PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS KARAKTER DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS IV DI SDI WAHID HASYIM BANGIL



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2017

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK INTEGRATIF BERBASIS KARAKTER DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF KELAS IV DI SDI WAHID HASYIM BANGIL

TESIS

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah

OLEH

FATIKH INAYAHTUR RAHMA

NIM 15760001



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2017

PERSETUJUAN UJIAN TESIS

Nama : Fatikh Inayahtur Rahma

MIM : 15760001

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Tesis : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis

Karakter dengan Multimedia Interaktif Kelas IV di SD Islam

Wahid Hasyim Bangil

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan, Tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I

Dr. Hj. Suti'ah, M.Pd

NIP. 196510061993032003

Pembimbing II

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

Mengetahui Ketua Program Studi

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag NIP. 195712311986031028

LEMBAR PENGESAHAN

Tesis dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif di SDI Wahid Hasyim Bangil" ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 12 Juni 2017.

Dosen Penguji,

Dr. H. Ahmad Barizi, M.A NIP. 197312121998031001 Ketua

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag

NIP. 195712311986031028

Penguji Utama

Dr. H. Suti'ah, M.Pd

NIP. 196510061993032003

Anggota

Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd

NIP. 197606192005012005

Anggota

/Mengetahui,

Direktur Pascasarjana/HIN Maulana Malik Ibrahim Malang

TAS ISL

Baharuddin, M.Pd.I

NIP. 195612311983031032

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatikh Inayahtur Rahma

NIM : 15760001

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis

Karakter dengan Multimedia Interaktif Tema Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV di

SD Islam KHA. Wahid Hasyim

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali tertulis yang diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan da nada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai denganperaturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 10 Mei 2017

AZZODADEZOSTZSTZS

Fatikh Inayahtur Rahma NIM. 15760001

٧

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin kupanjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kesempatan untuk menyelesaikan tugas akhir dengan segala kekuranganku. Segala syukur aku ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang selalu memberi semangat dan doa disaat kutertatih. KarenaMu lah mereka ada, dan karena Mu lah tugas akhir ini terselesaikan. Hanya padaMu tempat kumengadu dan mengucapkan syukur.

Tugas akhir ini ananda persembahkan kepada aba dan umikku tersayang, KH. Rahmat Affandi dan Hj. Lutfiyah Amirah. Tiada kata yang bisa menggantikan segala sayang, usaha, semangat, doa dan juga materi yang telah dicurahkan untuk penyelesaian tugas akhir ini.

LEMBAR PEDOMAN TRANSLITERASI

A. Umum

Transeliterasi ialah pemindahalihan tulisan Arab ke dalam tulisan Indonesia (Latin), bukan terjemahan Arab ke dalam bahasa Indonesia. Termasuk dalam kategori ini ialah nama Arab, sedangkan nama Arab dari bangsa selain Arab ditulis sebagai mana ejaan bahasa nasionalnya, atau sebagaimana yang tertulis dalam buku yang menjadi rujukan. Penulisan judul buku dalam *footnote* maupun daftar pustaka, tetap menggunakan ketentuan transliterasi ini.

Banyak pilihan dan ketentuan transliterasi yang dapat digunakan dalam penulisan karya ilmiyah, baik yang berstandard internasional, maupun ketentuan khusus yang digunakan penerbit tertentu. Transliterasi yang digunakan Pascasarjana Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang menggunakan EYD plus, yaitu transliterasi yang didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1998, No. 158/1987 dan 0543.b/U/1987, sebagaimana tertera dalam buku pedoman Transliterasi Bahasa Arab (A Guide Arabic Transliteration), INIS Fellow 1992.

B. Konsonan

1	=	Tidak dilambangkan	ض	=	D1
ب	=	В	ط	=	Th
ت	=	T	ظ	=	Zh
ث	=	Ts	ع	=	'(koma menghadap ke atas)
ح	=	J	غ	=	Gh
۲	=	<u>H</u>	ف	=	F
خ	=	Kh	ق	=	Q
7	=	D	اک	=	K
ذ	=	Dz	ل	=	L

ر	=	R	م	=	M
ز	=	Z	ن	=	N
س	=	S	و	=	W
ش	=	Sy	۵	=	Н
ص	=	Sh	ي		Y

Hamzah (*) yang sering dilambangkan dengan alif, apabila terletak diawal kata maka transeletrasinya mengikuti vokalnya, tidak dilambangkan, namun apabila terletak di tengah atau diakhir kata maka dilambangkan dengan tanda koma di atas (') berbalik dengan koma ('), untuk pengganti lambing "\varepsilon".

C. Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin *fathah* ditulis "a", *kasrah* dengan "i", *dhammah* dengan "u", sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara sebagai berikut:

Vokal (a) panjang = â Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

Khususnya untuk bacaan ya' nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan "i", melainkan tetap ditulis dengan 'iy' agar dapat menggambarkan ya' nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya' setelah *fathah* ditulis dengan "aw" dan "ay". Perhatikan contoh berikut:

Diftong (aw) = 9

Diftong (ay) = ω

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif Tema 8 Kelas IV SD Islam Wahid Hasyim Bangil".

Sholawat beriring salam, mudah-mudahan tetap terlimpahkan kepada baginda Rasulullah SAW, yang telah membawa kita dari era kegelapan dan kebodohan menuju era ilmiah yaitu *Ad-dinul Islam*.

Tesis ini adalah sebuah wujud serta partisipasi penulis dalam mengembangkan dan mengaktualisasikan ilmu-ilmu yang telah penulis peroleh selama bangku kuliah. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis menyelesaikan penulisan tesis ini, baik berupa moral, material, maupun spiritual. Oleh karena itu, perkenankan penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- Prof. Dr. H. Mudjia Rahardjo, M.Si selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Prof. Dr. H. Baharudin, M. Pd. selaku Direktur Pascasarjana Universitas
 Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
- 3. Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

- 4. Dr. Hj. Sutiah, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan penulis mulai dari awal hingga akhir selesainya tesis ini.
- Dr. Samsul Susilawati, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan penulis mulai dari awal hingga akhir selesainya tesis ini.
- 6. Semua sivitas SD Islam Wahid Hasyim Bangil, khususnya Bapak Khoiron Slamet, S.Pd.I selaku Kepala Sekolah SD Islam Wahid Hasyim, ibu Dra. Fatimatus, S.Pd selaku guru kelas IV Al-Malik, serta semua pendidik khususnya yang telah meluangkan waktu membantu penelitian.
- 7. Semua staff pengajar atau dosen dan staff TU Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan studi.
- 8. Seluruh keluarga tercinta, Aba (KH. Rahmad Affandi), Umik (Hj. Lutfiyah Amiroh), Kakakku, Adikku, dan Ponakanku (Billy, Emil dan Farrikh). Terima kasih atas dukungan dan doa yang selalu kalian panjatkan untuk mengiringi langkah saya.
- 9. Sahabat-sahabat yang selalu memberikan warna baru dalam mengisi harihari penulis, baik saat suka maupun duka (Novita, Mas Dhani, Esa, Ariga, Humaira dan masih banyak lagi yang tak bisa ku sebutkan satu persatu)
- Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu atas dukungannya selama ini

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa di dunia ini tidak ada yang sempurna. Begitu juga dalam penulisan tesis ini yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang bersifat konstruktif demi penyempurnaan tesis ini.

Akhirnya dengan segala bentuk kekurangan dan kesalahan, penulis berharap semoga dengan rahmat dan izin-Nya mudah-mudahan tesis ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pihak-pihak yang bersangkutan.

Batu, 2017

Penulis,
Fatikh Inayahtur Rahma

DAFTAR ISI

	Halam	an
JUD	UL	. ii
PER	SETUJUAN UJIAN TESIS	. iii
LEM	IBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	. iv
LEM	IBAR PERNYATAAN	. v
HAL	AMAN PERSEMBAHAN	. vi
PED	OMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	.vii
KAT	A PENGANTAR	.ix
DAF	TAR ISI	.xii
DAF	TAR TABEL	.xvi
DAF	TAR GAMBAR	.xvii
MOI	гто	xix
ABS'	TRAK	ХX
BAB	I PENDAHULUAN	
A.	Latar Belakang	1
В.	Rumusan Masalah	
C.	Tujuan Penelitian	18
D.	Manfaat Penelitian	18
E.	Spesifikasi Produk yang Diharapkan	20
F.	Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	24
G.	Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Penelitian	26
Н.	Orisinalitas Penelitian	27
I.	Definisi Operasional	32
BAB	II KAJIAN PUSTAKA	
1.	Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter	. 34
	a. Definisi Bahan Ajar	34
	b. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar	39
	c. Pendidikan Karakter	42
	d. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter	51

2.	Pe	engembangan Bahan Ajar dengan Multimedia Interaktif	52
	a.	Definisi Multimedia Interaktif	52
		1). Posisi Multimedia Interaktif dalam Pendidikan	55
		2). Keunggulan Multimedia Interaktif	55
		3). Komponen-komponen Multimedia Interaktif	57
		4). Karakteristik Multimedia Interaktif	60
	b.	Bahan Ajar Interaktif	60
	c.	Adobe Flash	62
	d.	Kualitas Produk Hasil Pengembangan	66
3.	Pe	engembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter	
	de	engan Multimedia Interaktif	67
4.	K	ajian Teori Perpektif Islam	69
D A	D II	I METODE PENGEMBANGAN DAN PENELITIAN	
			70
A.			78
В.			79
	1.		79
	2.	Desain (Design)	82
	3.	Pengembangan (Development)	87
	4.	Implementasi (Implementation)	88
	5.		89
C.	Des	sain Uji Coba Produk	89
D.	Jen	is Data	91
E.	Ins	trumen Pengumpulan Data	91
F.	Tek	knik Analisis Data	93
	1.	Teknik Analisis Data Kualitatif	93
	2.	Teknik analisis Data Kuantitatif	94
		a. Analisis Data Kevalidan Produk	94
		b. Analisis Data Kemenarikan Produk	95
		d. Analisis Data Keefektifan Produk	95
		e. Analisis Data Pendidikan Karakter Siswa	98

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

A.	Pe	enyajian Data Hasil Pengembangan Bahan Ajar Tematik	
	In	tegratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif	100
	1.	Deskripsi Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter	
		Dengan Multimedia Interaktif	100
	2.	Spesifikasi Produk Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis	
		KarakterDengan Multimedia Interaktif	102
		1) Spesifikasi Produk Multimedia Interaktif	102
		2) Spesifikasi Produk Lembar Kerja Siswa	109
	В.	. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis	
		Karakter dengan Multimedia Interaktif	119
		1. Hasil Pengembangan Tahap 1 (Tahap Analisis)	119
		2. Hasil Pengembangan Tahap II (Tahap Desain Produk)	128
		3. Hasil Pengembangan Tahap III (Tahap Pengembangan)	129
		4. Hasil Pengembangan Tahap IV (Tahap Implementasi)	136
		a) Uji Ahli Materi	136
		b) Uji Ahli Media	
		c) Data Kemenarikan P <mark>rodu</mark> k	139
		d) Data Keefektifan Produk	140
		e) Data Pengembangan Karakter	143
		5. Hasil Pengembangan Tahap V(Tahap Evaluasi)	164
C. Analisis Keefekti		. Analisis Keefektifan dan Kemenarikan Bahan Ajar Tematik Integrati	f
		Berbasis Karakter dengan Multimedia Iteraktif	167
		a. Analisis Kemenarikan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis	
		Karakter dengan Multimedia Interaktif	167
		b. Analisis Keefektifan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis	
		Karakter dengan Multimedia Interaktif	168
		c. Analisis Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter	
		dengan Multimedia Interaktif terhadap Pengembangan Karakter.	169

BA	B V KAJIAN PEMBAHASAN	170	
1.	Kajian Produk yang Dikembangkan	170	
2.	Kelebihan dan Kelemahan Produk yang Dikembangkan	176	
BA	B VI KESIMPULAN DAN SARAN	179	
1.	Kesimpulan	179	
2.	Saran	184	
3.	Diseminasi	185	
4.	Pengembangan Produk Lebih Lanjut	185	
DA	DAFTAR PUSTAKA		
LA	LAMPIRAN19		

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Daftar Judul Penelitian, Persamaan, Perbedaan		
	Dan Orisinalitas Peneliti		
Tabel 2.1	Indikator Empat Karakter yang Dikembangkan	0	
Tabel 2.2	Karakteristik Multimedia yang Efektif	1	
Tabel 2.3	Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer 6	1	
Tabel 3.1	Struktur Materi Tema Tempat Tinggalku	7	
Tabel 3.2	Aspek yang Dinilai, Data, Instrumen, Data yang Dinilai		
	Dan Responden	2	
Tabel 3.3	Kriteria Kevalidan Produk	4	
Tabel 3.4	Kriteria Kemenarikan Produk	5	
Tabel 3.5	Konversi Tingkat Keefektifan Multimedia Interaktif Berdasarkan		
	Persentase Siswa yang Memenuhi KKM	6	
Tabel 3.6	Kriteria Keefektifan Multimedia Interaktif Hasil Angket Guru 9	7	
Tabel 3.7	Kriteria Keaktifan Siswa	8	
Tabel 3.8	Tabel Kriteria Penialian Karakter Pada Bahan Ajar Tematik		
	Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif	99	
Tabel 4.1	Revisi Produk1		
Tabel 4.2	Data Hasil Rekapitulasi Kemenarikan	67	
Tabel 4.2	Data Hasil Rekapitulasi Keefektifan	68	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram Multimedia Interaktif	57
Gambar 2.2	Tampilan Start Page Adobe Flash CS3	55
Gambar 2.3	Komponen Adobe Flash CS3	55
Gambar 3.1	Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE 7	79
Gambar 4.1	Tampilan Pembuka)2
Gambar 4.2	Tampilan Menu Utama)4
Gambar 4.3	Tampilan Petunjuk)3
Gambar 4.4	Tampilan Tujuan Pembelajaran)3
Gambar 4.5	Tampilan Materi 10)5
Gambar 4.6	Tampilan Kegiatan10)7
Gambar 4.7	Tampilan Evaluasi	8(
Gambar 4.8	Tampilan Profil Pengembang10	8(
Gambar 4.9	Tampilan Sampul10)9
Gambar 4.10	Tampilan Identitas Diri11	0
Gambar 4.11	Tampilan Kata Pengantar11	1
Gambar 4.12	Tampilan Identitas Karakter	11
Gambar 4.13	Tampilan Daftar Isi1	12
Gambar 4.14	Tampilan Kompetensi Inti	3
Gambar 4.15	Tampilan Subtema 1	13
Gambar 4.16	Tampilan Subtema 2	14
Gambar 4.17	Tampilan Subtema 3	14
Gambar 4.18	Tampialn Ayo Menyimak1	15
Gambar 4.19	Tampilan Ayo Berlatih11	15
Gambar 4.20	Tampilan Ayo Menyanyi11	16
Gambar 4.21	Tampilan Ayo Mengamati11	16
Gambar 4.22	Tampilan Daftar Pustaka11	17
Gambar 4.23	Tampilan Profil Pengembang11	18
Gambar 4.24	Tampilan Sampul Belakang12	20
Gambar 4.25	Tampilan Pembuka12	9

Gambar 4.26	Tampilan Menu Utama	130
Gambar 4.27	Tampilan Petunjuk	131
Gambar 4.28	Tampilan Tujuan Pembelajaran	131
Gambar 4.29	Tampilan Materi	132
Gambar 4.30	Tampilan Kegiatan	134
Gambar 4.31	Tampilan Evaluasi	135
Gambar 4.32	Tampilan Profil Pengembang	135



MOTTO

فَاسْأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لا تَعْلَمُونَ

Artinya:

"...maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui," (QS. An-Nahl : 43)¹



ABSTRAK

Rahma, Fatikh, Inayahtur. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif di SD Islam Wahid Hasyim Bangil. Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, Pembimbing (1) Dr. Hj. Sutiah, M.Pd. (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Tematik Integratif, Karakter, Multimedia Interaktif

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia ini didasarkan adanya kebutuhan belajar yang lebih interaktif berbasis ICT yang belum dilakukan di Sekolah Dasar. Bahan ajar berbasis karakter dikembangkan dengan 4 karakter, yaitu cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggungjawab. Bahan ajar ini dimaksudkan untuk mengembangkan karakter pada diri siswa secara maksimal dengan mengembangkan bahan ajar yang dalam proses belajar menggunakan buku lembar kegiatan siswa, buku pedoman, dan multimedia interaktif sehingga pembelajaran tematik integratif yang membutuhkan pengetahuan secara nyata bisa terwujud.

Tujuan dari pengembangan ini adalah: 1) menghasilkan produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang sesuai; 2) menjelaskan proses bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia yang sesuai; 3) menjelaskan keefektifan dan kemenarikan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia di Kelas IV SD Islam Wahid Hasyim Bangil dan mendeskripsikan tingkat pengembangan karakter menggunakan bahan ajar ini pada kelas IV SD.

Pada pengembangan, peneliti menggunakan desain pengembangan ADDIE. Dalam prosedur pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menjadi 5 langkah, yaitu: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi dan evaluasi. Subjek penelitian terbatas pada dosen, guru, dan siswa kelas IV SD Islam Wahid Hasyim. Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, angket, rubrik aktivitas, dan evaluasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Spesifikasi produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia sesuai dengan 4 karakter yang dikembangkan;(2) 5 Langkah pengembangan ADDIE menjelaskan detail proses pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedian; (3) Produk pengembangan terbukti efektif untuk digunakan dan menarik berdasarkan penilaian ahli materi 90 %,ahli desain 98%, ahli tampilan 81% serta tanggapan peserta didik dan guru yang diperkuat dengan perbedaan nilai hasil belajar siswa.

ABSTRACT

Rahman, Fatikh, Inayahtur. 2017. Development of Characters-Based Integrative Thematic Teaching Materials using Interactive Multimedia in SD Islam KHA. Wahid Hasyim, Bangil. Thesis, Islamic Elementary Teacher Education Study Program, Postgraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Ibrahim Malang, Advisors: (1) Dr. Hj. Sutiah, M.Pd. (2) Dr. Hj. Samsul Susilawati, M.Pd.

Keywords: Teaching Materials, Integrative Thematic, Character, Interactive Multimedia

The development of character-based integrative thematic teaching materials using multimedia is made based on the need for more ICT based-interactive learning that has not been done in Elementary School. Character-based teaching materials are developed with 4 characters, namely love of the homeland, curiosity, communicative, and responsibility. This character-based integrative thematic teaching materials using multimedia is intended to develop the character of the students maximally by developing teaching materials that are in the process of learning using student activity book sheets, manuals, and interactive multimedia so that integrative thematic learning that requires real knowledge can be realized.

This development aims to: 1) produce development of character-based integrative thematic teaching materials using interactive multimedia; 2) describe the development process of character-based integrative thematic teaching materials using interactive multimedia; 3) to explain the effectiveness and attractiveness of the development product of character-based integrative thematic teaching materials using interactive multimedia for the Fourth Graders of SD Islam Wahid Hasyim in Bangil.

In the development, this research applies the design of ADDIE development. The development procedure of character-based integrative thematic teaching materials using multimedia consists of 5 steps, namely: Analysis, Design, Development, Implementation and evaluation. The subject of research is limited to lecturers, teachers, and fourth graders of SD Islam KHA. Wahid Hasyim. The data collection methods are interview, questionnaire, activity rubric, and evaluation.

The results of the development indicate that 1) it has successfully produced product of development of character-based integrative thematic teaching materials using interactive multimedia with 4 character building, 2) ADDIE has succeeded in giving detailed explanation of the process of character-based integrative thematic teaching materials using interactive multimedia 3) the development product has been proven effective and interesting to be used based on result of the evaluation test given by expert.

مستخلص البحث

رحمة، فاتح، عناية. 2017.

تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية في المدرسة الابتدائية الإسلامية وحيد هاشم بانغيل. رسالة الماجستير، برنامج تربية المدرس المدرسة الابتدائية دراسات العليا، جامعة مولانا مالك إبراهيم الاسلامية الحكومية مالانق. المشرف: (1) الدكتور، الحاجة، سوطعة، الماجستير. (2)الدكتور، الحاجة، شمسول سوسيلاواتي، الماجستير.

الكلمة الرئيسية : المواد الدراسية، المواضيعية التكاملية، الشخصية، الوسائط المتعددة التفاعلية

استند هذا تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية على حاجة إلى مزيد من التعلم التفاعلي مستمدا على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات التي لم يتم القيام بها في المدرسة الابتدائية. المواد الدراسية معتمدا على الشخصية تتطور بأربعة شخصيات، هي حبّ الوطن، الفضول، التواصل، و المسؤولية. تقدف هذه المواد التعليمية لتطوير الشخصية في نفوس التلاميذ على نحو الأقصى بتطوير المواد التعليمية في عملية التعلمية باستخدام الكتب الانشطة الطلبة، و الكتب الدراسة، و الوسائط المتعددة التفاعلية حتى تكون التعليمية المواضيعية التكاملية التي تتطلب المعرفة الحقيقية تمكن أن تتحقق.

والغرض من هذا التطور هي: 1) إنتاج تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية المطابقة، 2) بيان عملية تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية المطابقة، 3) بيان فعالية و جاذبية المنتجات من تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية المطابقة في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية المطابقة في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية

الاسلامية وحيد هاشم بانغيل و وصف مستوى تنمية الشخصية باستخدام هذه المواد في الصف الرابع من المدرسة الابتدائية.

وفيما يتعلق بالتنمية، استخدم الباحث تصميم وتطوير ADDIE. في الإجراء تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية في خمس خطوات، هي: تحليل، و تصميم، و تطوير، و تطبيق، و تقييم. موضوع البحث مقصور على المحاضر، و الأساتيذ، و الطلاب الصف الرابع من المدرسة الابتدائية الإسلامية وحيد هاشم. جمع البيانات باستخدام المقابلات، والاستبيانات، و عنوان الأنشطة، والتقييم.

نتائج البحث تظهر على (1) نجاح إنتاج تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية المطابقة، (2) نجاح بيان عملية تطوير المواد التعليمية المواضيعية التكاملية إعتمادا على الشخصية بالوسائط المتعددة التفاعلية المطابقة، (3) أثبتت تطوير المنتجات لتكون فعالة لاستخدام وجذابة على أساس أحكام الخبراء مادة / المحتوى 90.00% و 89.59% من خبراء الإعلام و ردود الفعل من المتعلمين وعزّزت من قبل الفرق في قيمة نتائج تعلم الطلاب.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang efektif diterapkan di Sekolah Dasar karena sekat-sekat antar materi dari tiap-tiap mata pelajaran sudah tidak terlalu tampak karena terpadu dalam satu tema.² Tema ini memberikan keuntungan kepada yaitu siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna belajar karena materi yang disajikan dalam konteks tema yang jelas; dan siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu pelajaran sekaligus mempelajari materi pelajaran lain.³

Model pembelajaran tematik juga lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Melalui pembelajaran tematik siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajari secara holistik, bermakna, autentik, dan aktif.⁴ Cara pengemasan pengalaman belajar yang diterapkan oleh guru sangat berpengaruh kepada kebermaknaan belajar siswa. Pengalaman belajar yang menunjukkan kaitan unsur-unsur konseptual menjadikan proses pembelajaran yang efektif.

Prof. Sa'dun Akbar. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm 79

Rusman. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru.* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada), hlm 140

⁴ Ibid, 152

Untuk merancang pembelajaran tematik yang efektif, guru harus dapat menciptakan suatu pembelajaran yang dapat mengoptimalkan seluruh aktivitas belajar siswa. Upaya yang dilakukan guru tersebut dengan mengembangkan pembelajaran tematik yang efektif supaya dapat mendorong siswa aktif, kreatif dan mandiri.

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan pentingnya pembelajaran tematik diterapkan Sekolah Dasar sebab diantaranya: pembelajarannya tidak terpecah-pecah karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapat pengertian mengenai proses; materi yang lebih terpadu dan memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata sehingga dapat mempertinggi kesempatan tranfer belajar; dan dengan adanya pemaduan antarmata pelajaran maka penguasaan materi pembelajaran akan semaikn baik dan meningkat.⁵

Kecenderungan belajar pada anak usia Sekolah Dasar memiliki tiga ciri, yaitu konkret, integratif, dan hierarkis. Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret yakni yang dapat dilihat, didengar, diraba dan diotak-atik dengan penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas bagi anak usia Sekolah Dasar.

Integratif yaitu memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu kebutuhan dan terpadu. Anak usia Sekolah Dasar belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu, keterpaduan konsep tidak dipilah-

⁵ Ibid, 153

pilah dalam berbagai disiplin ilmu tetapi dikait-kaitkan menjadi pengalaman belajar yang bermakna. Hierakis yaitu berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks.

Dari pemaparan pentingnya pembelajaran tematik di atas, guru harus bisa mengembangkan kreativitasnya dalam merencanakan, menyiapkan dan membuat bahan ajar secara matang yang kaya dengan inovasi sehingga menarik bagi peserta didik. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas⁶. Pendapat para ahli lainnya, bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta lingkungan atau suasana yang memungkinkan peserta didik untuk belajar⁷.

Dalam realitas pendidikan dilapangan dapat dilihat banyak pendidik yang masih menggunakan bahan ajar yang konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan, serta tanpa upaya merencanakan, menyiapkan dan menyusunnya sendiri. Bentuk bahan ajar yang konvensional biasanya seperti buku-buku teks pelajaran yang diperjualbelikan di toko-toko buku, buku dari pemerintah, dan LKS yang dibeli melalui para penyalur yang datang ke sekolah.

Pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien membutuhkan bahan ajar yang tidak cukup dengan bahan ajar yang konvensional. Seorang pendidik

Andi Prastowo. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan). (Jogjakarta: Diva Press, 2015), hlm 16

^{&#}x27; Ibid 17

dituntut kreativitasnya untuk mampu menyusun bahan ajar yang inovatif, variatif, menarik, kontekstual dan sesuai dengan tingkat kebutuhan peserta didik. Bahan ajar yang dibuat oleh pendidik harus menarik dan membuat siswa berkesan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan secara otomatis dapat memicu proses pembelajaran yang efektif.

Hasil observasi di SD Islam KHA. Wahid Hasyim Kelas IV Al- Malik telah ditemukan beberapa informasi terkait pelaksanaan proses belajar mengajar pembelajaran tematik. Siswa kelas IV Al-Malik di SDI Wahid Hasyim ini berjumlah 20 siswa. Pelaksanaan proses pembelajaran pada saat itu diawali dengan berdoa dan mengaji bersama, dilanjutkan dengan pembelajaran tematik. Guru mengawali pembelajaran tematik dengan memberikan pertanyaan tentang materi sebelumnya kepada siswa dan siswa diminta untuk melanjutkan pekerjaan pada hari kemarin yang belum terselesaikan, padahal proses pembelajaran tematik telah dirancang dalam 1 pembelajaran dilaksanakan dalam 1 hari. Siswa melanjutkan pekerjaan yang belum selesai bersama teman kelompoknya, namun dalam proses penyelesaian ada beberapa tindakan siswa yang tidak patuh dengan perintah guru, mereka tidak segera menyelesaikannya, namun ada diantara mereka yang berbicara dengan teman sebangku di luar tugas, mengganggu teman yang sedang mengerjakan tugas, sering keluar masuk kamar mandi dan ketika ditanya oleh guru tentang tugas mereka selalu menjawabnya "Belum selesai Bu", mereka terlihat kurang bersemangat dalam mengerjakan tugasnya. Jika hal ini dilakukan setiap hari,

maka akan memperlambat jalannya proses pembelajaran yang telah dirancang oleh guru.

Guru juga kurang maksimal dalam proses pembelajaran karena guru lebih banyak menggunakan buku teks tematik terpadu. Kondisi siswa saat pembelajaran dikelas menunjukkan 5 dari 20 siswa tidak menyimak penjelasan guru. Hal ini dapat diketahui dengan siswa ramai dan berbicara dengan temannya. Siswa kurang semangat dalam menjawab pertanyaan guru. Hal ini dapat diketahui hanya 5 dari 20 yang aktif menjawab pertanyaan guru. Beberapa siswa ada yang bermain coret-coret di kertas kecil, kemudian guru mengetahui dan mengambil kertas tersebut untuk dibuang ke tempat sampah.

Selain mengerjakan tugas dari buku tematik, siswa juga diminta mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru dalam bentuk lembar fotocopian kemudian dibahas bersama-sama. Seharusnya guru dapat mengembangkan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik lingkungan sekitar sekolah. Metode seperti ini kurang memenuhi prinsip pembelajaran efektif yaitu membedayakan potensi siswa karena seharusnya dalam pembelajaran harus mengoptimalkan semua potensi siswa dan mencapai kompetensi yang diharapkan. Sebagaimana pendapat Daryanto menyatakan bahwa aspek pembelajaran efektif adalah peningkatan pengetahuan, keterampilan, perubahan sikap, perilaku, kemampuan adaptasi, peningkatan integritas, partisipasi, dan interaksi kultural. Hal ini perlu diperhatikan bahwa keberhasilan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa ditentukan oleh

⁸ Hasil Observasi awal di SD Islam Wahid Hasyim Bangil tanggal 18 September 2016

efektifitasnya dalam upaya pencapaian kompetensi belajar yang diharapkan. Sehingga aspek lain yang perlu diperhatikan sebagai hasil belajar belajar adalah aspek afektif dan psikomotorik siswa.

