa dijadikan bahan dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik. Sehingga penting untuk dikembangkan media pembelajaran yang berdasar pada langkah pendekatan saintifik untuk kelas 1 SD.

Ketiga, secara umum, guru belum secara kreatif untuk mencoba mengimplementasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik dengan alasan kesulitan dan waktu yang

terbatas. *Keempat*, ditinjau dari pemanfaatan media pembelajaran, guru masih kesulitan mendapatkan dan menentukan media pembelajaran yang sesuai. Padahal kelengkapan perangkat Teknologi dan Informasi tersedia di sekolah, sehingga dibutuhkan media yang berbasis teknologi khususnya komputer untuk mendukung pembelajaran dengan pendekatan saintifik.

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan studi pendahuluan dalam rangka upaya pengembangan multimedia pembelajaran, maka dilanjutkan dengan kegiatan FGD untuk guru kelas 1 dan kepala sekolah untuk menyamakan persepsi dan membuka beragam masukan berkaitan dengan kebutuhan media seperti apa yang dibutuhkan sesuai dengan karakteristik pendekatan saintifik, materi dan sesuai dengan siswa sebagai pengguna.

B. Hasil Pelaksanaan FGD (*Focus Group Discussion*) dan Perancangan Desain Pembelajaran

Pelaksanaan FGD (*Focus Group Discussion*) dalam penelitian ini bertujuan untuk membuka cakrawala berfikir dan pemahaman guru terhadap pelaksanaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dan pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran serta merumuskan multimedia pembelajaran yang dibutuhkan sebagai media pendamping (selain buku teks) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan FGD melibatkan 21 orang guru kelas 1 Sekolah Dasar dan 6 orang Kepala Sekolah SD yang berasal dari kota Yogyakarta (SD Pujokusuman 1, SD Tegalrejo 1, SD Tarakanita Bumijo), Kabupaten Sleman (SD N Gentan, SD N Cebongan, SD N Percobaan 3), Kabupaten Bantul (SD N Jetis dan SD N Pacar). Waktu pelaksanaan FGD untuk wilayah Kota Yogyakarta dilaksanakan pada 28 April 2015, wilayah Bantul 2 Mei 2015, wilayah Sleman 9 Mei 2015 dan karena dianggap perlu dilaksanakan pelaksanaan FGD secara bersama maka dilaksanakan FGD serentak pada tanggal 6 Juni 2015.

Kegiatan FGD membahas tentang penentuan tema dalam kurikulum 2013 di kelas 1 yang paling membutuhkan dan sesuai untuk dikembangkan dalam

bentuk multimedia pembelajaran dan mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang cocok untuk diintegrasikan dalam tema pembelajaran dan sesuai dengan KD dalam KI 2. Sekaligus mengidentifikasi bentuk-bentuk kegiatan yang akan diintegrasikan ke dalam multimedia pembelajaran guna mendukung tahapan dalam pendekatan saintifik. Adapun hasil dari kegiatan FGD adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan media pembelajaran difokuskan untuk kelas 1 semester 1 sesuai dengan kendala di lapangan sebagaimana yang didapatkan pada hasil studi pendahuluan.
- b. Fokus pemilihan tema yang dikembangkan adalah tema dua pada semester 1 “Kegemaranku”. Pertimbangan pemilihan tema berdasarkan pada tingkat kesulitan guru saat membelajarkan tema tersebut berdasarkan pendekatan saintifik serta mempertimbangkan jenis pesan atau ragam pengetahuan yang terkandung dalam tema tersebut mencakup konsep, pengetahuan prosedural dan metakognitif yang sangat sesuai disampaikan dengan multimedia.
- c. Mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang sesuai untuk diintegrasikan ke dalam tema “Kegemaranku” dan dapat difasilitasi dan/atau diakomodasikan ke dalam multimedia pembelajaran. Nilai-nilai karakter juga disesuaikan dengan kompetensi inti pada aspek sikap yang terkandung dalam Kurikulum 2013. Nilai-nilai karakter yang berhasil dirumuskan sesuai dengan hasil FGD tersebut adalah: kerjasama, toleransi, santun dan rasa ingin tahu yang nantinya dikemas dalam langkah-langkah pembelajaran di multimedia yang dikembangkan.
- d. Mengidentifikasi indikator dan tujuan pembelajaran yang memungkinkan untuk dikemas dalam multimedia pembelajaran serta bentuk kegiatan belajar yang sesuai. Secara rinci pemetaan kompetensi dasar dan indikator yang dihasilkan terlampir.
- e. Mengembangkan materi pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema yaitu “Kegemaranku” yang terbagi dalam 4 sub tema, yaitu; 1)

Aku gemar berolahraga, 2) Aku gemar bernyanyi dan menari, 3) Aku gemar menggambar dan 4) Aku gemar membaca.

- f. Mengembangkan strategi pembelajaran yang dikemas dalam strategi penyampaian dalam multimedia pembelajaran yang berdasar kepada pendekatan saintifik dengan menggunakan langkah mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Setiap langkah tersebut disajikan dalam masing-masing sub tema pembelajaran yang tersusun menjadi kegiatan belajar.
- g. Merancang dan mendiskusikan bentuk evaluasi dan bentuk tugas yang dibutuhkan dalam multimedia pembelajaran. Bentuk evaluasi dan tugas yang disajikan dikemas dalam bentuk latihan mandiri dan terbimbing yang dikemas dalam bentuk permainan. Pengembangan tugas atau latihan disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tingkat perkembangan usia siswa.

C. Pengembangan *Prototype* Multimedia Pembelajaran

Pada tahap pengembangan prototipe multimedia ini terlebih dahulu dilakukan tahapan perancangan prototipe multimedia pembelajaran. Tahap ini dimulai setelah dilakukannya analisis dan kajian terhadap hasil studi pendahuluan dan juga hasil FGD dari tahapan penelitian ini. Setelah dilakukan pencermatan terhadap hasil studi pendahuluan dan FGD, dapat diketahui bahwa multimedia yang dikembangkan mengambil tema “kegemaranku” dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam multimedia adalah kerjasama, toleransi, santun dan rasa ingin tahu. Beberapa karakter inilah yang dikemas dalam langkah-langkah pembelajaran dalam multimedia yang dikembangkan.

Pemilihan format untuk multimedia pembelajaran dan produksi versi awal media pembelajaran merupakan kegiatan penting dalam tahap ini. Selanjutnya prototipe multimedia pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan beberapa karakteristik penting, antara lain pendekatan yang lebih konstruktivis dan memasukkan strategi-strategi untuk mengembangkan kemampuan berfikir

kritis dan kreatif, serta pendekatan *science*, *technology*, dan *society*. Tahap pengembangan prototype ini juga bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang siap untuk divalidasi baik oleh ahli media maupun ahli materi.

D. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk melihat sejauh mana multimedia yang dikembangkan ini layak jika dilihat dari aspek materi. Selain itu validasi ini juga dilakukan untuk melihat kedalaman dan kekinian materi yang disajikan dalam multimedia. Validasi ahli materi sangat signifikan untuk dilakukan karena multimedia yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Validasi ahli materi ini melibatkan Ibu Unik Ambarwati, M.Pd dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai validator. Berikut data hasil validasi ahli materi:

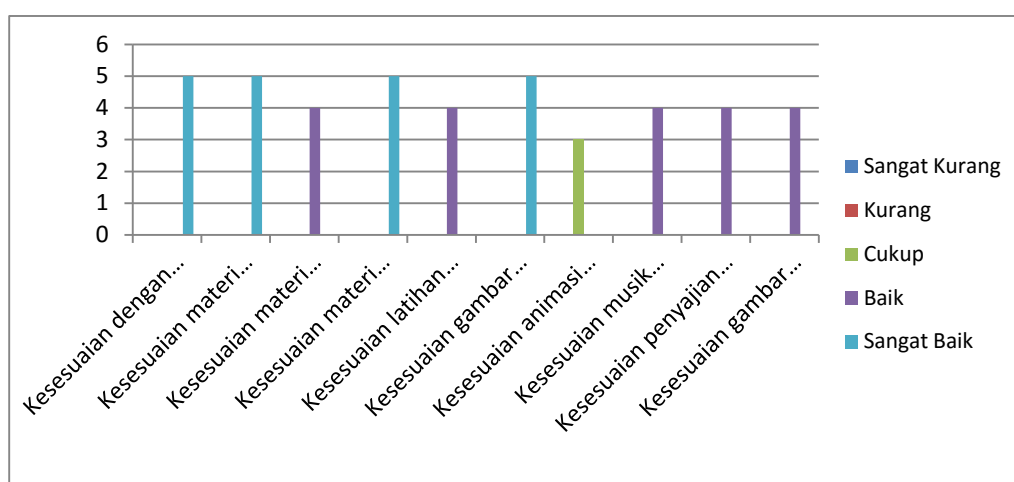
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Penilaian					Jumlah
		SK	K	C	B	SB	
1.	Kesesuaian dengan tema					5	5
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					5	5
3.	Kesesuaian materi dengan <i>scientific approach</i>				4		4
4.	Kesesuaian materi dengan karakteristik anak SD					5	5
5.	Kesesuaian latihan dengan tujuan pembelajaran				4		4
6.	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi					5	5

7.	Kesesuaian animasi yang digunakan dengan materi			3			3
8.	Kesesuaian musik yang digunakan dengan materi				4		4
9.	Kesesuaian penyajian materi dengan karakteristik anak SD				4		4
10.	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan karakteristik anak SD				4		4
11.	Kesesuaian animasi yang digunakan dengan karakteristik anak SD			3			3
12.	Kesesuaian video yang digunakan dengan anak SD				4		4
13.	Kesesuaian video yang digunakan dengan karakteristik anak SD				4		4
14.	Keterkaitan materi yang disajikan (tematik integratif)					5	5
15.	Kerincian materi yang dikembangkan				4		4
16.	Kedalaman contoh yang disajikan				4		4
17.	Kedalaman soal/latihan yang disajikan				4		4
18.	Kejelasan materi yang disajikan				4		4
19.	Kejelasan petunjuk penggunaan				4		4
20.	Kejelasan soal/latihan yang disajikan				4		4
21.	Kecukupan materi yang disajikan				4		4
22.	Kecukupan teks yang digunakan dalam penyajian materi				4		4

23.	Kecukupan soal/latihan yang disajikan			3			3
24.	Kebenaran istilah yang digunakan				4		4
25.	Penggunaan tanda baca					5	5
26.	Kebakuan bahasa yang digunakan				4		4
27.	Kebenaran symbol yang digunakan				4		4
28.	Keefektifan kalimat yang digunakan				4		4
29.	Kekinian materi yang disajikan				4		4
30.	Kerealistisan materi yang digunakan				4		4
31.	Keruntutan materi yang disajikan				4		4
Total				9	88	30	127
Rerata (Jumlah/butir soal)		4,09					
Kriteria		Sangat Baik					

Adapun Sebaran Hasil Validasi Ahli Materi dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 5. Sebaran hasil validasi ahli materi

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa secara umum multimedia yang dikembangkan dapat dikatakan sangat baik, dengan rerata penilaian 4,1. Bila dilihat dari sebaran penilaian ahli materi, ada tiga aspek yang memperoleh penilaian cukup, yakni: kesesuaian animasi yang digunakan dengan materi, kesesuaian animasi yang digunakan dengan karakteristik anak SD, dan kecukupan soal/latihan yang disajikan. Dengan kata lain, proses revisi multimedia yang dikembangkan ini perlu menitikberatkan pada ketiga aspek tersebut.

Dalam proses validasi ahli materi, ada beberapa catatan atau input masukan (*suggestions*) dari ahli materi yang perlu dicermati dan dikaji oleh peneliti, dimana catatan-catatan tersebut meliputi:

- a. Ada beberapa materi yang belum terakomodasi dalam session evaluasi dalam multimedia yang dikembangkan.
- b. Materi “jenis olah raga” perlu beberapa tambahan, baik terkait ragam/jenis maupun deskripsinya.
- c. Peralatan olah raga yang disajikan perlu ditambahkan karena yang disajikan hanya sebatas bola.
- d. Perlu penambahan beberapa video yang terkait atau relevan dengan materi.

Catatan atau masukan yang telah diberikan oleh ahli materi tersebut di atas merupakan catatan penting yang diperhatikan peneliti dalam melakukan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya.

2. Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk melihat sejauh mana multimedia ini memenuhi kualifikasi layak sebagai media. Validasi ahli media ini dilakukan oleh Bapak Ariyawan Agung, N, S.T. yang merupakan dosen Multimedia di jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Masukan dari ahli media ini merupakan pijakan peneliti untuk melakukan perbaikan kembali sebelum ujicoba lapangan. Berikut data validasi dari ahli media:

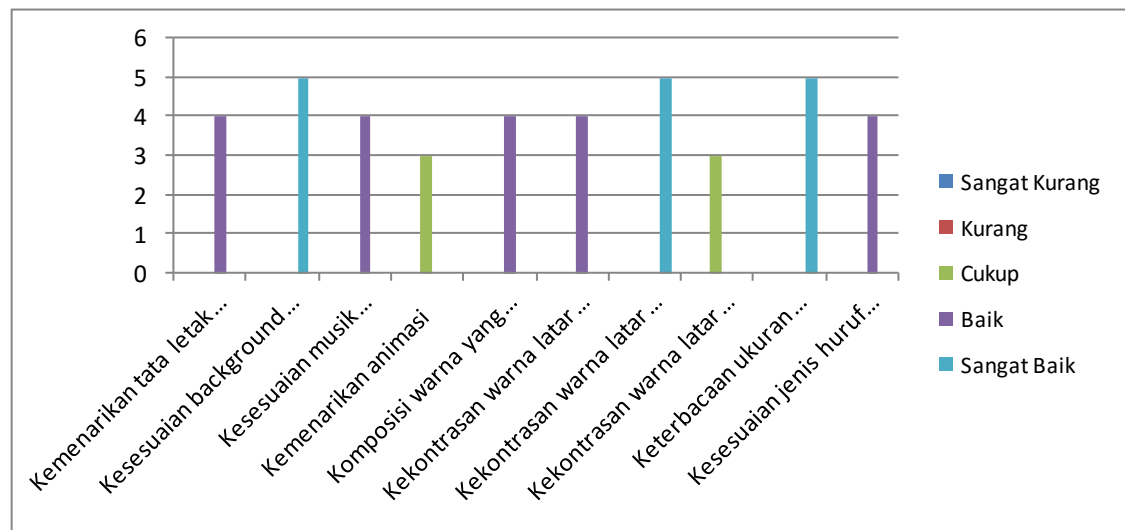
Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Penilaian					Jumlah
		SK	K	C	B	SB	
1.	Kemenarikan tata letak (<i>layout</i>) yang digunakan				4		4
2.	Kesesuaian <i>background</i> pembuka dengan tema					5	5
3.	Kesesuaian musik pembuka dengan tema				4		4
4.	Kemenarikan animasi			3			3
5.	Komposisi warna yang digunakan				4		4
6.	Kekontrasan warna latar belakang				4		4
7.	Kekontrasan warna latar belakang dengan gambar					5	5
8.	Kekontrasan warna latar belakang dengan animasi			3			3
9.	Keterbacaan ukuran huruf yang digunakan					5	5
10.	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan				4		4
11.	Keterbacaan warna huruf yang digunakan					5	5
12.	Kemenarikan gambar yang digunakan				4		4
13.	Kesesuaian gambar yang					5	5

	digunakan						
14.	Kualitas gambar yang digunakan			3			3
15.	Ukuran gambar yang digunakan			3			3
16.	Kemenarikan animasi yang digunakan			3			3
17.	Kesesuaian animasi yang digunakan dengan materi				4		4
18.	Kualitas animasi yang digunakan			3			3
19.	Ukuran animasi yang digunakan			3			3
20.	Kemenarikan video yang digunakan				4		4
21.	Kesesuaian video yang digunakan dengan materi				4		4
22.	Kualitas video yang digunakan			3			3
23.	Kecukupan durasi video yang digunakan				4		4
24.	Kesesuaian musik yang digunakan					5	5
25.	Kualitas musik yang digunakan				4		4
26.	Kecukupan durasi musik yang digunakan					5	5
27.	Kualitas <i>sound effect</i> yang digunakan					5	5
28.	Ketepatan jawaban pada soal latihan					5	5
29.	Ketepatan jawaban yang ditampilkan pada soal					5	5
30.	Kejelasan petunjuk penggunaan				4		4
31.	Ketepatan tombol navigasi					5	5
32.	Kemudahan tombol navigasi					5	5
33.	Kecepatan fungsi tombol navigasi					5	5

34.	Kekonsistenan tombol navigasi					5	5
Total				21	52	65	138
Rerata (Jumlah/butir soal)		4,05					
Kriteria		Baik					

Sebaran Hasil Validasi Ahli Media dapat diilustrasikan sebagai berikut ini:



Gambar 6. Sebaran hasil validasi ahli media

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, secara umum multimedia yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, dengan rerata penilaian 4,01. Namun demikian, ada beberapa aspek penting yang sangat perlu diperbaiki menurut penilaian ahli media, yakni pada aspek animasi dan video, baik terkait kualitas maupun kuantitasnya.

Dalam proses validasi ahli media, beberapa catatan atau saran (*suggestions*) dari ahli media yang perlu dicermati dan dikaji oleh peneliti adalah:

- Beberapa gambar masih menggunakan resolusi yang kurang baik.
- Autorun belum bisa dijalankan.
- Ketika *drag and drop* permainan dijalankan, yang sudah *match* gambarnya masih bisa digeser, jadi sebaiknya di *locked* saja.

Catatan atau masukan yang telah diberikan oleh ahli media tersebut merupakan catatan penting yang diperhatikan peneliti dalam melakukan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya.

E. Pembahasan

Berdasarkan proses dan tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan pada tahun pertama, penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi tahap pertama oleh dua *experts judgement*, yakni ahli materi dan ahli media. Beberapa catatan penting baik terkait dengan *content* maupun performa fisik dan *packaging* media telah diidentifikasi oleh peneliti melalui tahapan validasi ini, sebagai input penting untuk memperbaiki multimedia sebelum tahapan pengembangan yang selanjutnya, yakni ujicoba lapangan. Perbaikan-perbaikan dari ahli materi terkait penambahan deskripsi peralatan olah raga, seperti yang diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 7. Salah satu *capture* peralatan olah raga yang ada dalam multimedia

Seperti yang dapat dilihat di dalam multimedia, dalam *session* peralatan olahraga, yang ditampilkan hanya bola saja, dari mulai dari penghitungan 1 hingga 20. Sehingga dalam hal ini, ahli materi menyarankan untuk lebih memvariasikan jumlah peralatan olah raga sehingga lebih bisa menarik perhatian siswa supaya tidak monoton. Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan beberapa video sehingga dapat menyajikan peristiwa dengan lebih nyata atau konkret.

Terkait dengan perbaikan dalam hal performa ataupun aspek tampilan multimedia, beberapa saran dari ahli media yang merupakan catatan penting untuk memperbaiki multimedia yang dikembangkan ini adalah adanya beberapa gambar yang resolusinya kurang bagus kualitasnya, seperti ilustrasi berikut ini:

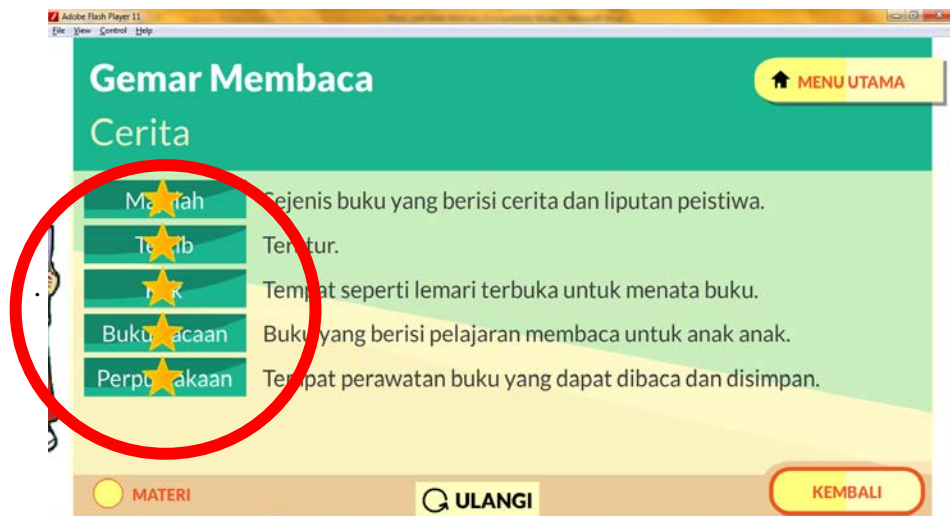


Gambar 8. Beberapa gambar yang masih kurang bagus resolusinya



Gambar 9. Beberapa gambar yang masih kurang bagus resolusinya

Selain itu ahli media juga menyarankan untuk memperbaiki autorun, dan melakukan penguncian (*locking*) pada *session* “drag and drop” di permainan yang ada dalam multimedia. Berikut adalah ilustrasinya:



Gambar 10. Salah satu bentuk permainan yang perlu dilakukan penguncian (*locking*) terhadap jawaban atau gambar yang sudah *match* atau benar.

