

Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter untuk Pembelajaran Tematik Kelas V

Jesika Novalia Br Tarigan^{1*}, A. A. Gede Agung², Adrianus Iia Yuda Sukmana³ 

^{1,2,3} Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

*Corresponding author: jesika.novalia.tarigan@undiksha.ac.id

Abstrak

Peran multimedia pembelajaran membawa dampak yang sangat baik untuk usaha peningkatan hasil belajar peserta didik karena mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan inovatif. Tetapi dalam penerapannya ditemukan hambatan, yaitu kurangnya pemanfaatan media yang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia dan validitas multimedia pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode pencatatan dokumen, wawancara, observasi, dan kuesioner/angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD. Hasil penelitian ini terdiri dari hasil validasi oleh ahli materi terhadap multimedia pembelajaran diperoleh hasil validasi diperoleh skor dengan persentase sebesar 93,0% pada kategori sangat baik. Hasil dari ahli media pembelajaran diperoleh skor sebesar 90,5% pada kategori sangat baik. Hasil dari ahli desain pembelajaran diperoleh skor sebesar 84,0% pada kategori baik. Hasil dari uji coba perorangan diperoleh skor 93,80% pada kategori sangat baik dan uji coba kelompok kecil diperoleh skor sebesar 94,8% pada kategori sangat baik. Jadi, penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik dan layak untuk digunakan pada mata pelajaran tematik.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran, Tematik, ADDIE

Abstract

The role of learning multimedia has a very good impact on efforts to improve student learning outcomes because it is able to create a creative and innovative learning atmosphere. However, in its implementation, obstacles were found, namely the lack of use of supporting media. This study aims to develop multimedia products and the validity of multimedia learning. This development research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Collecting data in this development research using document recording methods, interviews, observations, and questionnaires/questionnaires. The subjects in this study were fifth grade elementary school students. The results of this study consisted of the results of validation by material experts on learning multimedia, the validation results obtained a score with a percentage of 93.0% in the very good category. The results of the learning media experts obtained a score of 90.5% in the very good category. The results of the learning design experts obtained a score of 84.0% in the good category. The results of individual trials obtained a score of 93.80% in the very good category and small group trials obtained a score of 94.8% in the very good category. So, the research shows that learning multimedia is in very good qualification and is suitable for use in thematic subjects.

Keywords: Multimedia Learning, Thematic, ADDIE

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah proses dalam berinteraksi antara siswa, guru dan sumber belajar di sekolah (Ningsih, 2020; Nuswantari, 2018). Pembelajaran harus menghasilkan perubahan dalam diri siswa melalui pengalaman yang diperoleh selama mengikuti kegiatan belajar. Kurikulum merupakan bagian penting dari kegiatan pendidikan sehingga memiliki fungsi utama sebagai pedoman dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran (Anshory, 2018; Sofyan, 2019). Pembelajaran tematik memiliki arti

History:

Received : April 01, 2020

Revised : April 02, 2020

Accepted : May 03, 2020

Published : May 25, 2020

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under
a Creative Commons Attribution 4.0 License



penting dalam membangun kompetensi peserta didik untuk lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Asiyah, 2020; Nasution, 2018; Sakti & Budiyo, 2019). Pembelajaran tematik yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar memiliki ciri-ciri pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik di sekolah dasar adalah konkrit, integratif dan hirarkis (Chrisyarani & Yasa, 2018; Hapidin et al., 2018).

Pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien jika guru sudah menyiapkan materi salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran (Lestari et al., 2020; Oktafiani, 2020; Siti Kudsiyah & Harmanto, 2017). Model pembelajaran sangat penting diterapkan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar meliputi aspek sebelum, sedang, dan sesudah pengajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dalam belajar (Ariani, 2020; Herdiawan et al., 2019; Widodo et al., 2020). Salah satu model yang dapat diterapkan adalah dengan penggunaan multimedia pembelajaran di dalam proses pembelajaran (Admadja & Marpanaji, 2016; Sari & Sugiyarto, 2015; Surjono, 2017).