Hasil wawancara dengan guru kelas¹⁰ adalah proses pembelajaran yang masih konvensional (*teacher centered*) membuat siswa terlihat kurang antusias, kurang bersemangat dalam belajar, beliau mengatakan sering sekali kejadian tersebut terjadi dan kemungkinan siswa merasa bosan dalam pembelajaran yang selalu mengacu pada satu buku yaitu buku siswa beserta kegiatan yang ada di dalam buku tersebut. Guru menjelaskan bahwa buku yang digunakan sekarang masih menggunakan buku tematik tema 8 edisi lama, belum revisi 2016 jadi ada materi yang disampaikan yang kepada siswa dalam bentuk fotocopian karena sekolah masih belum mendapatkan buku tematik tema 8 daerah tempat tinggalku edisi revisi 2016. Guru juga memaparkan kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran tematik yaitu kurang terampil memanfaatkan media berbasis ICT pada proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan hasil observasi dan wawancara di SD Islam Wahid Hasyim Bangil, ditemukan bahwa bahan ajar yang digunakan masih menggunakan bahan ajar konvesional yaitu menggunakan buku ajar dari pemerintah dan lembar fotocopian. Dari pemaparan sebelumnya proses pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik diperlukan bahan ajar yang

⁹ Daryanto. Media Pembelajaran. (Bandung: Satu Nusa, 2012), hal 59

Hasil wawancara awal dengan Ibu Drs. Fatimatuz Zahro, S.Pd selaku guru kelas IV Al-Malik SD Islam Wahid Hasyim Bangil, tanggal 18 September 2016

inovatif untuk menambah motivasi belajar siswa dalam menerima pembelajaran tematik yang disampaikan oleh guru.

Alasan pemilihan sekolah yang untuk dilakukan penelitian dan pengembangan adalah Sekolah Islam Wahid Hasyim Bangil merupakan salah satu sekolah Islam swasta dengan *fullday school* di kecamatan Bangil, sekolah ini juga mendapatkan akreditasi A, dari segi fasilitas sangat memadahi sehingga sekolah ini layak untuk dilakukan penelitian dan pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti dan sekolah ini sudah menerapkan kurikulum 2013 sejak tahun 2014 serta masih jarang yang melakukan penelitian dalam bidang penggunaan teknologi sebagai salah satu pembelajaran tematik di dalam kelas.

Dalam pembelajaran tematik diperlukan berbagai sarana dan prasarana pembelajaran yang pada dasarnya relatif sama dengan pembelajaran yang lainnya, hanya saja dalam pembelajaran tematik guru harus secara jeli dalam memilah media pembelajaran yang akan digunakan. Dalam hal ini media yang digunakan tersebut harus memiliki kegunaan yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai bidang studi yang terkait dan tentu saja terpadu. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi pada pembelajaran tematik dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan harus memberikan manfaat antara lain; (1) Bahan yang disajikan menjadi lebih jelas maknanya bagi siswa; (2) Metode pembelajaran lebih bervariasi; (3) siswa lebih aktif melakukan beragam aktivitas; (4) Pembelajaran lebih menarik, dan (5) Mengatasi

keterbatasan ruang. Fakta dilapangan, SD Islam Wahid Hasyim Bangil telah memiliki fasilitas media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan tersedianya LCD dan Proyektor, tetapi fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan dengan baik oleh pihak sekolah khususnya guru. Media pembelajaran berbasis teknologi tersebut seharusnya dalam dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar dengan mengajarkan pembelajaran tematik berbasis multimedia dan hanya pada materi tertentu saja yaitu pada pelajaran IPA.

Bahan ajar yang bersifat konvensional dapat di kembangkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT. Dengan bantuan media berbasis ICT siswa dapat mempelajari materi materi yang abstrak, dapat meningkatkan motivasi, hasil belajar dan minat siswa, serta dapat dijadikan alternatif dalam membuat bahan ajar yang inovatif. Bahan ajar yang inovatif ini dapat mengurangi pola *teacher centered* dan memaksimalkan sarana teknologi yang ada yaitu memberikan inovasi dalam pembelajaran tematik yang tentunya akan meningkatkan kualitas pembelajaran tematik.

Refleksi permasalahan yang dipaparkan diatas dalam pembelajaran tematik, peneliti dan guru berdiskusi tentang pemanfaatan sarana dan prasarana teknologi yang tersedia di sekolah untuk pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia untuk menunjang proses penyampaian materi pembelajaran tematik tema Daerah Tempat Tinggalku kepada siswa. Guru mengatakan bahwa materi yang ada di buku siswa lebih banyak teks yang memungkinkan siswa akan menjadi bosan dalam proses pembelajaran

sehingga diperlukan sumber belajar lainnya untuk menyampaikan materi yang ada di tema Daerah Tempat Tinggalku sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang tinggi sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai. Guru mengakui pembelajaran tematik yang selama ini dilakukan hanya menggunakan buku teks dari Kemendikbud. Media yang digunakan oleh guru hanya media gambar namun tidak semua materi selalu menggunakan media gambar. Maka akan lebih baik jika sumber belajar dihadirkan secara konkret menggunakan media berbasis ICT sehingga siswa terkesan dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Hal tersebut memang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu usia operasional konkret, dimana mereka akan cepat memahami sesuatu yang telah dipelajari jika melihat objek langsung sehingga pembelajaran akan lebih bermakna, namun tidak semua materi harus dengan objek konkret. Hal ini dapat digantikan dengan sebuah media yang dapat membantu siswa dalam belajar. Pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, akan lebih baik jika siswa dapat melihat dan mempelajari berbagai kebudayaan Indonesia dan kegiatan ekonomi yang ada di Indoneisa. Untuk dapat melihat dan mempelajari kebudayaan Indonesia secara langsung tentu kita harus pergi darmawisata ke Taman Mini Indonesia Indah dan Wisata Jatim Park yang ada di Batu-Malang. Kegiatan ini tentunya akan membutuhkan waktu yang lama, lokasi tujuan jauh, dan akan memakan waktu yang banyak. Solusi hal tersebut dapat digantikan dengan sebuah media yang penyajiannya materi dibuat semenarik mungkin agar minat dan motivasi belajar siswa tetap terjaga dalam proses pembelajaran.

Permasalahan diatas menunjukkan pentingnya media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran tematik. Buku teks yang diberikan oleh Kemendikbud ini merupakan standar minimal yang harus dilakukan dalam proses pembelajaran, namun dengan mengacu pada buku teks saja dirasa masih belum cukup untuk menjadikan siswa kreatif. Untuk meransang daya kreatif siswa dibutuhkan media sebagai penunjang proses pembelajaran. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan guru tidak lepas dari media untuk mendukung penyampaian materi kepada siswa. Media sangatlah penting perannya untuk mensukseskan proses pembelajaran yang bermakna. Asyar 11, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa dan akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan sebuah perantara untuk membantu memahamkan materi yang diajarkan dan suasana pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Riyana dalam Asyar, melalui bantuan media suatu proses pembelajaran akan lebih menarik dan menyenangkan (joyfull learning).

Media pembelajaran dalam kurikulum 2013, tidak hanya sebuah media pada umumnya, namun untuk mendukung pengalaman belajar siswa dalam proses pembelajaran dibutuhkan interaksi antara siswa dengan media tersebut. Sehingga agar terjadi interaksi karena media interaktif akan memudahkan siswa memiliki pengalaman langsung dengan media yang dihubungkan dengan

Rayandra Asyar. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. (Jakarta: Referensi, 2012), hlm 29 materi yang dipelajarinya. Asyar ¹², media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik untuk mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran dengan beragam contoh konkret melalui media, menfasilitasi interaksi dengan pembelajar, dan memberi kesempatan praktik kepada mereka.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka pengembang akan membantu memberikan alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi. Pengembang akan mencoba untuk mengembangkan media yang dapat menunjang dan membantu proses pembelajaran tematik di SD Islam KHA. Wahid Hasyim Bangil. Media yang dikembangkan akan disesuaikan dengan karakteristik siswa, hasil observasi, wawancara dan lingkup materi yang akan dipelajari menggunakan media serta sarana dan prasarana yang menunjang sebagai wujud teknologi yang ada di pendidikan. Melihat permasalahan yang terjadi, pengembang akan mengembangkan bahan ajar tematik interaktif dengan multimedia interaktif untuk menunjang dan mendampingi buku siswa pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

Salah satu faktor yang terjadi berdasarkan hasil observasi yang menjadi alasan media interaktif ini sebagai alternatif dalam pengembangan bahan ajar tematik integratif adalah yang dikemukan oleh Sadiman¹³, adalah "beragam retensi belajar siswa dalam menyerap dan memahami penyajian konten pembelajaran". Faktanya tidak semua siswa cocok pada satu kondisi pembelajaran. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam

-

¹² Ibid, hlm 29

Arif Sadiman, dkk. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2009), hlm 10

mengembangkan bahan ajar dan menciptakan proses pembelajaran yang berorientasi tinggi terhadap pencapaian tujuan dan hasil belajar siswa secara menyeluruh, yaitu melalui pemanfaatan media interaktif dalam proses pembelajaran. Media Interaktif ini dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat siswa. Hasil penelitian *Computer Technology Research* (CTR) menghasilkan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari apa yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang dilihat dan di dengar dan 80% dari apan yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Hasil penelitian CTR menjelaskan bahwa media interaktif dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sehingga media interaktif sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. 14

Desain tampilan multimedia interaktif ini berupa gambar, teks, audio, dan video, yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan pengetahuan, motivasi, kreatifitas, dan menjadi salah satu solusi dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif. Pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif ini diharapkan mampu memaksimalkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai secara maksimal dan dapat memulai memanfaatkan fasilitas multimedia yang disediakan oleh sekolah serta diharapkan guru lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran.

¹⁴ Munir. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 6

Multimedia yang dipilih karena teknologi multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan pemahaman sesuatu secara praktif, efisien, dan menarik. Multimedia interaktif merupakan salah satu media alternatif yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Santrock¹⁵, efektivitas penggunaan teknologi dengan memakai program multimedia di dalam kelas akan memberikan dampak signifikan untuk meningkatkan cara berpikir siswa, kemampuan serta keterampilan yang dimiliki. Tampilan multimedia interaktif ini terdapat visualisasi tentang pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan ataupun siswa dalam belajar mandiri. Hal ini diperkuat oleh Lee and Owens mengatakan "Pada prinsip aplikasi multimedia siswa akan belajar ketika menggunakan contoh nyata dan menggunakan ilustrasi yang digunakan untuk mendemostrasikan konsep dan keterampilan pada saat siswa belajar".

Multimedia interaktif juga memiliki peran penting dalam bidang pendidikan. Pendidikan sangat membutuhkan tentang hal-hal yang dipelajarinya. Perhatian siswa akan terpusat dan rasa ingin tahunya akan tinggi untuk mempelajari hal-hal lain karena tertarik akan media penyajiannya.

Selain beberapa keunggulan multimedia menurut para ahli, alasan pengembangan bahan ajar tematik dengan multimedia interaktif ini juga berdasarkan hasil penelitian yang relevan yang telah dilakukan sebelumnya. Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang multimedia interaktif yang dilakukan oleh Maharani (2015) dengan judul *Pengembangan Multimedia*

_

¹⁵ J.W. Santrock. *Educational Psichology*. (New York: McGraw-Hill), hlm 322

Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan Kelas IV SD diperoleh kesimpulan hasil rerata validasi ahli 93% dan Uji coba lapangan diperoleh prosentase kepratisan 92.7%, hasil kemenarikan 94,7 % dan keefektifan yang diperoleh dari hasil postes siswa sebesar 100% serta hasil keaktifan siswa sebesar 80,3% dan termasuk kriteria valid dalam proses pembelajaran. ¹⁶

Penelitian yang telah dilakukan oleh Wibowo (2013) yang disajikan dalam Seminar Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA yang berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Sekolah Dasar Kelas IV", hasil penelitiannya menyebutkan bahwa proses belajar mengajar mata pelajaran matematika lebih menarik menggunakan multimedia interaktif.¹⁷

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan multimedia berdasarkan mata pelajaran tertentu, namun multimedia interaktif yang akan dikembangkan memiliki perbedaan. Pengembangan Multimedia interaktif ini memuat beberapa muatan materi. Cakupan materi lebih luas dan memenuhi kelayakan terlihat dari validan, kepraktisan, kemenarikan, dan keefektifan. Kualitas produk pendidikan yang dikembangkan harus mempertimbangkan tiga aspek kriteria valid, kepraktisan dan keefektifan untuk mengetahui

Maharani. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan Kelas IV Sekolah Dasar. Tesis UM tidak di publikasikan

Eko Joko Wibowo. Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV. Penelitian ini disajikan dalam Seminar Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA. (Online), http://www.ifets.info/journal/13_2/3.pdf, diakses 24 desember 2016

menarik atau tidaknya kemenarikan media yang dikembangkan maka kriteria kemenarikan harus diketahui.

Bahan ajar tematik integratif yang dikembangkan dengan multimedia interaktif ini juga menanamkan pendidikan karakter dalam diri peserta didik melalui proses pembelajaran yang berlangsung. Pendidkan karakter merupakan upaya dalam proses menginternalisasikan, menghadirkan, menyemaikan, dan mengembangkan nilai-nilai kebaikan pada diri peserta didik sehingga melalui internalisasi nilai – nilai kebaikan tersebut diharapkan dapat mewujudkan perilaku baik. Karakter yang baik terdiri dari mengethaui hal yang baik, menginginkan hal yang baik, dan melakukan hal yang baik melalui kebiasaan dalam berpikir, kebiasaan dalam hati, dan kebiasaan dalam tindakan. ¹⁸ Cara yang bisa dilakukan guru untuk menginternalisasi nilai karakter kedalam materi pembelajaran antara lain menghadirkan, menyemaikan, mengembangkan nilai – nilai karakter kedalam materi pembelajaran dan proses pembelajarannya. Menginternalisasikan nilai - nilai karakter pada diri siswa dapat menggunakan lagu - lagu atau musik dan menggunakan cerita untuk menginternalisasi nilai – nilai karakter yang ingin dicapai. 19 Cerita dapat memberikan daya tarik tersendiri dan bersifat mengajak sehingga menjadi salah satu pengajaran yang disukai oleh peserta didik.

Nilai karakter yang diinternalisasikan pada pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif adalah cinta tanah air, rasa

¹⁸ Prof. Sa'dun Akbar. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2016), hlm 149

Zubaedi. Desain Pendidikan Karakter, Konsepsi, dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm 273)

ingin tahu, komunikatif/bersahabat, dan tanggungjawab karena materi yang dikembangkan pada multimedia interaktif ini adalah tentang kebudayaan dan kegiatan ekonomi yang ada di Indonesia. Nilai karakter yang dikembangkan pada pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia melalui proses pembelajaran di kelas dalam bentuk diskusi, mengamati, presentasi, dan permainan yang dapat menjadikan siswa tidak bosan dalam mengikuti proses pembelajaran tematik di kelas.

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash*. Menurut Izham²⁰, *Adobe Flash* merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya. Pada zaman sekarang ini *flash* juga dapat digunakan dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, dan pembuatan film. Animasi yang dihasilkan oleh *flash* adalah animasi berupa *movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain. Berdasarkan pemaparan manfaat *Adobe Flash* diatas, maka peneliti mengembangkan materi pembelajaran tematik tema 8 berbasis karakter dengan menggunakan aplikasi *Adobe flash* yang akan mempermudah menyampaian materi ke siswa.

-

Dedy Izham. Cara Cepat Belajar Adobe Flash. (Jember: Ilmu Komputer). Online.
www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB_1_Pengendalian
- Adobe-Flash-pdf. Diakses 22 Desember 2016

Penelitian yang dilakukan oleh Asni Widiastuti²¹,menjelaskan bahwa dalam melaksanakan dan memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik sesuai dengan Kurikulum 2013 maka penggunaan multimedia sangat membantu dalam proses mengintegrasikan pengetahuan dengan karakter dengan lebih mudah.

Berdasarkan pemaparan diatas, menunjukkan bahwa multimedia interaktif dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran untuk mengintegrasikan pengetahuan dengan karakter kepada siswa sehingga perlu adanya pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematikdan pelaksanaan pembelajaran tematik dapat menyenangkan. Maka peneliti ingin mengembangkan Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif di SD Islam Wahid Hasyim Bangil.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti paparkan diatas, maka terdapat beberapa rumusan masalah untuk membatasi lingkup penelitian yaitu,

 Bagaimana spesifikasi produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada kelas IV di SD Islam Wahid Hasyim Bangil.

Asni Widiastuti dan Muhammad Nur Wangid. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. Diakses 24 Desember 2016

- 2. Bagaimana proses pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada kelas IV di SD Islam Wahid Hasyim?
- 3. Bagaimana keefektifan dan kemenarikan penggunaan pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada kelas IV di SD Islam Wahid Hasyim?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah,

- Untuk menghasilkan produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada kelas 4 di SD Islam Wahid Hasyim Bangil.
- Untuk menjelaskan proses pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada kelas IV di SD Islam KHA. Wahid Hasyim.
- Untuk menjelaskan keefektifan dan kemenarikan penggunaan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada kelas IV di SD Islam KHA. Wahid Hasyim.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

- 1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya serta bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran tematik;

b. Hasil dari suatu produk dapat memberikan sumbangsih untuk memperkaya materi yang dihasilkan serta memperkaya suatu pembelajaran tematik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Melalui pendekatan *research and develompent* dapat memperkaya wawasan tentang penelitian pengembangan terhadap bahan ajar;
- Mengetahui bagaimana membuat bahan ajar agar dapat efektif, dan menarik peserta didik;
- 3) Menghasilkan sebuah produk berupa bahan ajar tematik integratif berbasis karakter.

b. Bagi guru

- Produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai buku pendamping guru dalam membuat materi pembelajaran tematik sehingga pembelajaran semakin menyenangkan;
- Memperkaya rujukan guru dalam penyampaian materi tema Daerah Tempat Tinggalku;
- Meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran tematik berbasis teknologi.

c. Bagi peserta didik

- Dapat mengubah cara pandang yang mengatakan bahwa pembelajaran tematik membosankan;
- 2) Dapat mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran tematik;

d. Bagi lembaga

- Hasil produk sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan bahan ajar yang layak untuk dipergunakan;
- 2) Dapat sebagai acuan dalam pembelajaran tematik berbasis karakter.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini penting dilakukan karena penggunaan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik belum pernah dilakukan di SD Islam Wahid Hasyim. Secara spesifik produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Tema pada pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku pada kelas IV semester 2.
- 2. Wujud dari spesifikasi produk yang dihasilkan dalam pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia adalah media pembelajaran multimedia interaktif dengan *Adobe Flash*, dan media cetak berupa buku kegiatan siswa dan buku pedoman penggunaan multimedia interaktif.
- Isi bahan pembelajaran didesain dengan menggunakan kurikulum yang berlaku yaitu kurikulum 2013.
- 4. Deskripsi Tampilan Multimedia Interaktif Tema Daerah Tempat Tinggalku

a. Pengemasan

Multimedia interaktif ini diwujudkan dalam bentuk produk elektronik perangkat lunak dengan ekstensi *.swf yang berisi teks,

gambar, audio, dan video secara interaktif dipadukan kemudian dikemas dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash* dan aplikasi pendukung lainnya seperti *Adobe Photoshop*, Video *Editor*, Format *Factory* kemudian disimpan di *burning* di dalam CD (*Compact Disk*).

b. Daya tarik dan komponen

Multimedia interaktif ini dikemas secara terstruktur dan didukung oleh tampilan *layout background* yang menarik dengan visualisasi yang sesuai dengan isi materi dan subtema pembelajaran sehingga akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari. Penggunaan *background* disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Substansi multimedia interaktif ini terdapat beberapa komponen meliputi (1) tayangan pembuka (*intro*), (2) halaman menu utama yang secara berurutan bar-bar untuk menu tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi. (3) tombol-tombol yang digunakan untuk mengoperasikan multimedia interaktif.

c. Tipografi Huruf

Multimedia interaktif ini menggunakan bentuk dan ukuran huruf yang mudah dibaca sesuai dengan karakteristik siswa. huruf yang digunakan adalah *Times New Roman 21 pt* sebagai judul utama pada multimedia, dan *Times New Roman 19 pt* untuk isi materi dan visualiasi tombol. Penggunaan huruf untuk isi materi konsisten agar tidak membuat bingung siswa.

d. Tipe Gambar, Audio dan Video

Tipe gambar yang digunakan dalam multimedia interaktif adalah berekstensi *JPG* dan *PNG* dengan ukuran yang disesuaikan dengan kebutuhan. Tipe dan format audio yang digunakan dalam multimedia interaktif adalah berekstensi *wav* dan *mp3*. Audio berekstensi *wav* digunakan sebagai musik pengiring saat mengerjakan soal evaluasi. Selanjutnya tipe atau format video adalah berekstensi *FLV*.

 Deskripsi Isi Bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif tema 8 Daerah Tempat Tinggalku

a. Materi

Produk bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini disusun dengan menyajikan materi pembelajaran tematik Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Materi yang diintegrasikan dalam multimedia yaitu Bahasa Indonesia dan IPS. Multimedia interaktif dilengkapi dengan kegiatan yang dapat menunjang pemahaman materi dan terintegrasi nilai karakter yang dikembangkan.

b. Interaktifitas

Bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini bersifat interaktif karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan media. Siswa dapat melakukan perintah kepada media dan mendapatkan *feedback* atau respon dari media. Sebagai contoh pada soal evaluasi, jika siswa selesai menjawab soal akan terlihat skor yang mereka peroleh.

- Bentuk fisik produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia adalah media cetak lembar kegiatan siswa yang dibuat dengan menggunakan tata letak, variasi huruf, dan pilihan warna serta gambar-gambar sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga nyaman untuk dibaca dan dipelajari. Deskripsi bentuk fisik bahan ajar menggunakan kertas A4 dengan dimensi kertas jenis Art Paper 120. Menggunakan huruf Arial ukuran 20 pt pada judul Subbab, dan Bookman Old Style ukuran 14 pt. Tata letak teks, gambar, dan motif huruf dibuat beragam, gambar yang digunakan menggunakan gambar animasi dan riil yang sesuai dengan perintah. Hal ini ditekankan sebagai poin dalam aspek kemenarikan. Bahasa yang digunakan bersifat dialogis, diupayakan terjadi interaktik bersifat lugas, yaitu bahasannya sederhana dan tidak terbelit-belit agar siswa mampu memahami. Serta bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, yaitu bahasanya mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. hal ini ditekankan sebagai point dalam aspek kebahasaan.
- 7. Penyajian dan penggunaan media cetak lembar kegiatan siswa, diarahkan menjadi, yaitu (1) Bagian depan (sampul depan); (2) Bagian pembuka yang terdiri dari identitas diri siswa, kata pengantar, identifikasi karakter, daftar isi, dan kompetensi inti; (3) Bagian isi yang terdiri dari judul subtema, membuka wawasan, ayo menulis, ayo menyimak, ayo menyanyi, dan ayo mengamati; (4) bagian penutup yaitu daftar pustaka, profil pengembang; (5) bagian belakang (sampul belakang).

Bentuk media cetak lainnya yaitu berupa buku pedoman penggunaan produk bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang ditujukan untuk guru. Pedoman penggunaan multimedia tersebut adalah berupa panduan dan langkah langkah yang perlu dilakukan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran tematik menggunakan multimedia inetraktif secara benar. Adapun komponen adalah (1). Pendahuluan; (2). Petunjuk umum (identitas program); (3). Petunjuk khusus. Petunjuk khusus berisi deskripsi penggunaan menu menu di multimedia interaktif dan tombol-tombol navigasi/link untuk penggunaan multimedia interaktif. Deskripsi bentuk fisik buku pedoman penggunaan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menggunakan kertas A5 menggunakan huruf Arial ukuran 14, dan Bookman Old Style ukuran 12. Tata letak teks, dan gambar yang digunakan dalam buku pedoman menggunakan gambar yang sesuai dengan perintah. Hal ini ditekankan sebagai poin dalam aspek kemenarikan dan kepraktisan. Bahasa yang digunakan bersifat dialogis, diupayakan terjadi interaktik bersifat lugas, yaitu bahasannya sederhana dan tidak terbelit-belit agar guru mampu memahami. Serta bahasa yang digunakan bersifat komunikatif, yaitu bahasanya mudah dipahami dan dimengerti oleh guru. hal ini ditekankan sebagai point dalam aspek kebahasaan.

F. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan menggunakan multimedia interaktif penting dilakukan karena:

- Pengembangan ini berguna sebagai usaha untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran tematik di SD Islam KHA.
 Wahid Hasyim Bangil Kelas IV.
- Sebagai wujud penggunaan dan pemanfaatan sarana multimedia yang disediakan di sekolah.
- 3. Penggunaan bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran dikelas akan memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan cara berfikir siswa, kemampuan serta keterampilan dalam memecahkan masalah.
- 4. Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia ini berguna meningkatkan karakter siswa (cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/bersahabat, dan tanggung jawab).
- 5. Pengembangan ini berguna untuk memperkaya pengetahuan guru dan sekaligus sebagai variasi dalam proses pembelajaran tematik sehingga dapat diharapkan memberikan kemudahan dalam penyampaikan pembelajaran.
- Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran tematik pada tema Daerah Tempat Tinggalku.
- 7. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada materi lainnya yang sesuai.

F. Asumsi Pengembangan dan Keterbatasan Penelitian

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan penelitian yang disusun pengembang, yaitu:

1. Asumsi Pengembangan

Dalam pengembangan ini dapat diasumsikan bahwa: (1) Sekolah memiliki sarana dan prasarana dalam menunjang pelaksanaan proses pembelajaran bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif, (2) Guru dapat mengoperasikan komputer atau laptop dengan baik, (3) Bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan karakter (cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/bersahabat, dan tanggungjawab) dan meningkatkan hasil belajar siswa, (4) Semua siswa mengikuti proses pembelajaran tematik dengan antusias, semangat dan sungguh-sungguh.

2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian pengembangan ini memiliki keterbatasan meliputi: (1). Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dibuat terbatas pada pembelajaran tematik tingkat sekolah dasar kelas IV tema Daerah Tempat Tinggalku yang mengacu pada kurikulum 2013 dan pada muatan IPS dan Bahasa Indonesia; (2). Bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif dikembangkan menggunakan software *Adobe Flash*; (3). Produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif divalidasi oleh 2 validator, yaitu Ahli materi dan Ahli media.; (4) Produk

pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif *Adobe flash* yang dikembangkan hanya diujicobakan pada siswa kelas IV SD Islam KHA. Wahid Hasyim Bangil dan diujicobakan sampai skala kelompok sedang karena keterbatasan waktu.

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk membuktikan orisinalitas dalam penelitian ini, peneliti melakukan praresearch dengan melakukan *survey* tesis dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Daftar Judul Penelitian, Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas Penelitian

No.	Peneliti/Judul	Isi Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
	Penelitian/	5/ \			Peneliti
	Tahun			6	
1.	//	Multimedia interaktif yang dikembangkan mampu membuat siswa memahami materi pembelajaran tematik yang diajarkan dan siswa senang dalam mengikuti pembelajaran	Multimedia Interaktif model Lee and Owens	Multimedia Interaktif dan Jenis Penelitian dan Pengembang an	Peneliti 1. Menggunakan model pengembangan ADDIE. 2. Produk yang dikembangkan berbasis karakter cinta tanah air. 3. Tema yang digunakan Daerah Tempat Tinggalku
		berbasis multimedia yang di tunjukkan dengan tingkat keefektifan dan kemenarikan yang tinggi			

2.	Pengembangan	Pengembangan	1.Model	Multimedia	1. Menggunakan
۷.	Multimedia	ini diperoleh	pengembanga	Interaktif dan	model
	Lectora Pada	hasil bahwa	n Borg and	Jenis	pengembangan
	Pembelajaran	multimedia	Gall dengan	Penelitian	ADDIE.
	Tematik-	lectora sangat	aplikasi	dan	
	Integratif	efektif	Lectora.	Pengembang	
	Berbasis	digunakan		an	
	Character	dalam	2. Karakter		
	Building Bagi	meningkat	yang		2. Produk yang
	Siswa Kelas IV	pembelajaran	dikembangka		dikembangkan
	Sekolah Dasar.	tematik. Hal	n disiplin dan		berbasis
	(Jurnal)	ini ditunjukkan	bertanggung		karakter cinta
		dengan nilai keefektifan	jawab	1/2	tanah air.
	/ 50	yang diperoleh	. 40	(0)	3. Tema yang
	7.7	pada penelitian		7.10	digunakan
		ini adalah 92%			Daerah Tempat
		setelah	171 /	= 111	Tinggalku
		menggunakan	111/-1	$=$ ∞	88
		multimedia			
	/	lectora	1/198	y	
3.	Pariatha,	Pengembangan	1. Media	1. Jenis	1. Menggunakan
	Partimi, dan	multimedia	Pembelajaran	penelitian	model
	Sudhata.	interaktif dapat	berbasis	dan	pengembangan
	Pengembangan	meningkatkan	multimedia	pengembanga	ADDIE.
	Media	hasil belajar	interaktif	n.	//
A	Pembelajaran	dan respon	pada mata		
	Berbasis	yang diberikan	pelajaran IPA		/
	Multimedia	siswa terhadap			
	Interaktif Pada	pembelajaran	2. Model	2. Produk	2. Produk yang
	Mata Pelajaran	dengan	pengembanga	yang	dikembangkan
	IPA untuk Siswa	multimedia	n produk	dihasilkan	berbasis
	Kelas VIII	sangat tinggi	Computer	Multimedia	karakter cinta
	Semester 1 SMP	dengan ditunjukkan	Asisted Instruction-	Interaktif	tanah air.
	Negeri 3 Singaraja Tahun	nilai	CAI		3. Tema yang
	Pelajaran	kemenarikan	CAI		digunakan
	2012/2013.	yang diperoleh			Daerah Tempat
	2012/2013. 2013. (Jurnal)	85% dengan			Tinggalku
	2010. (0 011101)	kriteria			- 11199mina
		menarik.			
4.	Febriyan, Irwan,	Multimedia	1.	1.Penelitian	1. Produk yang
	Santyasa, I M	interaktif yang	Multimedia	pengembanga	dikembangkan
	Tege.	dikembangkan	Interaktif	n model	berbasis
	Pengembangan	mampu	berbasis SRL	ADDIE	karakter cinta
	Multimedia	meningkatkan			tanah air.