Meskipun secara umum ahli media dan ahli materi menyatakan multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk diujicobakan dengan perbaikan yang disarankan, beberapa catatan masukan tersebut di atas menjadi pijakan bagi peneliti untuk melakukan tahapan pengembangan

berikutnya, yakni melakukan revisi terhadap multimedia yang dikembangkan, untuk selanjutnya akan dilakukan tahapan validasi ahli Tahap Kedua di tahun kedua penelitian ini. Setelah nantinya multimedia dinyatakan layak dan tidak memerlukan perbaikan lagi, maka multimedia ini akan dipergunakan untuk ujicoba lapangan dengan skala kecil, sedang, dan operasional sesuai dengan prosedur pengembangan yang dipergunakan dalam penelitian ini. .

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Tahun Pertama ini dan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. Seluruh tahapan penelitian pada tahun pertama telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan desain penelitian yang telah direncanakan.
2. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan FGD, maka dapat diidentifikasi tema dan nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dan diakomodasi dalam multimedia yang dikembangkan. Adapun tema yang diintegrasikan adalah “Kegemaranku” yang terbagi dalam 4 sub tema, yaitu; a) Aku gemar berolahraga, b) Aku gemar bernyanyi dan menari, c) Aku gemar menggambar dan d) Aku gemar membaca. Sedangkan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dan diintegrasikan dalam multimedia ini adalah kerjasama, toleransi, santun dan rasa ingin tahu.
3. Uji validasi ahli Tahap Pertama terhadap multimedia yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan dapat digunakan dalam proses ujicoba lapangan, meskipun ada beberapa perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan baik terkait aspek materi maupun tampilan multimedia.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang di hasilkan, maka peneliti memberikan beberapa saran. Saran yang diberikan diharapkan dapat menjadi pertimbangan oleh semua pihak. Adapun saran yang diberikan peneliti:

1. Perlunya mengembangkan strategi pembelajaran yang dikemas dalam strategi penyampaian dalam bentuk multimedia pembelajaran, terutama bagi sekolah-sekolah yang sudah mempunyai *support system* yang diperlukan terkait pengadaan maupun pemanfaatannya.

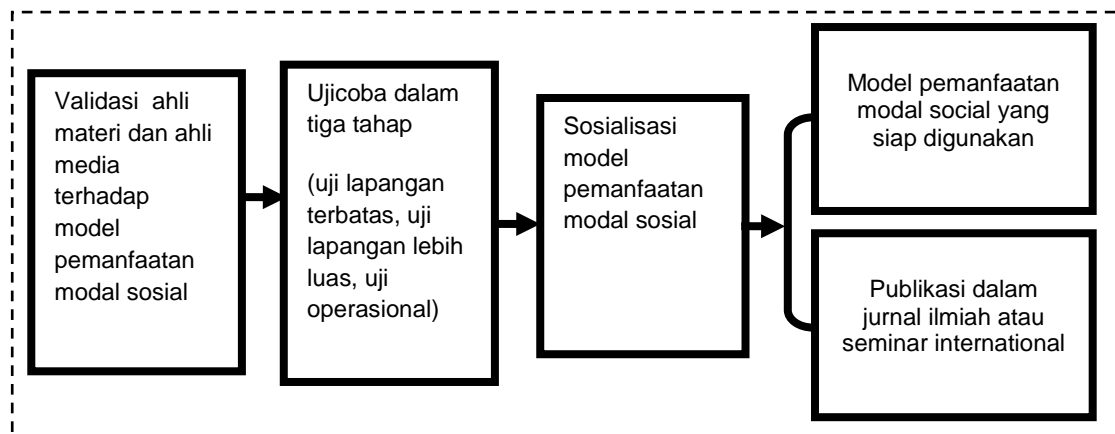
2. Perlu untuk melakukan sosialisasi lebih luas terhadap pentingnya alternatif-alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa baik di sekolah maupun di rumah yang bisa diakses siswa secara luas dan fleksibel.
3. Pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran dengan mengintegrasikannya ke dalam multimedia pembelajaran yang dibutuhkan sebagai media pendamping (selain buku teks) dalam pembelajaran di sekolah dasar.

BAB VI

RENCANA PENELITIAN TAHUN KEDUA

Penelitian tahun pertama telah menghasilkan prototipe multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* di Yogyakarta. Prototipe yang telah dihasilkan kemudian telah dilakukan validasi Tahap I melalui *experts judgement*, yakni oleh ahli materi dan ahli media. Berdasarkan proses validasi ahli tersebut, kemudian dilakukan analisis terhadap hasil dan masukan ahli, untuk selanjutnya telah dilakukan perbaikan-perbaikan sesuai dengan masukan yang diberikan, dan dikemas kembali ke dalam multimedia pembelajaran yang telah direvisi baik konten maupun *physical performance* atau *packaging*-nya. Penelitian tahun pertama juga telah disusun dalam bentuk artikel hasil penelitian yang diusulkan dalam jurnal kependidikan yang telah terakreditasi dan dipresentasikan ke *international conference* dalam acara *Educational Technology World Conference* 2016. Hasil penelitian tahun pertama ini menjadi dasar untuk disusun dan dikembangkan lebih lanjut pada penelitian tahun kedua.

Pada penelitian tahun kedua subjek penelitian terdiri dari guru dan siswa, sekolah dasar di Yogyakarta. Fokus penelitian tahun kedua ini adalah melakukan validasi Tahap II oleh ahli media dan ahli materi berdasarkan revisi dari validasi Tahap I sehingga layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas I di sekolah-sekolah dasar di Yogyakarta. Tahapan ujicoba ini direncanakan dilakukan dalam 3 tahapan, yakni ujicoba skala kecil, sedang dan operasional. Setelah ujicoba selesai dilakukan, kemudian dilakukan perbaikan terhadap multimedia pembelajaran berdasarkan hasil ujicoba. Setelah itu akan dilakukan sosialisasi multimedia pembelajaran yang telah diperbaiki berdasarkan hasil ujicoba. Adapun gambaran rencana penelitian tahun ke dua:



Gambar 11. Desain Penelitian Tahun Kedua

Berdasarkan gambar desain penelitian di atas, maka kegiatan yang akan dilakukan pada tahun ke dua adalah sebagai berikut:

1. Menyempurnakan multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan berdasarkan *experts judgement* Tahap I.
2. Melakukan validasi ahli. Validasi ini meliputi dua kegiatan validasi, yaitu:
 - a. Validasi ahli materi, untuk menilai ruang lingkup, kedalaman, keluasan, dan kesesuaian materi.
 - b. Validasi ahli media, untuk menilai aspek-aspek yang terkait dengan kualitas multimedia pembelajaran sebagai media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran tematik integratif dan berbasis *scientific approach*.
3. Setelah validasi ahli, selanjutnya multimedia pembelajaran yang dikembangkan akan diujicobakan di melalui *field trial*. Uji coba lapangan meliputi tiga tahap, yaitu:
 - a. Uji kelompok kecil yang melibatkan dua sekolah di Yogyakarta
 - b. Uji kelompok sedang yang akan melibatkan empat sekolah di Yogyakarta

- c. Uji kelompok besar yang akan melibatkan delapan sekolah di Yogyakarta.

Setiap selesai satu proses uji kelompok, maka akan dilakukan proses revisi untuk menyempurnakan multimedia pembelajaran yang dikembangkan.

4. Proses penelitian setelah uji coba adalah proses sosialisasi. Proses ini akan melibatkan semua sekolah yang digunakan untuk pelaksanaan uji kelompok. Proses sosialisasi ini merupakan tahap akhir dalam proses penyempurnaan multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Dalam proses sosialisasi, peneliti akan menjangkau masukan dan saran dari subjek penelitian untuk penyempurnaan akhir hingga multimedia pembelajaran siap untuk digunakan.
5. Publikasi ilmiah merupakan tahap paling akhir dalam seluruh rangkaian penelitian tahun kedua. Publikasi ilmiah direncanakan akan dilakukan dengan cara memasukkan artikel hasil penelitian ke jurnal kependidikan yang telah terakreditasi dan dipresentasikan juga ke seminar ataupun konferensi internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisusilo (2012). *Pembelajaran nilai-nilai karakter sebagai inovasi pembelajaran afektif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asri Budiningsih. (2003). *Desain Pesan Pembelajaran*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar Arsyad, 4. (2003). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1989). *Educational research: an introduction (4th ed.)*. New York & London: Logman.
- Depdikbud. (1988/1989). *Pedoman Penilaian Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud. Direktorat Sarana Pendidikan.
- Dewi Salma & Eveline Siregar. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media bekerjasama dengan Universitas Negeri Jakarta.
- Gagne, Robert M. Briggs Leslie J. Wager Walter W. (1992). *Principles of Instructional Design. (2^{ed})*. Orlando: Harccourt Brace Jvanovich College Publisher.
- Heinich, Molenda, Russel, Smaldino. (1996). *Instructional Media and Technnologies for Learning*. New Jersey: Printice-Hall, Inc. A Simon & Schuster Company.
- Kemendikbud. (2010). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2013). *Kurikulum 2013 untuk SD/MI*. Jakarta Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ludwig, Thomas E. (Desember, 2004). *Using Multimedia In Classroom Presentations: Best Practices*.
- Philips, Rob. (1997). *The developers handbook to interactive multimedia (practcal guide for educational application)*. London: Kogan Page.
- Puji Rahmanto. (2007). *Pengembangan Multimedia Berbantuan Komputer untuk Mata Pelajaran PKn. di Sekolah Dasar*. Tesis. Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.
- Romi Satriawahono. (Juni 2006). *Media Pembelajaran dalam Aspek Perangkat Lunak*. Diunduh dari: www.romisatriawahono. Diakses Tanggal 14 Maret 2015

- Smaldino, Sharon (2011). *Instructional Technology and media for learning*. Jakarta: Kencana.
- Sunaryo Soenarto. (2007). *Pengembangan media pembelajaran berbasis TI*. makalah lokakarya desain pembelajaran Universitas Muhamadiyah Purworejo 19 November 2007. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia: untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

DAFTAR LAMPIRAN

1. CV PENELITI
2. PEMETAAN KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR
3. LEMBAR PENILAIAN PRODUK MULTIMEDIA INTERAKTIF OLEH AHLI MATERI
4. LEMBAR PENILAIAN PRODUK MULTIMEDIA INTERAKTIF OLEH AHLI MEDIA
5. LEMBAR OBSERVASI GURU DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
6. INSTRUMEN FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD)
7. ARTIKEL JURNAL KEPENDIDIKAN (NASIONAL TERAKREDITASI)
8. FOTO-FOTO KEGIATAN

BIODATA KETUA PENELITI

A. Identitas:

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1. Nama | : Suyantiningsih, M.Ed |
| 2. NIP | : 19780307 200112 2 001 |
| 3. Tempat dan tanggal lahir | : Sleman, 07 Maret 1978 |
| 4. Jabatan Fungsional | : Lektor |
| 5. Pangkat/Golongan | : IIIc/Penata Muda Tk.I |
| 6. Bidang Ilmu/Mata Kuliah | : Inovasi Pendidikan |
| 7. Program Studi/Jurusan | : Teknologi Pendidikan/KTP |
| 8. Fakultas | : Fakultas Ilmu Pendidikan |
| 9. Alamat Rumah | : Ngebruk Mangunan RT 07 RW 15
Kalitirto Berbah
Sleman Yogyakarta 55573
Telp.: 081 325 734481 |
| 10. Alamat Kantor | : FIP UNY, Kampus Karangmalang,
Yogyakarta 55281 Telp./Faks: 0274
547780 |

B. Riwayat Pendidikan:

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/Bidang Studi
2000	Strata 1	Universitas Negeri Yogyakarta	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
2008	Strata 2	Flinders University, Adelaide, South Australia	Master of Education (Generic)/Leadership and Management

C. Matakuliah yang diampu:

Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan/Program	Tahun ... s/d ...
Teknik Penulisan Buku Sumber	S1	UNY/FIP/TP	2003 s.d. 2005
Difusi dan Inovasi Pendidikan	S1	UNY/FIP/PGSD	2005 s.d. 2006
Manajemen Pembelajaran	S1	UNY/FIP/TP	2005

Pameran Teknologi Pendidikan	S1	UNY/FIP/TP	2005
Evaluasi Media Pembelajaran	S1	UNY/FIP/TP	2005
Grafika	S1	UNY/FIP/TP	2008
Pengembangan Sumber Daya Manusia	S1	UNY/FIP/TP	2008
Manajemen Informasi	S1	UNY/FIP/TP	2008 dan 2009
Pembelajaran Jarak Jauh	S1	UNY/FIP/TP	2008
Bahasa Inggris	S1	UNY/FIP/TP	2009
Penulisan Karya Ilmiah	S1	UNY/FIP/TP	2010
Simulasi Pembelajaran	S1	UNY/FIP/TP	2010
Manajemen Sistem Informasi	S1	UNY/FIP/TP	2011
Strategi Belajar Mengajar	S1	UNY/FIP/PGSD	2011
Perencanaan Pembelajaran	S1	UNYY/FIP/PGSD	2011
Pameran Teknologi Pend.	S1	UNY/FIP/TP	2012
Pengembangan Media Berbasis ICT	S1	UNY/FIP/PGSD	2012
Inovasi dan Difusi Pendidikan	S1	UNY/FIP/TP	2012
Bahasa Inggris	S1	UNY/FIP/TP	2012
Pengembangan E-Learning/Online	S1	UNY/FIP/TP	2012
Evaluasi Kurikulum	S1	UNY/FIP/TP	2012

D. Training, Short visit, dan sejenisnya		
PELATIHAN PROFESIONAL		
Tahun	Pelatihan	Penyelenggara
2013	Pelatihan Metode Penelitian Kuantitatif	FIP UNY
2011	Pelatihan Penyusunan Proposal Hibah Bersaing	FIP UNY
2009	Pengembangan Modul Pembelajaran	Jurusan KTP dan IPTPI
2009	Pelatihan Multimedia Pembelajaran	P3AI Universitas Negeri Yogyakarta
2004	Pelatihan "Constructivism and Contextual	FIP – Universitas

	Teaching and Learning in Educational Practice”.	Negeri Malang
2004	Pelatihan Pengembangan Media Fotografi.	Bandung
2004	Pelatihan “Quantum Teaching and Learning in Education”.	Universitas Negeri Jakarta
2004	Pelatihan Audiovisual Pembelajaran.	Yogyakarta
2003	Pelatihan Pengembangan Teknik-Teknik Pembelajaran dan Keterampilan Dasar	Universitas Negeri Yogyakarta
2003	English Course	Universitas Gajah Mada

E. Karya Ilmiah dalam jabatan/pangkat terakhir, yang relevan dengan bidang ilmu:

PENGALAMAN PENELITIAN			
Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2015	Pengembangan Multimedia Berbasis Scientific Approach Terintegrasi Nilai Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar di Yogyakarta	Ketua	Hibah Desentralisasi/BOPTN Dikti
2014	Pengembangan Buku Kerja siswa untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar di Yogyakarta (Tahun II)	Ketua	Hibah Desentralisasi/BOPTN Dikti
2014	Pengembangan <i>Student Manual Book</i> untuk Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY	Anggota	DIPA UNY
2013	Pengembangan Buku Kerja siswa untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar di Yogyakarta (Tahun I)	Ketua	Hibah Desentralisasi/BOPTN Dikti
2013	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Modified Free Inquiry</i> untuk Meningkatkan Kreativitas Verbal Mahasiswa Teknologi Pendidikan pada	Ketua	DIPA UNY

	Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah		
2012	Penerapan Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Inovasi Pendidikan.	Ketua	DIPA
2010	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Konsep Analisis dan Perumusan Tujuan Instruksional untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Pendidikan	Ketua	DIPA
2009	<i>Self Motivated Learning</i> Mahasiswa Program PJJ S-1 PGSD Berbasis ICT FIP UNY	Anggota	FIP Universitas Negeri Yogyakarta
2005	Penggunaan Penilaian Portofolio dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Karya Budi Cileunyi.	Ketua	Dikti
2004	Peningkatan Kualitas Perkuliahan Sistem Pembelajaran Jarak Jauh Melalui Pembelajaran Observasional Berbasis Informasi Teknologi.	Anggota	FIP UNY

KARYA ILMIAH		
Waktu	Judul	Penerbit/Jurnal
November 2014	Penerapan Metode Pembelajaran <i>Modified Free Inquiry</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Verbal Mahasiswa Teknologi Pendidikan pada Mata Kuliah Penulisan Karya Ilmiah	Jurnal Penelitian Adikarsa BTKP
Maret 2014	<i>Development of Student Workbook to improve student's independence learning for civic education at students on 5th grade.</i>	Proceeding - PRESDA Foundation, Hiroshima
Mei 2010	Tinjauan Integratif Studi Difusi Inovasi Teknologi Pendidikan di Sekolah	Majalah Ilmiah Pembelajaran/Jur KTP FIP UNY

Mei 2010	<i>Exploring Multiframe Leadership in Promoting an Effective School Leadership in Indonesia</i>	2nd ICEMAL/AP FIP UNY (Proceeding)
September 2009	Peran Sekolah dalam Mengintervensi Permasalahan Kekerasan di Sekolah	FIP UNY/ Dinamika Pendidikan Majalah Ilmu Pendidikan
Mei 2009	Integrasi <i>Teamwork</i> dan Kohesivitas Kelompok dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh	Jurusan KTP FIP UNY/ Majalah Ilmiah Pembelajaran
September 2007	Kepemimpinan Kurikulum (<i>Curriculum Leadership</i>): Perspektif Baru Abad 21	FIP UNY/ Dinamika Pendidikan Majalah Ilmu Pendidikan
Mei 2005	Inovasi Kurikulum Berbasis ICT dan Implikasinya terhadap Kepemimpinan Pendidikan.	FIP UNY/ Dinamika Pendidikan Majalah Ilmu Pendidikan
2004	Pedoman Praktis Program Pengalaman Lapangan.	UPPL UNY
September 2004	Sistem Pendidikan Jarak Jauh Interaktif: Urgensi Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Pendidikan Jarak jauh	FIP UNY/ Dinamika Pendidikan Majalah Ilmu Pendidikan
September 2003	Isu-isu Otonomi dan Privatisasi Pendidikan.	UNY

F. Pengabdian kepada Masyarakat:

KEGIATAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT	
Tahun	Kegiatan
2015	Pelatihan Model Pembelajaran PAKEM untuk Guru dan Kepala Sekolah di Pacitan Jawa Timur
2014	Pelatihan Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> untuk Guru-Guru Sekolah Dasar di Wilayah UPT Petanahan Kebumen Jawa Tengah
2013	Pelatihan Model Pembelajaran <i>Snowball Throwing</i> untuk Guru-Guru Sekolah Dasar di Wilayah UPT Pajangan Bantul
2012	Pelatihan Model Pembelajaran <i>Multiple Intelligence</i> untuk Guru-Guru Sekolah Dasar di Wilayah UPT Pleret Bantul
2012	Pelatihan Implementasi Pembelajaran Tematik Untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus I Wukirsari Imogiri
2011	Pelatihan Implementasi Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> untuk Guru-Guru Sekolah Dasar di UPT Pelayanan Pendidikan Imogiri Bantul.
2010	Penerapan Model Pembelajaran <i>Cooperative Learning</i> Tipe Jigsaw di Sekolah Dasar UPT Kecamatan Ngaglik Sleman

2009	Model Pembelajaran <i>Active Learning</i> bagi guru SD se Kabupaten Bantul
2003	Implikasi Pendekatan "Life Skill" dalam Konteks Pendidikan di Sekolah. Ngaglik (Sleman).
2002	Implementasi "Contextual Teaching and Learning" di Sekolah. Depok Timur.