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran sangat perlu dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Multimedia merupakan komponen strategi pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan apa yang dilakukan oleh pebelajar dan bagaimana peranan multimedia dalam merangsang kegiatan belajar (Abbasi et al., 2018; Adeniyi et al., 2016; Untari et al., 2020). Multimedia pembelajaran merupakan komponen yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran (Sudatha, I. W.; Tegeh, 2015). Tetapi penggunaan multimedia masih jarang diterapkan dalam proses pembelajaran karena ada beberapa kendala seperti merancang media sesuai dengan pembelajaran, kesulitan dalam menggunakan media dan lain-lain (Dunsworth & Atkinson, 2007; Suraweera et al., 2018). Hal ini menyebabkan kurang menariknya proses pembelajaran, sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar dengan demikian hasil belajar peserta didik akan menurun dan tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa dengan menerapkan prinsip pembelajaran kontekstual diharapkan pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa, karena siswa akan bekerja secara ilmiah dan mengalami sendiri bukan hanya mentransfer pengetahuan pendidik ke peserta didik (Widiastuti, 2020). Dalam pembelajaran juga diterapkan pendidikan karakter seperti yang termuat dalam kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat penguatan pendidikan karakter sebagai suatu bagian penting untuk pembentukan kompetensi siswa (Putri dan Reno, 2019). Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka salah satu solusi yang dapat ditawarkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dengan mengembangkan media berupa multimedia pembelajaran (Asih, 2017). Sedangkan penelitian lain menganalisis tentang Multimedia pembelajaran memanfaatkan fleksibilitas komputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar (Abidin, 2017). Sebagaimana kebanyakan sistem mengajar, komputer dapat digunakan sebagai alat mengajar untuk memberi penguatan belajar awal, merangsang dan memotivasi belajar, atau untuk berbagai jenis kemungkinan lainnya. Banyak manfaat yang diperoleh dari fleksibilitas komputer karena dapat memasukkan video, audio, elemen-elemen grafis, bentuk-bentuk tampilan dan proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilaksanakan dengan guru kelas V, maka diperoleh informasi proses pembelajaran ditemukan hambatan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Hal ini

dikarenakan kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis media presentasi, video ataupun multimedia pembelajaran sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dalam proses pembelajaran. Padahal untuk meningkatkan hasil belajar siswa diharapkan guru-guru di sekolah untuk mempraktekkan metode pengajaran konvensional beralih ke metode pembelajaran konstruktivis (Mayasari et al., 2016; Ratnasari et al., 2017; Zuhra et al., 2017). Berdasarkan pemaparan diatas dapat dirumuskan tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mengembangkan rancang bangun dan validitas multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter pada siswa kelas V SD N 1 Kampung Baru tahun ajaran 2019/2020.

2. METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Tahapan model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu: (1) Analisis (*Analysis*), (2) Perancangan (*Design*), (3) Pengembangan (*Development*), (4) Implementasi (*Implementation*), dan (5) Evaluasi (*Evaluation*) (Tegeh, 2017).

Pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini menggunakan metode pencatatan dokumen, wawancara, observasi, dan kuesioner/angket. Metode pencatatan dokumen dilakukan untuk memperoleh informasi tentang nilai pengetahuan dan keterampilan semester ganjil tahun 2019/2020 siswa kelas V SD. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi dan mengumpulkan data tentang permasalahan yang terjadi di lapangan. Setelah melaksanakan wawancara dilakukan observasi untuk mendapatkan data melalui pengamatan secara langsung yang terjadi di lapangan seperti observasi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana sekolah dan kegiatan pembelajaran siswa. Setelah semua data terkumpul dibagikan kuesioner untuk mengetahui karakteristik siswa serta mengukur kelayakan produk yang akan dikembangkan dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.

Adapun instrumen ahli desain pembelajaran dalam penelitian ini dapat disajikan pada Tabel 1. Instrumen ahli media pembelajaran dalam penelitian pengembangan dapat disajikan pada Tabel 2. Instrumen ahli isi pembelajaran dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat disajikan pada Tabel 3. Instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil dalam penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini dapat disajikan pada Tabel 4.