	Interaktif Berbasis Self Regulated Learning dengan Model ADDIE untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Seni Budaya bagi Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Mendoyo. 2014. (Jurnal)	prestasi belajar seni budaya siswa dan siswa senang dan aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis multimedia	2. Materi Seni Budaya		2. Tema yang digunakan Daerah Tempat Tinggalku
5.	Ratna Nulinnaja. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbentuk Macromedia Flash 8 di MI Sulaimaniyah Mojoagung Jombang 2015. (Tesis)	Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan mampu memahamkan siswa dalam memahami materi matematika jarak, kecepatan, dan waktu. Media yang dikembangkan mampu membuat pembelajaran berjalan efektif, efisien, dan dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	1. Model pengembanga n Borg and Gall 2. Materi matematika	1. Macromedia flash	1. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. 2. Produk yang dikembangkan berbasis karakter cinta tanah air. 3. Tema yang digunakan Daerah Tempat Tinggalku
6.	Husni Mubarok. Pengembangan Media Ajar Berbasi Multimedia	Pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia	1. Model pengembanga n Dick and Carey.	1. Aplikasi Media interaktif	1. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE.

	Autoplay dalam Pembelajaran PKN Kelas III di SDI As Salam Malang. 2014. (Tesis)	yang digunakan efektif dan memiliki kemenarikan yang tinggi. Adanya kemenarikan tersebut mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat.	2. Media Audio Play 3. Materi PKN		2. Produk yang dikembangkan berbasis karakter cinta tanah air. 3. Tema yang digunakan Daerah Tempat Tinggalku
7.	Hayumuti. Pengembangan multimedia CD Interaktif pada Pembelajaran Tematik Tema Selalu Berhemat Energi di SD/MI Kelas IV. 2016. (Tesis)	Pengembangan multimedia CD Interaktif yang digunakan efektif dalam pembelajaran tematik dan memiliki kemenarikan yang tinggi. Adanya kemenarikan tersebut mengakibatkan hasil belajar yang diperoleh siswa meningkat	1. Model Lee and Owen 2. Tema Selalu berhemat Energi	1. Aplikasi Media Interaktif	1. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. 2. Produk yang dikembangkan berbasis karakter cinta tanah air. 3. Tema yang digunakan Daerah Tempat Tinggalku
8.	Nurlyta, Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter untuk Siswa Kelas II MI Roudlatul Falah Talok. 2016. (Tesis)	Pengembangan video animasi berbasis karakter ini efektif dalam pembelajaran matematika dan produk memiliki kemenarikan yang tinggi. Adanya kemenarikan	1.Materi Matematika 2. Subjek Kelas II MI	1. Model ADDIE 2. pengembanga n berbasis karakter mandiri dan rasa ingin tahu	1. Produk yang dikembangkan berbasis karakter cinta tanah air. 2. Subjek Kelas IV

		Т .			1
9.	Aida Hidayatul. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Kecerdasan Linguistik untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara di SDN Pandanwangi I Malang. 2014. (Tesis)	tersebut mengakibatkan hasil belajar dan karakter yang di kembangkan berkembang sesuai dengan yang diharapkan. Tujuan dari pengembangan ini adalah tidak adanya buku ajar yang meningkatkan keterampilan berbicara. Produk ini efektif dalam pembelajaran yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa.	1. Model Dick and Carey 2. Bahan Ajar berbentuk media cetak	1. jenis penelitian dan pengembanga n 2. Subjek kelas IV SD	1. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. 2. Produk yang dikembangkan berbasis karakter cinta tanah air. 3. Tema yang digunakan Daerah Tempat Tinggalku 4. Bahan ajar yang dikembangkan berbentuk media
		CKF	No		multimedia interaktif
10.	Maryam Faizah. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Multiple Intelligences Kelas 1 SD Plus Al-Kautsar. 2014. (Tesis)	Pengembangan ini dimaksudkan untuk mengembanga n potensi siswa. produk yang dikembangkan berupa media cetak dan media interaktif.	1. Subjek Kelas I MI 2. penggunaan multimedia interaktif	1. Model penelitian dan pengembanga n 2. Media cetak dan media interaktif	1. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. 2. Produk yang dikembangkan berbasis karakter cinta tanah air.

Produk yang dikembangkan efektif dalam pembelajaran tematik karena		3. Tema yang digunakan Daerah Tempat Tinggalku
dapat meningkatkan		4. Bahan ajar yang
hasil belajar siswa dari		dikembangkan berbentuk media multimedia
penggunaan bahan ajar.	SLA	interaktif

H. Definisi Operasional

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa defiisi operasional dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi operasional, antara lain:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses menciptakan suatu rancangan atau konsep yang tersusun sedemikian rupa baik bentuk fisik dan/atau non fisik.

2. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.²²

3. Multimedia interaktif

Produk yang dikembangkan dengan kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, dan video yang saling berkaitan.

 $^{22}\,\,$ Andi Prastowo. $Panduan\,Kreatif\,Membuat\,Bahan\,Ajar\,Inovatif.}$ (Jogjakarta: Diva Press: 2015) hlm $\,20\,\,$

4. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran pelajaran kedalam satu tema untuk memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik.²³

5. Karakter

Karakter adalah ciri khas seseorang yang dapat membedakan kualitas antar individu.²⁴

Sunarti, Selly Rahmawati dan Setia Wardani. Pengembangan Game Petualangan "Si Bolang" sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (Jurnal Online: FKIP Universitas PGRI Yogyakarta)

Asni Widiastuti dan Muhammad Nur Wangid. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD.... hlm 232.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

a. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter

a. Definisi Bahan Ajar

Bahan ajar secara garis besar adalah pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan.²⁵ Maka bahan ajar harus mengandung isi yang substansinya melipuri tiga macam, yaitu pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan prosedur), keterampilan, dan sikap (nilai).

Tujuan dari pembuatan bahan ajar setidaknya ada empat hak pokok yang melingkupinya²⁶, yaitu:

- 1) Membantu peserta didik dalam mempelajari sesuatu.
- Menyediakan berbagai jenis bahan ajar sehingga mencegah timbulnya rasa bosan pada peserta didik.
- 3) Memudahkan peserta didik

Pentingnya pembuatan bahan ajar, maka ada dua klarifikasi utama fungsi bahan ajar sebagaimana diuraikan sebagai berikut²⁷:

- a. Fungsi bahan ajar bagi pendidik, antara lain,
 - 1) Menghemat waktu pendidik dalam mengajar

²⁵ Andi Prastowo. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif.* (Jogjakarta: Diva Press: 2015) hlm 20

²⁶ Ibid hal 26

²⁷ Ibid 24

- Mengubah peran pendidik dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator
- Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif
- 4) Sebagai pedoman bagi pendidik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang semestinya diajarkan kepada peserta didik; serta
- 5) Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.
- b. Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, antara lain:
 - 1) Peserta didik dapat belajar tanpa harus ada pendidik atau teman peserta didik yang lain.
 - 2) Peserta didik dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki.
 - Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya masingmasing.
 - 4) Sebagai pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan semua aktivitasnya dalam proses pembelajaran dan merupakan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasainya.

Dalam menentukan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, guru harus melakukan analisis bahan ajar. Analisis tersebut terdiri dari tiga tahapan, yaitu²⁸:

1) Menganalisis kurikulum

Langkah pertama ini ditujukan untuk menentukan kompetensi kompetensi yang memerlukan bahan ajar. Bahan ajar yang dibuat benar-benar diharapkan mampu membuat peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditentukan. Untuk menentukan bahan ajar yang dibutuhkan, maka harus menganalisis:

Pertama, Standar kompetensi, yaitu kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang mengambarkan penguasaan sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang diharapkan dicapai pada setiap tingkat/dan semester.

Kedua, Kompetensi Dasar, yaitu sejumlah kemampuan yang harus dimiliki peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan untuk menyusun indikator kompetensi.

Ketiga, indikator ketercapaian hasil belajar. Indikator adalah rumusan kompetensi yang spesifik yang dapat dijadikan acuan kriteria penilaian dalam menentukan kompeten tidaknya seseorang. Keempat, materi pokok, yakni sejumlah informasi utama, pengetahuan, keterampilan, atau nilai yang disusun sedemikian rupa

.

²⁸ Ibid hal 50

oleh pendidik agar peserta didik menguasai kompetensi yang telah ditetapkan.

Kelima, pengalaman belajar, yakni suatu aktivitas yang didesain oleh pendidik supaya dilakukan oleh para peserta didik agar mereka menguasai kompetensi yang telah ditentukan melalui kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan.

2) Menganalisis Sumber Belajar

Setelah menganalis kurikulum, maka selanjutnya adalah menganalisis sumber belajar. Analisis ini diperlukan untuk penyusunan bahan ajar yang akan dibuat. Kriteria analisis terhadap sumber belajar dilakukan berdasarkan ketersediaan, kesesuaian, dan kemudahan dalam memanfaatkannya.

a) Ketersediaan

Kriteria ketersediaan mengacu pada pengadaan sumber belajar.
Pengadaan sumber belajar yang digunakan praktis dan ekonomis sehingga kita mudah menyediakannya.

b) Kesesuaian

Kriteria dari kesesuaian adalah apakah sumber belajar yang akan dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Jadi hal utama yang dilakukan dalam kriteria kedua ini adalah memahami kesesuaian sumber belajar yang akan dipilih dengan kompetensi yang mesti dicapai oleh peserta didik. Jika sumber belajar ternyata dinilai membantu peserta

didik untuk menguasai kompetensi yang harus dikuasai, maka sumber belajar itu layak digunakan. Namun, jika tidak sebaiknya jangan digunakan.

c) Kemudahan

Kriteria kemudahan maksudnya adalah mudah tidaknya sumber belajar disediakan maupun digunakan. Maka dari itu harus sumber belajar yang mudah pengadaannya dan mudah dalam mengoperasikannya

3) Memilih dan menentukan bahan ajar

Langkah ketiga ini bertujuan memenuhi salah satu kriteria bahwa bahan ajar harus menarik dan dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi. Dalam proses pemilihan bahan ajar, ada beberapa langkah pemilihan bahan ajar yang bias dijadikan pegangan, yaitu;²⁹

- a) Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan atau rujukan pemilihan bahan ajar, apakah kognitif, psikomotorik atau afektif.
- b) Mengidentifikasi jenis-jenis materi bahan ajar apakah termasuk aspek kognitif (fakta, konsep, prinsip, atau prosedur), afektif atau motorik.
- c) Memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi

.

²⁹ Ibid hal 39

Dari pemaparan diatas tentang bahan ajar, maka dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang akan dibuat harus memuat tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pengembangan bahan ajar juga harus dibuat komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar

Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 32 Tahun 2013 sebagai perubahan PP Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standart Nasional Pendidikan. Diatur dalam Permen Nomor 65 Tahun 2013 tentang "Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah" yang menyatakan bahwa pembelajaran di sekolah dasar menggunakan model pembelajaran tematik.

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajaran memungkinkan siswa, baik individu maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan auntetik. Model pembelajaran tematik adalah model pembelajaran terpadu yang menggunkan pendekatan tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman bermakna kepada siswa. dikatakan bermakna karena dalam pembelajaran tematik, siswa akan memahami konsep-konsep yang mereka pelajari

_

Rusman. Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru. (jakarta: PT. Raja Grafindo Persada). Hlm 254

melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep yang telah mereka pahami. Fokus perhatian dalam pembelajaran tematik terletak pada proses yang ditempuh siswa saat berusaha memahami isi pelajaran sejalan dengan bentuk-bentuk keterampilan yang harus dikembangkan.

Pembelajaran tematik ini materi yang disampaikan diintegrasikan kedalam tema-tema. Tema terdiri dari beberapa muatan tema yang mengikat. Keuntungan dengan adanya tema yang mengikat ini antara lain adalah a) siswa mudah memusatkan perhatian pada suatu tema tertentu; b) siswa dapat mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antar mata pelajaran delam tema yang sama; c) pemahaman materi terhadap pelajaran lebih mendalam dan berkesan; d) kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman siswa; e) siswa dapat lebih merasakan manfaat dan makna karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas; f) siswa dapat lebih bergairah belajar karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam satu mata pelajaran sekaligus mempelajari mata pelajaran lain; g) guru dapat menghemat waktu karena mata pelajaran yang disajikan secara terpadu dapat dipersiapkan sekaligus dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, waktu selebihnya dapat digunakan untuk kegiatan remidial, pemantapan, atau pengayaan.

a. Pentingnya Pembelajaran Tematik

Model pembelajaran tematik lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar atau mengarahkan siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Pembelajaran tematik memiliki beberapa keunggulan, diantaranya; a) Pengalaman dan kegatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; b) Kegiatan kegiatan yang dipilih dalam pelaksanaan pembelajaran tematik harus sesuai minat dan kebutuhan siswa; c) kegiatan belajar dapat bertahan lebih lama; d) Membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; e) Menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; f) Mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.³¹

Pembelajaran tematik penting diterapkan di SD/MI karena memiliki banyak nilai dan manfaat, diantaranya: a) dengan menggabungkan beberapa kompetensi dasar dan indikator serta isi mata pelajaran akan terjadi penghematan karena tumpang tindih materi dapat dikurangi bahkan dihilangkan; b) siswa dapat melihat hubungan-hubungan yang bermakna sebab isi/materi pembelajaran lebih berperan sebagai sarana atau alat, bukan tujuan akhir; c) Pembelajaran tidak terpecah pecah karena siswa dilengkapi dengan pengalaman belajar yang lebih terpadu sehingga akan mendapatkan pengertian mengenai proses dan materi yang lebih terpadu juga; d)

.

³¹ Ibid hal 257-258

memberikan penerapan-penerapan dari dunia nyata, sehingga dapat mempertinggi kesempatan transfer belajar; e) dengan adanya pemaduan antarmata pelajaran, maka penguasaan materi pembelajaran akan semakin baik dan meningkat.³²

c. Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter menurut Ratna Megawangi, sebuah usaha untuk mendidik anak-anak agar dapat mengambil keputusan dengan bijak dan mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga mereka dapat memberikan kontribusi yang positif kepada lingkungannya. Definisi lainnya dikemukakan oleh *fakry Gaffar*, sebuah proses transformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuh kembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu.³³ Dalam definisi tersebut ada tiga ide pikiran penting.

- 1) Proses transformasi nilai-nilai
- 2) Ditumbuh kembangkan dalam kepribadian
- 3) Menjadi satu dalam perilaku

Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya dan adat istiadat. Untuk mewujudkan karakter-karakter itu tidaklah mudah.

³² Ibid hal 258

Dharma keslj uma. Pendidikan Karakter (Kajian Teori dan Praktek di Sekolah). (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,2002). Hlm 5

Karakter yang bearti mengukir hingga terbentuk pola itu memerlukan proses panjang melalui pendidikan. Dengan demikian pendidikan karakter adalah usaha aktif untuk membentuk kebiasaan sehingga sifat anak akan terukir sejak dini agar dapat mengambil keputusan dengan baik dan bijak serta mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari.³⁴

Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementrian Pendidikan Nasional dalam publikasinya berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter menyatakan bahwa pendidikan karakter pada intinya bertujuan untuk membentuk bangsa yang tangguh, kompetitif, berakhlak mulia, bermoral, bertoleran, bergotong royong, berjiwa patriotik, berkembang dinamis, berorientasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang semuanya dijiwai oleh iman dan takwa kepada Tuhan yang Maha Esa berdasarkan Pancasila.

Dalam publikasi Pusat Kurikulum tersebut dinyatakan bahwa pendidikan karakter berfungsi: (1) mengembangkan potensi dasar agar berhati baik, berpikiran baik, dan berperilaku baik; (2) memperkuat dan membangun perilaku bangsa yang multikultur; (3) meningkatkan peradaban bangsa yang kompetitif dalam pergaulan dunia. Dalam kaitan itu telah diidentifikasi sejumlah nilai pembentuk karakter yang merupakan hasil kajian empirik Pusat Kurikulum. Nilai-Nilai yang bersumber dari agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional tersebut adalah³⁵:

Agus zainal. Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah. (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2012) hlm 21

Pupuh Fathurrohman. Prof, AA. Suryana. Dr, & Fenny Fatriany. M. Hum. Pengembangan Pendidikan Karakter. (Bandung: PT Refika Aditama, 2013), hlm 19

- Religius, yaitu sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
- Jujur, yaitu perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
- Toleransi, yaitu sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4. **Disiplin**, yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 5. Kerja keras, yaitu perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
- 6. **Kreatif**, yaitu berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
- 7. **Mandiri**, yaitu sikap dan perilaku yang tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.
- 8. **Demokratis**, yaitu cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dengan orang lain.
- Rasa ingin tahu, yaitu sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.

- 10. Semangat kebangsaan, yaitu cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11. **Cinta tanah air**, yaitu cara berpikir, bersikap, dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang ekonomi, dan politik bangsa.
- 12. **Menghargai prestasi**, yaitu sikap dan tindakan yang mendorong diri**nya** untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat, dan mengakui, serta menghormati keberhasilan orang lain.
- 13. **Bersahabat/komunikatif**, yaitu tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul, dan bekerja sama dengan orang lain.
- 14. **Cinta damai**, yaitu sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
- 15. **Gemar membaca**, yaitu kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan manfaat bagi dirinnya.
- 16. Peduli ligkungan, yaitu sikap dan tindakan yang berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam di sekitarnya, dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
- 17. **Peduli sosial**, yaitu sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
- 18. **Tanggung jawab**, yaitu sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, dan lingkungan.

Pengembangan atau pembentukan karakter peserta didik diyakini dan penting untuk dilakukan oleh satuan pendidikan dan *stakeholder*-nya untuk menjadi pijakan dalam penyelenggaraan pendidikan karakter di satuan pendidikan. Tujuan pendidikan karakter pada dasarnya adalah mendorong lahirnya anak anak yang baik (insan kamil). Tumbuh dan berkembangnya karakter yang baik akan mendorong peserta didik tumbuh dengan kapasitas dan komitmennya untuk melakukan berbagai hal yang terbaik dan melakukan segalanya dengan benar dna memiliki tujuan hidup. Masyarakat juga berperan membentuk karkater anak melalui orang tua dan lingkungannya.

Kemendiknas, menyebutkan bahwa strategi pelaksanaan pendidikan karakter yang dikembangkan melalui tahap pengetahuan (knowing), pelaksanaan (acting), dan kebiasaan (habit). Karakter tidak terbatas pada pengetahuan saja. Seseorang yang memiliki pengetahuan kebaikan belum tentu mampu bertindak sesuai dengan pengetahuannya, jika tidak terlatih (menjadi kebiasaan) untuk melakukan tindakan kebaikan tersebut. Karakter juga menjangkau wilayah emosi dan kebiasaan diri. Dengan demikian diperlukan tiga komponen karakter yang baik (components of good character) yaitu pengetahuan tentang moral (moral knowing), perasaan atau pengetahuan tentang emosi atau tentang moral (moral feeling), dan perbuatan bermoral (moral action). Hal ini diperlukan agar peserta didik yang terlibat

dalam sistem pendidikan tersebut sekaligus dapat memahami, merasakan, menghayati, dan mengamalkan (mengerjakan) nilai-nilai kebajikan (moral).³⁶

1) Moral Knowing

Moral knowing merupakan langkah pertama dalam pendidikan karakter. Dalam tahapan ini tujuan diorientasikan pada penguasaan pengetahuan nilai – nilai. Peserta didik dalam tahapan ini harus mampu; (a) membedakan nilai akhlak baik dna buruk, nilai – nilai yang perlu dilakukan dan yang terlarang, (b) menguasai dan memahaminya secara logis dan rasional (bukan hanya secara dogmatis dan doktriner) mengapa nilai-nilai akhlak mulia itu penting dimiliki dalam kehidupan, (c) mengenal sosok – sosk figur teladan akhlak (karakter) yang dipelajari melalui berbagai kajian termasuk figur Nabi Muhammad SAW sebagai teladan kehidupan sehari-hari.

Dimensi – dimensi yang termasuk dalam *moral knowing* yang akan mengisi ranah kognitif peserta didik adalah kesadaran moral (*moral awareness*), pengetahuan tentang nilai – nilai moral (*knowing moral values*), penentuan sudut pandang (*perpective taking*), logika moral (*moral reasoning*), keberanian mengambil sikap (*decision making*), dan pengenalan diri (*self knowledge*).³⁷

Kementerian Pendidikan Nasional. Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan

Heri Gunawan. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm 193

2) Moral Loving / Moral Feeling

Moral feeling merupakan penguatan aspek emosi peserta didik untu menjadi manusia yang berkarakter. Penguatan ini berkaitan dengan bentuk-bentuk sikap yang harus dirasakan oleh peserta didik, yaitu kesadaran akan jati diri (conscience), percaya diri (self esteem), kepekaan terhadap derita orang lain (empathy), cinta kebenaran (loving the good), pengendalian diri (self control), kerendahan hati (humility).³⁸

Pengembangan moral feeling siswa, guru harus menyentuh sisi emosional siswa sehingga akan tumbuh kesadaran dalam diri mereka, keinginan, dan kebutuhan sehingga siswa mampu berkata pada dirinya, "oh.. iya saya harus seperti ini/itu..." "saya perlu berbuat baik kepada siapapun..." dan seterusnya. Dalam pelaksanaan guru dapat mengungkapkan berbagai cerita atau kisah-kisah yang menyentuh hati, serta membiasakan berbuat baik, dan bersikap empati kepada siapapun. Dalam rangka menumbuhkan empati dan kasih sayang, kejujuran dalam berucap dan bertindak, guru dapat melatih dengan cara memberikan keteladanan kepada siswa.

3) Moral Doing/Moral Action

Moral doing atau moral action merupakan perbuatan atau tindakan moral yang merupakan hasil (outcome) dari dua komponen karakter lainnya. Untuk memahami apa yang mendorong seseorang dalam perbuatan yang baik (act morally) maka harus dilihat tiga aspek lain dari

³⁸ Ibid, hlm 194

karakter yaitu kompetensi (competence), keinginan (will) dan kebiasaan (habit).

Moral action merupakan keberhasilan dari pendidikan karakter kepada siswa. dimana siswa mampu dan mampu melaksanakan nilai – nilai karakter baik dalam kehidupan sehari-hari. Siswa semakin berlaku ramah, sopan dan berbicara, hormat kepada guru dan orangtua, penyayang, jujur dalam segala tindakan baik ucapan maupun perbuatan, bersikap disiplin dalam belajar dan yang lainnya, cinta dan kasih sayang, adil, murah hati, dan sebagainya. 39

Pada penelitian ini karakter yang dikembangkan dalam bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini adalah karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/bersahabat, dan tanggung jawab. Karakter tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran pada pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Karakter yang dikembangkan disesuaikan juga dengan tiga komponen karakter yaitu moral knowing dengan dimensi moral awareness, moral feeling dengan dimensi percaya diri (self esteem), moral doing dengan dimensi kebiasaan (habit).

Indikator dari empat karakter yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut;

.

³⁹ Ibid hlm 194

Tabel 2.1 Indikator empat karakter yang dikembangkan

No.	Karakter	Indikator
1.	Rasa Ingin Tahu	 Bertanya kepada guru dan teman tentang materi yang dipejari. Bertanya kepada guru tentang sesuatu yang didengar dan di lihat. Bertanya atau membaca sumber belajar lainnya diluar buku tekas tentang materi yang terkait dengan pelajaran. Bertanya tentang peristiwa sosial, budaya, ekonomi. Bertanya tentang sesuatu yang terkait dengan
2.	Cinta Tanah Air	 materi pelajaran Mengagumi keunggulan geografis dan kesuburan tanah wilayah di Indonesia Menyenangi keragaman suku bangsa dan bahasa daerah yang dimiliki Indonesia. Menyenangi keberagaman budaya dan seni di Indonesia. Mengagumi kekayaan budaya dan seni di Indonesia Mengagumi keragaman suku, etnis, dan bahasa sebagai keunggulan yang hadir di wilayah negara Indonesia. Mengagumi keragaman hasil-hasil pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, pertambangan. Mengagumi kekayaan hutan di Indonesia
3.	Bersahabat/ komunikatif	 Bekerjasama dalam kelompok di kelas. Berdiskusi dengan teman kelompok di kelas. Memberikan dan mendengarkan pendapat teman dalam diskusi di kelas. Berbicara dengan guru, kepala sekolah dan personalia sekolah lainnya.
4.	Tanggungjawab	Menunjukkan kecintaan dan kebanggaan terhadap bangsa, negara, dan tanah air Indonesia

- 2. Menunjukkan kemampuan untuk melakukan kegiatan seni dan budaya lokal.
- 3. Mengerjakan tugas dengan baik baik secara individu maupun kelompok

d. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter adalah pengembangan bahan ajar pada tema Daerah Tempat Tinggalku dengan karakter yang dikembangkan yaitu cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/bersahabat, dan tanggung jawab. Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter bertujuan menciptakan pembelajaran yang aktif di dalam kelas dan membentuk karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab pada diri siswa.

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter harus mempertimbangkan beberapa hal, yaitu: *Pertama*, tujuan pembelajaran mengarah pada pencapaian kemampuan berpikir yaitu kognisi, afeksi, dan psikomotorik. Kognisi yaitu (1) pengetahuan - mengetahui, mengingat; (2) pemahaman - menjelaskan dengan kata-kata sendiri, menerjemahkan, menafsirkan, memperkirakan, memahami isi, dan lain-lain. Afeksi yaitu (1) penerimaan - mendengarkan, menghadiri, melihat, memperhatikan; (2) partisipasi - mengikuti, mendiskusikan, berlatih, berpartisipasi, mematuhi; (3) penilaian dan penentuan sikap - memilih, menyakinkan, bertindak, mengemukakan argumentasi. Psikomotorik, yaitu (1) persepsi - memilahmilah; (2) kesiapan - bersiap diri secara fisik; (3) gerakan terbimbing - kemampuan meniru contoh.

Kedua, pembelajaran konstruktivistik dengan guru berperan sebagai fasilitator. Fasilitator yang dimaksud adalah memberikan kemudahan kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan. Guru memperlakukan siswa sebagai ciptaan yang potensial, dinamis, progresif, kreatif, dan aktif. Ketiga, menggunakan model pembelajaran yang aktif yang berorientasi pada pendidikan karakter. Model pembelajaran adalah pola pembelajaran yang diskenariokan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Model pembelajaran yang bisa digunakan dalam mengembangkan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter adalah kooperatif, metode bercerita / mendongeng, dan metode berdiskusi. 40

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter juga dikembangkan dengan tiga langkah yaitu moral knowing dengan dimensi moral awareness, moral feeling dengan dimensi percaya diri (self esteem), moral doing dengan dimensi kebiasaan (habit). Sehingga akan membentuk karakter siswa yang baik atau unggul/tangguh.

b. Pengembangan Bahan Ajar dengan Multimedia Interaktif

a. Definisi multimedia interaktif

Secara umum multimedia berhubungan dengan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Menurut Mayer⁴¹, Multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Maksudnya, "kata" adalah materi yang disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya dengan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan

_

Sa'dun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm

⁴¹ Richard Mayer. *Multimedia Learning*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009)

sedangkan "gambar" adalah materinya disajikan dalam bentuk pictorial form atau bentuk gambar, misalnya menggunakan grafik statis (termasuk: ilustrasi, foto, grafik dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk animasi dan video).

Definisi multimedia menurut Ashar⁴² adalah sebagai berikut:

Multimedia yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara intergasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran, pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Multimedia menurut beberapa ahli dalam Praherdhiono⁴³ adalah kombinasi dari komputer dan video yang didalamnya terdapat tiga elemen yaitu suara, gambar, teks, video, animasi dan grafik yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan gabungan dari teks, grafik, suara, gambar, video, dan animasi yang diolah dalam komputer sebagai media presentasi yang dinamis dan interaktif. Definisi multimedia interaktif menurut Purnama ⁴⁴ sebagai berikut: Multimedia interaktif adalah integrasi teks digital, grafik, animasi, audio, gambar dan video dengan cara menyediakan *user* (secara individu) sebuah tingkat *control* (user control) yang tinggi dan interaktif.

⁴² Rayandra Ashar. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. (Jakarta: Referensi, 2012), hlm 45

Henry Praherdhiono. *Panduan Pratikum Multimedia*. (Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2008), hlm 2

⁴⁴ Bambang Purnama. Konsep Dasar Multimedia. (Surakarta: Graha Ilmu: 2013), hlm 5

Multimedia adalah sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen elemen yang saling berkaitan. Ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif. Setelah mengetahui definisi multimedia dan multimedia interaktif, keduanya memiliki hubungan. Multimedia interaktif adalah multimedia yang dikembangkan dengan memanfaatkan *user control*/kontrol dari sisi pengguna. Dengan menggabungkan kegunaan multimedia dengan kontrol/pengendali, maka dapat dihasilkan sebuah multimedia yang interaktif secara singkat bahwa multimedia digabung dengan *User Control* akan menjadi multimedia interaktif.

Kontrol pengguna pada multimedia interaktif menurut purnama⁴⁶ meliputi tiga hal yang harus diperhatikan, yaitu: (1) mencakup pengendalian terhadap apa materi yang ingin disampaikan melalui multimedia, dimaksudkan disini adalah pemfokusan terhadap isi dan tujuan yang ingin disampaikan melalui multimedia kepada pengguna/konsumen, shingga hasil yang ingin dicapai lebih baik. (2) Mencakup kapan materi itu diberikan/disampaikan. Sebuah balasan/feedback ataupun respon terhadap situasi akan berguna jika diberikan pada saat yang tepat dan menyesuaikan kebutuhan/input yang dimaksudkan. (3). Mencakup bagaimana cara

Tay Vaughan. Multimedia: Making it work, sixt Edition. (McGrawhill Companies Inc, 2004).hlm 3

⁴⁶ Bambang Purnama. Konsep Dasar Multimedia. (Surakarta: Graha Ilmu: 2013), hlm 5

penyampainnya dengan cara dan teknik penyampaian yang benar maka suatu materi dapat lebih baik diserap dan cepat tersampaikan.

) Posisi Multimedia Interaktif Dalam Pendidikan

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi demikian pula bahwa proses pembelajaran adalah suatu sistem, maka posisi multimedia pembelajaran adalah sebagai komponen sistem pembelajaran. tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan demikian pula tanpa media pembelajaran, proses pembeljaran juga tidak akan berlangsung.

Multimedia pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. multimedia pembelajaran melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dengan menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi dan video.