G. Kegiatan Seminar/Lokakarya/Workshop

PESERTA KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM		
Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2014	The Conference on Education and Human Development in Asia (COHDA 2014): Change, Continuity, and Diversity (Perspectives on Sustainability for Asia)	Presda Foundation, Hiroshima Japan, 2 – 4 Maret 2014
2014	The 27th ICSEI (International Congress for School Effectiveness and Improvement: "Redefining Education, Learning, and Teaching in the 21st. Century: The Past, Present and Future of Sustainable School Effectiveness"	State University of Yogyakarta
2014	Seminar Nasional "Pendidikan untuk Perubahan Masyarakat Bermartabat"	FIP UNY
2013	The International Conference on Teacher Education: "Professional Education for Teachers in Asia-Pacific Region: The Insights into New Paradigm"	Universitas Pendidikan Indonesia dan Monash University, Australia
2013	The International Seminar on Primary Education (ISPE) 2013: "Empowering the Primary Education for the Brighter Generation"	Elementary School Teacher, FIP UNY
2013	Seminar Nasional "Pendidikan Populis Berwawasan Budaya"	Fakultas Ilmu Pendidikan UNY
2012	Seminar Internasional "Instructional Strategy and ICT for Higher Education"	UNS Solo
2012	International Seminar Technology of Education "Education Technology Development in Order to Increase Quality of Education"	Universitas Negeri Padang (UNP)
2011	International Conference in Information and Communication Technology in Education for Peace	KTP FIP UNY
2011	International Seminar on Strengthening	Universitas Negeri

	the Educational in Information and Technology Era	Malang
2010	International Conference on Administration, Education, Management, and Leadership	AP FIP UNY
2009	International Symposium on Open, Distance and E-Learning, Education In Digital Era: Continuous Professional Development for ICT-Based Learning	Ministry of National Education (MONE) RI
2008	"Graduate Skills Development Program" – Degree Plus "Conflict Resolution in the Workplace".	Flinders University, Australia
2008	Graduate Skills Development Program" – Degree Plus "Working Effectively in Teams".	Flinders University, Australia
2007	"Graduate Skills Development Program" – Degree Plus "Conflict Resolution in the Workplace".	Flinders University, Australia
2007	"Graduate Skills Development Program" – Degree Plus "Communication and Networking in the Workplace".	Flinders University, Australia
2007	"Graduate Skills Development Program" – Degree Plus "Working Effectively in Teams".	Flinders University, Australia
2007	"Graduate Students' Seminar and Workshop".	Flinders University, Australia
2007	"Educational Research Conference 2007 – Envisaging Educational Futures".	Flinders University, Australia
2006	"Educational Research Conference 2006 – Education for 21st Century".	Flinders University, Australia
2005	Seminar "Aplikasi WLAN Application pada Multimedia dan Pembelajaran".	P3AI-UNY
2005	"Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi (Kurikulum 2004) pada level Pendidikan Dasar dan Menengah: Antara Tantangan dan Harapan".	UPI Bandung
2005	Seminar Nasional dan Workshop "Orientasi Baru Perkembangan Ilmu Pendidikan: The Foundation on Educating Life of Civilised Nation	UPI Bandung
2005	Workshop Pengembangan Kurikulum Inti Jurusan Teknologi Pendidikan	UPI Bandung
2004	Diskusi Panel Nasional "The Utilisation of	FPMIPA UPI Bandung

	Information Technology in Education Based on Students Need Orientation".	
--	--	--

H. Tugas Tambahan yang pernah dipegang: ----

G. Lain-lain (Pendukung):

PENGALAMAN MEMBIMBING MAHASISWA		
Tahun	Pembimbingan/Pembinaan	
2002 – sekarang	Penasehat Akademik	
2006	Pembimbing KKN-PPL Terpadu di BTKP Yogyakarta	
2010 - sekarang	Pembimbing KKN-PPL Terpadu di LPMP Yogyakarta	

ORGANISASI PROFESI ILMIAH		
Tahun	Organisasi	Jabatan
2002	Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan (IPTPI)	Anggota
2004	Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia	Anggota

Yogyakarta, November 2015

Suyantiningsih, M.Ed.
NIP. 19780307 200112 2 001

BIODATA ANGGOTA TIM PENELITIAN

Nama	:	Isniatun Munawaroh, M.Pd
NIP	:	19820811 200501 2 002
Tempat dan tanggal lahir	:	Tanjung Karang, 11 Agustus 1982
Jenis Kelamin	:	Perempuan
Status Perkawinan	:	Kawin
Agama	:	Islam
Golongan/Pangkat	:	IIIa/Penata Muda Tk.I
Jabatan Fungsional Akademik	:	Asisten Ahli
Perguruan Tinggi	:	Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat	:	Kampus Karangmalang Yogyakarta
	Telp./Faks	: 0274 547780
Alamat Rumah	:	Banaran Sumber Agung Jetis Bantul Yogyakarta 55781
	Telp.	: 081328007265
Alamat e-mail	:	iis_tp@yahoo.com

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI			
Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/Bidang Studi
2004	Strata 1	Universitas Negeri Yogyakarta	Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
2008	Strata 2	Universitas Pendidikan Indonesia	Pengembangan Kurikulum

PELATIHAN PROFESIONAL		
Tahun	Pelatihan	Penyelenggara
2010	Pelatihan Penyusunan Proposal Hibah	FIP – Universitas Negeri Yogyakarta
2009	Pelatihan E-Learning lanjut	FIP – Universitas Negeri Yogyakarta
2007	Pelatihan pengembangan LOM PJJ PGSD Konsorsium	SEAMOLEC Jakarta
2007	<i>Reading Comprehension</i>	Talk Ative Yogyakarta
2006	Pelatihan <i>E-Learning</i>	Puskom – Universitas Negeri Yogyakarta

2006	Pelatihan Pelatih Program Anak Indonesia Membangun Budaya Damai (AIMDAMAI)	Yayasan Amal Bakti Ibu Jakarta
2006	Pelatihan Metodologi Penelitian Positivistik, Naturalistik dan Tindakan Kelas	Universitas Negeri Yogyakarta
2006	Pelatihan English Conversation	IEC Yogyakarta
2006	TOEFL preparation	IEC Yogyakarta
2005	Pelatihan Kompetensi Strategi Pembelajaran PLB	FIP Universitas Negeri Yogyakarta
2005	Pelatihan pengembangan desain instruksional	Universitas Negeri Jakarta
2005	Pelatihan Metodologi Penelitian Kualitatif FIP UPI Bandung	Universitas Pendidikan Indonesia
2005	Pelatihan Pengembangan Media dan Implementasi Pembelajaran Berbasis E-Learning	Universitas Negeri Yogyakarta
2005	Pelatihan Peningkatan Kinerja DPL dan Guru pembimbing PPL Terpadu	Universitas Negeri Yogyakarta
2005	Pelatihan Perancangan program Perkuliahan	FIP UNY

PENGALAMAN JABATAN		
Jabatan	Institusi	Tahun ... s/d ...
-	-	-

PENGALAMAN MENGAJAR			
Mata Kuliah	Jenjang	Institusi/Jurusan/Program	Tahun ... s/d ...
Desain Pesan Pembelajaran	S1	UNY/FIP/TP	2005 s.d. 2011
Dasar-dasar Teknologi Pendidikan	S1	UNY/FIP/TP	2005 s.d. 2007
Pembelajaran Jarak Jauh	S1	UNY/FIP/TP	2006, 2010
Pembelajaran Individual	S1	UNY/FIP/TP	2006 s.d. 2007
Simulasi Pembelajaran	S1	UNY/FIP/TP	2006 s.d. 2011
Grafika	S1	UNY/FIP/TP	2006 s.d. 2007
Televisi Pendidikan	S1	UNY/FIP/TP	2007
Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan	S1	UNY/FIP/TP	2009
Komputer dan Media	S1	UNY/FIP/TP	2010 s.d

Pendidikan			2011
Pengembangan Kurikulum	S1	UNY/PPSD/PGSD	2006 dan 2009
Pengembangan Media dan Inovasi pembelajaran Berbasis ICT	S1	UNY/PPSD/PGSD	2009 s.d 2011

PENGALAMAN MEMBIMBING MAHASISWA			
Tahun	Pembimbingan/Pembinaan		
2005 – 2011	Penasehat Akademik		
2006	Pembimbing KKN-PPL terpadu di Redjo Buntung Televisi		
2007	Pembimbing KKN-PPL terpadu di P4TK Yogyakarta		
2007	Pembimbing PPL PGSD di SD Keputran 5 Yogyakarta		
2010-2011	Pembimbing KKN-PPL terpadu di ADi Televisi Yogyakarta		
PENGALAMAN PENELITIAN			
Tahun	Judul Penelitian	Jabatan	Sumber Dana
2005	Peningkatan Kualitas Perkuliahan Dasar-dasar Teknologi Pendidikan Melalui Pendekatan Kontekstual Berbasis Teknologi Informasi	Anggota	SP4
2009	<i>Lesson Study</i> Pembelajaran Berbasis Pengalaman Usaha Langsung Mata Kuliah Kewirausahaan Prodi Pendidikan Anak Usia Dini (PG-PAUD)	Anggota	DIPA UNY
2010	Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) untuk Meningkatkan Kualitas Perkuliahan Dasar-dasar Komunikasi Pendidikan Program Studi S1 KTP FIP UNY	Anggota	DIPA FIP UNY
2010	Pelaksanaan pembelajaran tematik di SD kelas Rendah	Ketua	DIPA FIP UNY

KARYA TULIS ILMIAH		
A.	Buku/Bab/Jurnal	
Waktu	Judul	Penerbit/Jurnal
Mei 2005	<i>Neuroscience</i> dalam pembelajaran	Jurusan KTP FIP UNY/ Majalah Ilmiah Pembelajaran
Oktober 2005	<i>Virtual Learning</i> dalam pembelajaran jarak	Jurusan KTP FIP

	jauh	UNY/ Majalah Ilmiah Pembelajaran
2007	Grafika	FIP UNY
2008	Pengembangan Bahan Ajar	Konsorsium PJJ PGSD Jakarta
Oktober 2009	Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Kelas Rendah Melalui Penerapan Pembelajaran Tematik	Jurusan KTP FIP UNY/ Majalah Ilmiah Pembelajaran
Maret 2010	Pengembangan Model Pembelajaran Tematik untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD Kelas Rendah	Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan. Volume 3 Nomor 1, Maret 2010
Oktober 2010	Desain pesan multimedia pembelajaran dalam teori pemrosesan informasi	Jurusan KTP FIP UNY Jurnal Majalah Ilmiah Pembelajaran
Juli 2011	Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk menumbuhkan kreativitas dan kemandirian belajar	Prosiding Seminar internasional Jurusan KTP FIP UNY
B. Makalah/Poster		
Tahun	Judul	Penyelenggara
2005	<i>Cooperative Learning</i> tipe Jigsaw sebagai model alternative dalam pembelajaran di SD	Jurusan KTP FIP UNY
C. Penyunting/Editor/Review/Resensi		
Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
-	-	-

PESERTA KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM		
Tahun	Judul Kegiatan	Penyelenggara
2005	Seminar nasional “Penjernihan Peran Pendidikan Nasional dalam <i>Nation and Character Building</i> ”	FIP Universitas Negeri Yogyakarta
2006	“ <i>One day seminar on preparing the future human resources through the application of ICT-Based ODL</i> ”	SEAMOLEC dan UNY
2006	Seminar dan lokakarya nasional “Peran fungsional teknologi pendidikan dalam pengembangan SDM”	Universitas Pendidikan Indonesia
2006	Seminar Model-model pembelajaran inovatif	FIP UNY

	dalam pelaksanaan kurikulum 2006	
2006	Seminar Budaya dan Etika Akademik	FIP UNY
2007	Seminar dan workshop model sosialisasi dan implementasi integrasi nilai-nilai moral keagamaan dan kebangsaan ke dalam mata kuliah	Universitas Negeri Yogyakarta
2007	Seminar pengembangan ilmu pendidikan	FIP UNY
2007	Seminar nasional kebijakan pendidikan profesi pendidik dan tenaga kependidikan	FIP UNY

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT		
Tahun	Kegiatan	
2005	Model Pembelajaran Cooperative Learning dan Quantum Teaching bagi guru SD di kecamatan Ngaglik	
2005	Penyusunan bahan ajar computer bagi dosen dinkes yogyakarta	
2006	Model pembelajaran tematik untuk sekolah dasar kelas rendah (I-III)	
9 Agustus 2010	Implementasi pembelajaran tematik di SD kelas rendah kecamatan Ngaglik Sleman Yogyakarta	
29 – 31 Juli 2010	Pelatihan Pembelajaran <i>Multiple Intellegence</i> untuk Guru-guru SD Yogyakarta	

PENGHARGAAN/PIAGAM		
Tahun	Bentuk Penghargaan	Pemberi
-	-	-

ORGANISASI PROFESI ILMIAH		
Tahun	Organisasi	Jabatan
2005 s.d 2011	Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan (IPTPI)	Anggota
2009 s.d 2011	Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia	Anggota

Yogyakarta, November 2015

Isniatun Munawaroh, M.Pd
NIP. 19820811 200501 2 002

BIODATA ANGGOTA TIM PENELITIAN

A. Identitas Diri

1.	Nama Lengkap (dengan gelar)	Sisca Rahmadonna, M.Pd
2.	Jenis Kelamin	Perempuan
3.	Jabatan Fungsional	Lektor
4.	NIP/NIK/Identitas Lainnya	19840724 200812 2 004
5.	NIDN	0024078402
6.	Tempat dan tanggal Lahir	Lahat, 24 Juli 1984
7.	E-mail	Sisca_rahmadonna@yahoo.com
8.	Nomor Telepon/HP	081381171114
9.	Alamat Kantor	Jln. Colombo Yogyakarta
10.	Nomor Telepon/Faks	0274-540611
11.	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 4 orang; S2 = orang; S3 = orang
12.	Mata Kuliah yang Diampu	1. Belajar dan Pembelajaran
		2. Pengembangan Bahan Ajar Cetak
		3. Manajemen Sumber Belajar
		4. Penulisan Karya Ilmiah
		5. Pengantar Ilmu Pendidikan

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	UNY	UNY	-
Bidang Ilmu	Teknologi Pendidikan	Teknologi Pembelajaran	-
Tahun Masuk-Lulus	2002-2006	2006-2008	-
Judul skripsi/Thesis/Disertasi	Penerapan Teori Belajar Sosiokultur pada Mata Pelajaran Matematika untuk Kelas IV di SD Al-Khairat Yogyakarta	Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk melatih Kecerdasan Majemuk Pada Anak Usia Dini	-
Nama Pembimbing/Promotor	Dr. Sugeng Bayu Wahyono & M. Djauhar Siddiq, M.Pd	Prof. Dr. Anik Ghufroon	-

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan
----	-------	------------------	-----------

			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1.	2014	Pengembangan Karakter Anak Melalui Model Komunikasi Informasi Edukatif (KIE) pada Masyarakat Marginal di Kota Yogyakarta, 3 rd year	Strategis Nasional DP2M DIKTI	Rp. 100jt
2.	2014	Pengembangan Model Pembelajaran <i>Multiple Intelligences</i> Bagi Anak Usia Dini Di Daerah Istimewa Yogyakarta, 2 nd year	Desentralisasi DP2M UNY	Rp. 50 jt
3.	2014	Pengembangan <i>Student Manual Book</i> Pada Mata Kuliah Pengembangan Bahan Ajar Cetak Di Jurusan Kurikulum Dan Teknologi Pendidikan	Penelitian terapan, DIPA FIP UNY	Rp. 20jt
4.	2013	Pengembangan Karakter Anak Melalui Model Komunikasi Informasi Edukatif (KIE) pada Masyarakat Marginal di Kota Yogyakarta, 2 nd year	Strategis Nasional DP2M DIKTI	Rp. 90jt
5.	2013	Pengembangan Model Pembelajaran <i>Multiple Intelligences</i> Bagi Anak Usia Dini Di Daerah Istimewa Yogyakarta	Desentralisasi DP2M UNY	Rp. 46jt
6.	2012	Pengembangan Karakter Anak Melalui Model Komunikasi Informasi Edukatif (KIE) pada Masyarakat Marginal di Kota Yogyakarta	Stranas DP2M DIKTI	Rp. 70 jt
7.	2012	Kultur Akademik di Lingkungan FIP UNY	Penelitian Institusi DIPA UNY	Rp. 20 jt
8.	2011	Harmonisasi Hubungan Indonesia dan Malaysia Melalui Pemahaman Pendidikan Multikultural dalam Mewujudkan Pembangunan Lestari (Studi pada Guru-guru SD di Indonesia dan Malaysia),	Joint Research DIPA UNY	Rp. 100 jt

		tahun ke dua		
9.	2011	Penerapan Teori Belajar Neuroscience untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Grafika	DIPA UNY	Rp. 3,5 jt
10.	2011	Lesson study: Pengembangan Karakter Mahasiswa Melalui Model Pembelajaran Kolaboratif (<i>Collaborative Learning</i>) Pada Mata Kuliah Pameran Teknologi Pendidikan	DIPA UNY	Rp. 10 jt
11.	2010	Penerapan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Matematika di SMA Islam Gamping	Penelitian Latihan DIPA FIP UNY	Rp. 3 jt
12.	2010	Penerapan Pembelajaran Kreatif dan Produktif pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY	Penelitian Kelompok DIPA FIP UNY	Rp. 5 jt
13.	2010	Implementasi Model pembelajaran Sosiokultur Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar di Propinsi Yogyakarta dan Jawa Tengah	Strategis Nasional DP2M DIKTI	Rp. 75 jt
14.	2010	Harmonisasi Hubungan Indonesia dan Malaysia Melalui Pemahaman Pendidikan Multikultural dalam Mewujudkan Pembangunan Lestari (Studi pada Guru-guru SD di Indonesia dan Malaysia)	Joint Research DIPA UNY	Rp. 100 jt

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1.	2013	Pelatihan penyusunan RPP Tematik bagi Guru SD Kecamatan Pajangan Bantul	DIPA FIP UNY	Rp. 5jt

2.	2012	Pelatihan Model Pembelajaran <i>Multiple Intelligence</i> untuk Guru-Guru Sekolah Dasar di Bantul	DIPA FIP UNY	Rp. 5 jt
3.	2012	Pelatihan Impelementasi Model Pembelajaran Kontekstual untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Gugus I Wukirsari Imogiri	DIPA FIP UNY	Rp. 5 jt
4.	2011	Pelaksanaan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Di Propinsi DIY Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Multikultural	DIPA UNY	Rp. 15 jt
5.	2011	Pelatihan Impelementasi Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Guru-Guru Sekolah Dasar Di UPT Pelayanan Pendidikan Imogiri Bantul	DIPA FIP UNY	Rp. 3.5 jt
6.	2010	Pelatihan Model Pembelajaran <i>Multiple Intelligence</i> bagi guru-guru di Jogjakarta	DIPA UNY	Rp. 10 jt
7.	2010	Pelatihan Pembelajaran Kontekstual bagi guru-guru SD gugus II ngagglik Sleman	DIPA FIP UNY	Rp. 3.5 jt

E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1.	Penerapan Teori Belajar Neuroscience untuk Meningkatkan Efektifitas Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Grafika	Majalah Ilmiah Pembelajaran	Maret 2013
2.	Peran Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan Pendidikan Multikultural di Indonesia	Majalah Ilmiah Pembelajaran	February 2012
3.	Penerapan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di SMA Islam Gamping	Majalah Ilmiah Pembelajaran	Oktober 2011
4.	Implementasi Model Pembelajaran Multikultural di sekolah Dasar Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta	Jurnal penelitian Pendidikan	Maret 2010
5.	Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk	Majalah Ilmiah	Oktober

	Melatih Kecerdasan Majemuk pada Anak Usia Dini	Pembelajaran	2009
--	--	--------------	------

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Pertemuan Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	International Seminar on Primary Education (ISPE)	Development of children character through model of communication, education, information in marginal communities in Yogyakarta.	Yogyakarta , tahun 2013
2.	The Conference on Human Development and Education in Asia (COHDA)	The Development of Multiple Intelligences Learning Model for Early Children in Special Province of Yogyakarta	Hiroshima Jepang Mei 2014

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1.	-			
2.				
3.				
dst				

H. Perolehan HKI dalam 5-10 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1.	-			
2.				
3.				
dst				

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1.				
2.				
3.				
dst				

J. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1.			
2.			
3.			
dst			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila dikemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Strategis Nasional.