Tabel 1. Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Relevan/Tidak Relevan	
		R	TR
ASPEK MEDIA			
1	Kejelasan judul pembelajaran	√	
2	Kejelasan rumusan capaian pembelajaran	√	
3	Kejelasan tujuan pembelajaran dengan indikator capaian pembelajaran	√	
4	Kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran	√	
5	Kejelasan sasaran pengguna multimedia pembelajaran	√	
6	Kejelasan tata letak gambar	√	
7	Keseimbangan warna	√	
8	Kejelasan format teks	√	
9	Kemenarikan gambar	√	
10	Kejelasan petunjuk media	√	

No	Aspek/Pernyataan	Relevan/Tidak Relevan	
		R	TR
11	Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi	√	
12	Kesesuaian format sajian dengan karakteristik sasaran	√	
13	Kejelasan penyajian materi	√	
14	Kesesuaian antara kompetensi dan materi	√	
ASPEK METODE			
15	Pemberian contoh yang relevan	√	
16	Ketepatan pemberian umpan balik	√	
17	Kejelasan rancangan pembelajaran	√	
18	Kelengkapan media pembelajaran	√	

Tabel 2. Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Relevan/Tidak Relevan	
		R	TR
ASPEK TEKS			
1	Kejelasan pemilihan ukuran huruf	√	
2	Ketepatan pemilihan jenis teks	√	
3	Tingkat keterbacaan teks	√	
ASPEK GAMBAR			
4	Kualitas gambar	√	
5	Tata letak gambar sesuai dengan keefektifan penyampaian desain pesan	√	
6	Warna tampilan menarik	√	
7	Kejelasan penyajian gambar	√	
8	Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi	√	
9	Kesesuaian pemilihan <i>background</i> dengan mtaeri	√	
10	Kemenarikan gambar	√	
ASPEK AUDIO			
11	Kualitas suara/ <i>sound</i> jelas	√	
12	Ketepatan pemilihan musik latar	√	
13	Ketepatan pemilihan <i>sound effect</i>	√	
ASPEK PENGEMASAN			
14	Konsistensi tampilan menu	√	
15	Ketepatan penempatan tombol (<i>navigasi</i>)	√	
16	Kecepatan fungsi menu	√	
17	Kejelasan petunjuk penggunaan media	√	
18	Kemudahan dalam pengoperasian media	√	
19	Ketepatan pemilihan sampul dengan isi media	√	

Tabel 3. Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Relevan/Tidak Relevan	
		R	TR
ASPEK MATERI			
1	Kejelasan isi materi pembelajaran	√	
2	Kejelasan dengan SK dan KD	√	
3	Kejelasan materi pembelajaran dengan indikator	√	

No	Aspek/Pernyataan	Relevan/Tidak Relevan	
		R	TR
	capaian belajar		
4	Kejelasan contoh dengan materi pembelajaran	√	
5	Ketepatan pemilihan gambar dan video dengan materi pembelajaran	√	
6	Materi yang disajikan dalam pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang diharapkan	√	
7	Keterkaitan materi satu sama lain	√	
8	Keakuratan materi pembelajaran	√	
9	Kejelasan notasi, simbol dan ikon dapat dipahami dengan baik	√	
10	Siswa dapat mencari informasi dari sumber lain sesuai dengan materi pembelajaran	√	
11	Siswa dapat melihat contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari	√	
12	Kemenarikan materi pembelajaran	√	
13	Bahasa yang digunakan menggunakan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar	√	
ASPEK EVALUASI			
14	Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran	√	
15	Penggunaan bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	√	
16	Siswa didorong untuk memiliki rasa ingin tahu	√	
17	Siswa diajak untuk menimbulkan pertanyaan dari materi pembelajaran	√	

Tabel 4. Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Relevan/Tidak Relevan	
		R	TR
TAMPILAN			
1	Tingkat keterbacaan teks jelas	√	
2	Warna gambar menarik	√	
3	Tampilan halaman menarik	√	
4	Warna tampilan menarik	√	
PENYAJIAN MATERI			
5	Materi mudah dipahami	√	
6	Kesesuaian materi dengan pokok bahasan	√	
7	Pemilihan kata-kata mudah dimengerti	√	
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	√	
9	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	√	
MANFAAT			
10	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran	√	
11	Pembelajaran dengan menggunakan multimedia membuat saya tertarik untuk belajar	√	
12	Multimedia memiliki tampilan yang menarik sehingga termotivasi untuk belajar	√	
13	Saya memperoleh pengalaman belajar yang menarik dengan penggunaan multimedia	√	