2) Keunggulan Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif dijadikan alternatif untuk membantu proses pembelajaran pasti memiliki keunggulan/kelebihan. Kelebihan multimedia dalah menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari apa yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari apa yang didengar dan 80% dari apa yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangatlah efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. multimedia menjadi alat yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih

keunggulan bersaing baik di sekolah, perguruan tinggi maupun penyelenggara pendidikan lainnya. Selain itu Purnama keunggulan multimedia disebutkan sebagai berikut: (1) memberikan kemudahan penggunaan, (2) *Interface* intuitif, (3) *immersive* pengalaman, (4) *self-pace* interaksi dan retensi lebih baik, (5) pemahaman konten yang lebih baik, (6) biaya lebih efektif, (7) lebih menyenangkan/ lebih efisien.

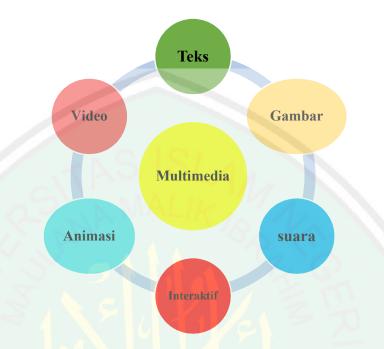
Pendapat lain dikemukanan oleh munir⁴⁹, menuliskan kelebihan menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran, diantaranya: (1) sistem pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, (2) pendidik akan selalu dituntut untuk kreatif fan inovatif dalam mencari terobosan pembelajaran, (3) mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi, gambar atau video dalam satu kesatuan yang saing mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran, (4) menambah motivasi peserta didik selama proses belajar mengajar hingga didapatkan tujuan pembelajaran yang diinginkan, (5) mampu menvisualisasikan materi yang selama ini seluti untuk diterangkan hanya sekedar dengan penjelasan atau alat peraga yang konvensional, (6) melatih peserta didik lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

⁴⁷ Henry Praherdhiono. *Panduan Pratikum Multimedia*. (Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang, 2008), hlm 5

⁴⁸ Bambang Purnama. Konsep Dasar Multimedia. (Surakarta: Graha Ilmu: 2013), hlm 7

Munir. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. (Bandung: Alfabeta,2012), hlm 113-114

3) Komponen – Komponen Multimedia Interaktif



Gambar 2.1: Diagram Multimedia Interaktif (Munir, 2012:5)

a) Teks

Komponen dari sistem multimedia adalah teks yang dapat dijadikan dalam dengan berbagai bentuk model dan ukuran huruf atau *font*. Teks adalah kombinasi huruf yang membentuk satu kata atau perkataan yang menjelaskan atau membicarakan suatu topik dan topik ini diketahui sebagai informasi berteks. Merupakan dasar utama di dalam menyamaikan informasi. Terdapat dalam beberapa jenis dan bentuk

b) Unsur Gambar

Citra atau *image* juga mendukung pemahaman seseorang terhadap suatu informasi. Sekalipun citra yang ditampilkan bersifat statis, informasi yang akan disampaikan kepada pemakai akan lebih gampang dipahami karena menurut pepatah *sebuah gambar akan mewakili sejuta kata-kata*. Citra

gambar bisa saja dibangkitkan oleh program paket aplikasi atau foto. Grafik didefinisikan sebagai garis, bulatan, kotak, bayangan, warna dan sebagainya yang diproduksi dengan menggunakan program gamabr. Grafik menjadikan penyampaian informasi atau sajian menjadi lebih menarik dan efektif. Grafik merupakan rumusan kata dalam bentuk visual. Unsur citra atau image juga mendukung pemahaman seseorang terhadap suatu informasi.

c) Animasi

Suatu citra juga dapat diproses dengan gerakan yang menarik. Gerakan seperti ini disebut animasi. Berbagai macam animasi dapat dilakukan. Misalnya saja suatu citra yang ditampilkan bergerak dari tengah kekiri dan kekanan seperti terbukanya tabir. Animasi akan sangat menarik perhatian pemirsa untuk menghilangkan kejenuhan pemirsa yang menonton. Animasi adalah paparan urutan gambar yang setiap satunya terdapat sedikit perbedaan untuk menghasilkan satu pergerakan secara berkelanjutan. Animasi merupakan satu teknologi yang menyebabkan gambar kelihatan seolah-oleh hidup, dapat bergerak, beraksi dan bersuara. Animasi akan sangat menarik perhatian pemirsa untuk menghilangkan kejenuhan pemirsa yang menonton.

d) Suara

Suara adalah salah satu komponen dari multimedia. Dengan tambahan suara yang terproses dan tambahan sound efek generator, maka suara yang dihasilkan akan ditampilkan dengan begitu mempesona dan memukau pendengarannya. Untuk menyajikan data dalam bentuk suara,

maka dibutuhkan ruang memori yang cukup memadai sebagai contoh sebuah lagu dengan waktu oenyajian (durasi) sekitar 5 menit memerlukan memori sampai sekitar 50 MB. Untuk itu komputer multimedia memerlukan memori yang cukup besar. Dalam kondisi ini pemakaian media CD (*Compact Disk*) adalah solusi yang tepat.

Audio didefinisikan sebagai sembarang bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dsb yang bisa di dengar oleh indera teling. Suara latar atau kesan audio akan menyebabkan efektif membantu didalam sajian atau penyampaian perkataan. Audio juga meningkatkan daya tumpuan dan daya tarikan dalam sesuatu sajian.

e) Video

Pada dasarnya video adalah alat atau media yang dapat menunjukkan benda yang nyata. Video sebagai media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar runtut dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi kepada gambar yang bergerak. Video menyediakan satu kaedah penyaluran informasi yang amat menarik dan *live*. Video merupakan sumber atau media yang paling dinamik serta efektif dalam menyampaikan suatu informasi.

f) Interaktif

Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktid. Aspek interaktif pada multimedia dapar berupa navigasi, simulasi, permainan dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna multimedia

diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia itu disebut multimedia interaktif.⁵⁰

4) Karakteristik Multimedia Interaktif

Karakteristik presentasi multimedia penting untuk diketahui yang mewujudkan pembelajaran efektif akan dijelaskan sebagai berikut⁵¹: (1) Pertama presentasi harus multimedia, (2) Kedua presentasi harus terpadu, (3) ketiga presentasi harus benar padat; (4) Keempat presentasi harus tersalur yang terarah; dan (5) Kelima presentasi harus terstruktur. Kelima karakteristik tersebut perlu diketahui untuk menjadikan pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia interaktif berjalan dengan baik.

Tabel 2.1 Karakteristik Multimedia yang Efektif

Fitur	Deskripsi	
Multimedia	Meliputi animasi dan narasi yang saling terkait, bukannya	
	narasi saja.	
Terpadu	Animasi dan narasi yang saling terkait itu disajikan secara	
	simultan, bukannya suksesif	
Padat	Kata-kata, gambar-gambar, suara-suara tambahan	
11 00	ditiadakan, buaknnya malah dimasukkan	
Tersalur	Kata-kata disajikan sebagai ucapan (sehingga tersalur ke	
	saluran auditori), bukannya sebagai teks atau sebagai narasi	
	sekaligus teks	
Terstruktur	Meliputi serangkaian segmen animasi bernarasi yang	
	menggambarkan langkah-langkah kunci dalam suatu proses	
	(untuk materi sebab-akibat)	

Sumber Mayer (2009: 281)

b. Bahan Ajar Interaktif

Bahan ajar interaktif dapat dimaknai sebagai bahan ajar yang aktif maksudnya bahan ajar yang didesain agar dapat melakukan perintah balik

⁵⁰ Munir. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. (Bandung: Alfabeta,2012), hlm 19

⁵¹ Richard Mayer. Multimedia Learning. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 281

kepada pengguna ntuk melakukan suatu aktivitas. Sedangkan menurut Guidelines for Bibliographic Description of Interactive Multimedia dalam Pedoman Umum Pengembangan bahan ajar, bahan ajar interaktif adalah kombinasi dari dua arah atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, dan video) yang oleh penggunanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah dan atau perilaku dari suatu presentasi. Jadi, bahan ajar ini tidak seperti bahan ajar cetak atau model (maket) yang hanya pasif dan tidak bias melakukan kendali terhadap penggunanya. Dalam bahan ajar interaktif ini pengguna (peserta didik) terlibat interaktif dua arah dengan bahan ajar yang sedang dipelajari. Bahan ajar interaktif ini sekarang dapat dimanfaatkan pada proses pembelajaran tematik karena bahan ajar interaktif dapat memudahkan dalam penyampaian materi dan memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar interaktif jika dilihat proses pembuatannya tidak lepas dari computer. Maka bahan ajar interaktif juga termasuk bahan ajar berbasis computer. Kelebihan dan kekurangan bahan ajar berbasis komputer adalah dapat dilihat pada tabel berikut⁵³:

Tabel 2.2 Kelebihan dan Kekurangan Bahan Ajar Berbasis Komputer

No.	Kelebihan	Kekurangan
1.	Dapat menayangkan informasi	Memerlukan komputer dan
	dalam bentuk teks dan grafik	pengetahuan program
2.	Interaktif dengan peserta didik	Membutuhkan hardware khusus
		untuk proses pengembangan dan
		penggunaannya

⁵² Ibid hal 329

_

⁵³ Ibid 332

3.	Dapat mengelola laporan atau respon peserta didik	Resolusi untuk <i>image</i> grafik sengat terbatas pada
		microprocessor
4.	Dapat diadaptasi sesuai dengan	Hanya efektif jika digunakan
	kebutuhan peserta didik	untuk penggunaan seseorang
		atau beberapa orang dalam
		waktu kurun tertentu
5.	Dapat mengontrol hardware	Tidak kompetibel antar jenis
	media lain	yang ada
6.	Dapat dihubungkan dengan	
	video untuk mengawasi	9/1
	kegiatan belajar peserta didik	

Langkah-langkah dalam penyusunan dan pengembangan bahan ajar interaktif adalah sebagai berikut: *pertama*, judul diturunkan dari kompetensi dasar atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi; *kedua*, petunjuk pembelajaran dituliskan secara jelas supaya peserta didik mudah dalam menggunakannya. *Ketiga*, infomasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, dan menarik dalam bentuk tertulis atau gambar diam maupun gambar bergerak; *keempat*, tugas-tugas ditulis dalam program interaktif; *kelima*, penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan pada akhir pembelajaran yang dapat dilihat oleh pendidik melalui computer; keenam, gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi, misalnya buku, majalah, internet, dan jurnal hasil penelitian sebagai bahan membuat program bahan ajar interaktif.⁵⁴

c. Adobe Flash

Macrmomedia Flash yang sekarang menjadi Adobe Flash karena Adobe System mengakuisisi Macromedia dan seluruh produknya, sehingga nama

⁵⁴ Ibid 334

Macromedia Flash berubah menjadi Adobe Flash. Asyar⁵⁵, Flash merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk desain animasi yang banyak digunakan saat ini. Munir⁵⁶, flash adalah perangkat lunak aplikasi animasi yang digunakan untuk web. Program ini dapat digunakan sebagai pengembangan multiedia.

Selain itu, Izham⁵⁷ mengemukakan bahwa flash merupakan *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya. Pada zaman sekarang ini *flash* juga dapat digunakan dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun web, animasi pembelajaran, dan pembuatan film. Animasi yang dihasilkan oleh *flash* adalah animasi berupa *movie*. *Movie* yang dihasilkan dapat berupa grafik atau teks. Selain itu *flash* juga memiliki kemampuan untuk mengimpor file suara, video maupun file gambar dari aplikasi lain.

Kemampuan flash yang dikemukakan oleh Asyar⁵⁸, flash memiliki kemampuan lainnya seperti: (1) Dapat membuat animasi gerak (*motion tween*), perubahan bentuk (*shape tween*) dan perubahan transparansi warna (*color effect tween*); (2) Dapat membuat animasi *masking* (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi *motion guide* (animasi mengikuti jalur); (3) Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek

Rayandra Ashar. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. (Jakarta: Referensi, 2012), hlm 187

⁵⁶ Munir. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. (Bandung: Alfabeta,2012), hlm 15

Dedy Izham. Cara Cepat Belajar Adobe Flash. (Jember: Ilmu Komputer). Online.
www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB_1_Pengendalian - Adobe-Flash-pdf. Diakses 22 Desember 2016

⁵⁸ Rayandra Ashar. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. (Jakarta: Referensi, 2012), hlm 187

yang lain; (4) Dapat membuat animasi logo, animasi form, presentasi multimedia, *game*, kuis interaktif, simulasi/visualisasi; (5) Dapat dikonversi dan di-publish ke dalam beberapa tipe seperti *.swf, *.html, *.jpg, *.exe, dan *.mov.

Pada penelitian ini multimedia interaktif dikembangkan dengan menggunakan Adobe CS3 Profesional. Adobe CS3 Profesional dapat membuat berbagai aplikasi mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, presentasi, video klip, movie, web animasi, dan aplikasi animasi lainnya sesuai dengan kebutuhan. Keunikan dan kelebihan Adobe CS3 Profesional adalah mampu membuat vector dan interaktivitas yang menarik.⁵⁹

Lingkungan kerja (workspace) Adobe Flash CS3 Profesional terdiri dari beberapa komponen utama yang bisa dilihar seperti pada gambar 2.4: (1) Menu Bar adalah kumpuan yang terdiri atas dasar menu-menu yang digolongkan dalam satu kategori. Misalnya menu file terdiri atas perintah New, Open, Save, Import, Export, dan lain-lain. (2) Timeline adalah sebuah jendela panel yang digunakan untuk mengelompokkan dan mengatur isi sebuah movie, pengaturan tersebut meliputi penentuan masa tayang objek, pengaturan layer dan lain-lain. (3) Stage adalah area untuk berkreasi dalam membuat animasi yang digunakan untuk mengkomposisi frame-frame secara individual dalam sebuah movie. (4) Toolbox adalah kumpulan tools yang

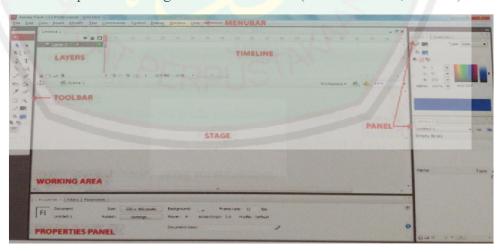
Ryudithia. Mengenal Adobe Flash Cs3 Professional. Diakses 19 Oktober 2016. ryudithia.blogspot.com/2010/12/mengenal-adobe-flash-cs3-profesional.html?m=1

.

sering digunakan untuk melakukan seleksi, menggambar, mewarnai objek, memodifikasi objek, dan mengatur gambar atau objek. **Properties** adalah informasi objek-objek yang ada di stage. (5) Tampilan panel *properties* secara otomatis dapat berganti-ganti dalam menampilkan informasi atribut-atribut properties dari objek yang terpilih. (6). **Panels** adalah sebagai pengontrol yang berfungsi untuk mengganti dan memodifikasi berbagai atribut dari objek dari animasi secara cepat dan mudah.



Gambar 2.2 Tampilan Start Page Adobe Flash CS3 (sumber: Izham, 2012: 2)



Gambar 2.3 Komponen Adobe Flash CS3 (Sumber: Izham, 2012:3)

d. Kualitas Produk Hasil Pengembangan

Produk hasil pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif harus memiliki kualitas. Kualitas produk pembelajaran ini dapat diketahui jika produk yang dikembangkan sesuai dengan tiga syarat kriteria yang berpedoman pada kriteria kualitas pengembangan yang disebutkan oleh *Nieveen* yaitu kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Selain ketiga kriteria yang disebutkan perlu ada penambahan kriteria dalam mengetahui kualitas produk yang dihasilkan yaitu kemenarikan. Kriteria terebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Kevalidan

Pertama apakah media yang dikembangkan sesuai dengan *state of art* pengetahuan, dan 2) apakah berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisten antara yang satu dengan yang lainnya. Media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan valid jika berdasarkan teori yang memadai (validitas isi) dan semua komponen media pembelajaran antara satu dengan yang lain saling berhubungan secara konsisten (validitas konstruk).

Berpedoman pada kualitas produk yang dikembangkan sesuai dengan yang disebutkan oleh *Nieveen*, dapat dikembangkan indikator pada kriteria kevalidan produk seperti:

 Validitas Isi, validitas isi pada bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menunjukkan bahwa materi yang

N.M. Nieveen, R. Branch, K. Gustafson, and T.Plomp. Prototyping of reach product quality. (Netherlands: Kluwer Academic Publisher.1999), hlm 125-136

dikembangkan berpedoman pada kurikulum 2013 Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku Kelas IV yang diberlakukan pada sekolah SDI Wahid Hasyim dan teori yang mendukung materi yang dikembangkan.

b. Keefektifan

Kriteria keefektifan sebuah produk yang dikembangkan mengacu pada *Nieveen* adalah untuk mengukur tingkat keefektifan produk yang dikembangkan dilihat dari penghargaan dan minat siswa dalam menggunakan produk tersebut. Berpedoman pada kriteria keefektifan Nieveen, bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan dikatakan efektif dapat dilihat dari hasil belajar siswa dan aktifitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran.

c. Kemenarikan

Kriteria kemenarikan disertakan oleh peneliti karena kriteria kemenarikan suatu produk penting untuk melihat produk yang dikembangkan dapat memotivasi pengguna dan meningkatkan karakter penggunanya, mereka merasa tertarik saat menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki tingkat kemenarikan dapat dilihat dari antusias siswa dan guru dalam menggunakan produk tersebut.

3. Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia yang dikembangkan merupakan salah satu inovasi dalam

pembelajaran tematik di SD Islam Wahid Hasyim Bangil. Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter yang dikembangkan meliputi multimedia interaktif dan bahan ajar berbentuk media cetak (lembar kerja siswa). Bahan ajar ini memuat pengembangan karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/bersahabat, dan tanggungjawab yang diamati pengembangan karakternya pada proses kegiatan siswa selama proses pembelajaran.

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif memiliki tiga aspek dalam pengembangannya yaitu aspek kemudahan, kesesuaian, dan ketersediaan. Aspek kemudahan lebih menekankan pada kemudahan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan melalui multimedia interaktif dan kemudahan pendidik dalam mengoperasikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Aspek kemudahan ini juga dapat meningkatkan ketertarikan dan motivasi peserta didikdalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Aspek ketersediaan menekankan pada aspek sarana dan prasarana yang di miliki oleh sekolah SD Islam KHA. Wahid Hasyim Bangil. Pengadaan sarana berbasis multimedia ini dapat menunjang keefektifan dalam penyampaian materi yang disampaikan dan tujuan menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sesuai dengan apa yang diharapkan.

Aspek kesesuaian menekankan pada kesesuaian materi yang akan disampaikan pada bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan

multimedia interaktif dengan buku yang digunakan oleh SD Islam Wahid Hasyim Bangil yatu buku dari Pemerintah revisi 2016. Aspek kesesuaian juga meliputi bagaimana pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV SDI Wahid Hasyim Bangil. Karena pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif tidak hanya pengembangan pada materi saja tapi pengembangan karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, berkomunikatif/bersahabat, dan tanggungjawab.

Selain tiga aspek tersebut, pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter juga dikembangkan dengan tiga langkah yaitu moral knowing, moral feeling dan moral doing / action. Sehingga akan membentuk karakter siswa yang baik atau unggul/tangguh.

Pada penelitian sebelumnya, pengembangan dengan menggunakan multimedia interaktif dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keaktifan dan menghemat waktu dalam menyiapkan materi pembelajaran. Pengembangan dengan multimedia interaktif dapat juga dilengkapi dengan evaluasi.⁶¹

4. Kajian Teori dalam Perpektif Islam

Media pembelajaran adalah seperangkat alat penyalur pesan dalam pembelajaran yang dapat ditangkap melalui indera penglihatan. Dalam Al-Qur'an surah Al-Baqarah (2) 31:

Asni Widiastuti dan Muhammad Nur Wangid. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. Diakses 24 Desember 2016

_

وَعَلَّمَ آدَمَ الأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمُّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِغُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلاءِ إِنْ كَنْتُمْ صَادِقِينَ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya: "Dan Dia mengajarkan kepada Adam Nama-nama (bendabenda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada Para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar!"

Dari ayat tersebut Allah mengajarkan kepada Nabi Adam a.s. namanama benda seluruhnya yang ada di bumi, Kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat untuk menyebutkannya, yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam a.s. diperintahkan oleh Allah swt. tentunya telah diberikan gambaran bentuknya oleh Allah swt.

Media gambar dapat dijadikan media dalam pembelajaran, seperti yang dijelaskan dalam hadist berikut.

حدثنا صدقة ابن الفضل: أخبرنا يحي بن سعيد، عن سفيان قال: حدّثني أبي، عن منذر، عن ربيع بن خثيم، عن عبد الله رضي الله ع نه قال: حطّ الني صلّى الله عليه وسلم خط مربعا وخط خطا فى الوسط خارجا منه، وخط خططا صغارا الى هذا الذى فى الوسط من جانبه الذى الوسط، وقال: (هذا الإنسان، وهذا أجله محيط به - او: أحاط به - وهذا الذي هو خارج أمله، وهذه الخطط الصغار الأع راض، فإن أخطأه هذا ، وان أخطأه هذا نهشه هذا). (رواه البخاري)

(Ibnu Hajar Atsqalani, t.t., Hadits ke 6054)

Artinya: "Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa'id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi' bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak

garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah anganangannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhori)"

Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

Dari uraian di atas, dijelaskan bahwa media pembelajaran telah digunakan pada pelaksanaan pembelajaran dalam Islam. Selanjutnya pada era modern sekarang teknologi merupakan cikal bakal komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini diungkapkan dalam surah An-Naml (27) 28 – 30, yaitu tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balkis;

اذْهَبْ بِكِتَابِي هَذَا فَأَلْقِهِ إِلَيْهِمْ ثُمَّ تَوَلَّ عَنْهُمْ فَانْظُرْ مَاذَا يَرْجِعُونَ • قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلاَ إِنِي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابُ كَرِيم • قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلاَ إِنِي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابُ كَرِيم • إِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Artinya: "(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan". (29) berkata ia (Balqis): "Hai pembesar- pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30)

Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: "Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.(QS. An-Naml: 28-30)

Dari potongan cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis tersebut terjadi teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu, Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan kepada Ratu Balqis, sehingga yang disampaikan dapat terima dengan baik sampai pada tujuan yang dikehendaki. Bahkan Nabi Sulaiman telah memperlihatkan teknologi yang canggih di istananya, yang Allah Swt. abadikan pada ayat berikutnya, surah An-Naml (27) 44:

قِيلَ لَهَا ادْخُلِي الصَّرْحَ فَلَمَّا رَأَتُهُ حَسِبَتْهُ لَجُنَّةً وَكَشَفَتْ عَنْ سَاقَيْهَا قَالَ إِنَّهُ صَرْحٌ مُرَّدُ مِنْ قَوَارِيرَ قَالَتْ رَبِّ إِنِي ظَلَمْتُ نَفْسِي وَأَسْلَمْتُ مَعَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ سُلَيْمَانَ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Artinya: "Dikatakan kepadanya: "Masuklah ke dalam istana". Maka tatkala Dia melihat lantai istana itu, dikiranya kolam air yang besar, dan disingkapkannya kedua betisnya. berkatalah Sulaiman: "Sesungguhnya ia adalah istana licin terbuat dari kaca". berkatalah Balqis: "Ya Tuhanku, Sesungguhnya aku telah berbuat zalim terhadap diriku dan aku berserah diri bersama Sulaiman kepada Allah, Tuhan semesta alam" (QS. An-Naml: 44).

Nabi Sulaiman telah memperkenalkan istananya dengan berbagai kecanggihan pada saat itu, hal ini merupakan salah satu daya tarik dalam teknik komunikasi agar dapat berjalan dengan baik. Sehingga Ratu Balqis

dapat tertarik dan merasa nyaman berada di istana Nabi Sulaiman, akhirnya beliau menjadikan Ratu Balqis sebagai istri.

Hubungannya dengan proses pembelajaran yang juga merupakan salah satu bentuk komunikasi yang berada di wilayah pendidikan. Penggunaan media burung Hud-Hud oleh Nabi Sulaiman dalam menyampaikan surat kepada Ratu Balqis merupakan implementasi teknologi pada masa itu, sebab dengan penggunaan burung tersebut dapat membuat proses komunikasi lebih efektif dan efisien. Bahkan dalam pertemuan keduanya difasilitasi dengan sarana dan prasarana yang menggunakan teknologi canggih, sehingga dapat membuat suasana nyaman dan kondusif. Dengan demikian, dalam pembelajaran seharusnya dapat menggunakan media yang dapat memperlancar komunikasi dalam prosesnya, dan menggunakan sarana yang dapat membuat peserta didik nyaman, sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan secara maksimal.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran pada masa sekarang (modern), tentunya mempunyai perbedaan dalam wujudnya. Media pembelajaran berbasis teknologi dewasa ini sangat maju dan cukup variatif, masih terbuka untuk lebih canggih masa pada yang akan datang. Beberapa media dalam pembelajaran yang berbasis teknologi seperti: Televisi,VTR (Video Tape Recorder),VCD (Video Compact Disc), DVD (Digital Versatile Disc), Film, Komputer/Internet

Pada pengembangan ini juga dikembangkan empat karakter yaitu cinta tanah air, tanggung jawab, komunikatif, dan rasa ingin tahu.rasa ingin tahu.

Berikut penjelasan karakter berdasarkan perpektif islam.

1. Dalil tentang tanggung jawab

Artinya:

"Tanyakanlah kepada mereka: "Siapakah di antara mereka yang bertanggung jawab terhadap keputusan yang diambil itu?" (QS. Al-Qalam [68]: 40)

Artinya:

"Tiap-tiap diri bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya," (QS. Al-Muddaththir [74]: 38)

2. Dalil tentang rasa ingin tahu

Artinya:

"....Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya." (QS. At-Taubah [9]: 122)

Artinya:

"...maka bertanyalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui," (QS. An-Nahl [16]: 43)

3. Dalil tentang komunikatif

Artinya:

"dan ucapkanlah kepada mereka perkataan yang baik. (QS. An-Nisa' [4]:

8)

Artinya:

"...maka berbicaralah kamu berdua kepadanya dengan kata-kata yang lemah lembut, ..." (QS. Thahaa [20]: 44)

Artinya:

"Maka janganlah kamu tunduk dalam berbicara sehingga berkeinginanlah orang yang ada penyakit dalam hatinya, dan ucapkanlah perkataan yang baik," (QS. Al-Ahzab [33]: 32)

Artinya:

"Sesungguhnya Nabi Saw apabila berbicara satu kalimat, beliau mengulanginya tiga kali sampai bisa dipahami. Dan apabila beliau datang kepada satu kaum, beliau mengucapkan salam kepada mereka tiga kali." (Riwayat Imam Bukhari, dari Sahabat Anas. Kitab Riyadlus Shalihin. Al-Hidayah. Hal: 332)

Artinya:

Dan dari Aisyah R.A berkata: "Perkataan Rasulullah Saw adalah perkatyaan yang jelas yang (mudah) dipahami oleh yang mendengarnya" (Riwayat Abu Dawud. Kitab Riyadlus Shalihin. Al-Hidayah. Hal: 332)

4. Dalil tentang Cinta Tanah Air

Banyak ayat-ayat Al Qur'an yang menganjurkan kita untuk mencintai tanah air atau negeri kita. Bahkan Nabi Ibrahim di Al Qur'an berdoa kepada Allah untuk memberkahi negeri yang didiaminya.

Artinya: Dan (ingatlah), ketika Ibrahim berdoa: Ya Tuhanku, jadikanlah negeri ini negeri yang aman sentosa, dan berikanlah rezeki dari buah-buahan kepada penduduknya yang beriman di antara mereka kepada Allah dan hari kemudian. Allah berfirman: "Dan kepada orang yang kafir pun Aku beri kesenangan sementara, kemudian Aku paksa ia

menjalani siksa neraka dan itulah seburuk-buruk tempat kembali". [QS. Al Baqarah 126]

Artinya: "Dan (ingatlah), ketika Ibrahim berkata: "Ya Tuhanku, jadikanlah negeri ini (Mekah), negeri yang aman, dan jauhkanlah aku beserta anak cucuku daripada menyembah berhala-berhala." [QS. Ibrahim: 35]

Nabi senantiasa mencintai negeri yang didiaminya. Sebab jika negerinya rusak, penduduknya juga yang akan menderita. Apa enaknya jika negeri kita sungainya tercemar hingga airnya tak bisa diminum dan udaranya kotor sehingga sulit bernafas dengan baik?

عَنِ ابْنِ عَبَّاسٍ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ لَمَّا أُخْرِجَ مِنْ مَكَّةَ : اِنِي لَأُخْرَجُ مِنْكِ وَابِيّ لَأَعْلَمُ أَنَّكِ أَحَبُّ بِلَادِ اللهِ اِلَيْهِ وَأَكْرَمُهُ عَلَى اللهِ وَلَوْلَا أَنَّ أَهْلَكَ لَأُخْرَجُ مِنْكِ وَابِيّ لَأَعْلَمُ أَنَّكِ أَحَبُّ بِلَادِ اللهِ اِلَيْهِ وَأَكْرَمُهُ عَلَى اللهِ وَلَوْلَا أَنَّ أَهْلَكَ لَأَخْرَجُوْنِي مِنْكِ وَابِد الهيشمي – ج 1 / ص 460)

"Diriwayatkan dari Ibnu Abbas bahwa saat Nabi diusir dari Makkah beliau berkata: Sungguh aku diusir dariMu (Makkah). Sungguh aku tahu bahwa engkau adalah Negara yang paling dicintai dan dimuliakan oleh Allah. Andai pendudukmu (Kafir Quraisy) tidak mengusirku dari mu, maka aku takkan meninggalkanmu (Makkah)" (Musnad al-Haris, oleh al-Hafidz al-Haitsami 1/460

BAB III

Metode Penelitian dan Pengembangan

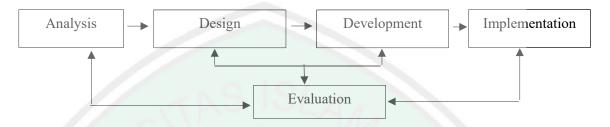
A. Metode Pengembangan

Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif tema Daerah Tempat Tinggalku kelas IV harus sesuai dengan langkah-langkah yang berlaku dalam mengembangannya. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model yang dipilih oleh peneliti ini digunakan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif dengan alasan karena model ini merupakan model yang dikhususkan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

Pemilihan model pengembangan ini dikategorikan sebagai model pengembangan prosedural, urutan langkahnya disusun secara sistematis dengan langkah pengembangan yang jelas dalam mengembangkan multimedia pembelajaran guna membantu pengembang untuk menentukan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan serta menitikberatkan pada pengembangan desain multimedia untuk mengatasi permasalah dan memenuhi kebutuhan siswa yang diketahui dalam proses analisis kebutuhan.