Yogyakarta, November 2015
Pengusul,

Sisca Rahmadonna, M.Pd
NIP. 19840724 200812 2 004

PEMETAAN KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

TEMA 2. KEGEMARANKU

SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 1

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	-	
2	B. Indonesia	<p>3.2 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang perawatan tubuh serta pemeliharaan kesehatan dan kebugaran tubuh dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.2 Mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang merawat tubuh serta kesehatan dan kebugaran tubuh secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tentang teks petunjuk pemeliharaan kebugaran tubuh Membaca teks petunjuk tentang merawat kebugaran tubuh <p>(slide/ film documenter/ kartun)</p>
3	Matematika	-	
4	SBDP	<p>3.1 Mengenal cara dan hasil karya seni ekspresi</p> <p>4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi gambar sebagai karya seni ekspresi Menggambar ekspresi berdasarkan hasil pengamatan lembar kerja di dalam buku siswa
5	PJOK	-	

SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 2

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	<p>3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah</p> <p>4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan Sekolah</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi perbuatan tertib di rumah Membedakan perbuatan tertib dan yang tidak tertib <p>(slide/ film documenter/ kartun)</p>
2	B. Indonesia	<p>3.2 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang perawatan tubuh serta pemeliharaan kesehatan dan kebugaran tubuh dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.2 Mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang merawat tubuh serta kesehatan dan kebugaran tubuh secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Membaca teks petunjuk pemeliharaan kesehatan tubuh Menyebutkan cara memelihara kesehatan tubuh Mempraktikkan teks arahan merawat kesehatan tubuh <p>(slide/ film documenter/ kartun)</p>

		dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
3	Matematika	3.3 Mengenal dan memprediksi pola-pola bilangan sederhana menggunakan gambar-gambar/benda konkrit 4.4 Mendeskripsikan, mengembangkan, dan membuat pola yang berulang	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pola bilangan menggunakan gambar sederhana • Membuat pola bilangan dengan menggunakan gambar
4	SBDP	-	-
5	PJOK	3.2 Mengetahui konsep gerak dasar non lokomotor sesuai dengan dimensi anggotatubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional 4.2 mempraktikkan pola gerak dasar nonlokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati gerak dasar non-lokomotor • Memperagakan gerak dasar non lokomotor

SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 3

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi aturan sederhana di sekolah • Menunjukkan sikap tertib saat mengikuti kegiatan permainan di sekolah (slide/ film documenter/ kartun)
2	B. Indonesia	3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks deskriptif tentang anggota tubuh • Mempraktikkan teks deskriptif tentang anggota tubuh

		penyajian	
3	Matematika	3.2 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain 4.10 Membaca dan mendeskripsikan data pokok yang ditampilkan pada grafik konkret dan piktograf	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung benda hingga 20 • Menyebutkan bilangan 1 sampai dengan 20 • Mengidentifikasi banyak benda berdasarkan gambar (slide/ kartun)
4	SBDP	-	
5	PJOK	3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Mengetahui konsep gerak dasar Locomotor • Mempraktikkan pola gerak dasar Locomotor

SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 4

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan sikap-sikap baik dalam permainan olahraga • Menunjukkan sikap tertib dalam mengikuti kegiatan olahraga (slide/ film documenter/ kartun)
2	B. Indonesia	3.1. Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 3.3 Mengenal teks terima kasih tentang sikap kasih sayang dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.1. Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi teks deskriptif tentang anggota tubuh • Mempraktikkan teks deskriptif tentang anggota tubuh • Mengidentifikasi teks terima kasih • Mempraktikkan kegiatan terima kasih sesuai teks

		yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
		4.3 Menyampaikan teks terima kasih mengenai sikap kasih sayang dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
3	Matematika	-	
4	SBDP	3.1 Mengetahui cara dan hasil karya seni ekspresi 4.7 Menyajikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi syair sebuah lagu • Menyanyikan lagu "Terima Kasih Guruku"
5	PJOK	3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.1 mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gerak lari sebagai gerak lokomotor • Melakukan gerak lokomotor (berlari)

SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 5

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	-	
2	B. Indonesia	-	
3	Matematika	3.11 Membandingkan dengan memperkirakan panjang suatu benda menggunakan istilah sehari-hari (lebih panjang, lebih pendek) 4.9 Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menyajikannya dalam grafik konkrit dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu horizontal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi benda berdasarkan panjang pendeknya • Mengukur jarak lompatan dengan menggunakan alat ukur tidak baku • Mengumpulkan informasi dalam bentuk table (slide/ kartun)
4	SBDP	3.2 Mengetahui pola irama lagu bervariasi menggunakan alat musik ritmis 4.7 Menyanyikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi syair sebuah lagu bertema • Menyanyikan lagu bertema olahraga
5	PJOK	3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi macam-macam gerak dasar lokomotor • Melakukan gerak lompat jauh

		<p>digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.1 mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak lokomotor
--	--	--	---

SUB TEMA 1 PEMBELAJARAN 6

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	<p>3.2 Mengetahui tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah</p> <p>4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tata tertib permainan • Mengikuti aturan dalam permainan kasti
2	B. Indonesia	<p>3.2 Mengetahui teks petunjuk/arahan tentang perawatan tubuh serta pemeliharaan kesehatan dan kebugaran tubuh dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.2 Mempraktikkan teks petunjuk/arahan tentang perawatan tubuh serta pemeliharaan kesehatan dan kebugaran tubuh dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi teks arahan an kebugaran tubuh • Menerapkan teks arahan tentang pemeliharaan kebugaran tubuh
3	Matematika	<p>3.1 Mengetahui bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain</p> <p>4.1 Mengemukakan kembali dengan kalimat sendiri dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan terkait dengan aktivitas sehari-hari di rumah, sekolah, atau tempat bermain serta memeriksa kebenarannya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung benda-benda dari 1 - 20 • Menyelesaikan operasi penjumlahan • Membuat kalimat matematika dari suatu masalah yang dihadapi sehari-hari <p>(slide/ kartun)</p>
4	SBDP	-	
5	PJOK	3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi gerak lokomotor • Mengidentifikasi gerak manipulatif

		<p>anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>3.3 Mengetahui konsep gerak dasar manipulatif sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional</p> <p>4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.3 Mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau permainan tradisional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan gerak lokomotor • Mempraktikkan gerak manipulatif
--	--	--	--

SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 1

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	<p>3.3 Mengenal keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah</p> <p>4.3 Mengamati dan menceritakan kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi perbedaan kesukaan individu terhadap sebuah lagu • Menunjukkan sikap menghargai perbedaan karakteristik individu di sekolah • Menceritakan perbedaan antara dua karakteristik individu secara lisan <p>(slide/ film documenter/ kartun)</p>
2	B. Indonesia	<p>3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>3.5 Mengenal teks diagram/label tentang anggota keluarga dan kerabat dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra • Mempraktikkan isi teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra

		dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman	
		4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
3	Matematika	3.12 Menentukan urutan berdasarkan panjang pendeknya benda, tinggi rendahnya tinggi badan, dan urutan kelompok berdasarkan jumlah anggotanya 4.10 Membaca dan mendeskripsikan data pokok yang ditampilkan pada grafik konkrit dan piktograf	<ul style="list-style-type: none"> Menyajikan informasi dalam bentuk tabel Menuliskan hasil wawancara dalam bentuk diagram/grafik gambar Mengidentifikasi grafik berdasarkan lebih banyak dan lebih sedikit (slide/ kartun)
4	SBDP	3.2 Mengenal pola irama lagu bervariasi menggunakan alat musik ritmis 4.7 Menyanyikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati pola irama lagu Menceritakan isi lagu Menyanyikan lagu
5	PJOK	-	

SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 2

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan di sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi aturan dari sebuah kegiatan Menunjukkan sikap tertib dalam mengikuti aturan kegiatan
2	B. Indonesia	3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi isi teks deskriptif Menuliskan kata-kata baru dari teks deskriptif tentang wujud dan sifat benda (slide)

		yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
3	Matematika	3.2 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain 4.1 Mengurai sebuah bilangan asli sampai dengan 99 sebagai hasil penjumlahan atau pengurangan dua buah bilangan asli lainnya dengan berbagai kemungkinan jawaban	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung jumlah kata-kata pada teks • Menuliskan hasil phit ke dalam tabel
4	SBDP	3.1 Mengenal cara dan hasil karya seni ekspresi 4.7 Menyanyikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pola irama lagu • Menyanyikan sebuah lagu sesuai ketukan • Mencerikan isi lagu yang dinyayikan
5	PJOK		

SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 3

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah 3.3 Mengenal keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah 4.3 Mengamati dan menceritakan kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan aturan kegiatan di sekolah • Menyebutkan pembagian tugas yang berbeda dalam kelompok • Mengikuti aturan yang berlaku dalam kegiatan • Bekerja sama dalam mengikuti kegiatan
2	B. Indonesia	3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak teks deskriptif tentang sifat benda • Menyebutkan nama-nama benda • Membaca nyaring nama-nama benda <p>(slide)</p>

3	Matematika	<p>3.1 Mengenal lambang bilangan dan mendeskripsikan kemunculan bilangan dengan bahasa yang sederhana</p> <p>3.2 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain</p> <p>4.1 Mengurai sebuah bilangan asli sampai dengan 99 sebagai hasil penjumlahan atau pengurangan dua buah bilangan asli lainnya dengan berbagai kemungkinan jawaban</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung jumlah huruf dalam satu kata dengan tepat • Menyelesaikan soal penjumlahan dengan bantuan gambar alat musik • menentukan lambang bilangan yang sesuai dengan jumlah objek (slide/ kartun)
4	SBDP	-	
5	PJOK	-	

SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 4

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	<p>3.2 Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah</p> <p>4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan Sekolah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan aturan mengikuti kegiatan menari • Melaksanakan tata tertib dalam mengikuti kegiatan menari <p>slide</p>
2	B. Indonesia	<p>3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan isi teks deskriptif berkaitan dengan anggota tubuh • Membaca teks deskriptif berkaitan dengan anggota tubuh
3	Matematika	-	
4	SBDP	<p>3.1 Mengenal cara dan hasil karya seni ekspresi</p> <p>3.3 Mengenal unsur-unsur gerak, bagianbagian gerak anggota tubuh dan level gerak dalam menari</p> <p>4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan suatu hasil karya seni • Menyebutkan beberapa gerakan dalam sebuah tarian • Mewarnai dan melengkapi gambar tarian • mempraktikkan gerakan tarian daerah setempat

		pengamatan di lingkungan sekitar 4.9 Melakukan gerak kepala, tangan, kaki, dan badan berdasarkan pengamatan alam di lingkungan sekitar	
5	PJOK	-	

SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 5

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.2 Mengetahui tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah 3.3 Mengetahui keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan sekolah 4.3 Mengamati dan menceritakan kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi aturan main sebuah kegiatan • Mengikuti aturan dalam melakukan permainan • Bekerja sama dalam melakukan permainan Tradisional
2	B. Indonesia	3.4 Mengetahui teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa 4.4 Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan teks cerita diri tentang kesukaan • Menyampaikan teks cerita diri
3	Matematika	3.1 Mengetahui lambang bilangan dan mendeskripsikan kemunculan bilangan dengan bahasa yang sederhana 4.1 Mengurai sebuah bilangan asli sampai dengan 99 sebagai hasil penjumlahan atau pengurangan dua buah bilangan asli lainnya dengan berbagai kemungkinan jawaban	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi lambang bilangan dengan jumlah tertentu • Menentukan lambang bilangan dengan jumlah yang ditentukan <p>slide/ kartun</p>
4	SBDP	3.2 Mengetahui pola irama lagu bervariasi menggunakan alat musik ritmis 4.7 Menyanyikan lagu anak-anak dan berlatih memahami isi lagu	<ul style="list-style-type: none"> • Mendengarkan lagu dengan pola irama yang bervariasi • Menyanyikan lagu sebagai pengiring permainan
5	PJOK	3.5 Mengetahui konsep berbagai pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/belakang/samping,	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan gerakan-gerakan yang terdapat dalam sebuah permainan (bertumpu dengan tangan dan lengan

		<p>bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri dengan salah satu kaki), serta pola gerak dominan dinamis (menolak, mengayun, melayang di udara, berputar, dan mendarat) dalam aktivitas senam</p> <p>4.5 Mempraktikkan berbagai pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/belakang/samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri dengan salah satu kaki) dan pola gerak dominan dinamis (menolak, mengayu, melayang di udara, berputar, dan mendarat) dalam aktivitas senam</p>	<p>depan/belakang/samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri dengan salah satu kaki menolak, mengayun, melayang di udara, berputar, dan mendarat)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan permainan tradisional daerah
--	--	---	---

SUB TEMA 2 PEMBELAJARAN 6

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	-	
2	B. Indonesia	<p>3.2 Mengenal teks petunjuk/arahan tentang perawatan tubuh serta pemeliharaan kesehatan dan kebugaran tubuh dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.2 Mempraktikkan teks arahan/petunjuk tentang merawat tubuh serta kesehatan dan kebugaran tubuh secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan isi teks deskriptif yang melibatkan anggota tubuh • Membaca nyaring teks deskriptif • Melakukan gerakan-gerakan berdasarkan teks
3	Matematika	-	
4	SBDP	<p>3.3 Mengenal unsur-unsur gerak, bagianbagian gerak anggota tubuh dan level gerak dalam menari</p> <p>4.9 Melakukan gerak kepala, tangan, kaki, dan badan berdasarkan pengamatan alam di lingkungan sekitar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan beberapa gerakan dasar dalam tarian • Melakukan gerak senam mengikuti irama musik sesuai arahan
5	PJOK	<p>3.5 Mengetahui konsep berbagai pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/ belakang/samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri dengan salah satu kaki), serta</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan gerakan-gerakan yang dilakukan dalam sebuah tarian • Mempraktikkan gerakan tari "Poco Poco" dengan benar sesuai arahan

		<p>pola gerak dominan dinamis (menolak, mengayun, melayang di udara, berputar, dan mendarat) dalam aktivitas senam.</p> <p>4.5 Mempraktikkan berbagai pola gerak dasar dominan statis (bertumpu dengan tangan dan lengan depan/ belakang/samping, bergantung, sikap kapal terbang, dan berdiri dengan salah satu kaki) dan pola gerak dominan dinamis (menolak, mengayu, melayang di udara, berputar, dan mendarat) dalam aktivitas senam</p>	
--	--	---	--

SUB TEMA 3 PEMBELAJARAN 1

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	-	
2	B. Indonesia	<p>3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan benda • Menebalkan tulisan nama-nama benda • Menuliskan nama-nama benda <p>slide</p>
3	Matematika	<p>3.12 Menentukan urutan berdasarkan panjang pendeknya benda, tinggi rendahnya tinggi badan, dan urutan kelompok berdasarkan jumlah anggotanya</p> <p>4.10 Membaca dan mendeskripsikan data pokok yang ditampilkan pada grafik konkret dan piktograf</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menuliskan bilangan asli • Mengurutkan banyaknya benda • Mengurutkan data pokok berdasarkan banyak anggota <p>Slide</p>
4	SBDP	<p>3.4 Mengamati berbagai bahan, alat, dan fungsinya dalam membuat prakarya</p> <p>4.4 Membentuk karya seni ekspresi dari bahan lunak</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan fungsi alat menggambar dalam membuat prakarya • Menjelaskan fungsi bahan menggambar dalam membuat prakarya • Menggunakan alat menggambar yang dikenal untuk membuat

			karya gambar <ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan bahan menggambar yang dikenal untuk membuat karya gambar
5	PJOK	3.4 Mengetahui konsep bergerak secara seimbang dan cepat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional. 4.4 mempraktikkan aktivitas pengembangan kebugaran jasmani untuk melatih keseimbangan dan kecepatan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional.	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan pengalaman bergerak secara seimbang • Mmpraktikkan bergerak secara seimbang melalui permainan

SUB TEMA 3 PEMBELAJARAN 2

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.3 Mengenal keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah 4.3 Mengamati dan menceritakan kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi keberagaman di keluarga • Menceritakan keberagaman di keluarga
2	B. Indonesia	3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggotatubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 3.4 Mengenal teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud, dan sifat benda serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian 4.4 Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak teks dan wujud sifat benda • Mengidentifikasi teks cerita diri • Melakukan eksperimen tentang wujud dan sifat benda • Menceritakan pekerjaan orang tua

		Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
3	Matematika	-	
4	SBDP	3.1 Mengetahui cara dan hasil karya seni ekspresi 4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna, dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi pekerjaan dan karya yang dihasilkan • Membuat gambar ekspresi
5	PJOK	-	

SUB TEMA 3 PEMBELAJARAN 3

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.4 Mengetahui arti bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah 4.3 Mengamati dan menceritakan kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi keberagaman kemampuan di sekolah • Menemukan keberagaman kemampuan Disekolah
2	B. Indonesia	-	
3	Matematika	-	
4	SBDP	3.1. Mengetahui cara dan hasil gambar ekspresi 3.4 Mengamati berbagai bahan, alat serta fungsinya dalam membuat prakarya 4.2 Membuat karya seni ekspresi dengan memanfaatkan berbagai teknik cetak sederhana menggunakan bahan alam 4.13 Membuat karya kerajinan bahan alam lingkungan sekitar melalui kegiatan menempel	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi cara membuat suatu hasil karya seni • Menyebutkan bahan membuat karya seni • Membuat karya seni ekspresi dengan berbagai teknik • Membuat karya kerajinan <p>Slide/film</p>
5	PJOK	3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional 4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara berlari sebagai salah satu gerakan lokomotor • Melakukan gerak lari dalam sebuah kegiatan

SUB TEMA 3 PEMBELAJARAN 4

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.2 Mengetahui tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah 3.4 Mengetahui arti persatuan dalam keberagaman di rumah dan sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan di sekolah 4.4 Mengamati dan menceritakan keberagaman karakteristik individu di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi aturan yang berlaku di rumah • Mengidentifikasi alternatif kegiatan yang dipilih • Menemukan contoh aturan yang berlaku di rumah • Mengamati perbedaan pilihan kegiatan di sekolah
2	B. Indonesia	3.3 Mengetahui teks terima kasih tentang sikap kasih sayang dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.3 Menyampaikan teks terima kasih mengenai sikap kasih sayang secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan isi teks terima kasih • Menyampaikan terima kasih
3	Matematika	-	
4	SBDP	3.1 Mengetahui cara dan hasil karya seni ekspresi 3.4 Mengamati berbagai bahan, alat serta fungsinya dalam membuat prakarya 4.2 Membuat karya seni ekspresi dengan memanfaatkan berbagai teknik cetak sederhana menggunakan bahan alam 4.13 Membuat karya kerajinan bahan alam lingkungan sekitar melalui kegiatan menempel	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi beberapa jenis teknik menggambar • Menyebutkan bahan-bahan yang digunakan dalam membuat karya seni
5	PJOK	-	