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif kualitatif dilakukan untuk mengolah data dalam bentuk kalimat/kata-kata, sehingga akan memperoleh kesimpulan umum. Teknik analisis kualitatif ini digunakan untuk mengolah data hasil *review* ahli isi bidang studi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, siswa dan guru mata pelajaran. Untuk dapat mengambil keputusan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan yang disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Konvensi Tingkat Pencapaian dengan Skala 5

Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan
90-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Sedikit direvisi
65-79	Cukup	Direvisi secukupnya
55-64	Kurang	Banyak hal yang direvisi
1-54	Sangat Kurang	Diulangi membuat produk

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Rancang bangun multimedia pembelajaran menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan. Tahap pertama yang dilakukan yaitu tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan observasi, penyebaran kuesioner kepada siswa, dan melakukan wawancara dengan wali kelas sehingga, masalah-masalah yang dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran dan ketersediaan sarana dan prasarana di sekolah dan ketertarikan siswa dapat dipecahkan. Tahap desain terdapat beberapa konsep yang dirancang, yaitu: (1) konsep desain dilakukan untuk menentukan target *audience*, dan tahap merancang *flowchart*. (2) untuk merancang *storyboard*. (3) konsep media dilakukan untuk mendesain cover CD (*Compact Disk*) yang bertujuan untuk menyimpan hasil jadi multimedia pembelajaran, dan (4) menyusun instrumen penilaian. Tahap ketiga pengembangan yang dilakukan adalah: (1) desain awal multimedia yang masih berbentuk *flowchart* dan *storyboard* yang dikembangkan menjadi sebuah produk yang matang dan siap untuk diimplementasikan. (2) mengembangkan evaluasi untuk mengetahui pemahaman siswa setelah mempelajari materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran. Tahap keempat implementasi kegiatan yang dilakukan yaitu: (1) uji validasi multimedia pembelajaran berdasarkan aspek oleh ahli isi pembelajaran, (2) uji validasi multimedia pembelajaran berdasarkan aspek oleh ahli desain pembelajaran, (3) uji validasi multimedia pembelajaran berdasarkan aspek oleh ahli media pembelajaran, (4) uji validasi multimedia pembelajaran berdasarkan aspek oleh uji coba perorangan, (5) uji validasi multimedia pembelajaran berdasarkan aspek oleh uji coba kelompok kecil, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan dan kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan. Tahap kelima evaluasi berupa formatif yang bertujuan untuk menilai produk yang telah dikembangkan mencakup validitas ahli, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil. Berdasarkan tahapan tersebut, maka multimedia pembelajaran berhasil dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE (Yogiyatno, 2003).

Hasil validitas multimedia pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil *review* ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil. Adapun hasil validitas multimedia pembelajaran, secara lebih rinci dapat disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Produk

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji ahli isi mata pelajaran	93	Sangat Baik
2	Uji ahli desain pembelajaran	84	Baik
3	Uji ahli media pembelajaran	90,5	Sangat Baik
4	Uji coba perorangan	93,7	Sangat Baik
5	Uji coba kelompok kecil	95,3	Sangat Baik

Berdasarkan [Table 6](#) hasil perolehan data tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran memiliki validitas sangat baik dan layak digunakan untuk membantu siswa belajar pada pembelajaran tematik. Adapun hasil pengembangan produk multimedia pembelajaran ini, disajikan pada [Gambar 1](#).

**Gambar 1.** Halaman Utama Media

Pembahasan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pada pembelajaran tematik untuk kelas V Sekolah Dasar. Proses pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan model ADDIE, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) desain (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Terdapat dasar pertimbangan memilih model pengembangan ini untuk mengembangkan produk, yaitu memahami produk yang dikembangkan, membuat tahapan yang tidak rumit dan juga tidak sederhana supaya produk yang dikembangkan efektif.

Ditinjau dari aspek isi pembelajaran, multimedia pembelajaran berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi pembelajaran pada butir instrumen ketersediaan contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari dan mendorong rasa ingin tahu. Bagne mengungkapkan bahwa pembelajaran diartikan sebagai acara dari peristiwa yang eksternal yang dirancang oleh guru guna mendukung terjadinya kegiatan belajar yang dilakukan siswa. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang menjelaskan bahwa motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar itu demi mencapai suatu tujuan (Muhammad, 2016) Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar.