Rancangan pengembangan model desain ADDIE terdiri lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematik. Model

desain ADDIE dengan komponennya dapat digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE

B. Prosedur Pengembangan

Rancangan pengembangan model desain ADDIE terdiri lima tahap utama yaitu *Analysis* (Analisis kebutuhan), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahapan tersebut dijabarkan dalam proses pengembangan ini sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini adalah analisis kebutuhan yang berangkat dari observasi dan wawancara lapangan. Wawancara awal yang dilakukan kepada guru dan siswa bertujuan untuk mengetahui kondisi nyata dan kondisi yang diinginkan. Kegiatan ini merupakan tahap mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar tematik integratif yang disesuaikan dengan multimedia interaktif yang akan dikembangkan. Hasil dari wawancara dan observasi sebagai informasi yang akan diketahui permasalahan dan solusi pemecahan masalahnya.

Analisis berikutnya adalah analisis yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sebagai berikut:

- a. Analisis siswa. Analisis siswa yaitu mengidentifikasi karakteristik belajar dan keterampilan siswa. Tahap ini dilakukan identifikasi jumlah siswa kelas IV SD Islam Wahid Hasyim Bangil, karakter dan kondisi belajar siswa, kondisi kelas IV saat pembelajaran tematik dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Analisis teknologi. Analisis teknologi yaitu mengidentifikasi teknologi yang telah ada dan dapat dimanfaatkan di sekolah tersebut.
 Tahap ini dilakukan dengan identifikasi terhadap sarana dan prasarana teknologi yang tersedia di SD Islam Wahid Hasyim Bangil.
- c. Analisis situasi belajar. Analisis situasi belajar yaitu mengidentifikasi lingkungan dimana siswa itu belajar dan situasi atau cara siswa itu belajar. Tahap ini dilakukan dengan identifikasi lingkungan letak SD Islam Wahid Hasyim Bangil dan pelaksanaan pembelajaran tematik dikelas.
- d. Analisis tugas setelah siswa belajar. Analisis ini untuk menentukan tugas yang akan dilakukan oleh siswa setelah siswa belajar dengan multimedia interaktif. Tahap ini dilakukan analisis tugas apa yang akan diberikan kepada siswa setelah mereka belajar tematik tema 8
 Daerah Tempat Tinggalku dengan multimedia interaktif.

- e. Analisis kejadian penting. Analisis kejadian penting itu menentukan keahlian atau pengetahuan yang ditargetkan pada pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif. Tahap ini dilakukan penentuan keterampilan yang akan dimiliki oleh siswa setelah menggunakan multimedia interaktif.
- f. Analisis tugas untuk mencapai tujuan. Analisis tugas untuk mencapai tujuan yaitu mengidentifikasi tugas apa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. tahap ini dilakukan penentuan tugas apa yang akan dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- g. Analisis tujuan. Analisis tujuan yaitu menuliskan tujuan untuk tugas kerja yang dituju. Tahap ini dilakukan penentuan tujuan belajar sesuai dengan silabus tematik pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.
- h. Analisis media. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan ketersedian teknologi yang ada di SD Islam Wahid Hasyim Bangil.
 Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi berdasarkan analisis kebutuhan dan ketersedian teknologi yang ada untuk menentukan media yang sesuai untuk siswa.
- i. Analisis data yang ada. Tahap ini analisis data yang telah tersedia akan dilakukan yaitu mengidentifikasi sumber belajar, sarana multimedia, bahan pengembang multimedia interaktif yang didalamnya terdapat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran

dan untuk mendukung kejelasan materi yang dibutuhkan, visualisasi seperti gambar, audio, dan video sebagian materi diambil dari online untuk memperjelas materi yang akan disajikan.

j. Analisis biaya dan manfaat. Analisis ini menganalisis biaya yang dikeluarkan yang didapat dalam pengembangan media pembelajaran ini meliputi: biaya penelitian, biaya pembelian CD, transportasi dan biaya cetak laporan; Analisis manfaat dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah menghasilkan produk multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik guna membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu ketercapaian tujuan pembelajaran, siswa belajar dengan mudah dan menambah motivasi siswa untuk terus belajar.

2. Desain (Design)

Tahapan desain ini merupakan tahapan perencanaan proyek pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Setelah tahapan analisis selesai kemudian diperoleh informasi yang dijadikan dasar untuk mendesain produk multimedia pembelajaran. Pada tahap desain ini dilakukan kegiatan antara lain tujuan umum-khusus, jadwal, tim proyek, spesifikasi media, struktur materi dan kontrol konfigurasi.

a. Tujuan umum-khusus

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Berikut tujuan pembelajaran pada tema Daerah Tempat Tinggalku;

Bahasa Indonesia

KD. 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Menjelaskan ciri ciri cerita fiksi
- 2. Menyebutkan contoh cerita fiksi
- 3. Menyimak cerita fiksi
- 4. Menyebutkan tokoh tokoh pada cerita fiksi
- 5. Menjelaskan tokoh tokoh pada cerita fiksi
- 6. Mengemukakan tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual
- 7. Menjelaskan berbagai cerita rakyat di Indonesia
- 8. Memberi contoh cerita rakyat di Indonesia

SBdP

- **KD** 3.2 Mengetahui tanda tempo dan tinggi rendah nada
 - 3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah

Indikator Pencapaian Kompetensi

1. Menjelaskan lagu daerah di Indonesia

- 2. Memahami lagu daerah di Indonesia
- 3. Memberi contoh lagu daerah di Indonesia
- 4. Menyanyikan lagu daerah di Indonesia
- 5. Menjelaskan berbagai seni tari di Indonesia.
- 6. Memberi contoh seni tari di Indonesia
- 7. Menjelaskan berbagai rumah adat di Indonesia
- 8. Memberi contoh rumah adat di Indonesia

IPS

KD 3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi

Indikator Pencapaian Kompetensi

- 1. Menjelaskan kegiatan ekonomi berdasarkan lingkungan tempat tinggal.
- 2. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi berdasarkan lingkungan tempat tinggal.
- 3. Mengemukakan hasil identifikasi kegiatan ekonomi berdasarkan lingkungan tempat tinggalnya
- 4. Menjelaskan keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi.
- 5. Mengidentifikasi keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi.
- 6. Mengemukakan hasil identifikasi keunikan suatu daerah dari kegiatan ekonomi.
- Menjelaskan kegiatan ekonomi, meliputi produsen, konsumen dan distributor
- b. Jadwal. Jadwal ini berkenaan dengan kapan multimedia ini akan mulai dikembangkan dan implementasikan atau diuji cobakan kepada ahli media, ahli materi, guru dan siswa. pelaksanaan pengembangan ini akan dilaksanakan pada bulan Januari Mei 2017 yang akan dibagi dalam beberapa tahapan: (1) Menentukan dan mengumpulkan data

yang terkait dengan pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif; (2) Membuat rancangan pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif tmultimedia interaktif; (3) Memvalidasi bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif kepada ahli media, dan ahli materi; (4) Uji coba kepada siswa, kelompok terbatas.

- c. Tim proyek. Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini melibatkan Ahli materi sebagai validator isi materi, Ahli media sebagai validator multimedia interaktif, tim pembuatan produk, guru dan siswa kelas IV SD Islam Wahid Hasyim Bangil.
- d. Spesifikasi Media. Pengembangan yang dilakukan adalah membuat bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dengan materi tema 8 Daerah Tempat Tinggalku dengan spesifikasi media seperti dibawah ini:

Pertama, cover produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan bergambar aneka animasi keragaman kebudayaan Indonesia dengan judul "Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif". Kedua, bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang

dikembangkan pada tampilan layar dasar dengan background keindahan alam Indonesia.

Ketiga, lingkup materi sesuai dengan tema 8 Daerah Daerah Tempat Tinggalku dan bermuatan IPS, Bahasa Indonesia, SBdP dan PPKN. Keempat, multimedia interaktif ini berisi teks, gambar, audio, video yang sesuai dengan materi tematik yang berada pada lingkup tema 8 Daerah Tempat Tinggalku yaitu Keindahan dan keunikan daerah di Indonesia.

Kelima, bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif diwujudkan dalam bentuk produk elektronik berupa perangkat lunak (software) yang berisi teks, gambar, suara, dan video dengan menggunakan program Adobe Flash yang dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD) pembelajaran yang memiliki kapasitas 4 Gb, dapat dioperasikan menggunakan seperangkat komputer, keyboard, mouse, headset, LCD, CD-RW, dan petunjuk penggunaan.

Keenam, multimedia interaktif ini dibuat dengan hardware: seperangkat komputer dengan spesifikasi monitor 14" CPU Intel Pentium Processor Intel, Memory 2 GB, VGA 1 GB, Hardisk 320 GB. Software: Adobe Flash, Adobe Photoshop. Desain Interface: terdiri dari slide title, slide menu, slide petunjuk penggunaan, slide Tujuan Pembelajaran, slide materi, slide kegiatanku, slide evaluasi, dan slide profil pengembang. Gambar: Jenis atau tipe gambar yang

digunakan adalah berekstensi *png*. Video: Jenis atau tipe video yang digunakan adalah berekstensi flv/Mkv, Audio: Format adalah *wav*.

e. Struktur Materi

Tabel 3.1 Struktur Materi Tema Tempat Tinggalku

	1 88	
No.	Materi	
1.	Mengenal Keunikan Daerah di Indonesia	
2.	Mengenal Budaya di berbagai daerah di Indonesia	
3.	Bagaimana melestarikan Budaya	
4.	Mengenal Persebaran Sumber Daya Alam di Indonesia	
5.	Mengenal Kegiatan Ekonomi di Indonesia	

f. Kontrol Konfigurasi

Multimedia interaktif ini terdapat konfigurasi kontrol yang dapat dikontrol secara bebas oleh guru dalam pelaksanaan pembelajaran tematik yang didalamnya siswa dapat melihat tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan, profil pengembang, materi, video, kuis interaktif (evaluasi), tombol untuk melanjutkan, kembali pada halaman sebelumnya, tombol kuis yang dapat dijadikan siswa untuk mengetahui hasil belajar secara mandiri.

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan (development) merupakan proses mewujudkan produk yang telah dihasilkan dari tahap desain menjadi bentuk fisik/kenyataan yaitu bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Artinya jika dalam desain diperlukan suatu software berupa multimedia interaktif, maka multimedia tersebut harus dikembangkan. Software yang digunakan

adalah Adobe Flash cs 3, *Format factory* dan *Adobe Photoshop*. Produk yang dihasilkan berupa multimedia interaktif yang didalamnya terdapat tampilan, isi materi, animasi, video, audio dan evaluasi.

Pengembangan multimedia interaktif ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan guna mendukung kinerja produk antara lain: *Pertama*, spesifikasi minimal hardware computer antara lain: (1) Komputer atau laptop besarnya layarnya 14", (2) CPU Intel Prosessor, (3) Ram Memory 2 GB; (4) Windows 8. *Kedua*, Sofware yang diperlukan dalam pengembangan produk antara lain: (1) *Adobe Flash* cs 3, (2) *Format Factory*, (3) *Adobe Photoshop*.

4. Implementasi (Pelaksanaan)

Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan. Pada tahap ini semua yang telah dikembangkan disiapkan agar bisa diimplementasikan. Setelah tahap pengembangan produk selesai maka selanjutnya mengimplementasikan produk tersebut. Tujuan dari tahap implemetasi ini ialah untuk memperoleh masukan dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Dalam hal ini multimedia interaktif yang dikembangkan masih dalam tahap yang belum sepenuhnya layak untuk digunakan oleh siswa.

Implementasi yang dilakukan sesuai dengan siklus yang telah dirancang pada tahap desain. Implementasi dari produk multimedia interaktif ini melibatkan subjek ujicoba yakni ahli materi, ahli media,

guru, siswa dalam kelompok kecil dan siswa dalam kelompok sedang. Dalam tahap ini, dilakukan pada suatu kelas di SD Islam KHA. Wahid Hasyim Bangil yaitu kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Hal ini dapat diketahui dari hasil belajar yang nantinya dilaksanakan setelah pemanfaatan multimedia ini dalam beberapa kali pertemuan dan dalam beberapa waktu siswa menjadikan produk ini sebagai sumber belajar.

5. Evaluasi

Setelah melakukan tahap implementasi, pengembang melakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan apakah multimedia interaktif ini layak untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran sehingga membantu tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Evaluasi yang dilakukan tidak hanya dari hasil belajar siswa, namun berupa evaluasi formatif yaitu melakukan klasifikasi data yang diperoleh dari hasil uji coba para ahli (ahli media, dan ahli materi) dan uji coba audiens (kelompok sedang).

C. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk yang dilakukan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menentukan tingkat kelayakan multimedia interaktif yang dihasilkan. Desain uji coba pengembangan media ini dilakukan sebagai berikut:

1. Uji Ahli atau Validasi Ahli

Validasi merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif valid untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. Dalam hal validasi ahli penelitian ini melibatkan ahli media dan ahli materi. Sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kekuatannya. Validasi desain ini dilakukan melakukan angket dalam menilainya.

2. Uji Coba Kelompok Sedang

Uji coba kelompok sedang mengambil sampel kelas IV Al- Malik SD Islam KHA. Wahid Hasyim sebanyak 20 orang siswa.

3. Subjek Uji Coba

a) Ahli Media

Penetapan ahli media berdasarkan pertimbangan sebagai berikut: Pertama, memiliki latar belakang minimal pendidikan terakhirnya S3 (Doktor) dalam bidang Teknologi Pendidikan. Kedua, memiliki keahlian dalam bidang media elektronik khususnya komputer dan memahami perancangan tentang media pembelajaran.

b) Ahli Materi

Penetapan ahli materi berdasarkan pertimbangan sebagai berikut: Pertama, seseorang yang memiliki latar belakang pendidikan S3 dalam bidang pendidikan dasar. Kedua, memahami

materi tematik tingkat Sekolah Dasar dan berpengalaman di pembelajaran tematik tingkat Sekolah Dasar.

c) Uji Coba Siswa

Dalam pelaksanaan uji coba siswa adalah beberapa kriteria yang digunakan sebagai acuan subjek uji coba. Penetapan siswa berdasarkan pertimbangan sebagai berikut: *Pertama*, Subjek masih siswa kelas IV SD Islam Wahid Hasyim Bangil. *Kedua*, masih menempuh pembelajaran tematik pada semester genap.

D. Jenis Data

Jenis data yang dihasilkan berbentuk data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari komentar dan saran baik pada tahap uji validasi dari ahli media ahli materi, dan oleh siswa pada uji lapangan. Data yang bersifat kuantitatif didapat dari nilai hasil angket ahli, siswa dan tes hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif ini.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang digunakan sebagai pengumpul data dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian pengembangan ini berupa angket, pedoman wawancara, lembar observasi, dan lembar tes untuk siswa. Instrumen angket akan diberikan kepada validator, guru dan siswa. Pedoman wawancara dengan guru dan siswa. Lembar aktivitas akan diberikan kepada observer, yang menjadi observer diantaranya peneliti dan teman sejawat untuk mengetahui

keterlaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif. Lembar tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui keefektifan multimedia

Tabel 3.2 Aspek yang Dinilai, Data, Instrumen, Data yang Dinilai, dan Responden

Aspek yang Dinilai	Data	Instrumen	Data yang Dinilai	Responden
Kelayakan Produk	Validasi Produk	Angket Validasi Multimedia Interaktif	Kevalidan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif	Ahli Media dan Ahli Materi
3	Kemenarikan	Angket	Daya tarik siswa menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik	Guru dan siswa
	Keefektifan	Lembar pengamatan	Aktivitas siswa selama pembelajaran dengan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif	Observer
		Angket	 Pemahaman siswa terhadap materi melalui bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif Ketercapaian tujuan pembelajaran melalui hasil belajar siswa (posttest) 	Guru
Karakter		Lembar	Aktivitas siswa	Siswa
Siswa		pengamatan	selama proses pembelajaran dan	

setelah proses pembelajaran

Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa untuk menguji validitas produk, instrumen yang digunakan adalah angket untuk ahli media dan ahli materi. Untuk memperoleh data keefektifan, kemenarikan digunakan instrumen berupa angket dan wawancara yang diberikan kepada guru dan siswa SD Islam Wahid Hasyim Bangil. Untuk memperoleh data karakter siswa berupa observasi yang dilakukan peneliti kepada siswa selama proses pembelajaran dan setelah proses pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

1. Teknik analisis data kualitatif

Teknik analisis deskripstif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil review ahli materi, ahli media, tanggapan siswa, guru, dan observer. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa tanggapan, kritikan, dan saran perbaikan yang sudah disediakan dalam angket. Data tersebut disajikan untuk mempermudah memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Tahap terakhir dalam analisis data kualitatif yaitu penarikan kesimpulan untuk sebuah pengambilan keputusan untuk menentukan tahapan selanjutnya. Hasil analisis ini digunakan untuk merevisi produk multimedia interaktif ini.

2. Teknik analisis data kuantitaif

Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menyajikan data hasil angket sehingga tercapainya kesimpulan penelitian. Rumus yang digunakan untuk analisis data adalah sebagai berikut:

a. Analisis data untuk kevalidan produk

Analisis data pada tingkat kevalidan produk diperoleh dari hasil validasi ahli melalui instrumen angket. Rumus yang digunakan untuk mengetahui nilai angket kevalidan produk sebagai berikut:

$$V = \frac{TSEV}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

V = Validitas

TSEV = Total Skor Emprik Validator

Smax = Skor maksimal yang diharapkan

(Sumber: Akbar dan Sriwiyana, 2011: 208)

Setelah mengetahui nilai validitasnya, untuk mendeskripsikan hasil

validasi dapat dilihat dari kriteria validasi sebagai berikut.

Tabel 3.3 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

No	Kriteria Validasi	Kategori Tingkat	Keterangan
		Validitas	
1	75,01% - 100%	Sangat Valid	Dapat dipergunakan tanpa revisi
2	50,01% - 75,00%	Valid	Dapat digunakan dengan revisi
			kecil
3	25,01% - 50,00%	Kurang Valid	Disarankan untuk tidak
			dipergunakan
4	00,00% - 25,00%	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
C1 Di-d			

Sumber: Diadaptasi dari Akbar, 2011: 208)⁶²

⁶² Sa'dun Akbar. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013)

b. Analisis Data Tingkat Kemenarikan Produk

Analisis tingkat kemenarikan produk dalam angket dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Vm = \frac{TSEm}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

Vm = Validitas Kemenarikan

TSEm = Total Skor Empirik Kemenarikan

Smax = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi tingkat kemenarikan dapat dilihat dari kriteria validasi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kemenarikan Multimedia Interaktif

No	Kriteria Validasi	Kategori Tingkat Validitas	Keterangan
1	75,01% - 100%	Sangat Menarik	Dapat dipergunakan tanpa revisi
2	50,01% - 75,00%	Menarik	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	25,01% - 50,00%	Kurang Menarik	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	00,00% - 25,00%	Tidak Menarik	Tidak dapat digunakan

c. Analisis Data Tingkat Keefetifan Produk

Data untuk menentukan tingkat keefektifan produk adalah hasil dari rata-rata tes belajar siswa yang mencapai nilai diatas KKM ≥ 70. Jadi siswa kelas IV SDI Wahid Hasyim Bangil yang hasil tes setelah menggunakan multimedia interaktif, presentase rata-rata hasil belajar

mencapai ≥ 81% dan nilai siswa ≥ 70 (KKM) dari nilai maksimal 100 dikatakan efektif. Persentase jumlah siswa yang memenuhi KKM dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

F = Jumlah siswa yang mendapat nilai diatas KKM

N = Banyak siswa

Selanjutnya persentase jumlah siswa yang memenuhi KKM, disesuaikan dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 3.5 Konversi Tingkat Keefektifan Multimedia Interaktif Berdasarkan Persentase Siswa yang Memenuhi KKM

Del dasal kali 1 el sentase Siswa yang Memenum KKM			
No	Rentang	Kualifikasi	
1	91% - 100%	Sangat efektif	
2	81%-90%	Efektif	
3	71% - 80%	Cukup efektif	
4	61% - 70%	Kurang efektif	
5	< 60%	Tidak efektif	

Selain hasil tes siswa untuk menentukan keefektifan produk, hasil angket dan lembar observasi dari observer juga penting untuk mendukung keefektifan produk yang dikembangkan. Hasilnya dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Vf = \frac{TSEf}{Smax} \times 100\%$$

Keterangan:

Vf = Validitas Keefektifan

TSEf = Total Skor Empirik keefektifan

Smax = Skor maksimal yang diharapkan

Setelah mengetahui nilai validasinya, untuk mendeskripsikan hasil validasi tingkat keefektifan dari hasil angket guru dan lembar observasi dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut.

Tabel 3.6 Kriteria Keefektifan Multimedia Interaktif Hasil Angket Guru dan Lembar Observasi

No	Kriteria Validasi	Kategori Tingkat Validitas	Keterangan
1	75,01% - 100%	Sangat Efektif	Dapat dipergunakan tanpa revisi
2	50,01% - 75,00%	Efektif	Dapat digunakan dengan revisi kecil
3	25,01% - 50,00%	Kurang Efektif	Disarankan untuk tidak dipergunakan
4	00,00% - 25,00%	Tidak Efektif	Tidak dapat digunakan

(diadaptasi dari Akbar, 2011: 208)

Selain hasil tes siswa, hasil angket dan lembar observasi dari observer juga penting untuk mendukung keefektifan produk yang dikembangkan adalah dengan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Analisis data penilaian karakter siswa dapat diperoleh dari lembar pengamatan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Data aktivitas belajar siswa selama kegiatan pembelajaran menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Ps = \frac{a}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase aktifitas siswa

a = Total skor a

n = Jumlah skor total

100% = Konstanta

Menentukan tingkat aktivitas siswa dari hasil observasi dengan menggunakan persentase melalui kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.7 Kriteria Keaktifan Siswa

No	Persentase	Kategori
1	80% - 100%	Sangat aktif
2	60%-79%	Aktif
3	40% - 60%	Cukup aktif
4	≤ 30%	Tida <mark>k akt</mark> if

d. Analisis Data Pendidikan Karakter

Penilaian karakter dimaksudkan untuk mendeteksi karakter yang terbentuk dalam diri siswa melalui pembelajaran yang telah diikutinya. Pembentukan karakter memang tidak bisa terbentuk dalam waktu singkat, tapi indikator perilaku dapat dideteksi secara dini oleh setiap guru. Penilaian karakter yang dimaksud adalah karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, berkomunikatif/ bersahabat, dan tanggungjawab. 63

Edi Prayitno dan Th. Widyatini. Pendidikan Nilai-Nilai Budaya dan Karakter Bangsa Dalam Pembelajaran Matematika SMP. (Yogyakarta: Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) Matematika, 2011), hlm 77-78

Data kualitaitf penilaian karakter yang diperoleh dari lembar pengamatan dapat disimpulkan dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.8 Kriteria Penialian Karakter Pada Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Keterangan	Kesimpulan		
BT	Siswa belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku		
///////////////////////////////////////	karakter yang dinyatakan dalam indikator		
MT	Siswa sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda		
30	awal perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator		
7.0	tetapi belum konsisten		
MB	Siswa sudah memperlihatkan berbagai tanda-tanda		
< 5	perilaku/karakter yang dinyatakan dalam indikator dan		
	mulai konsisten		
MK	Siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter		
	yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten		

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Hasil Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Sesuai dengan rumusan masalah yang diangkat pada penelitian pengembangan ini, peneliti mendeskripsikan hasil penelitian dan pengembangan dengan uraian sebagai berikut.

1. Deskripsi Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Hasil dari pengembangan ini berupa bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interkatif pada kelas 4 Semester II yang mengacu pada kurikulum 2013. Tema yang dijadikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Bahan ajar yang dihasilkan berupa multimedia interaktif dan buku kegiatan siswa sebagai penunjang pemahaman siswa.

Pada produk multimedia interaktif dibagi menjadi 8 bagian, yaitu: (1) Bagian pembuka (*intro*) judul produk penelitian, nama pengembang, background peta indonesia, gambar seni tari dan gamelan, dan musik Yamko Rambe Yamko, tombol start; (2) Bagian Utama yang terdiri menu bahan ajar yaitu, petunjuk, tujuan, materi, evaluasi, profil pengembang; (3) Petunjuk, yang berisi petunjuk tombol-tombol navigasi pada multimedia interaktif; (4) Tujuan, yang berisi dari tujuan pembelajaran yang akan dilakukan dengan multimedia interaktif; (5) Materi, yang terdiri dari

materi yang akan disampaikan dengan multimedia interaktif yaitu keberagaman kebudayaan di Indonesia dan kegiatan ekonomi di Indonesia; (6) Kegiatanku, berisi kegiatan yang menunjang siswa dalam pemahaman materi yang disampaikan; (7) Evaluasi, berisi evaluasi pembelajaran dengan multimedia interaktif dan mengetahui tingkat keefektifan produk multimedia interaktif; (8) Profil, yaitu profil singkat dari pengembang.

Pada interaktif dibagi menjadi enam bagian, yaitu: yaitu (1) Bagian depan (sampul depan); (2) Bagian pembuka yang terdiri dari identitas diri siswa, kata pengantar, identifikasi karakter, daftar isi, dan kompetensi inti; (3) Bagian isi yang terdiri dari judul subtema, membuka wawasan, ayo menulis, ayo menyimak, ayo menyanyi, dan ayo mengamati; (4) bagian penutup yaitu daftar pustaka, profil pengembang; (5) bagian belakang (sampul belakang).

Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif, disajikan dengan kegiatan-kegiatan setelah materi pokok pembelajaran. Hal ini dilakukan agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan dan untuk mengetahui seberapa persen tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kegiatan yang dilakukan oleh siswa ini bertujuan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih membuat peserta didik menyukai materi yang disampaikan dengan multimedia interaktif. Sehingga pembelajaran tematik tidak berlangsung secara konvensional saja dan hanya berpedoman pada buku dari pemerintah.

Buku ini juga tidak lepas dari kurikulum yang saat ini digunakan yaitu kurikulum 2013, sehingga buku ini juga tidak lepas dari unsur 5M. Unsur 5M tetap disajikan dalam buku ini, adapun itu diterapkan di pembuka dan akhir tiap pembelajaran. Sehingga buku ini sesuai dengan buku yang diterapkan oleh kurikulum yang saat ini digunakan.

2. Spesifikasi Produk Bahan Ajar Tematik Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Pada pengembangan ini, peneliti mengembangkan multimedia interaktif dan buku lembar kegiatan siswa.

- Pada bagian pertama yaitu spesifikasi produk multimedia interaktif, peneliti membagi bahasannya menjadi dua bagian, yaitu: bagian pembuka dan bagian menu utama.
- a. Bagian Pembuka (intro)

Tampilan Pembuka (Intro)

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK INTEGRATIF
BERBASIS KARAKTER DENGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
TEMA 8 KELAS IV DI SDI WAHID HASYIM BANGIL

STATIKH INAYAHTUR RAHMA

Gambar 4.1

Pada bagian pembuka, terdapat judul penelitian, nama pengembang, background peta indonesia, gambar seni tari dan

gamelan, dan musik Yamko Rambe Yamko, tombol start. Tampilan ini diharapkan peserta didik nantinya dapat senang mengikuti pembelajaran dengan multimedia interaktif. Terdapat pula lagu daerah Papua Yamko Ramke Yamko, yang diharapkan siswa bisa menyanyikan bersama dan mengetahui materi yang akan di sampaikan. Background didominasi dengan warna hijau, yang artinya dalam ilmu spikologi warna hijau adalah warna yang dapat memberikan kecerian, damai, serta keluasan ilmu.

b. Menu Utama, Bagian Menu Utama yang terdiri menu bahan ajar yaitu, petunjuk, tujuan, materi, evaluasi, profil pengembang

Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama



1) Petunjuk

Gambar 4.3

Tampilan Petujuk



Tampilan Petunjuk berdiri dari kolom petunjuk tombol-tombol navigasi yang digunakan dalam multimedia interaktif. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan penggunaan multimedia interaktif.

2) Tujuan Pembelajaran

Gambar 4.4
Tampilan Tujuan Pembelajaran



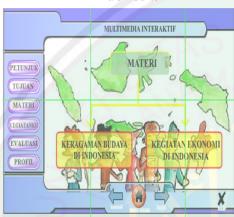
Tujuan Pembelajaran berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa dengan menggunakan multimedia interaktif.

3) Materi

Gambar 4.5

Tampilan Materi



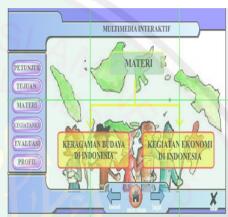








Kegiatan Ekonomi di Indonesia



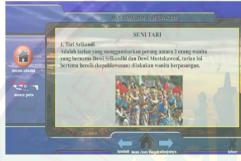












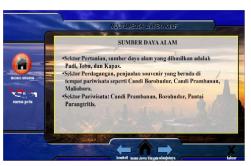














Materi merupakan informasi atau penjelasan kepada siswa tentang Tema Daerah Tempat Tinggalku. Materi pada multimedia interaktif ini disusun menerapkan kurikulum 2013 dan sesuai dengan buku tema 8 Daerah Tempat Tinggalku revisi 2016. Pemberian gambar dan video diterapkan agar siswa mengetahui langsung lewat gambar tentang kebudayaan suatu daerah dan siswa cepat memahami materi yang disampaikan serta siswa merasa senang belajar tematik tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

4) Kegiatan

Gambar 4.6 Tampilan Kegiatan



Tampilan kegiatan berisi tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan multimedia.