SUB TEMA 3 PEMBELAJARAN 5

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	-	
2	B. Indonesia	3.4 Mengetahui teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.4 Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi teks cerita diri • Menceritakan teks cerita tentang kegiatan diri

		mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
3	Matematika	3.5 Mengenal bangun datar dan bangun ruang menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain 4.7 Membentuk dan menggambar bangun baru dari bangun-bangun datar atau pola bangun datar yang sudah ada	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi bentuk bangun datar yang dikenalkan dengan tepat • Menggambar bentuk bangun datar yang dipelajari dengan benar Slide/ flim
4	SBDP	3.4 Mengamati berbagai bahan, alat serta fungsinya dalam membuat prakarya 4.14 Membuat karya kerajinan dari bahan alam hasil limbah di lingkungan rumah melalui kegiatan melipat, menggunting, dan menempel	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunting pola bentuk bangun datar yang dipelajari dengan rapi • Menempelkan guntingan-guntingan bangun datar sesuai dengan pola gambar yang ditentukan
5	PJOK	-	

SUB TEMA 3 PEMBELAJARAN 6

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.4. Mengenal arti bersatu dalam keberagaman di rumah dan di sekolah 4.4 Mengamati dan menceritakan keberagaman karakteristik individu di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi beragam karya dan tugas dalam sebuah kegiatan • Menceritakan kebersamaan dalam Keberagaman
2	B. Indonesia	-	
3	Matematika	-	
4	SBDP	3.5 Mengenal karya seni budaya benda dan bahasa daerah setempat 4.17 Menceritakan karya seni budaya benda dan bahasa daerah setempat	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi karya seni • Menceritakan karya seni
5	PJOK		

SUB TEMA 4 PEMBELAJARAN 1

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.3 Mengenal keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah 4.3 Mengamati dan menceritakan kebersamaan dalam keberagaman di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi perbedaan kegemaran dalam keluarga • Menentukan contoh perbedaan kegemaran dalam keluarga
2	B. Indonesia	3.4 Mengenal teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca teks cerita diri • Menceritakan kembali teks cerita diri

		dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.4 Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	
3	Matematika	-	
4	SBDP	3.4 Mengamati berbagai bahan, alat serta fungsinya dalam membuat prakarya 4.13 Membuat karya kreatif dengan menggunakan bahan alam di lingkungan sekitar melalui kegiatan melipat, menggunting dan menempel	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan benda-benda alam untuk membuat hasil karya • Membuat karya dengan bahan alam di lingkungan sekitar
5	PJOK	-	

SUB TEMA 4 PEMBELAJARAN 2

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.2. Mengenal tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah 4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan Sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi perilaku tertib • Mengidentifikasi perilaku tidak tertib • Berperilaku tertib di sekolah
2	B. Indonesia	3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 3.4 Mengenal teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.1 Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu	<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan teks deskriptif tentang wujud dan sifat benda • Mengamati teks cerita diri • Membaca teks deskriptif tentang wujud dan sifat benda • Membuat kalimat tentang diri sendiri

		<p>penyajian</p> <p>4.4 Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	
3	Matematika	<p>3.1 Mengenal bilangan asli sampai 99 dengan menggunakan benda-benda yang ada di sekitar rumah, sekolah, atau tempat bermain</p> <p>4.7 Mengumpulkan dan mengelola data pokok kategorikal dan menampilkan data menggunakan grafik konkret dan piktograf tanpa menggunakan urutan label pada sumbu horizontal</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menghitung data hasil wawancara berdasarkan grafik gambar • Mengumpulkan data dan menampilkannya ke dalam bentuk grafik gambar/piktograf <p>Slide</p>
4	SBDP	-	
5	PJOK	-	

SUB TEMA 4 PEMBELAJARAN 3

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	-	
2	B. Indonesia	<p>3.4 Mengenal teks cerita diri/personal tentang keberadaan keluarga dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.4 Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyimak • Membaca puisi dengan suara jelas dan lancar • Mengidentifikasi puisi
3	Matematika	-	
4	SBDP	<p>3.1 Mengenal cara dan hasil gambar ekspresi</p> <p>4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna, dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan gambar ilustrasi dengan memberikan contoh • Membuat gambar ilustrasi berdasarkan cerita yang ditentukan
5	PJOK	-	

SUB TEMA 4 PEMBELAJARAN 4

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	-	
2	B. Indonesia	3.1. Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi beberapa teks deskriptif tentang wujud benda • Membaca dengan nyaring nama-

		<p>peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman</p> <p>4.1. Mengamati dan menirukan teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian</p>	nama benda
3	Matematika	-	
4	SBDP	<p>3.1 Mengetahui cara dan hasil karya seni ekspresi</p> <p>4.1. Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna, dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan dilingkungan sekitar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi cara membuat karya seni • Membuat gambar ekspresi
5	PJOK	-	

SUB TEMA 4 PEMBELAJARAN 5

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	<p>3.2 Mengetahui tata tertib dan aturan yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari di rumah dan sekolah</p> <p>4.2 Melaksanakan tata tertib di rumah dan Sekolah</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami aturan dari sebuah permainan • Melaksanakan aturan yang ditetapkan dengan patuh
2	B. Indonesia	-	
3	Matematika	-	
4	SBDP	<p>3.1 Mengetahui cara dan hasil karya seni ekspresi</p> <p>4.3 Menggambar dengan memanfaatkan beragam media kering</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara membuat karya seni • Menghias dengan media kering
5	PJOK	<p>3.1 Mengetahui konsep gerak dasar lokomotor sesuai dengan dimensi anggota tubuh yang digunakan, arah, ruang gerak, hubungan, dan usaha, dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p> <p>4.1 Mempraktikkan pola gerak dasar lokomotor yang dilandasi konsep gerak (seperti konsep: tubuh, ruang, hubungan, dan usaha) dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menyebutkan beberapa jenis gerak lokomotor • Melakukan gerak lokomotor melalui permainan

SUB TEMA 4 PEMBELAJARAN 6

NO	MAPEL	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
1	PKn	3.3 Mengenal keberagaman karakteristik individu di rumah dan di sekolah 4.4 Mengamati dan menceritakan keberagaman karakteristik individu di rumah dan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi keragaman karya teman di sekolah • Menghargai atau memberikan apresiasi terhadap hasil karya temannya
2	B. Indonesia	3.1 Mengenal teks deskriptif tentang anggota tubuh dan pancaindra, wujud dan sifat benda, serta peristiwa siang dan malam dengan bantuan guru atau teman dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman 4.4 Menyampaikan teks cerita diri/personal tentang keluarga secara mandiri dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis yang dapat diisi dengan kosakata bahasa daerah untuk membantu penyajian	<ul style="list-style-type: none"> • Mengamati teks deskriptif tentang sifat benda • Menemukan informasi tentang sifat benda melalui teks deskriptif
3	Matematika	3.11 Membandingkan dengan memperkirakan panjang suatu benda menggunakan istilah sehari-hari (lebih panjang, lebih pendek) 4.8 Mengelompokkan teman sekelas berdasarkan tinggi badannya	<ul style="list-style-type: none"> • Membandingkan panjang pendek sebuah benda • Mengelompokkan benda yang panjang dan pendek <p>Slide/ film</p>
4	SBDP	3.1 Mengenal cara dan hasil karya seni ekspresi 4.1 Menggambar ekspresi dengan mengolah garis, warna dan bentuk berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan cara membuat gambar beserta alat yang dibutuhkan • Membuat gambar dengan mengolah garis dan warna
5	PJOK	-	

LEMBAR PENILAIAN
PRODUK MULTIMEDIA INTERAKTIF
OLEH AHLI MATERI

Tema : Kegemaranku
Sasaran : SD/MI Kelas 1
Pengembang : Suyantiningsih, M.Ed. dkk
Evaluator : Unik Ambarwati, M.Pd.
Jabatan : Dosen PGSD FIP UNY
Tgl Penilaian :

Petunjuk :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli materi terhadap kualitas multimedia interaktif pada pembelajaran tematik integratif berbasis scientific approach ini.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas multimedia hasil pengembangan ini. Oleh karena itu dimohon kesediaannya untuk memberikan pendapat di setiap indikator penilaian yang tersedia, dengan cara memberi tanda (√) pada kolom dibawah angka/skor yang dipilih:

Skor 5 apabila menurut Bapak/Ibu sangat baik
Skor 4 apabila menurut Bapak/Ibu baik
Skor 3 apabila menurut Bapak/Ibu cukup baik
Skor 2 apabila menurut Bapak/Ibu kurang baik
Skor 1 apabila menurut Bapak/Ibu sangat kurang baik
3. Apabila ada komentar/saran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon dilingkari kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap multimedia interaktif hasil pengembangan ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan waktu dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

A. Aspek Materi

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuai dengan tema					✓	
2	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran					✓	
3	Kesesuaian materi dengan scientific approach				✓		
4	Kesesuaian materi dengan karakteristik anak SD					✓	
5	Kesesuaian latihan dengan tujuan pembelajaran				✓		
6	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan materi					✓	
7	Kesesuaian animasi yang digunakan dengan materi			✓			
8	Kesesuaian musik yang digunakan dengan materi				✓		
9	Kesesuaian penyajian materi dengan karakteristik anak SD				✓		
10	Kesesuaian gambar yang digunakan dengan karakteristik anak SD				✓		
11	Kesesuaian animasi yang digunakan dengan karakteristik anak SD			✓			
12	Kesesuaian video yang digunakan dengan materi				✓		
13	Kesesuaian video yang digunakan dengan karakteristik anak SD				✓		
14	Keterkaitan materi yang disajikan (tematik integratif)					✓	
15	Kerincian materi yang dikembangkan				✓		
16	Kedalaman contoh yang disajikan				✓		
17	Kedalaman soal/latihan yang disajikan				✓		
18	Kejelasan materi yang disajikan				✓		
19	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
20	Kejelasan soal/latihan yang disajikan kecukupan materi yang disajikan				✓		
21	Kecukupan materi yang disajikan				✓		
22	Kecukupan teks yang digunakan dalam penyajian materi				✓		
23	Kecukupan soal/latihan yang disajikan			✓			Ada materi yg blm ada evaluasi

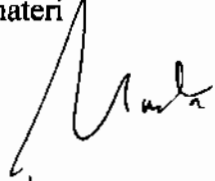
Kesimpulan

Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik integratif berbasis scientific approach ini dinyatakan :

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

Yogyakarta, 2015

Ahli materi


Unik Ambarwati

LEMBAR PENILAIAN
PRODUK MULTIMEDIA INTERAKTIF
OLEH AHLI MEDIA

Tema : Kegemaranku
Sasaran : SD/MI Kelas 1
Pengembang : Suyantiningsih, M.Ed. dkk
Evaluator : Aryawan Agung Nugroho
Jabatan : Dosen Jurusan KTP FIP UNY
Tgl Penilaian :

Petunjuk :

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai ahli media terhadap kualitas multimedia interaktif pada pembelajaran tematik integratif berbasis *scientific approach* ini.
2. Pendapat, kritik, saran, penilaian dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas multimedia hasil pengembangan ini. Oleh karena itu dimohon kesediaannya untuk memberikan pendapat di setiap indikator penilaian yang tersedia, dengan cara memberi tanda (✓) pada kolom dibawah angka/skor yang dipilih:

Skor 5 apabila menurut Bapak/Ibu sangat baik

Skor 4 apabila menurut Bapak/Ibu baik

Skor 3 apabila menurut Bapak/Ibu cukup baik

Skor 2 apabila menurut Bapak/Ibu kurang baik

Skor 1 apabila menurut Bapak/Ibu sangat kurang baik
3. Apabila ada komentar/saran mohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan.
4. Mohon dilingkari kesimpulan umum dari hasil penilaian terhadap multimedia interaktif hasil pengembangan ini.
5. Atas bantuan dan kesediaan waktu dari Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

C. Aspek Media

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Komentar/Saran
		1	2	3	4	5	
1	Kemenarikan tata letak (layout) yang digunakan				✓		
2	Kesesuaian background pembuka dengan tema					✓	
3	Kesesuaian musik pembuka dengan tema				✓		
4	Kemenarikan animasi			✓			
5	Komposisi warna yang digunakan				✓		
6	Kekontrasan warna latar belakang				✓		
7	Kekontrasan warna latar belakang dengan gambar					✓	
8	Kekontrasan warna latar belakang dengan animasi						
9	Keterbacaan ukuran huruf yang digunakan					✓	
10	Kesesuaian jenis huruf yang digunakan				✓		huruf tegak
11	Keterbacaan warna huruf yang digunakan					✓	
12	Kemenarikan gambar yang digunakan				✓		menarik tp patah patah.
13	Kesesuaian gambar yang digunakan					✓	
14	Kualitas gambar yang digunakan			✓			
15	Ukuran gambar yang digunakan			✓			
16	Kemenarikan animasi yang digunakan			✓			
17	Kesesuaian animasi yang digunakan dengan materi				✓		
18	Kualitas animasi yang digunakan			✓			
19	Ukuran animasi yang digunakan			✓			
20	Kemenarikan video yang digunakan				✓		
21	Kesesuaian video yang digunakan dengan materi				✓		
22	Kualitas video yang digunakan			✓			
23	Kecukupan durasi video yang digunakan				✓		
24	Kesesuaian musik yang digunakan					✓	
25	Kualitas musik yang digunakan				✓		
26	Kecukupan durasi musik yang digunakan					✓	
27	Kualitas sound effect yang digunakan					✓	
28	Ketepatan jawaban pada soal latihan					✓	
29	Ketepatan jawaban yang ditampilkan pada soal					✓	
30	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		bagaimana pengoperasian program
31	Ketepatan tombol navigasi					✓	
32	Kemudahan tombol navigasi				✓		

33	Kecepatan fungsi tombol navigasi					✓	
34	Kekonsistenan tombol navigasi					✓	
Jumlah Nilai							

B. Saran/Masukan

- Beberapa gambar masih menggunakan resolusi yang kurang baik.
- Autorun belum bisa dijalankan : karena diburu ditelah folder
- Ketika drag and drop permainan dijalankan yang sudah match gambarnya masih bisa di geser.


C. Kesimpulan

Multimedia interaktif pada pembelajaran tematik integratif berbasis *scientific approach* ini dinyatakan :

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

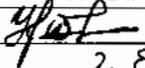









Yogyakarta, 2015

Ahli Media


 Ariyawan Agung Nugroho

DAFTAR GURU

KEGIATAN FGD PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH YANG
TERINTEGRASI DENGAN NILAI-NILAI KAAKARAKTER UNTUK SISWA SD

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	PARAF
1.	Titik suwarni	SD Tegalrejo I	1. 
2.	Erna	SD Tegalrejo I	2. Eku
3.	Sri Wahyuningsih	SD Purokuman 1	3. 
4.	Christati W	SD Purokusuman 1	4. 
5.	Munijatun I	SD Cebongan	5. 
6.	Putwanti	SD N Gentan	6. 
7.	TUKINI	SD Cebongan	7. 
8.	Suparini	SD Cebongan	8. 
9.	Maria Lira S	SD Percobaan 3	9. 
10.	Bara Viraswati	SD Percobaan 3	10. 
11.	Tanjung Purnamasari	SD. Tarakanibun Bumijo	11. 
12.			12.
13.			13.
14.			14.
15.			15.

Yogyakarta,

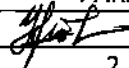
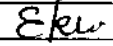





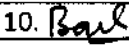
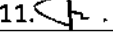
Koordinator Pelaksana,

Suyantiningsih, M.Ed.

NIP. 19780307 200112 2 001

DAFTAR GURU

KEGIATAN FGD PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH YANG
TERINTEGRASI DENGAN NILAI-NILAI KAARAKTER UNTUK SISWA SD

NO	NAMA	ASAL SEKOLAH	PARAF
1.	Titik Suwarni	SD Tegalarjo 2	1. 
2.	Erna	SD Tegalarjo 5	2. 
3.	Christiati W	SD Pujokusuman 1	3. 
4.	Sri Wahyuningch	— " —	4. 
5.			5.
6.			6.
7.	Tukini	SD Cebongan	7. 
8.	Suparini	SD Cebongan	8. 
9.	Maria Lina Susiana	SD Percobaan	9. 
10.	Bora Wiraswati	SD Percobaan 3	10. 
11.	Tanjung Purnamasari	SD Tarakanita	11. 
12.			12.
13.			13.
14.			14.
15.			15.

Yogyakarta,

Koordinator Pelaksana,

Suyantiningsih, M.Ed.

NIP. 19780307 200112 2 001

Nama	Tanjung Purnamagari.
Sekolah	SD Tarakanita Bumiyo YK
Guru Kelas	1 (Satu).

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SCIENTIFIC APPROACH

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* yang telah/pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Memilah materi yang kira-kira bisa dilaksanakan menggunakan pendekatan *scientific approach*.

Kemudian dirangkai dalam kegiatan yang sifatnya eksperimental atau *reasearch*.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

- a. Buku pegangan belum ada.
- b. Anak-anak masih harus didampingi betul.
- c. Waktu habis untuk menjelaskan.

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

- ①. Mengamati
②. ~~Menanya~~ Menalar.

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD ?

- ①. Kerja sama
②. Gotong royong
③. Semangat daya juang
④. Rasa ingin tahu.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ?

- ①. Kendala waktu
②. Tuntutan ~~ke~~ kedalaman materi.

3. Multimedia seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?

- ①. Film.
- ②. Slide.
- ③. Audio. (Dongeng drama).

4. Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, menurut Bapak/Ibu guru tema apakah yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajarannya?

- ①. Kegemaran
- ②. Kegiatanku.

Terima kasih !

Nama	Maria Lina Susiana
Sekolah	SD Percobaan 3
Guru Kelas	I

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SCIENTIFIC APPROACH

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* yang telah/ pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Untuk proses pembelajaran kami melaksanakan sesuai dengan buku guru dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar sudah sekitar 80% karena masih ada kendala kendala sarana prasarana dan lingkungan.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

Kendalanya untuk mengamati jika yang diamati tidak ada di lingkungan sekitar, untuk menanya keberanian anak untuk bertanya belum semua nampak, menalar baru sebagian anak yang aktif, mencoba : keterbatasan media dan waktu (kadang-kadang), Mengkomunikasikan : anak-anak masih ada sebagian yang berani ~~menalar~~ (menyampaikan suara terlalu kecil),

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

- mengamati
- menanya
- menalar
- mencoba
- mengkomunikasikan

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD ?

K1 - disiplin

- tanggung jawab
- santun
- percaya diri
- bekerja sama
- peduli
- jujur

K2 Berdasarkan

sebelum dan sesudah melakukan kegiatan

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ?

Belum tahu secara jelas, patokan yang jelas untuk menilai (mengamati) nilai karakter siswa. Standar untuk menilai karakter itu membudaya yang seperti apa ? mulai membudaya itu yang seperti apa ? (Hasil dalam penilaian)

3. Multimedia seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?

- video
- gambar

4. Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, menurut Bapak/Ibu guru tema apakah yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajarannya?

- Diriku
- Keluargaku

Terima kasih !

Nama	PURWANTI
Sekolah	SD N GENTAN
Guru Kelas	IB.

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SCIENTIFIC APPROACH

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* yang telah/pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Melaksanakan sesuai dengan aturan yang telah di terima sesuai kemampuan guru [sesuai kurikulum yang berlaku].

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

Keterbatasan kemampuan dan pengetahuan kami dalam menerima kurikulum baru, karena masih sedikit sekali ilmu yang kami terima

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

Tahapan yang perlu menghadirkan multi media yaitu pengamatan dan percobaan.

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD?

Nilai-nilai karakter yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan (diintegrasikan) dalam pembelajaran di kelas 1 SD adalah kejujuran serta tekun menjalankan ajaran agama sesuai dengan aturan dan tuntutan.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran?

Kurikulum 13 terlalu rumit atau rinci di dalam mengintegrasikan dalam penilaian dan keterbatasan pengetahuan saya serta sedikitnya ilmu yang saya terima.