Merujuk pada hasil penilaian yang telah diberikan oleh ahli desain pembelajaran terhadap multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan hasil baik. Hal ini disebabkan karena beberapa poin penting yaitu: (1) kejelasan sasaran pengguna, (2) kesesuaian format sajian dengan karakteristik sasaran, (3) penyajian materi. Hal ini diperkuat dengan penelitian yang menemukan bahwa siswa memperoleh pengetahuan dari interaksi dengan lingkungannya, baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial (Ghati, 2018). Model

pengajaran atau model pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi instruksional, dan memadu proses di ruang kelas atau di *setting* yang berbeda (Istiningsih, Galih, 2018; Kristanto, n.d.). Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli media pembelajaran terhadap multimedia pembelajaran yang telah dikembangkan mendapatkan hasil sangat baik. Hal ini disebabkan karena beberapa poin penting yaitu: (1) keterbacaan teks, (2) kualitas gambar, (3) ketepatan sajian gambar. Hal ini sejalan dengan pendapat ahli yang menunjukkan bahwa pemilihan bentuk ketikan seperti meyakinkan perlunya mempertimbangkan tujuan teks, memilih ukuran dan bentuk ketikan yang tersedia (Sudarma, dkk, 2015). Keuntungan dari sajian informasi yang ditampilkan dalam hasil dari proses desain informasi merupakan kesatuan dari kata, gambar dan grafis yang saling berhubungan dan memiliki keterkaitan satu sama lain, dalam memberitahukan sebuah pesan agar dapat dengan mudah tersampaikan dan dimengerti oleh para pembaca (Miftah, 2016).

Penggunaan multimedia pembelajaran tentunya akan menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa multimedia presentasi pembelajaran adalah alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan (Prabawa dan Made, 2020). Penerapan multimedia pembelajaran ini dikaitkan dengan penerapan pendidikan karakter untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia berhati baik, berpikiran baik, berperilaku baik dan mampu untuk bertanggung jawab.