5) Evaluasi

Gambar 4.7

Tampilan Evaluasi





Evaluasi berisi pertanyaan dari materi yang telah disampaikan.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

6) Profil Pengembang

Gambar 4.8

Tampilan Foto Pengembang



Tampilan Profil Pengembang, berisi tentang singkat dari pengembang.

2) Pada bagian kedua yaitu spesifikasi produk buku kegiatan sisws, peneliti membagi bahasannya menjadi enam bagian. Terdiri dari, yaitu (1) Bagian depan (sampul depan); (2) Bagian pembuka yang terdiri dari identitas diri siswa, kata pengantar, identifikasi karakter, daftar isi, dan kompetensi inti; (3) Bagian isi yang terdiri dari judul subtema, membuka wawasan, ayo menulis, ayo menyimak, ayo menyanyi, dan ayo mengamati; (4) bagian penutup yaitu daftar pustaka, profil pengembang; (5) bagian belakang (sampul belakang).

a. Bagian Depan

Gambar 4.9



Pada bagian sampul, terdapat gambar beberapa orang dengan latar belakang kebudayaan yang berbeda. Hal ini dilakukan agar siswa mengenal kebudayaan tiap daerah di Indonesia dan diharapkan siswa senang mengikuti pembelajaran tematik dengan multimedia interaktif. Terdapat pula gambar tempat tinggal, hal ini menunjukkan setiap kebudayaan berbeda tiap daerahnya. Sampul juga didominasi dengan

warna biru, yang artinya dalam ilmu spikologi warna biru adalah warna yang dapat memberikan kesejukan, damai, serta keluasan ilmu.

b. Bagian Pembuka

1) Identitas Diri

Gambar 4.10

Tampilan Identitas Diri



Data Siswa adalah data identitas siswa yang terdiri dari bagian ini berisi kolom foto untuk ditempelkan foto pemilik dan data diri siswa (Nama, No. Absen, Alamat, Sekolah). Hal tersebut untuk menarik perhatian dan menambah rasa ingin tahu peserta didik.

2) Kata Pengantar

Gambar 4.11

Tampilan Kata Pengantar

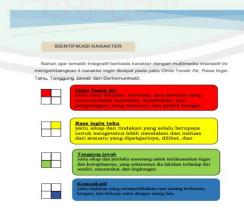


Kata Pengantar berisi sebuah gambaran buku secara singkat dan ucapan terimakasih penulis serta harapan adanya kritik dan saran untuk menyempurnakan buku.

3) Indentitas Karakter

Gambar 4.12

Tampilan Indentitas Karakter



Indentitas karakter merupakan sebuah informasi atau penjelasan kepada pembaca tentang karakter yang akan dikembangkan pada penelitian ini. Terdapat empat karakter yang dikembangkan, yaitu cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggungjawab.

4) Daftar Isi

Gambar 4.13



Daftar isi berisi tentang daftar seluruh halaman pada setiap bagian ini, mulai dari awal yaitu data sampai dengan yang akhir profil pengembang.

5) Kompetensi Inti

Gambar 4.14

Tampilan Kompetensi Inti



Kompetensi inti berisi tentang tujuan umum yang harus bisa dicapai oleh peserta didik. Adanya kompetensi tujuan didalam buku diharapkan agar pembaca bisa memahami kearah mana buku ini.

- c. Bagian Isi
 - 1) Judul Subtema 1

Gambar 4.15

Tampilan Judul Bab



Subtema 1, berisi tentang lingkungan tempat tinggalku dan informasi singkat kepada peserta didik dan guru tentang materi apa yang akan dipelajari.

2) Judul Subtema 2

Gambar 4.16

Tampilan Subtema 2



Subtema 1, berisi tentang lingkungan tempat tinggalku dan informasi singkat kepada peserta didik dan guru tentang materi apa yang akan dipelajari.

3) Judul Subtema 3

Gambar 4.17

Tampilan Judul Subtema 3



4) Kegiatan

a) Ayo Menyimak

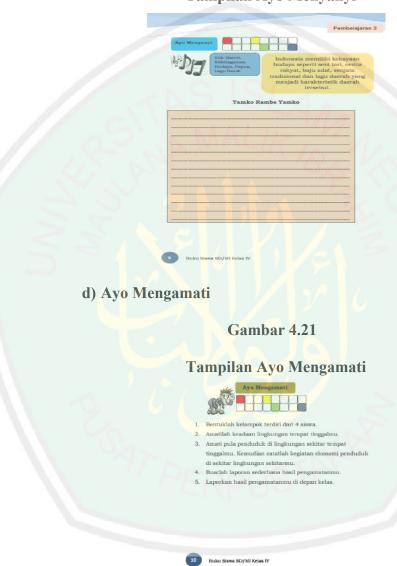
Gambar 4.18



c) Ayo Menyanyi

Gambar 4.20

Tampilan Ayo Menyanyi



Kegiatan diatas dilakukan agar siswa memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan multimedia interaktif dan agar membuat peserta didik bisa lebih senang belajar pembelajaran tematik serta termotivasi terus belajar pembelajaran tematik dengan sungguh-sungguh.

d. Bagian Daftar Pustaka

Gambar 4.22

Tampilan Bagian Daftar Pustaka



Daftar pustaka "Kepustakaan" memuat sumber-sumber rujukan yang digunakan dalam pengembangan produk.

e. Profil Pengembang

Gambar 4.23
Tampilan Profil Pengembang



Bagian ini merupakan informasi singkat dari identitas pengembang produk.

f. Bagian Belakang



Gambar 4.24



Bagian belakang juga didominasi dengan warna biru untuk memberikan warna yang sama dengan sampul depan. Bagian belakang terdapat logo serta universitas penulis.

B. Hasil Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

1. Hasil Pengembangan Tahap 1 (Penelitian dan Pengumpulan Informasi)

Hasil pengembangan pada tahap 1 berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara lapangan yang dilakukan kepada guru dan siswa yang bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran tematik Kelas IV di SD Islam Wahid Hasyim.

a. Analisis kebutuhan.

Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru dan siswa. Hasil wawancara dengan guru kelas mendapatkan informasi bahwa sekolah SD Islam KHA. Wahid Hasyim telah melaksanakan pembelajaran tematik mulai 2013 sampai sekarang. Pembelajaran tematik yang dilaksanakan hanya menggunakan buku siswa dan buku guru yang telah disediakan oleh pemerintah. Proses pembelajaran tematik yang dilaksanakan seperti biasanya, guru menyampaikan materi, siswa dibentuk kelompok untuk mengerjakan tugas sesuai dengan kegiatan.

Pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, guru mengembangkan bahan ajar sendiri karena buku pegangan yang sekarang di pegang oleh siswa dan guru masih pada buku pegangan yang lama karena SD Islam KHA. Wahid Hasyim belum memiliki buku pegangan guru maupun siswa untuk tema 8 ini. Karena belum adanya buku pegangan tema 8 untuk guru maupun siswa maka guru mengembangkan

materi dengan download materi di internet dan menggandakannya. Materi yang disampaikan sesuai dengan materi pembelajaran pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku revisi 2016. Belum tersedianya buku pegangan guru dan siswa mengakibatkan kurang efektifnya pembelajaran pada tema 8 dan pengembangan karakter yang diharapkan tidak muncul pada siswa. Menyikapi hal tersebut, dibutuhkan sebuah pengembangan bahan ajar yang memungkinkan dapat membantu proses pembelajaran tematik pada tema 8 di SD Islam KHA. Wahid Hasyim yang dapat meningkatkan karakter siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada studi pendahuluan yang dilakukan, belum terindikasi adanya bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Dengan demikian, hasil penelitian pendahuluan merupakan hasil *review* terhadap bahan ajar yang tersedia kemudian dikembangkan dengan berbasis karakter dan penggunaan multimedia.

Tidak hanya wawancara saja yang dilakukan untuk mendapatkan informasi, kegiatan observasi di kelas pada saat proses pembelajaran juga dilakukan untuk mendapatkan informasi yang mendukung hasil wawancara dengan guru. Hasil observasi kegiatan pembelajaran mendapatkan informasi bahwa sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, siswa selalu berdoa, membaca ayat kursi, rukun islam dan iman, dan pancasila. kegiatan tersebut sangat baik dilakukan untuk meningkatkan ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa dan meningkatkan rasa cinta

tanah air siswa. Saat memasuki kegiatan pembelajaran, guru bertanya tentang kegiatan kemarin, kemudian siswa diminta untuk melanjutkan kegiatan yang ada di buku siswa yang seharusnya kegiatan dalam satu pembelajaran habis dalam satu hari. Siswa terlihat lamban dalam mengerjakan tugas yang diberikan, karena dalam proses menyelesaikan tugas yang diberikan ada siswa yang mengganggu temannya saat proses pembelajaran berlangsung. Dan terlihat siswa berbicara sendiri dengan teman kelompoknya tetapi bahan yang dibicarakan bukan tugas yang diberikan oleh guru. Informasi lainnya juga didapatkan ketika guru menyampaikan materi dengan bantuan media pembelajaran yang dipelajari itu konkret, siswa lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan cepat memahami materi yang disampaikan.

Pada proses pembelajaran tema 8 ini, materi yang disampaikan masih berupa lembaran materi yang telah digandakan oleh guru. Penyampaian materi yang seperti itu tidak efektif karena siswa mengalami kebingungan ketika lupa membawa materi yang diberikan oleh guru. Karena materi tidak dijadikan satu tetapi berupa lembaran fotocopian. Kondisi seperti ini harus segera dicarikan solusi agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Guru pernah menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran, dan antusias siswa meningkat dengan penyampaian materi berbasis multimedia. Ketika siswa diberi pertanyaan tentang materi yang telah di berikan dengan multimedia dan mereka cepat mengangkat tangan untuk mengutarakan pendapatnya tentang materi yang disampaikan. Namun materi yang disampaikan oleh guru terbatas pada pembelajaran materi IPA. Guru belum pernah menyampaikan materi IPS, PPKN, Bahasa Indonesia dan SBdP dengan menggunakan multimedia.

Dari pemaparan informasi keadaan pembelajaran tematik di lapangan yang didapat dari hasil wawancara kepada guru kelas dan observasi di kelas IV SD Islam KHA. Wahid Hasyim Bangil, selanjutnya pengembang melakukan kegiatan studi pustaka untuk mencari informasi bagaimana kegiatan pembelajaran tematik yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta fasilitas yang dimiliki oleh sekolah. Kegiatan pembelajaran tematik yang seharusnya terlaksana yaitu sumber belajar yang digunakan tidak hanya buku siswa dan buku guru, sumber belajar yang lainnya juga dibutuhkan untuk menunjang pengetahuan yang akan dipelajari oleh siswa. Kegiatan dalam satu pembelajaran dalam pembelajaran tematik seharusnya selesai dalam satu hari. Bahan ajar yang digunakan oleh guru lebih baik disediakan secara konkret, dan sarana yang tersedia disekolah seharusnya dimanfaatkan sebaik mungkin untuk membantu proses pembelajaran sehingga siswa menjadi termotivasi dan senang mengikuti proses pembelajaran. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dibutuhkan suatu media pembelajaran yang membantu dalam penyampaian materi pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti

pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu Multimedia. Karena sesuai dengan tersedianya fasilitas sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah. Multimedia dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran di kelas, karena seperti pemaparan diatas, siswa senang dalam mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia. Suasana pembelajaran terlihat menyenangkan dan kondusif setiap proses pembelajaran dengan menggunakan multimemedia. Guru akan lebih tanggap dan kreatif serta berinovasi dalam membuat bahan ajar untuk siswa, dimana siswa membutuhkan visualisasi yang inovatif untuk menunjang proses belajarnya. Pada pembelajaran tema 8 Daerah Tempat Tinggalku, perlu suatu media yang dapat menggantikan sumber belajar yang konkret tentang kebudayaan dan kegiatan ekonomi di Indonesia sebagai alternatif media dalam menujang proses pembelajaran pada tema 8.

Setelah mendapatkan informasi tentang keadaan nyata pada proses pembelajaran dan bagaimana seharusnya kegiatan pembelajaran tematik yang tepat, maka pengembang ingin membantu memperbaiki kegiatan pembelajaran tematik dengan membangkitkan motivasi belajar siswa menambah sumber belajar yang ada sebagai penunjang buku guru dan buku siswa. Pembuatan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menggantikan bahan ajar yang ada di lapangan sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, membantu dalam mengembangan media

pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang proses pembelajaran. Proses pembelajaran tematik seharusnya seharusnya guru sebagai fasilitator untuk siswa belajar dan membantu siswa dalam mencari informasi tentang pengetahuan yang akan dipelajari, mencapai tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran, serta mencapai tujuan pembelajaran yang maksimal.

Upaya memperbaiki kejadian yang terjadi di lapangan dan setelah melakukan studi pustaka maka pengembang menemukan solusi yaitu mengembangkan bahan ajar berbentuk multimedia interaktif yang berisikan bahan ajar yang didalamnya terdapat teks, gambar, video dan suara yang dikemas secara inovatif dan kreatif dalam bentuk multimedia interaktif. Studi pustaka selain mengetahui informasi bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang tepat, juga mendapatkan informasi dan teori yang mendasari pembuatan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dijadikan dasar teoritik pembuatan produk yang akan dikembangkan. Studi pustaka yang dilakukan adalah mempelajari kegiatan pembelajaran tematik, kurikulum, bahan ajar tematik, media pendukung kegiatan pembelajaran.

b. Analisis siswa. Pada tahap ini yaitu menganalisis bagaimana siswa kelas IV SD Islam KHA. Wahid Hasyim. Siswa SD Islam KHA. Wahid Hasyim berusis 9-10 tahun. Siswa kelas IV berjumlah 20 siswa, 7 orang siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Latar belakang sosio-budaya siswa kelas IV SD Islam KHA. Wahid Hasyim tidak memiliki perbedaan

yang mencolok. Siswa menyukai hal yang bersifat multimedia, suka melihat cerita rakyat dan menyanyi. Siswa memiliki semangat yang tinggi ketika belajar dengan menggunakan multimedia. Siswa membutuhkan media untuk membantu pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Siswa membutuhkan inovasi sumber belajar yang dapat menggantikan sumber belajar yang konvensional.

- c. Tahap ketiga menganalisis teknologi. Tahapan ini terkait dengan teknologi yang tersedia di SD Islam KHA. Wahid Hasyim. Informasi terkait teknologi yang dimiliki adalah SD Islam KHA. Wahid Hasyim mempunyai proyektor dan LCD sebagai media yang digunakan untuk menampilkan tampilan yang ada di komputer/laptop. Sarana yang tersedia mendukung untuk diterapkan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif di dalam kelas.
- d. Tahap keempat menganalisis situasi belajar. Tahapan ini adalah tahapan proses pembelajaran tematik di SD Islam Wahid Hasyim dilaksanakan di kelas tapi sekali kali di luar kelas. Proses pembelajaran tematik yang dilakukan selalu mengacu pada buku guru dan siswa. Siswa terlihat jenuh dengan aktivitas belajar yang cenderung sama setiap hari tanpa adanya inovasi untuk menunjang dan mendampingi buku guru dan siswa. Sarana yang tersedia di SD Islam KHA. Wahid Hasyim masih belum dimanfaatkan dengan baik oleh guru dalam proses pembelajaran.
- e. Tahap kelima menganalisis tentang tugas setelah siswa belajar. Tahapan ini adalah siswa melakukan kegiatan pembelajaran sesuai instruksi guru.

- Siswa menjawab pertanyaan ketika diberi pertanyaan oleh guru. Siswa menyampaikan pendapat tentang materi yang telah dipelajari dan siswa mengerjakan PR yang diberikan guru.
- f. Tahap keenam menganalisis kejadian penting. Tahapan ini adalah menganalisis tentang kejadian penting yang nantinya diharapkan ialah siswa lebih mandiri dalam belajar. Siswa memiliki rasa bangga akan keindahan yang dimiliki negerinya. Siswa mencari sendiri informasi terkait materi yang akan dipelajari. Siswa menghargai apa yang telah diberikan oleh Tuhan. Siswa menjaga dan melestarikan kebudayaan di Indonesia dan memanfaatkan SDA yang tersedia.
- g. Tahap ketujuh menganalisis tugas yang dilakukan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Tahapan ini antara lain membaca materi yang ditampilkan di multimedia interaktif, mengerjakan tugas LKS yang terkait dengan materi yang ada di multimedia interaktif. Siswa melakukan kegiatan, mengamati, menanya, menjawab, mengelempokkan, dan menyampaikan pendapat.
- h. Tahap kedelapan menganalisis tujuan pembelajaran selama kegiatan pembelajaran menggunakan multimedia. Tujuan pembelajaran sesuai dengan jabaran indikator pencapaian antara lain, multimedia interaktif siswa dapat mengenal, mengidentifikasi, mendeskripsikan, menceritakan kembali. Melalui multimedia interaktif siswa dapat menggali informasi, menceritakan kembali, menyampaikan pendapat tentang pembelajaran berlangsung.

- ii. Tahap kesembilan adalah menganalisis media yang diharapkan yang akan dikembangkan antara lain sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Kelas Dasar Kelas IV, menarik perhatian siswa, sesuai dengan materi pada tema 8 Daerah Tempat Tinggalku. Media yang dikembangkan sebagai alternatif memecahkan permasalahan yang ada di sekolah SD Islam KHA. Wahid Hasyim. Media yang dikembangkan menggunakan perangkat komputer sebagai wujud pemanfaatkan sarana dan prasarana yang jarang digunakan. Multimedia interaktif yang berisikan teks, gambar, suara dan video.
- j. Tahap kesepuluh adalah menganalisis data yang sudah ada seperti silabus yang dimiliki SD Islam KHA. Wahid Hasyim belum lengkap, RPP yang dimiliki oleh guru oleh hampir sama dengan RPP yang disediakan oleh pemerintah, sekolah memiliki fasilitas yang mendukung pembelajaran menggunakan pembelajaran tematik dengan multimedia.
- k. Tahap kesebelas adalah tahap menganalisis biaya dan manfaat pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif antara lain biaya desain, biaya pembelian CD, transportasi, biaya cetak laporan, dan biaya penelitian dan pengembangan. Manfaat pengembangan multimedia ini antara lain siswa dapat belajar dengan mudah, menambah minat dan motivasi dalam belajar tematik dan guru dalam pmbelajaran dan menjadi media interaktif dalam pembelajaran tematik.

2. Hasil Pengembangan Tahap II (Desain Produk)

Berdasarkan hasil pengembangan tahap I, maka tahap berikutnya adalah tahap perencanaan desain produk. Pada tahap perencanaan desain produk ini terdapat beberapa langkah yang akan dilakukan, antara lain:

- a. Mengumpulkan sumber belajar yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan sebagai pedoman materi pada saat penelitian dan pengembangan produk, terutama isi materi yang disesuaikan dengan kurikulum 2013. Sumber belajar tersebut dapat diperoleh melalui LKS, buku pedoman siswa, buku elektronik, dan internet.
- b. Membuat peta konsep materi yang akan disajikan untuk bahan pembuatan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia. Selain itu juga membuat rangkuman materi untuk pembuatan multimedia interaktif.
- c. Menyiapkan bahan media baik gambar, teks, audio, video, dan ilustrasi animasi yang diperlukan dalam mendesain produk bahan ajar dengan multimedia. Media yang disiapkan harus sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD Islam Wahid Hasyim Bangil. Media yang digunakan juga disesuaikan dengan soal-soal terkait dengan media sebagai evaluasi dari media yang dikembangkan.
- Merancang desain layout pada tampilan media yang disesuaikan dengan karakter siswa Sekolah Dasar.
- e. Membuat angket penelitian untuk masing-masing ahli yaitu, ahli materi, dan ahli media

3. Hasil Pengembangan Tahap III (Pengembangan Produk)

Hasil pengembangan pada tahap ke III ini adalah tahap pengembangan. Berdasarkan pada tahap sebelumnya dengan memperhatikan perencanaan pengembangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia, maka dapat dijadikan dasar pengembangan produk. Adapun bagian-bagian *scene* yang terdapat pada media pembelajaran sebagai berikut:

a. Halaman Pembuka (Intro)



Halaman pembuka pada produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah peneliti mendesain semenarik mungkin dengan corak warna dan tulisan yang membuat pengguna/ atau siswa tertarik untuk menggunakan produk multimedia interaktif ini. Pada halaman pembuka ini terdapat judul pengembangan dan *backsound* Yamko Rambe Yamko. Kemudian dituliskan nama pengembang, identitas dari lembaga peneliti yaitu logo

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dan juga tombol *start* untuk membuka tampilan selanjutnya.

b. Tampilan Menu Utama Multimedia Interaktif

Gambar 4.26
Tampilan Menu Utama Multimedia Interaktif



Pemilihan tampilan menu utama yang ditampilkan pada halaman ini disesuaikan dengan keindahan alam Indonesia. Hal ini dilakukan agar siswa mengetahui keindahan tiap daerah di Indonesia. Pada tampilan Menu Utama ditunjukkan dengan enam submenu dan tidak meninggalkan beberapa animasi warna pada tampilan menu. Diantara menu yang ditampilkan adalah; 1) Petunjuk, 2) Tujuan Pembelajaran, 3) Materi Pembelajaran, 4) Kegiatanku, 5), evaluasi, dan 6) Profil Pengembang. Dengan melengkapi subbutton media yang ada maka media ini akan lebih menarik dan dapat digunakan karena dilengkapi beberapa animasi gerak sehingga tidak membosankan dan monoton.

Selain itu pada media ini terdapat tombol keluar yang memudahkan siswa jika selesai menggunakan media atau ingin keluar maka akan muncul

tampilan pilihan *yes* atau *no*. Jika *yes* maka media akan secara otomatis keluar dan jika *no* maka akan kembali kemenu yang sebelumnya.

c. Petunjuk

Gambar 4.27

Tampilan Petunjuk



Tampilan Petunjuk berdiri dari kolom petunjuk tombol-tombol navigasi yang digunakan dalam multimedia interaktif. Hal tersebut dilakukan untuk memudahkan penggunaan multimedia interaktif.

d. Tujuan Pembelajaran

Gambar 4.28

Tampilan Tujuan Pembelajaran



Tujuan Pembelajaran berisi tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa dengan menggunakan multimedia interaktif.

Materi

Gambar 4.29

Tampilan Materi



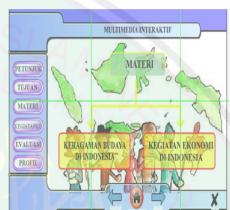












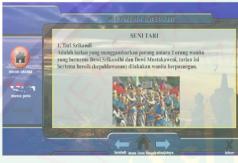


























Materi merupakan informasi atau penjelasan kepada siswa tentang Tema Daerah Tempat Tinggalku. Materi pada multimedia interaktif ini disusun menerapkan kurikulum 2013 dan sesuai dengan buku tema 8 Daerah Tempat Tinggalku revisi 2016. Pemberian gambar dan video diterapkan agar siswa mengetahui langsung lewat gambar tentang kebudayaan suatu daerah dan siswa cepat memahami materi yang disampaikan serta siswa merasa senang belajar tematik tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.

f. Kegiatan

Gambar 4.30

Tampilan Kegiatan

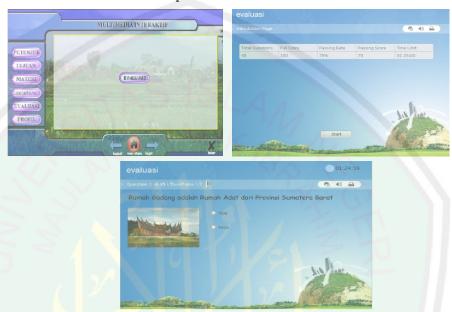


Tampilan kegiatan berisi tentang kegiatan yang akan dilakukan siswa. Kegiatan ini dilakukan untuk menunjang pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan dengan multimedia.

g. Evaluasi

Gambar 4.31

Tampilan Evaluasi



Evaluasi berisi pertanyaan dari materi yang telah disampaikan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

h. Profil Pengembang

Gambar 4.32

Tampilan Foto Pengembang



Tampilan Profil Pengembang, berisi tentang singkat dari pengembang. Pada tampilan terakhir ini, ditunjukkan dengan profil dari

pengembang media pembelajaran ini sebagai identitas originalitas produk media yang dikembangkan.

4. Hasil Pengembangan Tahap IV (Tahap Implementasi)

Hasil pengembangan tahap IV adalah tahap implementasi, hal ini dilakukan dengan validasi terhadap produk pengembangan. Validasi merupakan kegiatan mengumpulkan data atau informasi dari para ahli dibidangnya (validator) untuk mengetahui tingkat valid atau tidak valid terhadap media yang dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan sebelum media tersebut digunakan secara umum. Data penilaian produk pegembangan media pembelajaran diperoleh dari hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli desain media, guru tematik integratif kelas IV sebagai ahli materi.

a) Uji Ahli Materi

Uji ahli materi diperuntukkan untuk mengetahui kevalidan cakupan materi yang bermuatan tematik yang ada pada bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Materi tematik yang ada di bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini bermuatan IPS, Bahasa Indonesia dan SBdP. Ahli materi 1 adalah Ibu Hj. Fatimatus Zahro selaku guru kelas IV Al-Malik SD Islam KHA. Wahid Hasyim.

Hasil validasi berdasarkan angket dari ahli materi diperoleh prosentase 90,00% (dapat dilihat pada lampiran halaman 178). Berdasarkan tabel konversi (pada Bab III, halaman 87) maka bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Namun ada saran dan kritik dari ahli materi demi meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kemenarikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil validasi dari ahli media (dapat dilihat pada lampiran halaman 182)

Adapun saran dan kritik untuk perbaikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dari hasil uji ahli materi adalah sebagai berikut:

- Contoh pada materi kegiatan ekonomi di berikan nama, supaya siswa lebih paham.
- 2) Materi kegiatan ekonomi diberi gambar riil dan materi di persingkat.

b) Uji Ahli Media

Uji ahli media diperuntukkan untuk mengetahui kevalidan desain, kualitas produk dan ketepatan bahan ajar tematik berbasis karakter dengan multimedia interaktif untuk siswa kelas IV SD Islam KHA. Wahid Hasyim Bangil. Ahli media pada pengembangan bahan ajar tematik integraif berbasis karakter dengan multimedia yaitu adalah Dr. Agus Maimun, M.Pd dan Dr. Suhartono, M. Kom.

a. Hasil validasi Ahli Media 1 Bapak Dr. Agus Maimun, M.Pd

Hasil validasi berdasarkan angket dari ahli materi diperoleh prosentase 98,61% (dapat dilihat pada lampiran halaman 179). Berdasarkan tabel konversi (pada Bab III, halaman 87) maka bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif layak digunakan dalam pembelajaran. Namun ada saran dan kritik dari ahli media 1 demi meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kemenarikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan.

Adapun saran dan kritik untuk perbaikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dari hasil uji ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Perlu adanya perubahan dari gambar animasi ke gambar riil.
- 2) Materi kegiatan ekonomi diberi gambar riil dan materi di persingkat.

b. Hasil validasi Ahli media 2 Bapak Dr. Suhartono, M.Kom

Hasil validasi uji ahli media 2 dapat diketahui bahwa secara umum bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan sudah baik dan layak untuk di gunakan dengan prosentase 80,56 % (hasil dapat dilihat pada lampiran halaman 180). Berdasarkan tabel kevalidan (Bab III, Tabel 3.3, hal 87) bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat dipergunakan tanpa revisi. Namun ada saran dan kritik dari ahli media 2 untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi dan kemenarikan bahan ajar

tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan.

Adapun saran dan kritik untuk perbaikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dari hasil uji ahli media adalah sebagai berikut:

- 1) Perlu penambahan timer pada pengerjaan soal.
- Perlu penambahan tombol pada kegiatan siswa sehingga siswa dapat melihat materi yang diperlukan.

c) Data Kemenarikan Produk Pengembangan dari Guru dan Siswa

Data kemenarikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada guru dan siswa setelah menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Berikut hasil dari angket pada masing – masing subjek.

1) Tanggapan guru

Tanggapan guru diperlukan terhadap kemenarikan pengembangan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Tanggapan dan saran diperlukan untuk bahan revisi produk menjadi lebih baik dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket yang telah diberikan (dapat dilihat pada lampiran halaman 181) oleh guru diperoleh skor kemenarikan yang diberikan guru melalui angket mencapai 95,83% perolehan prosentase

tersebut jika di konversikan (pada Bab III, halaman 88) berada pada kriteria "Sangat Menarik". Jadi bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sangat menarik digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Tanggapan siswa

Tanggapan siswa sangat diperlukan terhadap kemenarikan pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Tanggapan dan saran sangat diperlukan untuk dijadikan bahan revisi kemenarikan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif agar lebih baik dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil angket yang telah diberikan kepada siswa menunjukkan bahwa penilaian siswa terhadap kemenarikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif mencapai 93,33 % (dapat dilihat pada lampiran halaman 182) dengan kriteria "Sangat Menarik" (tabel konversi kemenarikan, Bab III, halaman 88) sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun saran dari siswa adalah lebih lama dalam proses pembelajaran.

d) Data Keefektifan Produk Pengembangan

Data keefektifan produk diperoleh dari penyebaran angket kepada guru, dan hasil aktivitas siswa serta nilai *posttest* siswa kelas IV SD Islam KHA. Wahid Hasyim Bangil setelah menggunakan Bahan Ajar Tematik Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif.

1) Tanggapan Guru

Guru merupakan salah satu pengguna dari bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Tanggapan dan saran guru sangat diperlukan untuk mendukung dalam menentukan efektifitas pengembangan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Sehingga data yang didapat dari pemberian angket kepada guru dalam menilai keefektifan untuk dijadikan perbaikan dalam bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif agar lebih baik. Hasil angket guru untuk keefektifan produk menunjukkan, bahwa penilaian keefektifan terhadap bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif mencapai prosentase 93,75 % (pada lampiran halaman 183) dengan kriteria "Sangat efektif" (tabel konversi, Bab III, halaman 89) sehingga produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Data Hasil Belajar Siswa

Data hasil belajar siswa merupakan data yang dihasilkan oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajarandengan menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Hasil belajar siswa diperoleh dari hasil siswa mengerjakan post test yang berjumlah 45 soal. Berdasarkan hasil *posttest* siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan nilai siswa dari hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional dengan menggunakan bahan ajar tematik

integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

3) Aktivitas Belajar Siswa

Data aktivitas belajar siswa merupakan hasil pengamatan kepada siswa selama uji coba lapangan dalam pembelajaran bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Hasil pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa (dapat dilihat pada lampiran halaman 184) selama menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif pada pertemuan pertama menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang tertinggi pada (*point*) keempat yaitu mengikuti proses pembelajaran dan menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan prosentase 92,50 % dan aktivitas terendah pada aktivitas belajar terendah pada point pertama memahami intruksi guru yaitu 83,75 %.