3. Multimedia seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?

Alat peraga yang sesuai dengan pembelajaran yang di sampaikan.

Contoh : mengajarkan tentang hewan ada contoh mainan, gambar dan lain-lain.

4. Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, menurut Bapak/Ibu guru tema apakah yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajarannya?

Yang paling membutuhkan adalah tema 1 tentang diriku karena muntir muntir baru pasti senang. Sekali apa bila di tampilkan peraga dan gambar manusia walaupun bisa mengambil sampel anak itu sendiri.

Terima kasih !

Nama	Suparmi
Sekolah	SD N Abangan
Guru Kelas	I

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SCIENTIFIC APPROACH

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* yang telah/ pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Sudah terlaksana tetapi masih ada kendala.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

Untuk anak kelas I belum lancar untuk mengkomuni kasiikan.

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

Untuk mengikuti pembelajaran multimedia
dia yang lengkap.

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD ?

kejujuran, kedisiplinan, kerjasama / gotong
royong dan tanggung jawab.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ?

dalam menilai karakter sangat kesulitan
karena harus mengambil per KD.

3. Multimedia seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?

file dia yang berisi contoh - contoh perilaku yang mengandung disiplin, kepiawaian, gotong royong dan tanggung jawab.

4. Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, menurut Bapak/Ibu guru tema apakah yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajarannya?

Semua Tema yaitu dari Tema 1 sampai Tema 4.

Terima kasih !

Nama	TUKINI
Sekolah	SDN Cebongan
Guru Kelas	I

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN *SCIENTIFIC APPROACH*

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* yang telah/ pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Sudah terlaksana dengan baik

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

Untuk anak kelas satu belum lancar untuk mengkomunikasikan

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

Untuk mengamati membutuhkan multimedia yang lengkap

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD ?

1. kejujuran
2. kedisiplinan
3. kerjasama
4. tanggung jawab

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ?

dalam menilai karakter sangat kesulitan karena diambil per KD

3. Multimedia seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?

Flashdisk gambar yang berisi gambar-gambar yang mengandung disiplin, disiplin dan tanggung jawab.

4. Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, menurut Bapak/Ibu guru tema apakah yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajarannya?

Semua tema membutuhkan multimedia.

Terima kasih !

Nama	Christiati W
Sekolah	SD Pujokusuman 1
Guru Kelas	1

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SCIENTIFIC APPROACH

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* yang telah/ pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific approach* dapat terlaksana dengan baik, sesuai dengan materi pembelajaran, tahap usia. Dilihat dari keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan antusias.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

Kendala yang sering ditemui dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *scientific approach* karena tidak semua anak aktif/dapat dalam menanya dan menalar, juga ada beberapa anak yang kurang percaya diri mereka merasa takut/midir. Ada juga yang karena kurangnya kosakata - yang luas. Sehingga saat mengkomunikasikan suara kurang keras karena merasa takut salah. Walaupun sudah diberi pengertian jangan takut salah karena kita baru belajar.

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

Tahapan yang membutuhkan hadirnya multimedia pada tahapan, pengamatan, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan.
Namun semua itu juga disesuaikan dengan Tema atau materi yang akan disampaikan.

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD ?

Nilai-nilai karakter yang paling mungkin untuk diintegrasikan dalam pembelajaran kelas 1 antara lain: kejujuran, kedisiplinan, percaya diri, sopan santun dan kerjasama dalam melaksanakan setiap kegiatan sehari-hari baik di sekolah maupun di lingkungan dimanapun anak berada.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ?

Kendala yang dihadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter anak dalam pembelajaran harus mengamati setiap sikap siswa dengan jumlah siswa yang banyak. Setiap hari harus mengamati dan mencatatnya. Kadang kalau baru banyak kegiatan sering lupa apa yang sudah dilakukan oleh siswa tadi.

3. Multimedia seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?

Multi media yang berupa gambar, permainan atau game yang dapat menarik perhatian siswa sesuai dengan Materi atau Tema yang akan disampaikan kepada siswa. Juga tidak menutup kemungkinan siswa juga diberi gambaran/cerita yang menunjukkan sikap perbuatan baik/buruk. Yang dikemas dalam bentuk video/gambar hidup.

4. Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, menurut Bapak/Ibu guru tema apakah yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajarannya?

Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, tema yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajaran adalah tema 1, tentang "Diriku" dan Tema 4, tentang "Keluargaku".

Terima kasih !

Nama	Sri Wahyuningasih
Sekolah	SD Pajokusuman 1
Guru Kelas	1

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SCIENTIFIC APPROACH

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* yang telah/ pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

Kendala yang ditemui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan *scientific approach* pada tahap ini adalah banyaknya siswa atau jumlah siswa yang tak sebanding dengan guru kelas yang hanya sendiri

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

Tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik pada umumnya pada tahap pengamatan / mengamati tapi tidak menutup kemungkinan pada tahap lainnya juga dibutuhkan

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD ?

Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran, karakter yang mungkin untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD adalah nilai-nilai kejujuran, kerjasama, kepatuhan, bisa menerima keberagaman, merasakan keindahan, kepedulian dsb.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ?

Saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran banyak kendala yang sering kami hadapi yakni kebiasaan siswa dalam keluarga yang ada kalanya tidak sejalan dengan tuntutan di sekolah / kelas, pengaruh tayangan televisi yang kurang mendidik, lebih-lebih sekarang mayoritas siswa memegang Hand Phone yang bisa jadi mengakses hal-hal yang tidak penting

3. Multimedia seperti apakah yang Bapak/Ibu butuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran?

Multimedia yang dibutuhkan untuk membantu pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran adalah gambar-gambar yang sesuai materi, permainan, contoh-contoh sikap kerja sama, kejujuran, kedisiplinan dll yang dimas dalam Video.

4. Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, menurut Bapak/Ibu guru tema apakah yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajarannya?

Berdasarkan daftar tema yang ada di kelas 1 semester 1, ~~tema~~ yang paling membutuhkan multimedia dalam pembelajaran adalah tema 1 dan 4.

Terima kasih !

Nama	Erna
Sekolah	SD N Tegalrejo I
Guru Kelas	IB

ANGKET TERBUKA

Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY melakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* yang terintegrasi dengan nilai-nilai karakter untuk siswa SD kelas 1 di Yogyakarta. Berkaitan dengan hal tersebut, kami harapkan Bapak/Ibu berkenan menjawab beberapa pertanyaan berikut sesuai dengan kondisi yang Bapak/Ibu alami. Atas partisipasinya kami ucapkan terima kasih.

A. PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SCIENTIFIC APPROACH

1. Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach yang telah/ pernah Bapak/Ibu laksanakan di Kelas 1 SD ?

Kami sudah melaksanakan pembelajaran dengan pend. saintifik. walaupun terkendala dengan media dan waktu.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu temui dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach (pada tahap mengamati, menanya, menalar, mencoba dan mengkomunikasikan) ?

Kendala yang ditemui dalam pembelajaran dengan pend. scientific terutama dalam menanya. ketika seorang anak disuruh untuk bertanya anak sering diam dan kebingungan. dan terkadang dalam mengajukan pertanyaan ini sering di luar konteks pembelajaran.

3. Menurut Bapak/Ibu guru, dari 5 tahapan pembelajaran dengan pendekatan scientific approach tahapan manakah yang membutuhkan hadirnya multimedia sehingga tahapan tersebut dapat terlaksana secara baik?

Dalam seluruh tahapan pembelajaran langkah bagus kalau menggunakan multimedia. Tapi tahapan yang paling membutuhkan multimedia tahapan mengamati : hal ini bisa menghadirkan gambar, Video, dan juga tahapan mencoba dengan berbagai contoh yang dihadirkan melalui multi media anak mampu mencoba melakukan sesuatu.

B. PENGINTEGRASIAN NILAI-NILAI KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN

1. Pelaksanaan kurikulum 2013 menuntut tersampainya nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran (KI 1 dan KI 2). Nilai-nilai karakter apa sajakah yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran di kelas 1 SD ?

Nilai-nilai karakter yang paling memungkinkan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran kelas 1 di SD adalah kedisiplinan, kejujuran, tanggung jawab, percaya diri, santun, walaupun dalam tahap yang sederhana anak sudah bisa melaksanakan nilai-nilai karakter.

2. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran ?

Kendalanya adalah kurangnya waktu. Karena anak dalam pembelajaran di kelas hanya sekitar 3 jam.

PRINT SCREEN MULTIMEDIA



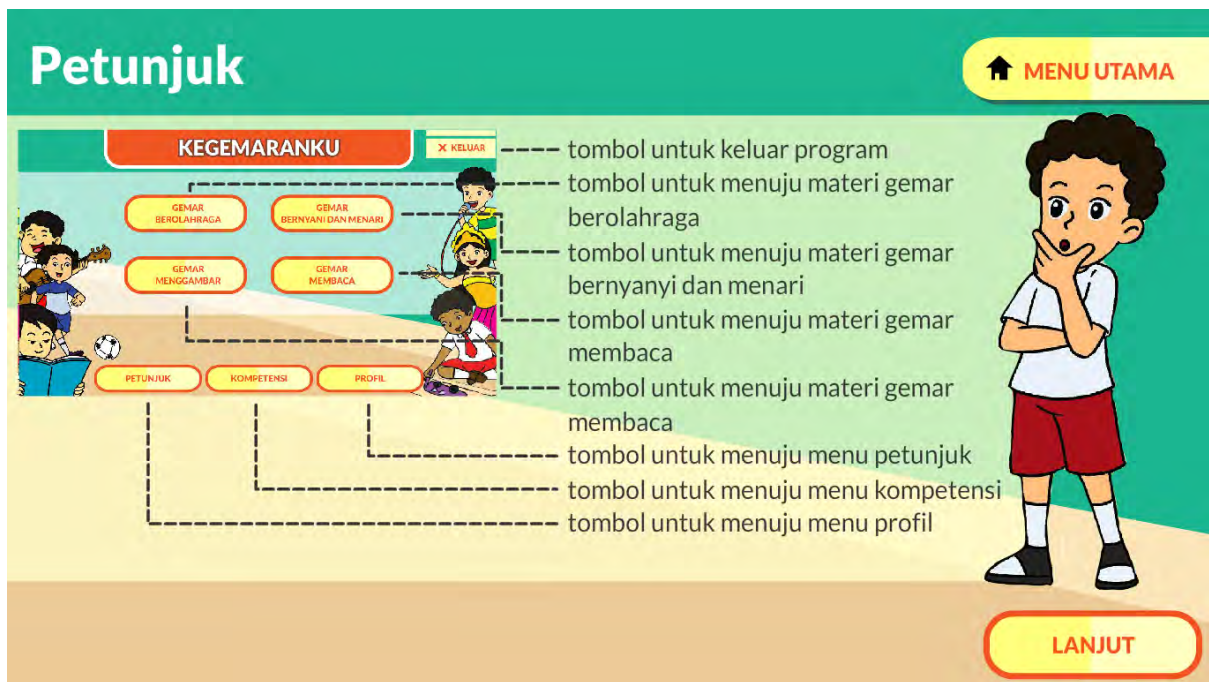
Halaman 1.

Halaman Masuk Multimedia Pembelajaran Kegemaranku



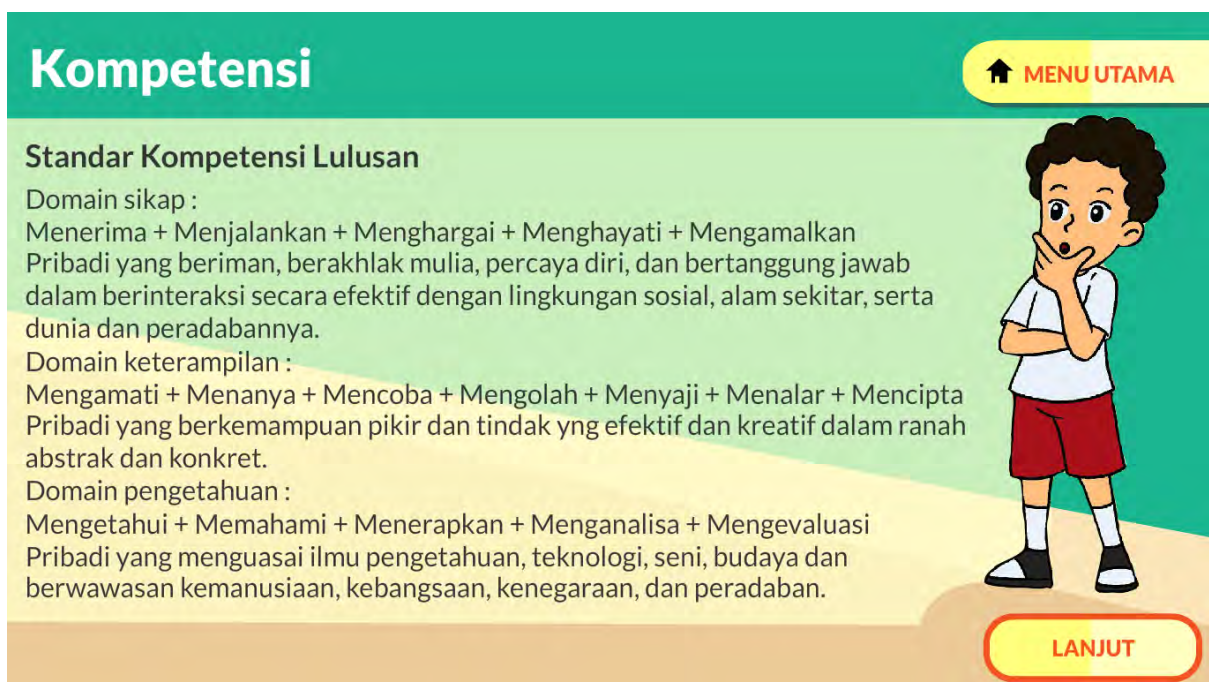
Halaman 2.

Pilihan Materi Kegiatan Belajar



Halaman 3.

Petunjuk Pembelajaran Menggunakan Multimedia



Halaman 4.

Kompetensi yang Akan Dicapai Siswa Setelah Pembelajaran

Profil

 MENU UTAMA

Tim Pengembang:

1. Suyatiningsih, M. Ed
2. Isniatun Munawaroh, M. Pd
3. Sisca Rahmadhona, M. Pd
4. Habib Hambali, M. Pd



Halaman 5.

Tim Pengembang Multimedia Pembelajaran

GEMAR BEROLAHRAGA

 MENU UTAMA

Olahraga membuat tubuh sehat.
Olahraga juga menyenangkan.
Ada banyak jenis olahraga.
Berlari, berenang, melompat, bulu tangkis, dan sepak bola.
Olahraga membutuhkan alat.
Ada bola, raket, kok, net, dan gawang.
Anak-anak senang berolahraga.
Pikiran yang sehat terletak dalam badan yang sehat.
Jagalah kesehatanmu dengan berolahraga.



LANJUT

Halaman 6.

Materi Pengantar Gemar Berolahraga



Halaman 7
Pilihan Materi dalam Gemar Berolahraga



Halaman 8.
Salah Satu Slide Materi Jenis-jenis Olahraga untuk Merawat Kebugaran Tubuh

Merawat Kebugaran Tubuh

 MENU UTAMA

Jenis-jenis olah raga




BULU
TANGKIS

SILAT

SENAM

SEPAK
BOLA

RENANG

 MATERI

 ULANGI

KEMBALI

Halaman 9

Kegiatan Siswa Pada Materi Merawat kebugaran tubuh


Tata Tertib

 MENU UTAMA

Tertib berolahraga



Ahmad gemar bermain sepak bola
ia terbiasa bersikap tertib
sebelum berolahraga berpamitan
kepada ibu

 MATERI

LANJUT

Halaman 10.

Slide Pertama Pada Kisah Tata Tertib Berolahraga



Halaman 11.
Kegiatan Siswa Pada Materi Tertib Berolahraga



Halaman 12.
Mengenal Peralatan Olahraga



Halaman 13.

Kegiatan Siswa pada Materi Peralatan Olahraga



Halaman 14.

Pengantar Kegiatan Belajar Gemar Bernyanyi dan Menari



Halaman 15.

Pilihan Materi dalam Kegiatan Belajar Gemar Bernyanyi dan Menari



Halaman 16.

Pilihan Lagu dalam Materi Lagu-lagu dan Kreasi Seni

Gemar Bernyanyi dan Menari

Pilihan lagu-lagu dan kreasi tari

🏠 MENU UTAMA



TARI PENDET



● MATERI

KEMBALI

LANJUT

Halaman 17.

Salah Satu Slide Mengenai Tari-tari Tradisional

Gemar Bernyanyi dan Menari

Pilihan lagu-lagu dan kreasi tari

🏠 MENU UTAMA

Balonku ada
Rupa-rupa warnanya
 kuning kelabu
Merah muda dan
Meletus hijau DORRRRR...
Hatiku sangat kacau
Balonku tinggal
Ku pegang erat-erat



● MATERI

✓ KOREKSI

🔄 ULANGI

KEMBALI

Halaman 18

Kegiatan Pembelajaran pada Materi Menghargai Perbedaan

Gemar Bernyanyi dan Menari

Menyajikan informasi

🏠 MENU UTAMA



● MATERI

LANJUT

Halaman 19.

Slide pada kegiatan Menyajikan Informasi

Gemar Bernyanyi dan Menari

Menyajikan informasi

🏠 MENU UTAMA



● MATERI

KEMBALI

Halaman 20

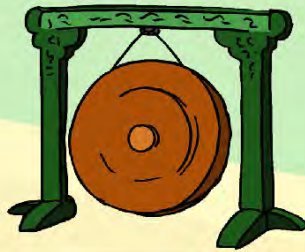
Slide pada kegiatan Menyajikan Informasi

Gemar Bernyanyi dan Menari

Mengenal alat musik

🏠 MENU UTAMA

■ GONG



● MATERI

LANJUT

Halaman 21

Slide Salah Satu Materi Pada Pilihan Alat Musik

Gemar Bernyanyi dan Menari

Mengenal alat musik

🏠 MENU UTAMA



PIANO

GITAR

GONG

DRUM

SARON

● MATERI

🔄 ULANGI

KEMBALI

Halaman 22

Kegiatan Siswa dalam Materi Mengenal Alat Musik

GEMAR MENG GAMBAR

🏠 MENU UTAMA

Menggambar adalah kegiatan yang menyenangkan.
Menggambar dengan pensil warna dan krayon.
Menggambar dengan tangan dan jari.
Menggambar hewan atau taman bunga.
Arsitek menggambar rumah.
Menggambar membuat hati senang.
Menggambar menampilkan keindahan.



LANJUT

Halaman 23

Pengantar Materi Gemar Menggambar

GEMAR MENG GAMBAR

🏠 MENU UTAMA

nenangkan.
ayon.



ALAT-ALAT GAMBAR ATAU MELUKIS

KONSEP PENCAMPURAN WARNA

MEWARNAI

Halaman 24

Pilihan Materi Pada Kegiatan Gemar Menggambar



Gambar 25.
Salah Satu Slide Alat-alat Gambar Pada Materi Gemar Menggambar



Gambar 26.
Kegiatan Siswa Pada Materi Gemar Menggambar

Gemar Menggambar

🏠 MENU UTAMA

Konsep pencampuran warna

🟡 MATERI



Gambar 27.

Video Konsep Pencampuran Warna

Gemar Menggambar

🏠 MENU UTAMA

Mewarnai

🟡 MATERI




CETAK

Gambar 28

Lembaran Latihan Mewarnai bagi Siswa

GEMAR MEMBACA

 MENU UTAMA

Membaca kegiatan berguna.
Membaca adalah jendela dunia.
Membaca membuat kita tahu banyak hal.
Apakah kamu suka membaca?
Bagaimana kamu belajar membaca?
Di mana saja biasanya kamu membaca?
Apa yang biasa kamu baca?