Pendidikan karakter adalah satu kewajiban karena pendidikan tidak hanya mengharuskan peserta didik menjadi cerdas akademik saja melainkan suatu pendidikan yang mempunyai etika baik, sikap santun dan menghargai (Alfinanda dan Reyhan, 2020). Tujuan pendidikan karakter adalah untuk meningkatkan mutu dan hasil pendidikan secara kompleks, terpadu dan sesuai dengan standart kompetensi lulusan yang mengarah pada kualitas pembentukan karakter dan akhlak mulia anak (Shoimah, dkk, 2018). Salah satu penerapan pendidikan karakter disekolah yaitu dalam proses pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik yaitu pembelajaran yang memadukan dengan menggunakan tema untuk mengaitkan atau menggabungkan beberapa mata pelajaran (Anshory, dkk, 2018). Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, media berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar (Worowirastru, 2018). Salah satu media yang dapat digunakan adalah multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran berbasis pendidikan karakter dapat meningkatkan kecerdasan berpikir siswa (Alfinanda, 2020; Saihu, 2019). Hal ini terlihat pada siswa lebih spontan dalam menyelesaikan yang mereka hadapi, karena keterampilan berpikir kreatif dan kecerdasan emosi yang meningkat. Walaupun, masih ada anak yang perkembangannya belum maksimal tapi secara keseluruhan dapat dikatakan mengalami peningkatan yang bertahap.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa proses pengimplementasian multimedia mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Implikasi penelitian ini selain meningkatkan hasil belajar peserta didik multimedia ini dapat menambah pemahaman peserta didik secara lebih menyenangkan dan bermakna, serta menumbuhkembangkan sikap positif siswa selama proses pembelajaran berlangsung serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abbasi, S., Moeini, M., Shahriari, M., Ebrahimi, M., & Khoozani, E. K. (2018). Designing and manufacturing of educational multimedia software for preventing coronary artery disease and its effects on modifying the risk factors in patients with coronary artery disease. *Electronic Journal of General Medicine*, 15(3), 1–6. <https://doi.org/10.29333/ejgm/85942>.
- Abidin, Z. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 001 Binamang. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(2256–263). <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/4596/4380>.
- Adeniyi, O. F., Olowoyeye, A. C., & Onuoha, U. D. (2016). The Effect of Interactive Multimedia on English Language Pronunciation Performance of Pupils in the Nigerian Primary Schools. *Research on Humanities and Social Sciences*, 6, 71–78. <https://core.ac.uk/download/pdf/234675058.pdf>.
- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan multimedia pembelajaran praktik individu instrumen pokok dasar siswa SMK di bidang keahlian karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173–183. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>.
- Alfinanda, F. N. dan M. R. F. (2020). Identifikasi Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pelaksanaan Kegiatan Ekstrakurikuler Drumband. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 137–147. <https://scholar.archive.org/work/51b2ewvxh5gyzkwxphwbfzjjq/access/wayback/http://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/download/18750/pdf>.
- Anshory, I. D. (2018). Pembelajaran Tematik Integratif Pada Kurikulum 2013 di Kelas Rendah SD Muhammadiyah 07 Wajak. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 35–46. <https://eprints.umm.ac.id/44882>.
- Ariani, R. F. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sd Pada Muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 422–432. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28165>.
- Asih, J. (2017). Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tounament (TGT) Siswa Kelas VI SD Negeri 002 Teluk Nilap Kubu Babussalam. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 1(2), 174–180. <https://pajar.ejournal.unri.ac.id/index.php/PJR/article/download/4585/4369>.
- Asiyah, N. (2020). Penerapan Pembelajaran Tematik Dalam Penanaman Moral Anak Usia Dini. *Journal of Basic Education Research*, 1(2), 45–53. <https://cahaya-ic.com/index.php/JBER/article/view/82>.
- Chrisyarani, D. D., & Yasa, A. D. (2018). Validasi modul pembelajaran: Materi dan desain tematik berbasis PPK. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(2), 206–212. <https://pdfs.semanticscholar.org/809d/caaa14cdd74c4b19626bba146dde1335089c.pdf>.
- Dunsworth, Q., & Atkinson, R. K. (2007). Fostering multimedia learning of science: Exploring the role of an animated agent's image. *Computers & Education*, 49(3), 677–690. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2005.11.010>.
- Ghati, E. W. (2018). Karakteristik Respon Siswa Sekolah Dasar Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berdasarkan Taksonomi Solo. *Jurnal Pedagogik*, 5(2), 209–216. <https://doi.org/10.33650/pjp.v5i2.386>.
- Hapidin, H., Nurjannah, N., & Hartati, S. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Berbasis Proyek Dalam Menerapkan Pendidikan Kelautan Pada Anak Di Kepulauan Seribu. *Jurnal Pendidik Anak Usia Dini*, 12(1), 51–65. <https://doi.org/10.21009//JPUD.121.05>.

- Herdiawan, H., Langitasari, I., & Solfarina, S. (2019). Penerapan PBL untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa pada Konsep Koloid. *EduChemia (Jurnal Kimia Dan Pendidikan)*, 4(1), 24. <https://doi.org/10.30870/educhemia.v4i1.4867>.
- Istiningsih, Galih, D. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran “Promister” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Wayang Pandhawa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 2(2), 94–103. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/2637>.
- Kristanto, Y. E. (n.d.). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 22(2), 197–208. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/7750>.
- Lestari, A., Suryadi, A., & Ismail, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer dengan Model Tutorial untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK. *Jurnal Petik*, 6(1), 18–26. <https://scholar.archive.org/work/cy4l3vp5qrfzli4kojizgafgci/access/wayback/https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/petik/article/download/729/pdf>.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., Rusdiana, D., & Kaniawati, I. (2016). Apakah Model Pembelajaran Problem Based Learning Dan Project Based Learning Mampu Melatihkan Keterampilan Abad 21? *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Keilmuan (JPFK)*, 2(1), 48. <https://doi.org/10.25273/jpfk.v2i1.24>.
- Miftah, Muthiah Nurul, D. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87–94. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>.
- Muhammad, M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal.*, 4(2), 87–97. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>.
- Nasution, H. K. (2018). Implementasi Pembelajaran Tematik dalam perkembangan kecerdasan emosional anak usia dini kelompok B di TK IT Nurul ‘Ilmi Medan. *Jurnal Raudhah*, 6(1). <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah/article/view/280>.
- Ningsih, N. L. P. Y. W. dan N. W. S. (2020). Kesiapan Belajar dan Aktualisasi Diri Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu.*, 25(3), 368-379. <https://doi.org/10.23887/mi.v25i3.25486>.
- Nuswantari, N. (2018). Model pembelajaran nilai-nilai toleransi untuk anak sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1). <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.2255>.
- Oktafiani, D. dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527-540. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v8i3.29261>.
- Prabawa, D. G. A. P. dan M. P. R. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik Untuk siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491. <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v8i3.28970>.
- Putri, Yuni Eka, dan F. (2019). Pelaksanaan Integrasi Pendidikan Karakter Nilai Al-Quran dan Nilai Budaya Alam Minagkabau dalam Pembelajaran Sosiologi (Studi Kasus:SMA Negeri 2 Padang dan SMA Adabiah Padang). *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 1–6. <http://repository.unp.ac.id/id/eprint/24124>.
- Ratnasari, D., Sukarmin, S., & Radiyono, Y. (2017). Implementasi Pendekatan Konstruktivisme melalui Model Pembelajaran CLIS (Children Learning In Science) dan Pengaruhnya terhadap Aktivitas Belajar dan Kemampuan Kognitif Siswa. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 111. <https://doi.org/10.21009/1.03115>.