Pada hari kedua, aktivitas belajar siswa selama menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang tertinggi pada point kelima yaitu menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan prosentase 97,50 % dan aktivitas terendah pada aktivitas belajar terendah pada point pertama memahami intruksi guru yaitu 87,50 %.

Pada hari ketiga, aktivitas belajar siswa selama menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa yang tertinggi pada point kelima yaitu menyampaikan kegiatan pembelajaran dengan prosentase 97,50 % dan aktivitas terendah pada aktivitas belajar terendah pada point pertama memahami intruksi guru yaitu 88,75 %.

4) Data Pengembangan Karakter

a. Subtema 1 Lingkungan Tempat Tinggalku

a. Pembelajaran 1

Pada pembelajaran 1, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, berkomunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal keberagaman kebudayaan di Indonesia. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air kepada siswa. Guru juga mengajak siswa melihat dan mendengarkan tentang materi keberagaman kebudayan yang ditampilkan di proyektor yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Setelah itu guru menampilkan video yang berhubungan dengan materi. Setelah siswa melihat video cerita rakyat, siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan tayangan video. Hal ini dilakukan untuk memupuk sikap komunikatif dan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Setelah itu siswa diajak mengerjakan kegiatan yang ada di buku kegiatan siswa, siswa bentuk kelompok untuk mengerjakan kegiatan. Hal ini dilakukan guru untuk memupuk karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung

jawab. Tanggungjawab dalam mengerjakan kegiatan yang ada di buku kegiatan. Dalam berkelompok tersebut guru mengambil nilai dari aspek komunikatif dan tanggungjawab dalam menulis hasil diskusi. Diskusi kelompok tersebut mengambil materi ciri-ciri cerita fiksi dan jenis-jenis cerita fiksi. Siswa sangat antusias melakukan diskusi dengan teman kelompoknya, walaupun ada beberapa siswa yang masih individualis dan tidak melakukan diskusi. Melalui diskusi ini siswa mengaku senang karena tugas yang diberikan akan cepat selesai. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa siswa kelas IV Al-Malik yang bernama Nabila, Nia, Ria, dan Sherin saat jam istirahat. Ketika mereka ditanya tentang perasaaannya saat diajak guru melakukan kerjakelompok untuk mengerjakan kegiatan, mereka menjawab sebagai berikut.

Nabila: Senang bu, kerjakelompok membuat tugas cepat selesai, dan saya bisa berdiskusi untuk mencari jawaban yang tepat.

Nia : suka Bu diajak mengerjakan tugas secara kelompok. Jadi cepet selesai.

Ria: senang bu, nggak bosan.

Sherin: senang bu, karena kerjakelompok, kerjaan selesai dengan cepat Selanjutnya dalam penayangan video cerita rakyat "Asal Mula Telaga Warna" siswa terlihat antusias untuk melihat tayangan video yang diberikan. Ketika video tayangan selesai dan guru memberikan pertanyaan. Siswa berlomba- lomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari tayangan video. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran cerita rakyat diberikan tayangan video. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Nabila, Sherin, Ria, dan Nia ketika ditanya perasaannya saat melihat video cerita rakyat "Asal Mula Telaga Warna" sebagai berikut.

Nabila: Senang bu, karena saya bisa melihat dan mendengarkan cerita rakyat dan tidak hanya membaca saja.

Nia : Saya senang Bu, karena membuat saya tidak bosan mengikuti pembelajaran di kelas.

Ria : suka Bu, karena biasanya saya membaca dari buku saja tentang cerita rakyat.

Sherin: Senang bu, karena saya suka dengan tayangan video.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 1, siswa mulai memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) tapi belum menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa belum terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif.

b. Pembelajaran 2

Pada pembelajaran 2, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, berkomunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal keberagaman kebudayaan di Indonesia terutama di Pulau Papua. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air kepada siswa dan mengenalkan kebudayaan yang dimiliki Pulau Papua. Guru juga mengajak siswa melihat dan mendengarkan tentang materi keberagaman kebudayan yang ditampilkan di proyektor yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Guru menampilkan video yang berhubungan dengan materi. Siswa diajak menyanyi dan melihat tayangan video cerita rakyat, siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan tayangan video. Hal ini dilakukan untuk memupuk sikap komunikatif dan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Setelah menyanyi siswa diajak menulis lirik lagu daerah Papua. Hal ini dilakukan untuk memupuk rasa cinta tanah air siswa dengan memahami dan mengenal kebudayaan dari Pulau Papua. Tayangan berikutnya adalah menampilkan cerita rakyat dari Pulau Papua. Hal ini dilakukan guru untuk memupuk karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab. Siswa terlihat antusias untuk melihat tayangan video yang diberikan. Ketika video tayangan

selesai dan guru memberikan pertanyaan. Siswa berlomba- lomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari tayangan video. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran cerita rakyat diberikan tayangan video. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Akbar, Ino, Andin, dan Royyan ketika ditanya perasaannya saat melihat video cerita rakyat dari Pulau Papua sebagai berikut.

Akbar : Saya suka sekali Bu, membuat saya tidak bosan.

Ino : Saya senang karena ibu menampilkan video cerita rakyat, kemarin saya di kasih bacaan saja.

Andin : Senang Bu, karena biasanya saya membaca dari buku saja tentang cerita rakyat.

Royyan: Suka bu, karena saya suka dengan tayangan -tayangan video

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 2, siswa sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan mulai menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif..

c. Pembelajaran 3

Pada pembelajaran 3, karakter yang dikembangkan adalah rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat. Setiap karakter memiliki

indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk kegiatan ekonomi di bidang pertanian. Guru juga mengajak siswa melihat dan mendengarkan tentang materi kegiatan ekonomi pertanian yang ditampilkan di proyektor. Hal ini dilakukan guru untuk memupuk karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab. Siswa terlihat antusias untuk mendengarkan materi yang diberikan. Ketika materi selesai dan guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah diberikan. Siswa berlomba- lomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari pertanyaan guru. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran dengan multimedia interaktif. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Akbar, Batul, Anggun, dan Nayla ketika ditanya perasaannya saat mnerima materi dengan bantuan multimedia sebagai berikut.

Akbar : Saya suka pembelajaran dengan multimedia, membuat saya tidak bosan dan cepat memahami materi.

Batul: Saya senang karena materi yang diberikan mudah dipahami.

Anggun: Suka Bu, karena materi yang diberikan mudah untuk dipahami.

Nayla: Suka bu, saya jadi cepat mengerti tentang materi yang diberikan

Pada materi selanjutnya, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat, dan

tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab kepada siswa. Guru mengajak berdiskusi secara kelompok untuk mengerjakan kegiatan tersebut. tanggungjawab Karakter dinilai adalah kerjasama mengerjakan tugas secara berkelompok dan ketepatan mengerjakan kegiatan sesuai waktu yang berikan oleh guru. Dalam berkelompok tersebut guru juga mengambil nilai dari aspek komunikatif dan rasa ingin tahu siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi di tempat tinggal temannya.

Siswa sangat antusias melakukan diskusi dengan teman kelompoknya karena siswa menjadi tahu kegiatan ekonomi di sekitar lingkungan tempat tinggal temannya. Setelah diskusi kelompok, siswa diajak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Hal ini dilakukan untuk memupuk karakter komunikatif siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 3, siswa sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan mulai menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa

sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

d. Pembelajaran 4

Pada pembelajaran 4, karakter yang dikembangkan adalah rasa ingin tahu, dan berkomunikatif/ bersahabat. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi di sekitar lingkungan tempat tinggal mereka. Siswa diajak mengenal produsen, konsumen dan distributor. Hal ini dilakukan guru untuk, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat pada siswa. Guru mengambil nilai dari aspek komunikatif dan rasa ingin tahu siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi di tempat tinggal temannya.

Selain siswa diajak untuk mengenal kegiatan ekonomi, siswa juga diajak mengenal Pulau Bali. Pulau Bali akan kebudayaan dan keindahan alamnya sehingga Pulau Bali dijadikan salah satu destinasi liburan baik wisatawan dalam negeri maupun luar negeri. Siswa diajak mengenal kebudayaan di Pulau Bali. Salah satunya cerita rakyat. Siswa diajak mengenal cerita rakyat dari Pulau Bali, yaitu "Asal Mula Bukit Catu". Siswa diajak melihat tayangan video cerita rakyat. Hal ini dilakukan untuk memupuk rasa cinta tanah air siswa dengan memahami dan mengenal kebudayaan dari Pulau Bali. Selain itu, guru juga untuk memupuk karakter rasa ingin tahu,

komunikatif, dan tanggung jawab. Siswa terlihat antusias untuk melihat tayangan video yang diberikan. Ketika video tayangan selesai dan guru memberikan pertanyaan. Siswa berlomba- lomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari tayangan video. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran cerita rakyat diberikan tayangan video. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Akbar, Sherin, Nabila, dan Royyan ketika ditanya perasaannya saat melihat video cerita rakyat dari Pulau Papua sebagai berikut.

Nabila : Saya suka sekali Bu, membuat saya tidak bosan.

Royyan: Saya senang karena ibu menampilkan video cerita rakyat, kemarin saya di kasih bacaan saja.

Sherin : Senang Bu, karena biasanya saya membaca dari buku saja tentang cerita rakyat.

Akbar: Suka bu, karena saya suka dengan tayangan -tayangan video
Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 4, siswa
sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang
sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab
II hal 48) dan mulai menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa
sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan
multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan
multimedia interaktif.

e. Pembelajaran 5

Pada pembelajaran 5, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal lagu – lagu daerah di Indonesia. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air kepada siswa dan mengenalkan kebudayaan lagu – lagu daerah di Indonesia. Guru juga mengajak menyebutkan lagu-lagu daerah yang ada di Indonesia dan menyanyikan bersama-sama.. Hal ini dilakukan untuk memupuk sikap komunikatif dan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Setelah menyanyi siswa diajak menulis lirik lagu salah satu lagu daerah yaitu Soleram dari Riau. Hal ini dilakukan untuk memupuk rasa cinta tanah air siswa dengan memahami dan mengenal lagu daerah di Indonesia. Kemudian siswa diajak menulis lagu – lagu daerah di Indonesia. Hal ini dilakukan guru untuk memupuk karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab. Siswa terlihat antusias untuk menyebutkan lagulagu daerah dan menyanyikannya bersama-sama. Siswa berlombalomba menuliskan lagu-lagu daerah di Indonesia yang mereka ketahui. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika belajar lagulagu daerah di Indonesia. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Akbar, Nabila, Shofiyah, dan

Baqir ketika ditanya perasaannya saat menyanyi dan menyebutkan lagu-lagu daerah sebagai berikut.

Nabila : Saya senang dengan pembelajaran ini Bu, karena suka menyanyi Bu,

Akbar : Saya suka menyanyi.

Shofiyah: Senang Bu, karena menyanyi membuat saya senang.

Baqir: Senang Bu, membuat saya tidak bosan.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 5, siswa sudah memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan mulai menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah mulai terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

b. Subtema 2 Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

a. Pembelajaran 1

Pada pembelajaran 1, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal keberagaman kebudayaan di Indonesia terutama di Daerah Istimewa Yogyakarta. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air kepada siswa dan mengenalkan

kebudayaan yang dimiliki Daerah Istimewa Yogyakarta. Guru juga mengajak siswa melihat dan mendengarkan tentang materi keberagaman kebudayan yang ditampilkan di proyektor yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. menampilkan video yang berhubungan dengan materi. Siswa diajak melihat tayangan video cerita rakyat, siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan tayangan video. Hal ini dilakukan untuk memupuk sikap komunikatif dan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Siswa terlihat antusias untuk melihat tayangan video yang diberikan. Ketika video tayangan selesai dan guru memberikan pertanyaan. Siswa berlomba- lomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari tayangan video. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran cerita rakyat diberikan tayangan video. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Akbar, Ino, Andin, dan Royyan ketika ditanya perasaannya saat melihat video cerita rakyat dari Pulau Papua sebagai berikut.

Akbar : Saya suka sekali Bu, membuat saya tidak bosan.

Ino : Saya senang karena ibu menampilkan video cerita rakyat, kemarin saya di kasih bacaan saja.

Andin : Senang Bu, karena biasanya saya membaca dari buku saja tentang cerita rakyat.

Royyan: Suka bu, karena saya suka dengan tayangan - tayangan video.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 1, siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

b. Pembelajaran 2

Pada pembelajaran 2, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal jenis tarian daerah di Indonesia. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air kepada siswa dan mengenalkan kebudayaan jenis-jenis tarian daerah di Indonesia. Guru juga mengajak menyebutkan contoh tarian daerah yang ada di Indonesia. Hal ini dilakukan untuk memupuk sikap komunikatif dan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Kemudian siswa diajak menulis jenis tarian daerah di Indonesia. Hal ini dilakukan guru untuk memupuk karakter rasa ingin tahu, berkomunikatif, dan tanggung jawab. Siswa terlihat antusias untuk menyebutkan dan menuliskan jenis tarian daerah di Indonesia. Siswa

berlomba- lomba menuliskan jenis tarian daerah di Indonesia yang mereka ketahui. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika belajar jenis tarian daerah di Indonesia. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Andin, Nayla, Batul, dan Ria ketika ditanya perasaannya saat belajar jenis tarian daerah di Indonesia adalah sebagai berikut.

Andin : Saya senang dengan pembelajaran ini Bu, karena suka dengan kesenian

Nayla : Saya suka pembelajaran dengan multimedia karena saya bisa melihat jenis jenis tarian di Indonesia.

Batul: Saya senang belajar dengan multimedia, karena saya dapat melihat langsung jenis-jenis tarian di Indonesia

Ria: Senang Bu, karena pembelajaran ini juga menampilkan contoh jenis tarian daerah.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 2, siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

c. Pembelajaran 3

Pada pembelajaran 3, karakter yang dikembangkan adalah rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat. Setiap karakter memiliki

indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk kegiatan ekonomi di bidang pertanian dan perkebunan. Guru juga mengajak siswa untuk mengenal hasil – hasil dari kegiatan ekonomi pertanian dan perkebunan. Hal ini dilakukan guru untuk memupuk karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab. Siswa terlihat antusias untuk mendengarkan materi yang diberikan. Ketika materi selesai dan guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah diberikan. Siswa berlomba- lomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari pertanyaan guru. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran dengan multimedia interaktif. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Nabila, Ino, Diva, dan Farus ketika ditanya perasaannya saat mnerima materi dengan bantuan multimedia sebagai berikut.

Diva : Saya suka pembelajaran dengan multimedia, membuat saya tidak bosan dan cepat memahami materi.

Farus : Saya senang karena materi yang diberikan mudah dipahami.

Nabila: Suka Bu, karena materi yang diberikan mudah untuk dipahami.

Ino : Suka bu, saya jadi cepat mengerti tentang materi yang diberikan

Setelah itu, guru mengajak berdiskusi secara kelompok untuk mengerjakan kegiatan tersebut. Karakter tanggungjawab dinilai adalah kerjasama dalam mengerjakan tugas secara berkelompok dan ketepatan mengerjakan kegiatan sesuai waktu yang berikan oleh guru. Dalam berkelompok tersebut guru juga mengambil nilai dari aspek komunikatif dan rasa ingin tahu siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi di tempat tinggal temannya.

Siswa sangat antusias melakukan diskusi dengan teman kelompoknya karena siswa menjadi tahu kegiatan ekonomi di sekitar lingkungan tempat tinggal temannya. Setelah diskusi kelompok, siswa diajak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Hal ini dilakukan untuk memupuk karakter komunikatif siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 3, siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

d. Pembelajaran 4

Pada pembelajaran 4, karakter yang dikembangkan adalah rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk kegiatan ekonomi di bidang perikanan dan peternakan. Guru juga mengajak siswa untuk

mengenal hasil — hasil dari kegiatan ekonomi perikanan dan peternakan. Hal ini dilakukan guru untuk memupuk karakter rasa ingin tahu, komunikatif, dan tanggung jawab. Siswa terlihat antusias untuk mendengarkan materi yang diberikan. Ketika materi selesai dan guru memberikan pertanyaan sesuai dengan materi yang telah diberikan. Siswa berlomba- lomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari pertanyaan guru. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran dengan multimedia interaktif. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Nia, Friza, Excel, dan Andin ketika ditanya perasaannya saat mnerima materi dengan bantuan multimedia sebagai berikut.

Nia: Saya suka pembelajaran dengan multimedia, membuat saya tidak bosan dan cepat memahami materi.

Friza: Saya senang karena materi yang diberikan mudah dipahami.

Excel: Suka Bu, karena materi yang diberikan mudah untuk dipahami.

Andin : Suka bu, saya jadi cepat mengerti tentang materi yang diberikan

Setelah itu, guru mengajak berdiskusi secara kelompok untuk mengerjakan kegiatan tersebut. Karakter tanggungjawab dinilai adalah kerjasama dalam mengerjakan tugas secara berkelompok dan ketepatan mengerjakan kegiatan sesuai waktu yang berikan oleh guru. Dalam berkelompok tersebut guru juga mengambil nilai dari

aspek komunikatif dan rasa ingin tahu siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi di tempat tinggal temannya. Siswa sangat antusias melakukan diskusi dengan teman kelompoknya karena siswa menjadi tahu kegiatan ekonomi di sekitar lingkungan tempat tinggal temannya. Setelah diskusi kelompok, siswa diajak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Hal ini dilakukan untuk memupuk karakter komunikatif siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 3, siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

c. Bangga Terhadap Daerah Tempat Tinggalku

a. Pembelajaran 1

Pada pembelajaran 1, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, berkomunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal kebudayaan di Indonesia terutama untuk cerita rakyat yang dimiliki oleh Indonesia. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air kepada siswa. Guru juga mengajak siswa melihat dan mendengarkan tentang cerita rakyat yang

ditampilkan di proyektor yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Guru menampilkan video yang berhubungan dengan materi. Siswa diajak melihat tayangan video cerita rakyat, siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan tayangan video. Hal ini dilakukan untuk memupuk sikap komunikatif dan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Siswa terlihat antusias untuk melihat tayangan video yang diberikan. Ketika video tayangan selesai dan guru memberikan pertanyaan. Siswa berlombalomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari tayangan video. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran cerita rakyat diberikan tayangan video. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Diva, Royyan, Excel, dan Baqir ketika ditanya perasaannya saat melihat video cerita rakyat yang ada di Indonesia sebagai berikut.

Diva : Saya suka sekali Bu, membuat saya mengerti dan memahami cerita rakayat yang ada di Indonesia.

Royyan : Saya senang karena ibu menampilkan video cerita rakyat yang ada di Indonesia.

Excel: Saya senang Bu, membuat saya mengenal berbagai cerita rakyat di Indonesia.

Baqir: Suka bu, karena saya suka dengan cerita cerita rakyat terutama dalam bentuk video

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 1, siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.,

b. Pembelajaran 2

Pada pembelajaran, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat, dan tanggung jawab. Setiap karakter memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk melihat tayangan video tentang keberagaman kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia. Hal ini dilakukan guru untuk menanamkan cinta tanah air kepada siswa. Guru juga mengajak siswa melihat dan mendengarkan tentang keberagaman kebudyaaan yang ditampilkan di proyektor yang berhubungan dengan materi yang akan dipelajari. Setelah melihat tayangan video, siswa diberikan pertanyaan yang berhubungan dengan tayangan video. Hal ini dilakukan untuk memupuk sikap komunikatif dan rasa ingin tahu siswa dalam memahami materi yang diberikan. Siswa terlihat antusias untuk melihat tayangan video yang diberikan. Ketika video tayangan selesai dan guru memberikan pertanyaan. Siswa berlombalomba mengemukakan pendapat dan memberikan tanggapan dari

tayangan video. Siswa merasa senang dan tidak bosan ketika pembelajaran cerita rakyat diberikan tayangan video. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan kepada Batul, Friza, Shofiyah, dan Ino ketika ditanya perasaannya saat melihat tayangan video sebagai berikut.

Batul: Indonesia kaya akan kebudayaan, dan menjadikan saya senang tinggal di Indonesia.

Friza : Saya, bangga menjadi anak Indonesia karena Indonesia kaya akan kebudayaan.

Shofiyah: Saya senang melihat video keberagaman kebudayaan, membuat saya tahu akan banyaknya kebudayaan yang dimiliki oleh Indonesia.

Ino: Saya senang dengan tayangan video tadi, saya bangga menjadi anak Indonesia.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 2, siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

c. Pembelajaran 3

Pada pembelajaran 3, karakter yang dikembangkan adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat. Setiap karakter

memiliki indikator yang menjadi penilaian karakter pada diri siswa (pada bab II, hal 48). Guru mengajak siswa untuk mengenal manfaat dari keberagaman karakteristik individu dalam kegiatan ekonomi. Guru mengajak berdiskusi secara kelompok untuk mengerjakan kegiatan tersebut. Aspek karakter tanggungjawab yang dinilai adalah kerjasama dalam mengerjakan tugas secara berkelompok dan ketepatan mengerjakan kegiatan sesuai waktu yang berikan oleh guru. Dalam berkelompok tersebut guru juga mengambil nilai dari aspek komunikatif dan rasa ingin tahu siswa untuk mengenal kegiatan ekonomi di tempat tinggal temannya. Siswa sangat antusias melakukan diskusi dengan teman kelompoknya karena untuk mencari jawaban yang tepat. Setelah diskusi kelompok, siswa diajak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas. Hal ini dilakukan untuk memupuk karakter komunikatif siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa Pada pembelajaran 3, siswa terus menerus memperlihatkan perilaku/karakter yang sudah dinyatakan dalam indikator pengembangan karakter (pada bab II hal 48) dan menunjukkan konsisten. Dikarenakan siswa sudah terbiasa dengan pembelajaran tematik menggunakan multimedia interaktif dan mereka senang belajar menggunakan multimedia interaktif.

5. Hasil Pengembangan Tahap V (Tahap Evaluasi)

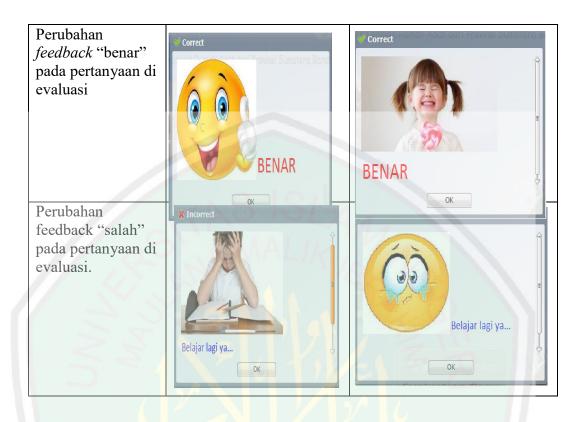
Hasil dari pengembangan tahap V adalah pengembang melakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk

mengumpulkan data sebagai dasar untuk menetapkan apakah multimedia interaktif ini layak untuk mengatasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran sehingga membantu tercapainya tujuan yang telah ditentukan.

Evaluasi yang dilakukan tidak hanya dari hasil belajar siswa, namun berupa evaluasi formatif yaitu melakukan klasifikasi data yang diperoleh dari hasil uji coba para ahli (ahli media dan ahli materi) dan uji coba *audiens* (kelompok sedang). Data yang diperoleh dari hasil uji coba para ahli dijadikan pedoman untuk revisi produk agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dan layak digunakan sebagai pembelajaran.

Tabel 4.1 Tabel Revisi Produk

Sebelum	Setelah
Pertanian bercocok tanam Produksi pertanian untuk bahan pangan dibedakan sebagai berikut: 1. Produksi bahan makanan pokok. Contohnya: Padi, Sagu	Pertanian bereocok tanam Produksi pertanian untuk bahan pangan dibedakan sebagai berikut: 1. Produksi bahan makanan pokok. Contohnya: Padi, Sagu Podi
evaluasi1 > Introduction Page **Total Questions Pull Soure Passing flate Passing Soure 45 200 75% 75 **Total Questions Pull Soure Passing flate Passing Soure 45 200 75% 75 **Total Questions Pull Soure Passing flate Passing Soure 45 200 25%	evaluasi Introduction Page Total Questions Rull Score Passing Rate Passing Score Time Limit 45 100 75% 75 01.25.00
	Pertanian bercocok tanam Produksi pertanian untuk bahan pangan dibedakan sebagai berikut: 1. Produksi bahan makanan pokok. Contohnya: Padi, Sagu **Secret Successive** Evaluasi1 **Defendatori Payo **Passing Rute** **Passing Score** **Social Questions** **Passing Rute** **Passing Score** **Social Questions** **Passing Score** **Pas



Tahap evaluasi selanjutnya adalah respon siswa sangat senang dan motivasi belajar siswa meningkat menggunakan multimedia interaktif. Pengetahuan siswa terhadap keberagaman kebudayaan dan kegiatan ekonomi di Indonesia bertambah dan siswa memiliki nilai diatas KKM yang telah ditentukan. Siswa antusias belajar dengan menggunakan multimedia interaktif karena siswa lebih cepat paham dan cepat mengerjakan kegiatan dan tugas dalam pembelajaran.

C. Analisis Keefektifan dan Kemenarikan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

a. Analisis Kemenarikan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Analisis kemenarikan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan untuk mengetahui sejauh mana bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menarik dan dapat memotivasi pengguna dalam menggunakannya terutama siswa dan guru. Data kemenarikan diperoleh dari persebaran angket kepada guru dan siswa. Paparan data tentang kemenarikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.2 Data Hasil Rekapitulasi Kemenarikan

No.	Sumber data	Skor Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Guru	95,83%	Sangat Menarik
2.	Siswa	93.33 %	Sangat Menarik

Berdasarkan tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa prosentase perolehan skor kemenarikan guru adalah 95,83% dengan kriteria "sangat menarik" sedangkan kemenarikan dari siswa adalah 93,33% dengan kriteria "sangat menarik". Berdasarkan hasil rekapitulasi kemenarikan multimedia interaktif dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Analisis Keefektifan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Analisis keefektifan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif digunakan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran yang dapat dilihat dari kualitas proses pembelajaran selama menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Tingkat keefektifan dilihat dari nilai post test, aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran, persebaran angket kepada guru dan observer sebagai pengguna dan pengamat berlangsungnya proses pembelajaran.

Data untuk menentukan tingkat keefektifan produk ialah 1) hasil rata-rata tes belajar siswa yang mencapai nilai KKM ≥ 70. Jadi siswa kelas IV SDI KHA. Wahid Hasyim yang hasil tes setelah menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif 2) aktivitas belajar siswa dan hasil angket guru dan observer selama menggunakan multimedia interaktif minimal memperoleh kriteria aktif.

Tabel 4.3 Data Hasil Rekapitulasi Keefektifan

No.	Sumber data	Skor perolehan	Kriteria penilaian	
1.	Angket guru	93,75%	Sangat Efektif	
2.	Hasil post tes siswa	100 % Sangat Efektif		
3.	Aktivitas siswa	92.17 %	Sangat Efektif	
Total	Presentase	285,92 %		
Rata-	rata	95,31 %		

c. Analisis Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif terhadap Pengembangan Karakter

Analisis bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif terhadap pengembangan karakter adalah untuk mengetahui ketercapaian karakter yang ingin dicapai dalam pengembangan bahan ajar ini. Penilaian karakter diperoleh dari proses pembelajaran selama menggunakan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan dalam proses pembelajaran. Tingkat perkembangan karakter dapat diperoleh dari rubrik aktivitas siswa berdasarkan dengan karakter yang ingin dicapai. Karakter yang ingin dicapai dalam bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif/ bersahabat, dan tanggungjawab.

Perkembangan karakter yang dicapai pada diri siswa terlihat dengan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa antusias dan senang dalam proses pembelajaran dan indikator – indikator dalam penilaian karakter pada diri siswa tercapai/ atau terpenuhi. Berdasarkan pemaparan data tentang pengembangan karakter siswa, dapat disimpulkan bahwa karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif dan rasa tanggung jawab terpenuhi.

BAB V PEMBAHASAN

1. Kajian Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Model yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini dirancang dengan model ADDIE. Langkah pertama yaitu menganalisis kebutuhan yang dilakukan dengan wawancara dan observasi untuk mendapatkan informasi keadaan nyata, keadaan ideal, tujuan memperbaiki informasi yang kurang sesuai dan memberikan solusi pemecahan masalah. Langkah selanjutnya adalah menganalisis karakteristik siswa, kebutuhan siswa, teknologi, situasi belajar, tugas setelah siswa belajar, kejadian penting, tugas untuk mencapai tujuan pembelajaran, media yang diharapkan, menganalisis data yang ada, biaya dan manfaat.

Langkah kedua ialah mendesain produk. Pada langkah mendesain produk yang dikembangkan harus memperhatikan informasi dari analisis kebutuhan merancang jadwal pelaksanaan pengembangan produk dan pelaksanaan uji coba lapangan. Menentukan tim yang membantu pengembangan produk, merancang spesifikasi produk yang dikembangkan, menentukan ruang lingkup materi yang dikembangkan pada produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif, menentukan pengemasan produk akhir, menentukan kriteria perangkat

komputer, dan aplikasi yang digunakan untuk pengembangan. Langkah ketiga mengembangkan produk dengan memeprhatikan desain yang dibuat. Langkah keempat mengimplementasikan yang diuji cobakan kepada tim validator ahli materi dan media yang menentukan kevalidan produk, saran dan kometar dari tim ahli direvisi kemudian diujicobakan ke kelompok besar. Langkah kelima yaitu evaluasi dari semua hasil ujicoba sebagai bahan perbaikan pada produk yang dikembangkan.

Produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dikemas dalam bentuk compack disk (CD) yang disertai dengan petunjuk penggunaan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Pengembangan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini mengalami revisi seperti pada bagian tampilan dan isi/materi. Perbaikan dilakukan dalam bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yaitu pemberian nama pada setiap contoh yang diberikan di dalam multimedia interaktif, pemberian timer pada evaluasi, materi pada kegiatan ekonomi lebih dipersingkat dan diberikan contoh, dan perbanyak cerita rakyat supaya siswa lebih mengenal kebudayaan dan belajar pesan moral yang terkandung pada cerita rakyat.

Hasil saran dan komentar para ahli, guru, dan siswa, dijadikan bahan perbaikan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang pada hasil akhirnya dikemas dalam bentuk *Compack Disk*. Produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia

interaktif memadukan gambar, teks, video dan materi keberagaman kebudayaan dan kegiatan ekonomi di Indonesia. Perpaduan tersebut untuk membantu siswa dalam memahami materi yang ada pada tema 8 dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Hal ini didukung dengan hasil penelitian CTR menunjukkan bahwa 80% kemampuan mengingat dengan melihat, mendengar dan melakukan kegiatan sekaligus dan dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia interaktif sangatlah efektif untuk menjadi alat dalam proses pengajaran dan pembelajaran. 64

Produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dengan hasil uji validasi dan ujicoba lapangan dapat dikatakan memliki kualitas tinggi karena mencakup hasil analisis data yang menentukan kelayakan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dari hasil analisis data ahli media, isi/materi, guru, dan siswa SD Islam Wahid Hasyim Bangil. Hasil validasi oleh ahli media dari hasil angket memperoleh prosentase sebesar 89,50 % dengan kriteria sangat valid, ahli materi memperoleh prosentase 90,00 % dengan kriteria valid. Pelaksaan uji coba lapangan dilakukan diperoleh hasil kemenarikan yang diperoleh dari angket guru sebesar 95,83% dengan katergori sangat menarik, dari angket siswa sebesar 93,33% dengan kategori sangat menarik. Hasil keefektifan produk yang didukung dengan hasil post test siswa memperoleh prosentase sebesar 100% dengan kategori sangat

⁶⁴ Munir. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. (Bandung: Alfabeta,2012), hlm 6

efektif dan hasil aktivitas siswa sebesar 92,17% dengan kategori sangat aktif, hasil dari angket guru sebesar 93,75% dengan katergori sangat efektif. Produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif. Dengan hasil ujicoba validasi dan uji lapangan dapat dikatakan bahwa produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif memiliki kualitas tinggi.

Produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini juga menekankan pada pengembangan karakter cinta tanah air, rasa ingin tahu, komunikatif / bersahabat, dan tanggung jawab. Penilaian karakter dan perkembangan karakter pada diri siswa dilihat dari keaktifan siswa mengikuti proses pembelajaran dan siswa menunjukkan karakter secara konsisten karena sudah menjadi kebiasaan siswa melakukan kegiatan seperti. Kemendiknas, menyebutkan bahwa strategi pelaksanaan karakter harus melalui tahapan pengetahuan (*knowing*), pelaksanaan (*acting*) dan kebiasaan (*habit*)⁶⁵. Jadi, karakter yang diinginkan tercapai karena pelaksanaan dan kebiasaan melakukan kegiatan kegiatan yang dilakukan oleh siswa setiap mengikuti pembelajaran tematik.

Selain berpedoman pada strategi pelaksanaan pendidikan dari Kemendiknas, pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif juga menggunakan tiga aspek Lickona, yaitu moral knowing, moral feeling, dan moral doing/ action. Moral knowing

Kementerian Pendidikan Nasional. *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter Kementerian Pendidikan Nasional Tahun 2010*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Ketenagaan

dimensi yang diambil adalah kesadaran moral, yaitu melek moral atau ketajaman dalam melihat dan menangkap moral apa yang ingin dicapai dan berpikir secara cermat tentang apa tindakan yang sebaiknya dilakukan oleh siswa. Moral feeling dimensi yang diambil adalah percaya diri (self esteem) dimana siswa diajak untuk mengemukakan pendapatnya, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, dan membacakan cerita karangannya di depan temantemannya. Sedangkan untuk moral doing dimensi yang diambil adalah kebiasaan yaitu karakter yang berkembang karena kebiasaan siswa yang dilakukan secara terus-menerus.

Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan ini terdapat video yang menceritakan cerita rakyat di Indonesia dengan pesan moral yang ada dalam video tersebut, terdapat lagu daerah yang dapat menambah pengetahuan siswa tentang lagu daerah yang dimiliki Indonesia, terdapat video tentang keberagaman kebudayaan di Indonesia yang mencakup keberagaman kebudayaan dari sabang sampai merauke yang dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air siswa, terdapat kegiatan dengan berbagai aktivitas yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti proses pembelajaran tematik dan karakter yang ingin dicapai siswa tercapai. Lickona⁶⁶, menyatakan bahwa bentuk lain dari pengajaran moral secara tidak langsung, tetapi tidak kalah pentingnya adalah bercerita. Cerita memberikan daya tarik sendiri dan bersifat mengajak

Thomas Lickona. *Education for Character (terjemahan Juma Abdul Wamaungo)*. (Jakarta: Bumiaksara,2013), hlm 124

sehingga cerita menjadi salah satu pengajaran yang disukai oleh pengajar moral.

Produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif disesuaikan dengan karakteristik siswa yang menyukai penyajian materi secara konkret yaitu materi disajikan dengan bentuk gambar dan video tentang materi yang disajikan. Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini berisikan materi tematik yang dikembangkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan siswa terhadap keberagaman kebudayaan dan kegiatan ekonomi yang dimiliki oleh Indonesia.

Produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini berisikan teks, gambar, video yang dapat mengaktifkan pengguna berinteraksi dengan produk, pengguna dapat mengontrok tombol-tombol yang dapat mengarahkan pengguna ke hal yang ingin dipelajari, dengan buku petunjuk penggunaan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini pengguna dapat mempelajari dan mencari informasi sendiri terkait materi yang akan dipelajari, melakukan kegiatan yang ada di bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif, leihat video, dan menyanyi.

Produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini memiliki manfaat diantaranya sebagai alternatif pemecahan masalah yang ada di sekolah ujicoba sebagai variasi media dalam pembelajaran tematik, dapat memotivasi siswa dan pengguna,

membantu memahami materi, meningkatkan semangat belajar yang tinggi, membantu melatih siswa belajar secara mandiri, memanfaatkan teknologi yang tersedia di sekolah ujicoba seperti proyektor, LCD, dan komputer.

2. Kelebihan dan Kelemahan Hasil Produk Pengembangan

Dari hasil produk yang dikembangkan, di dalamnya masih terdapat kelebihan dan kelemahan. Akan tetapi produk bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini berusaha memenuhi kebutuhan siswa dalam belajar pembelajaran tematik kelas IV SD Islam Wahid Hasyim Bangil. Adapun kelebihan dan kelemahan yang dapat ditemui dalam produk pengembangan ini adalah

- a. Kelebihan Produk Bahan Ajar Tematik Intergratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif
 - 1) Pengembangan bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif melalui *Adobe Flash CS3* pada pembelajaran tematik tema 8 Daerah Tempat Tinggalku ini telah memenuhi komponen yang baik dan dapat dikembangkan sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Dengan demikian maka, dari hasil pengembangan produk ini dapat memberikan sumbangan positif pengembangan bahan ajar tematik intergratif berbasis ICT di Sekolah Dasar.
 - Pengembangan produk bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dikembangkan untuk

- memudahkan siswa untuk belajar dan memahami materi yang ada di Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.
- 3) Produk pengembangan bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan oleh peneliti fokus pada materi Bahasa Indonesia, IPS, dan SBdP di Tema 8 Daerah Tempat Tinggalku.
- 4) Produk bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dilengkapi dengan video cerita rakyat dan memuat gambar nyata sehingga siswa dapat memahami materi secara meluas dan mendalam.
- 5) Produk bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan di desain dengan visual yang baik, mulai dari gambar, video, lagu daerah, background, Button, dan variasi font penulisan teks yang dapat merancang olah pikir siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya dan membuat siswa tertarik mengikuti proses pembelajaran.
- 6) Produk pengembangan bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif juga disertai kegiatan-kegiatan aktif yang menekankan keaktifan siswa dalam belajar dan mengemukakan pendapat.

 Kelemahan Produk Bahan Ajar Tematik Intergratif Berbasis Karakter dengan Multimedia Interaktif

Berdasarkan keterangan diatas peneliti masih menemukan beberapa kesulitan dari pengembangan produk bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan, sehingga hal ini kelemahan terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Dari segi pengembangan dan proses pembuatan bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini memerlukan keahlian dan keterampilan khusus dalam bidang IT sehingga dalam proses pembuatannya memerlukan tingkat ketelitan yang tinggi. Selain itu dalam pengembangan bahan ajar tematik intergratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 3 Action Script 3.0 yang belum bisa dikoneksikan dengan quiz creator sehingga jika selesai mengerjakan evaluasi program akan tertutup.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan, validasi, ujicoba dan revisi terhadap pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif, maka diperoleh sebagai berikut:

- Spesifikasi produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sebagai berikut:
 - a. Sajian pokok dalam produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berbentuk multimedia *Adobe Flash* terdiri sebagai berikut ; 1) halaman pembuka (*intro*); 2) halaman menu utama terdiri dari petunjuk, tujuan, materi, kegiatanku, evaluasi, dan profil pengembang.

Tampilan Pembuka (Intro)



Tampilan Petunjuk



Tampilan Menu Utama Multimedia Interaktif



Tampilan Tujuan Pembelajaran



Tampilan Kegiatanku







Tampilan Evaluasi

Tampilan Materi





b. Sajian pokok produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berbentuk media cetak lembar kerja siswa adalah yaitu (1) Bagian depan (sampul depan); (2) Bagian pembuka yang terdiri dari identitas diri siswa, kata pengantar, identifikasi karakter, daftar isi, dan kompetensi inti; (3) Bagian isi yang terdiri dari judul subtema, membuka wawasan, ayo menulis, ayo menyimak, ayo menyanyi, dan ayo mengamati; (4) bagian penutup yaitu daftar pustaka, profil pengembang; (5) bagian belakang (sampul belakang).

Tampilan Sampul Depan

Tampilan Identitas Diri Siswa



R	DAYA SISWA	
Nama		
No. Absen Alamar Brisslah		
tornound.		

Kata Pengantar

Karakteristik Karakter



Tampilan Daftar Isi



Tampilan Kompetensi Inti



Tampilan Subtema 1



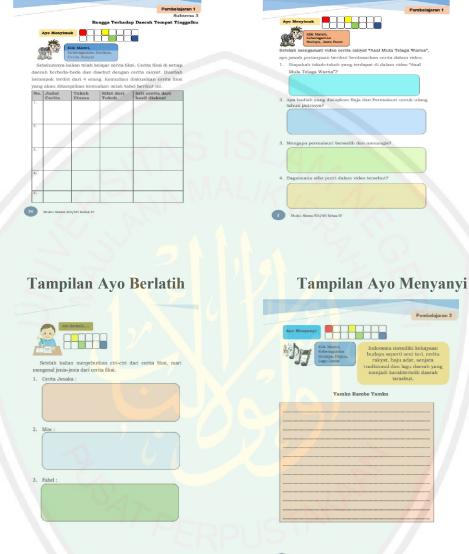
Tampilan Subtema 2

	Pembelajaran
	Subtema
	Keunikan Daerah Tempat Tinggal
beru	p daerah memiliki keunikan tersendiri. Keunikan dapat sa adat istisdat, seni, bahasa dan tempat wisata. Salah tempat wisata yang memiliki keunikan adalah Candi banan.
,	Ayo Menyimak
and	
183	Klik Materi, Keberagaman
000	Budaya, DIY
S	telah mengamati video cerita rakyat "Roro Jonggrang", ayo
	pertanyaan berikut berdasarkan cerita dalam video.
-	pakah tokoh-tokoh yang terdapat didalam cerita Roro
	ggrang?
00	Egrang.

2. Ap	sifat dari Roro Jonggrang?
-	

Tampilan Subtema 3

Ayo Menyimak



Tampilan Ayo Mengamati



- Amatilah keadaan lingkungan tempat tinggalmu. Amati pula penduduk di lingkungan sekitar tempat
- tinggalmu. Kemudian catatlah kegiatan ekonomi penduduk di sekitar lingkungan sekitarmu. Buatlah laporan sederhana hasil pengamatanmu Laporkan hasil pengamatanmu di depan kelas.

Tampilan Belakang





- c. Materi yang disajikan berdasarkan tema 8 Daerah Tempat Tinggalku revisi 2016 dengan materi pokok IPS, Bahasa Indonesia, dan SBdP. Materi juga diberikan kegiatan agar siswa lebih memahami dan memantapkan materi yang diberikan melalui multimedia interaktif dan karakter yang ingin dikembangkan tercapai.
- d. Format produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berbentuk CD-Interaktif.
- 2. Proses Pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari Analisis (kebutuhan, siswa, menganalisis teknologi yang dimiliki sekolah, menganalisis silabus dan RPP yang dimiliki oleh guru, dan media yang akan digunakan sesuai dengan karakteristik siswa), Desain (yaitu mengumpulkan sumber belajar yang sesuai dengan tema yang digunakan, membuat peta konsep tentang materi yang akan digunakan, dan menyiapkan bahan media yang akan digunakan seperti gambar, teks, video dan ilustrasi animasi, merancang layout pada tampilan media yang sesuai dengan karakter siswa), Pengembangan (mendesain bahan media yang telah disiapkan dengan aplikasi adobe flash), Implementasi (yaitu menvalidasi produk pengembangan kepada ahli materi dan media serta siswa-siswa SD Islam Wahid Hasyim Bangil) dan Evaluasi (yaitu tahap merevisi produk setelah divalidasi oleh para ahli).

- 3. Besarnya respon peserta didik terhadap produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat meningkatkan motivasi dan kecenderungan menimbulkan minat belajar siswa secara mandiri, sehingga keefektifan dan kemenarikan pada pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sebagai berikut:
 - a. Respon kemenarikan terhadap pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah 95,83% dari respon guru dan 93,33% dari respon peserta didik dengan kategori sangat menarik.
 - b. Respon keefektifan terhadap pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif adalah 94,17% yang diperoleh dari respon guru, aktivitas siswa di kelas dan hasil post test siswa.
 - c. Nilai nilai karakter pada bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif berhasil dikembangkan pada diri siswa melalui proses pembelajaran yang dilakukan di kelas.

2. Saran

Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif diharapkan dapat menunjang pembelajaran siswa di kelas IV SD/MI. Adapun saran yang berkenaan dengan pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia ini adalah;

- a. Guru diharapkan dapat mengikuti petunjuk penggunaan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia sehingga ketika proses pembelajaran siswa dapat memahami materi yang disajikan dengan baik dan konsisten.
- b. Siswa diharapkan aktif dalam proses pembelajaran supaya karakter yang cinta tanah air muncul pada diri siswa dan siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

3. Diseminasi

Penyebarluasan produk pengembangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia ke sasaran yang lebih luas. Peneliti memberikan saran, antara lain;

- a. Penyebarluasan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia harus sesuai dengan karakteristik siswa, agar produk tidak sia-sia.
- b. Penyebarluasan produk bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia harus sesuai dengan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah.
- Sebelum di sebarluaskan sebaiknya disosialisasikan kepada pihak terkait seperti MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran).

4. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran untuk pengembangan lebih lanjut adalah;

a. Untuk subjek penelitian sebaiknya dilakukan pada subjek yang lebih luas baik siswa maupun sekolah yang digunakan sebagai ujicoba lapangan.

b. Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat dijadikan rujukan oleh guru untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Agus zainal. 2012. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai dan Etika di Sekolah*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media
- Alisuf Sabri. 1996. Psikologi Pendidikan . Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya
- Andi Prastowo. 2015. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan). Jogjakarta: Diva Press
- Arif Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada
- Asni Widiastuti dan Muhammad Nur Wangid. Pengembangan Multimedia Lectora Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Character Building Bagi Siswa Kelas IV SD. Diakses 24 Desember 2016
- Bambang Purnama. 2013. Konsep Dasar Multimedia. Surakarta: Graha Ilmu:
- Daryanto. Media Pembelajaran. (Bandung: Satu Nusa, 2012)
- Dedy Izham. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*. (Jember: Ilmu Komputer). Online. www.unej.ac.id/files/pdf2/BAB_1_Pengendalian Adobe-Flash-pdf. Diakses 22 Desember 2016
- Dharma kesuma. 2002. *Pendidikan Karakter (Kajian Teori dan Praktek di Sekolah)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dimyati dan Muijiono. 1995. Belajar dan pembelajaran. Jakarta: Rineka cipta.
- Eko Joko Wibowo. *Media Pembelajaran Interaktif Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV*. Penelitian ini disajikan dalam Seminar Unggulan Nasional Informatika dan Komputer FTI UNSA. (Online),
- Erlina Dwi ayu Nugrohoningdyah. 2013. *Pemanfaatan Media Benda Konkret Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar*. Jurnal: PGSD Vol 01 Nomor 02.
- Henry Praherdhiono. 2008. *Panduan Pratikum Multimedia*. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang
- J.W. Santrock. *Educational Psichology*. (New York : McGraw-Hill)

- L.W. Anderson dan Krathwohl. 2001. *A Taxonomy for learning Teaching and assesing: A revision of bloom's Taxonomy of educational objectives*. Abridged edition. New York, NY: Addison Wesley Longman
- M.Nur Sofa Amiq El-Haq, Mega Teguh Budiarto. *Pengembangan Media*Pembelajaran Berbasis Flash pada Materi Ligkaran dengan

 Memperhatikan Fungi Kognitif Rigorous Mathematical Thinking (RMT).

 Jurnal Online
- Maharani. Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keanekaragaman Hewan dan Tumbuhan Kelas IV Sekolah Dasar. Tesis UM tidak di publikasikan
- Masnur Muslich. 2011. Pendidikan Karakter: Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. Jakarta: PT Bumi aksara
- Munir. 2012. Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- N.M. Nieveen, R. Branch, K. Gustafson, and T.Plomp. 1999. *Prototyping of reach product quality*. Netherlands: Kluwer Academic Publisher
- Nana Sudjana. 1995. Penilaian hasil belajar mengajar. Jakarta: Rineka, Cipta
- Nusa Putra. 2012. Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Pupuh Fathurrohman. Prof, AA. Suryana. Dr, & Fenny Fatriany. M. Hum. 2013. *Pengembangan Pendidikan Karakter*. Bandung: PT Refika Aditama
- Rayandra Asyar. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Richard E Mayer. 2009. Multi-Media Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2015. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ryudithia. Mengenal Adobe Flash Cs3 Professional. Diakses 19 Oktober 2016. ryudithia.blogspot.com/2010/12/mengenal-adobe-flash-cs3-profesional.html?m=1
- Sa'dun Akbar. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sa'dun Akbar.2016. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Sunarti, Selly Rahmawati dan Setia Wardani. Pengembangan Game Petualangan "Si Bolang" sebagai Media Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (Jurnal Online: FKIP Universitas PGRI Yogyakarta)

Tay Vaughan. 2004. *Multimedia: Making it work, sixt* Edition. McGrawhill Companies Inc, 2004



Lampiran - Lampiran Hasil Validasi Ahli Materi , Dra. Fatimatus Zahro, S.Pd

No.	A analy wang Dinila:	Skor			
No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
1	Tingkat kejelasan tujuan pembelajaran pada bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif		V		
2.	Kesesuaian materi pada bahan ajar tematik integratif dengan	V		_	
	multimedia interaktif dengan tujuan pembelajaran				
3.	Tingkat kejelasan materi yang disampaikan melalaui bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif	1			
4.	Tingkat kebenaran materi yang dikemas dalam bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif	1			
5.	Kesesuaian materi pada bahan ajar tematik integratif dengan	1	V	_	
	multimedia interaktif dengan kebutuhan siswa kelas IV SD pada pembelajaran tematik tema Daerah Tempat Tinggalku		١		
6.	Ketepatan gambar yang menyertai materi yang terdapat pada bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif	1		١	
7.	Kejelasan tulisan/teks pada tayangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif	1			
8.	Kesesuaian video pada tayangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif dengan materi	1			
9.	Kesesuaian narasi pada tayangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif dengan materi		1		
10.	Kesesuaian materi pada bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif dengan pengembangan karakter Cinta Tanah Air		1		
11.	Ketepatan contoh-contoh yang diberikan pada isi materi	1			
12.	Kesesuaian soal pada kuis yang mendukung penguasaan materi	1	1		
13.	Keutuhan soal pada kuis/evaluasi dengan materi pada tayangan bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif		V		
14.	Melalui bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif ini siswa mendapatkan informasi lebih banyak tentang Daerah Tempat Tinggalku	V			
15.	Kemenarikan materi tematik yang dikemas dalam bahan ajar tematik integratif dengan multimedia interaktif	1			
Tota	l Skor	54			
Skor	Maksimal	60			
Volid	dasi Keseluruhan	90	,00	%	

Hasil validasi Ahli Media 1 Bapak Dr. Agus Maimun, M.Pd

NI	A 1 D. 9.	Skor					
No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1		
1	Teknik penulisan storyboard runtun dan jelas	1					
2.	Kesesuaian isi bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dengan tujuan pembelajaran	V					
3.	Kesesuaian multimedia interaktif dengan karakteristik siswa		1				
4.	Petunjuk menggunakan tombol yang ada membantu mempermudah pengguna	V					
5.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat memotivasi siswa	1					
6.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa	1	/				
7.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat menciptakan rasa senang siswa	1					
8.	Kemampuan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dalam membantu menyampaikan informasi	V					
9.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif mudah dioperasikan						
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami						
11.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini membantu proses pembelajaran tematik	1					
12.	Ketepatan dan kejelasan gambar pada tayangan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif	1					
13.	Ketepatan dan jelasan video Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif	1					
14.	Kesesuaian warna dan background pada tayangan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif	V					
15.	Pemilihan jenis huruf dan keterbacaan pada tayangan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif	V					
16.	Keserasian antara teks, gambar, audio, dan grafis						
17.	Umpan balik untuk jawaban benar dan salah sudah tepat						
18.	Tampilan secara keseluruhan menarik.						
Tota	l Skor	71					
Skor	· Maksimal	72	,				
Valid	dasi Keseluruhan	98	,61	%			

Hasil validasi Ahli media 2 Bapak Dr. Suhartono, M.Kom

N T	A L DOMESTIC	Skoi			
No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
1	Teknik penulisan storyboard runtun dan jelas				
2.	Kesesuaian isi bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dengan tujuan pembelajaran		1		
3.	Kesesuaian multimedia interaktif dengan karakteristik siswa				
4.	Petunjuk menggunakan tombol yang ada membantu mempermudah pengguna		V		
5.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat memotivasi siswa				
6.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa		1		
7.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat menciptakan rasa senang siswa		1	1	
8.	Kemampuan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dalam membantu menyampaikan informasi			V	
9.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif mudah dioperasikan		1		
10.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami		П		
11.	Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif ini membantu proses pembelajaran tematik		1		
12.	Ketepatan dan kejelasan gambar pada tayangan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif		V		
13.	Ketepatan dan jelasan video Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif		V		
14.	Kesesuaian warna dan background pada tayangan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif		1		
15.	Pemilihan jenis huruf dan keterbacaan pada tayangan Bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif		1		
16.	Keserasian antara teks, gambar, audio, dan grafis				
17.	Umpan balik untuk jawaban benar dan salah sudah tepat				
18.	Tampilan secara keseluruhan menarik.				
Tota	ll Skor	58	}	I	
Skor	Maksimal	72	,		
Vali	dasi Keseluruhan	80	,56	%	

Hasil Kemenarikan Dari Guru

			Sk	or	
No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
1	Kemampuan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif menciptakan rasa senang siswa	1			
2.	Kemampuan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dalam menciptakan motivasi siswa	1			
3.	Ketertarikan siswa ketika belajar dengan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif yang dikembangkan	1			
4.	Umpan balik untuk jawaban benar atau salah sudah tepat		1	\	
5.	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif mudah dipahami siswa	1			
6.	Keutuhan soal pada kuis/evaluasi dengan materi pada tayangan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif	V			
Tota	l Skor	23			I
Skor	Maksimal	24	1		
Valid	dasi Keseluruhan	95	,83	%	

Hasil Kemenarikan dari Siswa

3.7			Skor	•
No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3
1.	Saya merasa ingin tahu dan penasaran ketika melihat tampilan program multimedia interaktif		3	13
2.	Saya ingin tetap belajar meskipun jam pelajaran sudah berakhir		4	12
3.	Saya suka dengan kuis yang ada di multimedia interaktif		2	14
4.	Saya senang belajar dengan multimedia interaktif tentang keberagaman budaya di Indonesia		4	12
5.	Saya senang belajar dengan multimedia interaktif tentang kegiatan ekonomi		3	13
	Jumlah		16	64
	Jumlah Skor yang Diperoleh	224		
	Skor maksimal	240	7)	
	Prosentase	93.33	3 %	

Hasil Keefektifan dari Guru

			Sk	or	
No.	Aspek yang Dinilai	4	3	2	1
1	Kemudahan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran	V			
2.	Tampilan bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif sesuai dengan materi Daerah Tempat Tinggalku	1			
3.	bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif memuat karakter Cinta Tanah Air		1		
4.	bahan ajar tematik integratif berbasis karakter dengan multimedia interaktif dapat memberikan umpan balik dalam memahami materi.	1			
Tota	l Skor	15			
Skor	· Maksimal	16		I	
Valid	dasi Keseluruhan	93	,75	%	

Hasil Belajar Siswa

No.	Sebelum	Keterangan	Sesudah	Keterangan
1.	87	Tuntas	91	Tuntas
2.	90	Tuntas	94	Tuntas
3	85	Tuntas	87	Tuntas
4	88	Tuntas	92	Tuntas
5	89	Tuntas	93	Tuntas
6	74	Tuntas	83	Tuntas
7	75	Tuntas	91	Tuntas
8	87	Tuntas	89	Tuntas
9	88	Tuntas	90	Tuntas
10	85	Tuntas	88	Tuntas
11	68	Tidak Tuntas	81	Tuntas
12	90	Tuntas	93	Tuntas
13	85	Tuntas	88	Tuntas
14	86	Tuntas	93	Tuntas
15	70	Tuntas	81	Tuntas
16	69	Tidak Tuntas	73	Tuntas
Tidak	Tuntas	2	791	0
Tunta	as	14		16
Prosentase		87,50 %	0/16	100 %

Hasil Aktivitas Siswa

No.	Aktivitas yang	Pertemuan ke-			Rata – rata	Kategori
	di nilai	1	2	3	Persentase keaktifan	
1.	Kemampuan Memahami Instruksi Guru	83,75	87,50 %	88,75 %	86,67 %	Sangat Aktif
2.	Membandingkan dan mendiskusikan jawaban di Multimedia Interaktif	88,75 %	91,25 %	93,75 %	91,25%	Sangat Aktif
3.	Bertanya dan menjawab pertanyaan	91,25	92,50 %	96,25 %	93,33 %	Sangat Aktif
4.	Mengikuti proses pembelajaran	92,50	92,50 %	96,25 %	93,75%	Sangat Aktif
5.	Menyampaikan kegiatan pembelajaran	92,50	97,50 %	97,50 %	95,83 %	Sangat Aktif

Rekapitulasi Tingkat Kevalidan Ahli Materi dan Media

Kekapitulasi Tiigkat Kevandali Alli Materi dali Media						
Validator	Hasil	Rerata	Komentar dan saran			
		Prosentase				
Materi	90,00 %	90,00%	 Contoh pada materi kegiatan ekonomi di berikan nama, supaya siswa lebih paham. Materi kegiatan ekonomi diberi gambar riil dan materi di persingkat. 			
Media 1	98,61 %	89,59 %	 Perlu adanya perubahan dari gambar animasi ke gambar riil. Materi kegiatan ekonomi diberi gambar riil dan materi di persingkat. 			
Media 2	80,56 %		 Perlu penambahan timer pada pengerjaan soal. Perlu penambahan tombol pada kegiatan siswa sehingga siswa dapat melihat materi yang diperlukan. 			

RIWAYAT HIDUP



Fatikh Inayahtur Rahma, anak

ketujuh dari delapan bersaudara dilahirkan dari pasangan KH. Rahmad Affandi dan Hj. Lutfiyah Amiroh pada tanggal 9 juni 1988. Domisili Penulis adalah Jalan Durian 661 Kidul-Dalem Kecamatan Bangil – Kabupaten Pasuruan. Nomor handphone 081330641046.

Penulis menempuh pendidikan formal di SDN 3 Kidul Dalem (1995-2001), SMPN 1 Bangil (2001-2004), SMAN 1 Bangil (2004-2007), dan Universitas Negeri Malang (2007-2011) melalui jalur PMDK. Selama kuliah S1, penulis pernah aktif di Himpunan Mahasiswa jurusan Fisika (HMJ Fisika) selama 2 tahun, dan menjadi panitia untuk Forum Komunikasi Mahasiswa Fisika (FORMASI) se-Jatim yang diadakan di Universitas Negeri Malang. Selain itu penulis juga aktif sebagai asisten dosen praktikum Fisika Dasar I dan II, Elektronika Dasar I dan Praktikum Elektromagnet. Pada tahun 2009, penulis bergabung dalam Material Science Club (MSC).

Tahun 2011, penulis menyelesaikan karya ilmiah "Pengaruh Doping Ion Cr^{3+} Terhadap Struktur Kristal dan Dielektriksitas Senyawa Nano Partikel $BiMn_{2-x}Cr_xO_5$ ($0 \le x \le 0.11$) yang Disintesis Menggunakan Metode

Sonokimia". Tahun 2015, penulis membantu penelitian di Hongkong selama 1 bulan tentang tenaga kerja Indonesia yang *overstay* di Hongkong.

Penulis juga berpengalaman di Administrasi dan Dokumen Kontrol selama 3 tahun dan penulis juga berpengalaman di mengajar yaitu pengadaan LBB dan menjadi guru private untuk kelas SMP dan SMA.