LANJUT

Halaman 29

Pengantar Materi Gemar Membaca

GEMAR MEMBACA

 MENU UTAMA



URUTAN ALFABET

CERITA

MENYUSUN KATA

MENGHITUNG HURUF

Halaman 30

Pilihan Materi pada Kegiatan Gemar Membaca

Gemar Membaca

Urutan alfabet

🏠 MENU UTAMA



● MATERI

LANJUT

Halaman 31

Video Materi Urutan alfabet

Gemar Membaca

Urutan alfabet

🏠 MENU UTAMA



CICI

BUDI

DILA

ANDI

🔄 ULANGI

● MATERI

KEMBALI

Halaman 32

Kegiatan Siswa dalam Materi Urutan Alfabet

Gemar Membaca

Cerita

[🏠 MENU UTAMA](#)

Rasti dan teman-temannya ke perpustakaan
di perpustakaan banyak buku bacaan
mereka mencari buku di rak
ada buku cerita
ada juga majalah
mereka memilih bacaan yang mereka sukai
mereka lalu duduk di ruang baca
mereka membaca dengan tenang
di perpustakaan harus tertib



● MATERI

[LANJUT](#)

Halaman 33

Materi Cerita pada Kegiatan Gemar Membaca

Gemar Membaca

Cerita

[🏠 MENU UTAMA](#)

Sejenis buku yang berisi cerita dan liputan peristiwa.

Teratur.

Tempat seperti lemari terbuka untuk menata buku.

Buku yang berisi pelajaran membaca untuk anak-anak.

Tempat perawatan buku yang dapat dibaca dan disimpan.

Rak

Buku bacaan

Tertib

Majalah

Perpustakaan

● MATERI

🔄 ULANGI

[KEMBALI](#)

Halaman 34

Kegiatan Siswa Dalam Materi Cerita

Gemar Membaca

Menyusun kata

🏠 MENU UTAMA

1. tenang di harus perpustakaan

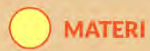
2. ada di perpustakaan sekolahku

3. meminjam perpustakaan wayan buku

4. mengisi harus perpustakaan masuk buku tamu

✓ KOREKSI

🔄 ULANGI



MATERI

Halaman 35

Kegiatan Siswa dalam Materi Belajar Menyusun Kata

Gemar Membaca

Menghitung huruf

🏠 MENU UTAMA

Hitunglah jumlah huruf pada kata di bawah ini

1. cerita malin kundang

2. asal usul danau toba

3. legenda jaka tarub

4. asal mula kota solo

5. asal usul candi prambanan

✓ KOREKSI

🔄 ULANGI



MATERI

Halaman 36

Kegiatan Siswa dalam Materi Menghitung Huruf



Halaman 37

Tampilan Pilihan Keluar dari program Pembelajaran



SURAT KETERANGAN PENERIMAAN NASKAH
Nomor: 997/UN34.21/TU/2015

Redaksi Jurnal Kependidikan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNY telah menerima naskah/artikel dari:

Nama Penulis : Suyantiningsih, Isniatun Munawaroh, Sisca Rahmadona

Alamat : Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY

Dengan judul :

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
SCIENTIFIC APPROACH TERINTEGRASI NILAI KARAKTER UNTUK
SISWA SEKOLAH DASAR DI YOGYAKARTA**

pada 10 November 2015 berupa softcopy yang dikirim email. Artikel tersebut akan diproses ke Redaksi.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Yogyakarta, 10 November 2015



Mengetahui,
Kasubag Umum

Pada Pujiati, S.Si

IP 19760915 199702 2 001

Admin Jurnal

Rini Astuti, S.IP

LAMPIRAN. 7 ARTIKEL JURNAL ILMIAH

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH TERINTEGRASI NILAI KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR DI YOGYAKARTA

Peneliti:

*Suyantiningasih, Isniatun Munawaroh, Sisca Rahmadona
Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY*

Email: yanti.abrizam@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* terintegrasi dengan nilai karakter untuk siswa sekolah dasar di Yogyakarta. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R & D)* yang mengadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall. Subjek penelitian adalah guru dan siswa sekolah dasar kelas I yang berada di wilayah Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi, yang didukung *focus group discussion (FGD)* serta buku catatan lapangan/*logbook*. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas I sekolah dasar di Yogyakarta. Hasil penelitian ini adalah: (1) Teridentifikasinya model pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dan model implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar terutama kelas 1 melalui studi pendahuluan; (2) Terlaksananya *Focus Group Discussion (FGD)* untuk mengintegrasikan nilai karakter; dan (3) Dihasilkannya *prototype* multimedia pembelajaran dan tervalidasinya multimedia oleh *experts*.

Kata kunci: multimedia pembelajaran, nilai karakter, sekolah dasar

DEVELOPING LEARNING MULTIMEDIA BASED SCIENTIFIC APPROACH INTEGRATED WITH CHARACTER VALUES FOR ELEMENTARY SCHOOL'S STUDENTS IN YOGYAKARTA

Abstract

This study was aimed at developing a learning multimedia based scientific approach integrated with character values for elementary students' in Yogyakarta. The approach used in this study was Research and Development (R & D) which was adopted from development model of Borg and Gall. Subjects consisted of teachers and students at first grade in elementary school of Yogyakarta. Data was collected using questionnaire, observation, and documentation study, supported with focus

group discussion (FGD) and also logbook. Data was analysed using through descriptive quantitative and qualitative. The results were including: (1) Identification of teaching and learning implementation and character model particularly in elementary school through preliminary study; (2) Implementation of Focus Group Discussion (FGD) to integrate character values; and (3) A prototype of learning multimedia was developed and produced; and the multimedia had been validated by experts.

Keywords: learning multimedia, character values, elementary school

PENDAHULUAN

Pada tahun ajaran baru 2013/2014 pemerintah menetapkan diberlakukannya kurikulum baru yaitu Kurikulum 2013 menggantikan KTSP. Penyusunan Kurikulum 2013 adalah bagian dari melanjutkan pengembangan KBK yang telah dirintis pada tahun 2004 dengan mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu, sebagaimana amanat UU 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada penjelasan pasal 35, dimana kompetensi lulusan merupakan kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan sesuai dengan standar nasional yang telah disepakati (Sisdiknas, 2012). Selain itu, penyusunan kurikulum 2013 juga menitikberatkan pada penyederhanaan, tematik-integratif mengacu pada kurikulum 2006 (KTSP).

Namun demikian, pelaksanaan Kurikulum 2013 masih terkendala oleh karena beberapa hal, seperti misalnya banyak sekolah belum siap, guru-guru belum dilatih, dan buku-buku baru pun masih harus dicetak. Selain daripada itu, belum ada sumber daya pembelajaran lain (*learning resources*) terutama media pembelajaran yang mampu dan memadai untuk mendukung keterlaksanaan dan ketercapaian implementasi Kurikulum 2013 seperti yang diharapkan. Seperti diketahui bahwa ruh (*soul*) dari Kurikulum 2013 adalah sebuah pendekatan baru yang disebut dengan *Scientific Approach* (pendekatan saintifik) yang nantinya akan diintegrasikan ke dalam proses belajar mengajar di kelas. Implikasinya adalah para guru seharusnya telah memahami tentang konsep *Scientific Approach* (pendekatan saintifik) beserta dengan aplikasinya dalam proses pembelajaran.

Di lain pihak, pengembangan Kurikulum 2013 juga didasarkan pada tantangan masa depan, seperti adanya globalisasi, permasalahan lingkungan hidup, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, kemampuan berkomunikasi, berpikir jernih dan kritis, kemampuan menjadi warga negara yang bertanggung jawab, kemampuan hidup dalam masyarakat yang global merupakan bagian dari tujuan standar-standar kompetensi yang harus diajarkan. Selain itu harus juga dipertimbangkan dengan keadaan atau suatu fenomena negatif yang harus dihindari yang mengemuka, seperti korupsi, perkelahian pelajar, narkoba, plagiarisme, kecurangan dalam ujian serta gejolak-gejolak yang timbul di masyarakat. Hal ini kemudian berimplikasi pada perlunya mengintegrasikan nilai karakter ke dalam sintakmatik pendekatan saintifik.

Permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada bagaimanakah multimedia pembelajaran berbasis *scientific approach* dan terintegrasi dengan nilai karakter untuk siswa SD di Yogyakarta yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan multimedia pembelajaran di sekolah dasar terutama untuk hal-hal berikut: (1) Menggali, menanamkan, dan membangun nilai-nilai karakter siswa secara komprehensif dan berkesinambungan; (2) Memperbaiki pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar terutama untuk mendukung keterlaksanaan implementasi Kurikulum 2013 yakni dengan mengintegrasikan *scientific approach* untuk meningkatkan nilai karakter siswa, dimana keberadaan multimedia ini difungsikan sebagai media belajar yang sangat urgent untuk mendukung implementasi Kurikulum 2013.

Inovasi dalam penelitian ini adalah menghasilkan multimedia pembelajaran yang lebih dari sekedar integrasi teks, animasi, maupun audio semata, melainkan sebuah multimedia yang dapat difungsikan sebagai sebuah learning resource yang signifikan untuk mendukung keterlaksanaan dan ketercapaian pelaksanaan Kurikulum 2013 terutama dalam hal mengejawantahkan sintakmatik *scientific approach* secara praksis empiris dan integrasi nilai-nilai karakter di dalam proses pembelajaran di kelas.

Multimedia merupakan pemanfaatan teknologi komputer yang tidak lagi asing dalam proses pembelajaran, dimana teknologi komputer telah dipadukan dalam semua proses pendidikan. Implikasinya adalah berubahnya pandangan bahwa pembelajaran tidak lagi sebagai pemberian informasi melainkan suatu proses untuk belajar bagaimana caranya belajar. Multimedia tidak hanya dimaknai sebagai pemanfaatan lebih dari satu media dalam pembelajaran, tetapi multimedia lebih dimaknai sebagai pemanfaatan komputer yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pengguna melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi dalam pembelajaran. Sebagaimana menurut Rob Philip (1997:8) yang menyatakan bahwa: “The term ‘multimedia’ is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The ‘multimedia’ component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video; some or all of which are organized into some coherence program. The ‘interactive’ component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.”

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat dikemukakan bahwa; (1) multimedia merupakan suatu program media yang berisi perpaduan dari dua komponen informasi atau lebih berupa teks, gambar, suara, animasi dan video atau film, (2) penyajiannya dapat melalui perangkat komputer maupun tidak, (3) sistem pengoperasiannya dapat bersifat interaktif (non linear) maupun tidak interaktif (linear). Selanjutnya, untuk lebih fokus pada pembahasan dalam penelitian ini istilah multimedia lebih diartikan sebagai multimedia yang berbasis pada penggunaan perangkat komputer.

Multimedia pembelajaran kini secara luas dapat digunakan pada semua jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Dasar. Karakteristik pengguna merupakan hal yang membedakan dari jenis multimedia pembelajaran karena harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa, gaya dan irama belajar siswa. Memadukan multimedia pembelajaran ke dalam ruang kelas pada jenjang Sekolah Dasar menurut Smaldino (2011:178) harus mempertimbangkan hal-hal berikut: a). Konten harus menyeimbangkan dengan kemampuan mendasar dengan kemampuan

tingkat tinggi dan sesuai dengan standar kurikulum yang berlaku; b). Konten harus memacu dan harus menggiring siswa ke dalam proses belajar; c). Konten harus menawarkan pola antar disiplin dan multisensorik bagi pembelajaran dan membangun siswa menemukan tidak hanya satu jawaban bagi sebuah masalah tetapi serangkaian jalan keluar; d). Konten harus selalu siap kapan saja dan dimana saja dibutuhkan di ruang kelas, dan di rumah; e). Konten harus membawa siswa melampaui fakta dan mengajarkan menakar informasi dan menghasilkan kesimpulan yang independen; f) Para siswa tidak seharusnya hanya pengguna konten tetapi seharusnya menjadi pencipta konten dan pembangun pengetahuan.

Dalam penelitian dan pengembangan ini kriteria yang digunakan dalam menilai kualitas multimedia mencakup 2 aspek yaitu aspek materi (konten) dan aspek media pembelajaran. Keduanya nanti akan dinilai oleh 2 orang ahli dibidangnya. Penjabaran kriteria penilaian multimedia yang digunakan dalam penelitian pengembangan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Kriteria Penilaian Multimedia

Aspek	Kriteria
Materi	Ketepatan/keakuratan materi
	Kedalaman dan keluasan materi
	Kesesuaian materi dengan kurikulum
	Kesesuaian visual dengan materi
	Kelengkapan materi
	Kejelasan uraian materi dan pemberian contoh
	Kemutakhiran
Media	Daya tarik opening
	Keterbacaan dan manfaat
	Ketajaman gambar
	Kesesuaian visual
	Evaluasi pendukung penguatan materi
	Musik, warna, penempatan, kesesuaian dan manfaat
	Kejelasan narasi meliputi intonasi, dialek dan pengucapan
	Kejernihan suara

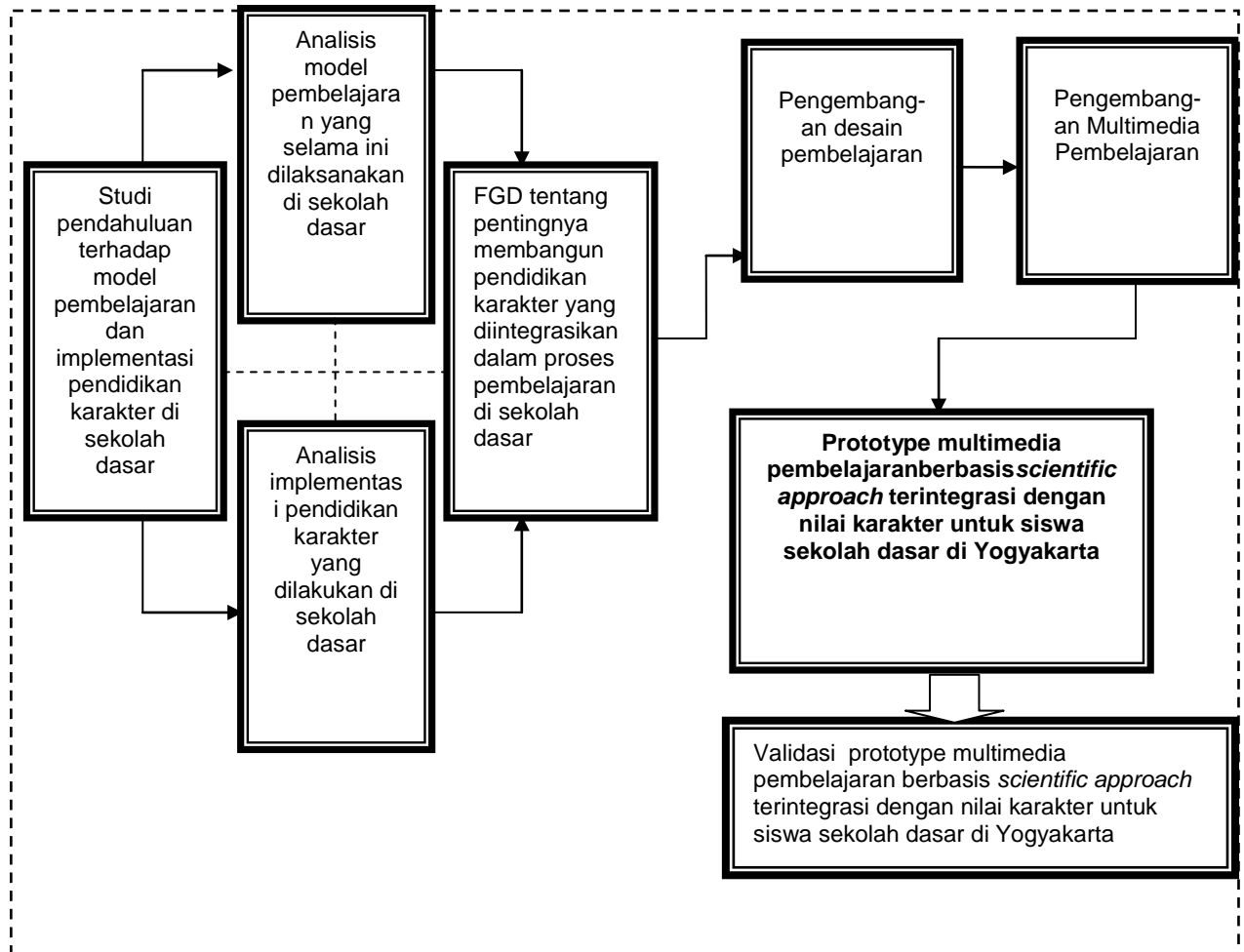
Terkait dengan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dimana proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan”. Pendekatan saintifik dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber melalui observasi, dan bukan hanya diberi tahu.

Penerapan pendekatan saintifik dalam pembelajaran melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklasifikasi, mengukur, meramalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan guru diperlukan. Akan tetapi bantuan guru tersebut harus semakin berkurang dengan semakin bertambah dewasa siswa atau semakin tingginya kelas siswa.

METODE

Untuk melaksanakan keseluruhan penelitian ini digunakan pendekatan umum yaitu Research and Development (R&D) yang mengadopsi dari model pengembangan versi Borg and Gall (1989: 784-785). Penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan mengenai model pembelajaran yang diterapkan di sekolah dasar dan bagaimana implementasi pendidikan karakter pada jenjang sekolah dasar. Langkah berikutnya adalah mensosialisasikan pentingnya membangun pendidikan karakter yang diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, proses sosialisasi ini juga menjadi langkah penting untuk kegiatan selanjutnya, yaitu pengembangan desain pembelajaran berbasis scientific approach yang diintegrasikan dengan nilai karakter bagi siswa sekolah dasar. Setelah pengembangan desain pembelajaran terwujud, pada

tahap akhir, desain pembelajaran tersebut akan dibuat dalam bentuk multimedia pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Desain penelitian

Berdasarkan gambar tersebut di atas, penelitian ini diawali dengan studi pendahuluan terhadap model pembelajaran dan implementasi pendidikan karakter di sekolah. Studi pendahuluan ini dilakukan dengan analisis model pelaksanaan pembelajaran yang selama ini dilaksanakan di sekolah dasar. Selain itu, juga dilakukan analisis terhadap proses implementasi pendidikan karakter yang selama ini dilakukan di sekolah dasar. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, peneliti mempersiapkan pelaksanaan FGD (*Focus Group Discussion*) yang bertujuan untuk membuka cakrawala berfikir dan pemahaman guru terhadap pentingnya

megintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran, khususnya di sekolah dasar. Hasil FGD menjadi acuan bagi peneliti untuk membuat prototipe multimedia.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dalam studi pendahuluan ini dilakukan dengan menggunakan angket dan observasi yang diperkuat dengan wawancara dan analisis dokumen. Hasil survey lapangan ini dijadikan sebagai dasar pijakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran yang dibutuhkan. Kondisi dan situasi empirik tersebut mencakup aspek: (a) dokumen/perangkat pembelajaran, (b) pandangan dan persepsi guru tentang pendekatan saintifik dalam pembelajaran, (c) ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran, (d) proses KBM (kegiatan belajar mengajar), dan (e) implementasi pendidikan karakter di kelas. Melalui observasi, wawancara dan angket yang disebarkan pada 8 sekolah yang tersebar di 3 kabupaten/kota, yaitu kotamadya Yogyakarta, kabupaten Sleman dan Bantul. Sekolah yang terpilih adalah sekolah piloting yang melaksanakan kurikulum 2013, karena seiring perubahan kebijakan tidak semua sekolah menggunakan kurikulum 2013.

Semua lokasi tempat studi pendahuluan telah menggunakan kurikulum 2013, karena sekolah-sekolah tersebut merupakan sekolah piloting. Seluruh dokumen kurikulum tersedia di sekolah mulai dari silabus sampai dengan RPP. Namun tidak semua guru terlibat dalam pengembangan RPP karena RPP yang digunakan guru merupakan RPP contoh yang sudah ada. Format RPP yang dikembangkan sudah menggunakan kurikulum 2013 dengan pembelajaran tematik integratif yang menggunakan pendekatan saintifik. Walaupun masih dijumpai bentuk-bentuk kegiatan yang tidak sesuai dengan pendekatan saintifik sehingga terkesan dipaksakan, hal ini sangat terlihat di RPP kelas rendah.