- Saihu. (2019). Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal (Studi di Jembrana Bali). *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 69–90. <https://doi.org/10.30868/ei.v8i01.364>.
- Sakti, B. P., & Budiyo, S. (2019). Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Di SDN 1 Kragilan. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 65–70. <https://www.jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/3860>.
- Sari, D. S., & Sugiyarto, K. H. (2015). Pengembangan Multimedia Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. <https://doi.org/10.21831/jipi.v1i2.7501>.
- Shoimah, Lailatus, D. (2018). Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 169–175. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/4206>.
- Siti Kudsiah, & Harmanto. (2017). Pengembangan multimedia powerpoint interaktif materi tata urutan peraturan perundang-undangan nasional kelas VIII D SMPN 1 Jabon. *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 1–15. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/30/article/view/18206>.
- Sofyan, F. A. (2019). Implementasi Hots Pada Kurikulum 2013. *Inventa*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.36456/inventa.3.1.a1803>.
- Sudarma, I Komang, D. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual*. Graha Ilmu.
- Sudatha, I. W.; Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Mediaakademi.
- Suraweera, S. A. D. H. N., Yatigamma, M. R. K. N., Jayantha, R. U. H., Pathiranage, D. M., Pasual, M. K. De, Priyankara, C., & Wijeyarathne, P. G. (2018). Transforming Sri Lankan Education with Interactive Multimedia Technology: The Journey to E-Lankapura. In *2018 National Information Technology Conference (NITC)*. IEEE. <https://doi.org/10.1109/NITC.2018.8550079>.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif*. UNY Press.
- Tegeh, I. M. dan I. N. J. (2017). *Metode Penelitian Pengembangan*. FIP Undiksha.
- Untari, R., Kamdi, W., Dardiri, A., Hadi, S., & Nurhadi, D. (2020). The Development and Application of Interactive Multimedia in Project-Based Learning to Enhance Students' Achievement for 2D Animation Making. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(16), 17–30. <https://www.learntechlib.org/p/217965/>.
- Widiastuti, N. L. G. K. (n.d.). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Kontekstual Dengan Konsep Tri Hita Karana Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 479-490. <https://doi.org/10.23887/jipp.v4i3.28436>.
- Widodo, W., Sari, D. A. P., Suyanto, T., Martini, M., & Inzanah, I. (2020). Pengembangan Keterampilan Pemodelan Matematis bagi Calon Guru IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 6(2), 146–155. <https://doi.org/10.21831/jipi.v6i2.27042>.
- Worowirastr, D. D. (2019). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik di SD Muhammadiyah 9 Kota Malang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 17–25. <https://eprints.umm.ac.id/44981>.
- Yogiyatno, W. (2003). Pengembangan Multimedia Interatif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data Untuk SMK Negeri 1 Seyegen. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 391–404. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2539>.
- Zuhra, F., Hasan, M., & Safitri, R. (2017). Model Pembelajaran Learning Cycle 7E Berbantuan Buku Saku Terhadap Hasil Belajar Siswa Sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 134–139. <http://202.4.186.66/JPSI/article/view/8436>.