Semua guru di SD tempat pelaksanaan studi pendahuluan menyatakan bahwa pendekatan saintifik mudah untuk dilaksanakan di kelas tinggi saja (kelas IV – VI) dan sulit dilaksanakan untuk kelas-kelas rendah, terlebih di kelas 1. Guru beranggapan karena kemampuan berfikir siswa kelas tinggi dianggap lebih siap

dibanding siswa kelas rendah yang dinilai belum siap karena pola berpikir yang masih sederhana. Minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah juga menyebabkan para guru kerepotan untuk merancang bentuk pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan saintifik. Buku yang disediakan pemerintah dianggap belum cukup untuk memunculkan beragam pengalaman belajar dalam pembelajaran saintifik.

Semua sekolah tempat studi pendahuluan hampir memiliki kultur dan lingkungan yang sama terkait pemanfaatan media pembelajaran. Hal ini cukup berpengaruh pada ketersediaan sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Untuk Kabupaten bantul dan kota khususnya, Sekolah yang paling lengkap ketersediaan perangkat teknologi dan komunikasi seperti perangkat komputer di kelas, jaringan internet dan laboratorium TIK. Walaupun kelengkapan tersebut tidak dibarengi dengan tingkat penggunaannya dalam proses pembelajaran. Media yang paling utama digunakan dalam proses pembelajaran adalah buku paket tematik dari pemerintah dan LKS. Para guru mengeluhkan sulitnya menemukan media pembelajaran di sekolah yang mendukung implementasi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Guru hanya berpegang pada buku dan lingkungan yang tersedia di sekitar sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara, hampir semua guru menyatakan mengintegrasikan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan kompetensi aspek sosial dalam kurikulum 2013 pada pelaksanaan pembelajarannya. Namun, hasil observasi pembelajaran di kelas tidak menunjukkan demikian. Pola pembelajaran yang terjadi masih cenderung penyampaian materi saja, hal ini juga nampak dari dokumen RPP yang digunakan di sekolah. Walaupun kompetensi dasar dari KI 2 sudah dituliskan bahkan dituangkan dalam indikator tetapi dalam tahapan pembelajarannya tidak nampak sama sekali. Guru belum secara kreatif menghubungkan tema/materi pembelajaran dengan nilai-nilai karakter yang sesuai.

Berdasarkan hasil pra-survey sebagaimana telah diuraikan di depan, dapat diinterpretasikan hal-hal sebagai berikut: pertama, secara umum, sebagian besar guru SD piloting Kurikulum 2013 di Yogyakarta memiliki dokumen kurikulum pembelajaran berupa silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan buku

pegangan guru dan siswa. RPP yang dikembangkan belum sepenuhnya sesuai dengan langkah-langkah dan bentuk kegiatan belajar yang dikehendaki dalam pendekatan saintifik.

Kedua, secara umum, guru menganggap bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik mudah dilaksanakan untuk kelas tinggi dan sulit dilaksanakan untuk kelas rendah terutama kelas 1. Kesulitan tersebut mencakup menentukan kegiatan belajar yang sesuai dengan pola berpikir anak kelas rendah dan belum adanya media pendamping selain buku teks yang bisa dijadikan bahan dalam mengimplementasikan pendekatan saintifik. Sehingga penting untuk dikembangkan media pembelajaran yang berdasar pada langkah pendekatan saintifik untuk kelas 1 SD.

Ketiga, secara umum, guru belum secara kreatif untuk mencoba mengimplementasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran yang menggunakan pendekatan saintifik dengan alasan kesulitan dan waktu yang terbatas. Keempat, ditinjau dari pemanfaatan media pembelajaran, guru masih kesulitan mendapatkan dan menentukan media pembelajaran yang sesuai. Padahal kelengkapan perangkat Teknologi dan Informasi tersedia di sekolah, sehingga dibutuhkan media yang berbasis teknologi khususnya komputer untuk mendukung pembelajaran dengan pendekatan saintifik. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan studi pendahuluan dalam rangka upaya pengembangan multimedia pembelajaran, maka dilanjutkan dengan kegiatan FGD untuk guru kelas 1 dan kepala sekolah untuk menyamakan persepsi dan membuka beragam masukan berkaitan dengan kebutuhan media seperti apa yang dibutuhkan sesuai dengan karakteristik pendekatan saintifik, materi dan sesuai dengan siswa sebagai pengguna.

Pelaksanaan FGD (Focus Group Discussion) dalam penelitian ini bertujuan untuk membuka cakrawala berfikir dan pemahaman guru terhadap pelaksanaan pendekatan saintifik dalam kurikulum 2013 dan pentingnya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam proses pembelajaran serta merumuskan multimedia pembelajaran yang dibutuhkan sebagai media pendamping (selain buku teks) dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan FGD melibatkan 21 orang guru

kelas 1 Sekolah Dasar dan 6 orang Kepala Sekolah SD yang berasal dari kota Yogyakarta (SD Pujokusuman 1, SD Tegalrejo 1, SD Tarakanita Bumijo), Kabupaten Sleman (SD N Gentan, SD N Cebongan, SD N Percobaan 3), Kabupaten Bantul (SD N Jetis dan SD N Pacar). Waktu pelaksanaan FGD untuk wilayah Kota Yogyakarta dilaksanakan pada 28 April 2015, wilayah Bantul 2 Mei 2015, wilayah Sleman 9 Mei 2015 dan karena dianggap perlu dilaksanakan pelaksanaan FGD secara bersama maka dilaksanakan FGD serentak pada tanggal 6 Juni 2015.

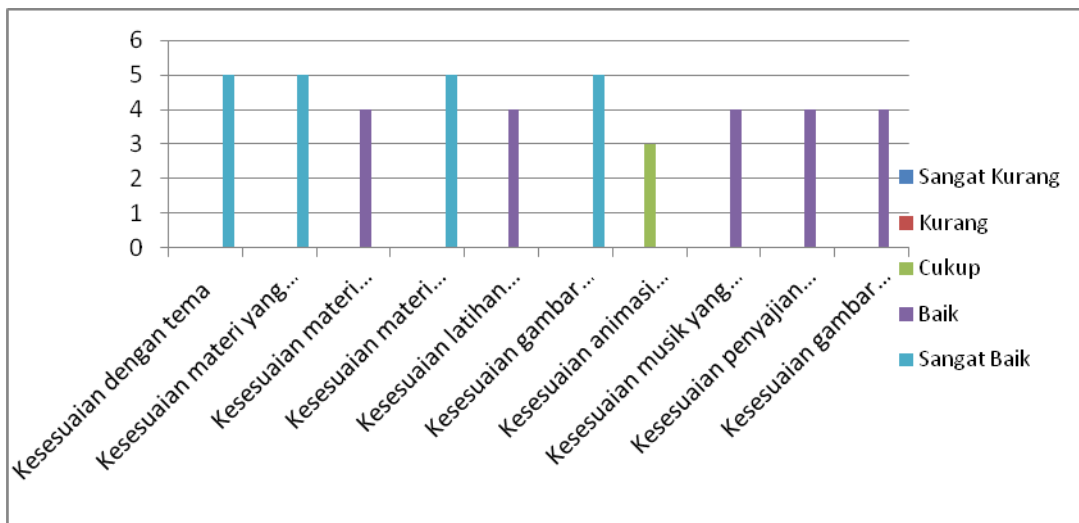
Kegiatan FGD membahas tentang penentuan tema dalam kurikulum 2013 di kelas 1 yang paling membutuhkan dan sesuai untuk dikembangkan dalam bentuk multimedia pembelajaran dan mengidentifikasi nilai-nilai karakter yang cocok untuk diintegrasikan dalam tema pembelajaran dan sesuai dengan KD dalam KI 2. Sekaligus mengidentifikasi bentuk-bentuk kegiatan yang akan diintegrasikan ke dalam multimedia pembelajaran guna mendukung tahapan dalam pendekatan saintifik.

Pada tahap pengembangan prototipe multimedia ini terlebih dahulu dilakukan tahapan perancangan prototipe multimedia pembelajaran. Tahap ini dimulai setelah dilakukannya analisis dan kajian terhadap hasil studi pendahuluan dan juga hasil FGD dari tahapan penelitian ini. Setelah dilakukan pencermatan terhadap hasil studi pendahuluan dan FGD, dapat diketahui bahwa multimedia yang dikembangkan mengambil tema “kegemaranku” dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dan diintegrasikan ke dalam multimedia adalah kerjasama, toleransi, santun dan rasa ingin tahu. Beberapa karakter inilah yang dikemas dalam langkah-langkah pembelajaran dalam multimedia yang dikembangkan.

Pemilihan format untuk multimedia pembelajaran dan produksi versi awal media pembelajaran merupakan kegiatan penting dalam tahap ini. Selanjutnya prototipe multimedia pembelajaran yang dikembangkan mengintegrasikan beberapa karakteristik penting, antara lain pendekatan yang lebih konstruktivis dan memasukkan strategi-strategi untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, serta pendekatan science, technology, dan society. Tahap pengembangan

prototype ini juga bertujuan untuk menghasilkan multimedia pembelajaran yang siap untuk divalidasi baik oleh ahli media maupun ahli materi.

Validasi ahli materi dilakukan untuk melihat sejauh mana multimedia yang dikembangkan ini layak jika dilihat dari aspek materi. Selain itu validasi ini juga dilakukan untuk melihat kedalaman dan kekinian materi yang disajikan dalam multimedia. Validasi ahli materi sangat signifikan untuk dilakukan karena multimedia yang dikembangkan harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.



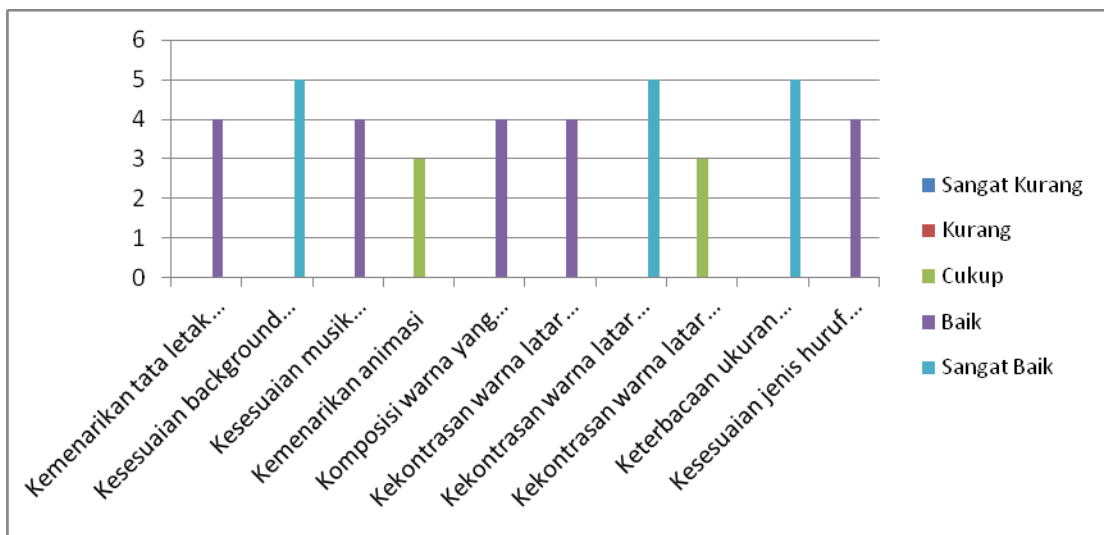
Gambar 2. Sebaran hasil validasi ahli materi

Berdasarkan data di atas dapat dilihat bahwa secara umum multimedia yang dikembangkan dapat dikatakan sangat baik, dengan rerata penilaian 4,1. Bila dilihat dari sebaran penilaian ahli materi, ada tiga aspek yang memperoleh penilaian cukup, yakni: kesesuaian animasi yang digunakan dengan materi, kesesuaian animasi yang digunakan dengan karakteristik anak SD, dan kecukupan soal/latihan yang disajikan. Dengan kata lain, proses revisi multimedia yang dikembangkan ini perlu menitikberatkan pada ketiga aspek tersebut.

Dalam proses validasi ahli materi, ada beberapa catatan atau input masukan (suggestions) dari ahli materi yang perlu dicermati dan dikaji oleh peneliti, dimana catatan-catatan tersebut meliputi: a). Ada beberapa materi yang belum terakomodasi dalam session evaluasi dalam multimedia yang dikembangkan; b). Materi “jenis olah

raga” perlu beberapa tambahan, baik terkait ragam/jenis maupun deskripsinya; c). Peralatan olah raga yang disajikan perlu ditambahkan karena yang disajikan hanya sebatas bola; d). Perlu penambahan beberapa video yang terkait atau relevan dengan materi. Catatan atau masukan yang telah diberikan oleh ahli materi tersebut di atas merupakan catatan penting yang diperhatikan peneliti dalam melakukan perbaikan sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan selanjutnya.

Validasi ahli media dilakukan untuk melihat sejauh mana multimedia ini memenuhi kualifikasi layak sebagai media. Sebaran Hasil Validasi Ahli Media dapat diilustrasikan sebagai berikut ini:



Gambar 3. Sebaran Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli media, secara umum multimedia yang dikembangkan berada pada kategori sangat baik, dengan rerata penilaian 4,01. Namun demikian, ada beberapa aspek penting yang sangat perlu diperbaiki menurut penilaian ahli media, yakni pada aspek animasi dan video, baik terkait kualitas maupun kuantitasnya. Dalam proses validasi ahli media, beberapa catatan atau saran (suggestions) dari ahli media yang perlu dicermati dan dikaji oleh peneliti adalah: a). Beberapa gambar masih menggunakan resolusi yang kurang baik;

b). Autorun belum bisa dijalankan; c). Ketika *drag and drop* permainan dijalankan, yang sudah *match* gambarnya masih bisa digeser, jadi sebaiknya di *locked* saja.

Berdasarkan proses dan tahapan-tahapan penelitian yang telah dilakukan pada tahun pertama, penelitian ini telah berhasil mengembangkan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini telah melalui proses validasi tahap pertama oleh dua experts judgement, yakni ahli materi dan ahli media. Beberapa catatan penting baik terkait dengan content maupun performa fisik dan packaging media telah diidentifikasi oleh peneliti melalui tahapan validasi ini, sebagai input penting untuk memperbaiki multimedia sebelum tahapan pengembangan yang selanjutnya, yakni ujicoba lapangan. Perbaikan-perbaikan dari ahli materi terkait penambahan deskripsi peralatan olah raga, seperti yang diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 6. Salah satu capture peralatan olah raga yang ada dalam multimedia

Seperti yang dapat dilihat di dalam multimedia, dalam session peralatan olahraga, yang ditampilkan hanya bola saja, dari mulai dari penghitungan 1 hingga 20. Sehingga dalam hal ini, ahli materi menyarankan untuk lebih memvariasikan jumlah peralatan olah raga sehingga lebih bisa menarik perhatian siswa supaya tidak monoton. Selain itu, ahli materi juga menyarankan untuk menambahkan beberapa video sehingga dapat menyajikan peristiwa dengan lebih nyata atau konkret.

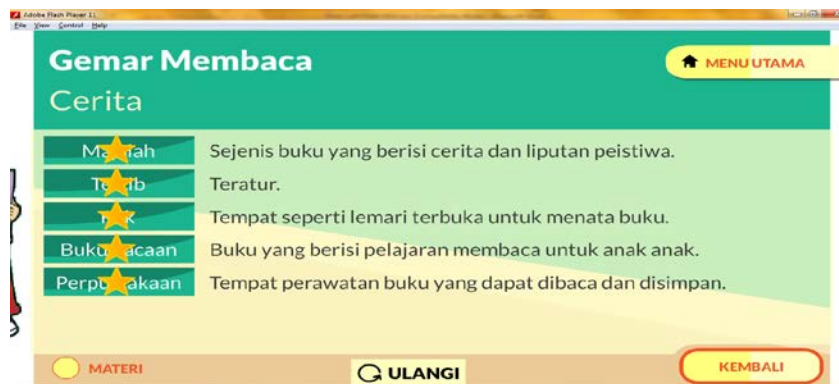
Terkait dengan perbaikan dalam hal performa ataupun aspek tampilan multimedia, beberapa saran dari ahli media yang merupakan catatan penting untuk

memperbaiki multimedia yang dikembangkan ini adalah adanya beberapa gambar yang resolusinya kurang bagus kualitasnya, seperti ilustrasi berikut ini:



Gambar 7. Beberapa gambar yang masih kurang bagus resolusinya

Selain itu ahli media juga menyarankan untuk memperbaiki autorun, dan melakukan penguncian (locking) pada session “drag and drop” di permainan yang ada dalam multimedia. Berikut adalah ilustrasinya:



Gambar 9. Salah satu bentuk permainan yang perlu dilakukan penguncian (locking) terhadap jawaban atau gambar yang sudah match atau benar.

Meskipun secara umum ahli media dan ahli materi menyatakan multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk diujicobakan dengan perbaikan yang disarankan, beberapa catatan masukan tersebut di atas menjadi pijakan bagi peneliti untuk melakukan tahapan pengembangan berikutnya, yakni melakukan revisi

terhadap multimedia yang dikembangkan, untuk selanjutnya akan dilakukan tahapan validasi ahli Tahap Kedua di tahun kedua penelitian ini. Setelah nantinya multimedia dinyatakan layak dan tidak memerlukan perbaikan lagi, maka multimedia ini akan dipergunakan untuk ujicoba lapangan dengan skala kecil, sedang, dan operasional sesuai dengan prosedur pengembangan yang dipergunakan dalam penelitian ini. .

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Tahun Pertama ini dan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka dapat dibuat kesimpulan sebagai berikut: 1). Seluruh tahapan penelitian pada tahun pertama telah berhasil dilaksanakan sesuai dengan desain penelitian yang telah direncanakan; 2). Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan FGD, maka dapat diidentifikasi tema dan nilai-nilai karakter yang diintegrasikan dan diakomodasi dalam multimedia yang dikembangkan. Adapun tema yang diintegrasikan adalah “Kegemaranku” yang terbagi dalam 4 sub tema, yaitu; a) Aku gemar berolahraga, b) Aku gemar bernyanyi dan menari, c) Aku gemar menggambar dan d) Aku gemar membaca. Sedangkan nilai-nilai karakter yang dikembangkan dan diintegrasikan dalam multimedia ini adalah kerjasama, toleransi, santun dan rasa ingin tahu; 3). Uji validasi ahli Tahap Pertama terhadap multimedia yang dikembangkan dapat dikatakan layak dan dapat digunakan dalam proses ujicoba lapangan, meskipun ada beberapa perbaikan-perbaikan yang harus dilakukan baik terkait aspek materi maupun tampilan multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. 1989. “Educational research: an introduction (4th ed.)”. New York & London: Logman.
- Heinich, Molenda, Russel, Smaldino. 1996. “Instructional Media and Technnnologies for Learning”.New Jersey: Printice-Hall, Inc. A Simon & Schuster Company.
- Kemendikbud. 2012. “Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa”. Jakarta: Kemendikbud.

Philips, Rob. (1997). "The developers handbook to interactive multimedia (practical guide for educational application)". London: Kogan Page.

LAMPIRAN 8. FOTO-FOTO KEGIATAN



Proses pengisian instrumen pada saat wawancara dan observasi



Pelaksanaan *Focus Group Discussion* dalam rangka mengidentifikasi tema dan nilai karakter yang akan diintegrasikan ke dalam Multimedia Pembelajaran



Pelaksanaan *Focus Group Discussion* dalam rangka mengidentifikasi tema dan nilai karakter yang akan diintegrasikan ke dalam Multimedia Pembelajaran



Pelaksanaan *Focus Group Discussion* dalam rangka mengidentifikasi tema dan nilai karakter yang akan diintegrasikan ke dalam Multimedia Pembelajaran



Pelaksanaan *Focus Group Discussion* dalam rangka mengidentifikasi tema dan nilai karakter yang akan diintegrasikan ke dalam Multimedia Pembelajaran