



LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Pengantar Observasi dan Penelitian

	KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN							
	Alamat: Jl. Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372 Kode Pos 81116							
Nomor	: 1670/UN48.10.1/LT/2020							
Lampiran	: -							
Perihal	: Permohonan Ijin Observasi dan Penelitian Pengembangan							
Kepada Yth. Kepala Sekolah SD NEGERI 1 PAKET AGUNG di Singaraja								
Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir/Skripsi, mahasiswa S1 Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha perlu mendapatkan data langsung dengan melakukan Observasi dan Penelitian Pengembangan di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu.								
Adapun data yang diharapkan diperoleh mahasiswa meliputi data-data yang terkait tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan mahasiswa di SD Negeri 1 Paket Agung								
Sehubungan dengan itu, kami mohon dapatlah kiranya mahasiswa yang namanya tercantum di bawah ini diijinkan untuk melakukan observasi di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No.</th> <th>NIM</th> <th>NAMA MAHASISWA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>1611021022</td> <td>Komang Hendra Yoga Wijaya Geni</td> </tr> </tbody> </table>			No.	NIM	NAMA MAHASISWA	1.	1611021022	Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
No.	NIM	NAMA MAHASISWA						
1.	1611021022	Komang Hendra Yoga Wijaya Geni						
Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.								
Singaraja, 16 Januari 2020 Wakil Dekan I Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP 197108152001121001								

Lampiran 02. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 PAKET AGUNG
Alamat: Jalan Veteran No. 6 Singaraja

SURAT KETERANGAN

Nomor : *045.2/3/Pendas/2020*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Paket Agung.

Nama : Made Swadayaningsih, S.Pd
 NIP : 19650405 198606 2 003

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM : 1611021022
 Prodi : Teknologi Pendidikan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian Skripsi di SD Negeri 1 Paket Agung dengan judul penelitian "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 06 Agustus 2020
 Kepala SD Negeri 1 Paket Agung

Made Swadayaningsih
 Made Swadayaningsih, S.Pd
 NIP. 19650405 198606 2 003

Lampiran 03. Hasil Kuesioner Analisis Karakteristik Siswa

INSTRUMEN ANALISIS KARAKTERISTIK SISWA

A. Identitas Siswa

Nama : *Pika Mas Ayu Mertayasa*
 No Absen : *15*
 Kelas : *IX A*
 Jenis Kelamin : *Perempuan*
 Sekolah : *SD.N 1 Eklet Agung*

B. Petunjuk

1. Tuliskan identitas pada tempat yang telah disediakan
2. Beri tanda centang (✓) pada kolom pendapat yang dihendaki
3. Jawaban tidak akan mempengaruhi nilai

No	Pertanyaan	ST	S	TS	STS
1	Guru jarang menggunakan media pembelajaran	✓			
2	Saya lebih mudah memahami pelajaran setelah guru menggunakan media pembelajaran power point, video, gambar, dll.	✓			
3	Saya merasa bosan jika kegiatan belajar mengajar tidak menggunakan media pembelajaran	✓			
4	Guru hanya menggunakan satu jenis media saja		✓		
5	Saya merasa lebih terbantu memahami materi setelah guru menggunakan media pembelajaran	✓			
6	Saya lebih senang menggunakan media audio visual (video) daripada media cetak (LKS, Modul, dll).		✓		

Keterangan:

- ST = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

Lampiran 05. Rekapitulasi Nilai UTS Siswa Kelas IV SD N 1 Paket Agung

NO	NAMA	CAPAIAN MUATAN									
		Bahasa Indonesia		IPS		SBdP		IPA		PPKn	
		70		70		70		71		70	
		Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan	Nilai	Keterangan
1	I Kadek Agus Putra Pratama	73	Tuntas	75	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
2	I Nyoman Anggara Putra Santiawan	63	Remidi	60	Remidi	70	Tuntas	63	Remidi	78	Tuntas
3	Komang Ari Widia Astrini	80	Tuntas	60	Remidi	80	Tuntas	60	Remidi	70	Remidi
4	Made Arya Widi Saputra	73	Tuntas	70	Tuntas	73	Tuntas	63	Remidi	76	Tuntas
5	Putu Ayu Sri Ariantini	70	Tuntas	73	Tuntas	70	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
6	Ida Ayu Ngurah Citra Savitri	80	Tuntas	68	Remidi	73	Remidi	73	Tuntas	73	Remidi
7	Putu Dea Stella Priyanata	68	Remidi	70	Tuntas	68	Remidi	68	Remidi	76	Tuntas
8	Kadek Denis Putra Manik Setiawan	68	Remidi	68	Remidi	70	Tuntas	58	Remidi	78	Tuntas
9	Made Devi Ariani Putri	76	Tuntas	60	Remidi	76	Tuntas	68	Remidi	70	Remidi
10	Kadek Diah Pradnyani	80	Tuntas	60	Remidi	78	Tuntas	63	Remidi	78	Tuntas
11	Made Gita Anjelina	73	Tuntas	68	Remidi	73	Tuntas	73	Tuntas	80	Tuntas
12	Intan Naswa Suwiti	60	Remidi	60	Remidi	68	Remidi	60	Remidi	60	Remidi
13	Putu Keisya Krisna Purnami	80	Tuntas	63	Remidi	80	Tuntas	76	Tuntas	76	Tuntas
14	Komang Kirania Cantikanaya	63	Remidi	70	Tuntas	63	Remidi	63	Remidi	63	Remidi
15	Putu Mas Ayu Mertayasa	60	Remidi	60	Remidi	70	Tuntas	58	Remidi	80	Tuntas
16	Nyoman Mas Wedana Arta	78	Tuntas	80	Tuntas	66	Remidi	66	Remidi	68	Remidi
17	Kadek Novitayani	73	Tuntas	66	Remidi	73	Tuntas	73	Tuntas	80	Tuntas
18	Mossa Pradnyani	60	Remidi	76	Tuntas	66	Remidi	60	Remidi	80	Tuntas
19	Komang Primedya Kusumadana	73	Tuntas	60	Remidi	80	Tuntas	80	Tuntas	78	Tuntas
20	Putu Putri Diana Pertiwi	68	Remidi	66	Remidi	73	Tuntas	68	Remidi	76	Tuntas
21	Putu Raisha Raynatha	66	Remidi	66	Tuntas	66	Remidi	70	Remidi	70	Remidi
22	I Gusti Ngurah Raka Meitriya Sanjaya	80	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas	70	Remidi	76	Tuntas
23	I Putu Rangga Deja Nanta	80	Tuntas	68	Remidi	78	Tuntas	80	Tuntas	70	Remidi
24	Kadek Ricky Mahendra	78	Tuntas	78	Tuntas	68	Remidi	78	Tuntas	78	Tuntas
25	Gede Ryan Nata Mandala	73	Tuntas	70	Tuntas	68	Remidi	60	Remidi	80	Tuntas
26	Gede Riski Hermawan	80	Tuntas	60	Remidi	80	Tuntas	80	Tuntas	80	Tuntas
27	Sarah Oktaviana	80	Tuntas	63	Remidi	78	Tuntas	60	Remidi	76	Tuntas
28	I Putu Syama Govinda	73	Tuntas	63	Remidi	73	Tuntas	73	Tuntas	78	Tuntas
29	Putu Tatha Maharani	78	Tuntas	80	Tuntas	70	Tuntas	64	Remidi	64	Remidi
30	Komang Wira Atmaja	78	Tuntas	76	Tuntas	60	Remidi	58	Remidi	73	Remidi
31	Putu Lia Febriyani	80	Tuntas	66	Remidi	80	Tuntas	73	Tuntas	80	Tuntas
Jumlah		2265		2103		2251		2119		2325	
Rata-rata		73		68		73		68		75	



Lampiran 06. Lembar Pencatatan Dokumen

LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

No	Tahapan	Kegiatan
1	Analisis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dengan guru kelas sekaligus pengajar pembelajaran tematik kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung yaitu Ibu Dwi Nugraha Jati, S.Pd., SD. 2. Analisis permasalahan pembelajaran dan karakteristik siswa. 3. Analisis materi dan kompetensi yang dikembangkan pada media 4. Observasi lingkungan sekolah dan fasilitas pendukung pembelajaran di kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung. 5. Berdiskusi dengan guru pembelajaran tematik terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
2	Desain	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih dan menetapkan perangkat lunak/<i>software</i> yang digunakan dalam mengembangkan produk. 2. Merancang <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i> multimedia pembelajaran interaktif. 3. Menyusun kisi-kisi dan instrumen penilaian produk yang dikembangkan sekaligus divalidasi. 4. Menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)
3	Pengembangan	Mengembangkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif dari wujud desain menjadi produk yang sesungguhnya sesuai dengan <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> yang telah dirancang dan menggunakan <i>software</i> yang telah ditentukan.
4	Implementasi	Melakukan uji validitas produk yang telah dikembangkan dengan melibatkan <i>review</i> para ahli (ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan siswa pada uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.
5	Evaluasi	Pada tahap ini dilakukan penilaian terhadap multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan. Pada setiap tahap dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk yang dihasilkan. Penilaian pada evaluasi ini adalah penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan produk.

Lampiran 07. Surat Pengantar Uji Validitas Instrumen



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada

Yth. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Staf Dosen di Lingkungan FIP Undiksha
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen pada pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Saya telah memilih Bapak sebagai penilai instrumen ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan uji coba perorangan dan kelompok kecil. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *review*/memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyediakan kisi-kisi instrumen (terlampir). Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada

Yth. Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.

Staf Dosen di Lingkungan FIP Undiksha
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen pada pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Saya telah memilih Bapak sebagai penilai instrumen ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan uji coba perorangan dan kelompok kecil. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *review*/memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyediakan kisi-kisi instrumen (terlampir). Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 1611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada

Yth. I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

Staf Dosen di Lingkungan FIP Undiksha
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen pada pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Saya telah memilih Bapak sebagai penilai instrumen ahli isi materi pembelajara. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review*/memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyediakan kisi-kisi instrumen (terlampir). Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 1611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran : 1 gabung
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada

Yth. Kadek Dwi Nugraha Jati, S.Pd., SD.

Guru pengajar pembelajaran tematik di SD N 1 Paket Agung
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen pada pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan CTL (Contextual Teaching and Learning) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Saya telah memilih Ibu sebagai penilai instrumen ahli isi materi pembelajara. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Ibu untuk *me-review*/memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyediakan kisi-kisi instrumen (terlampir). Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 1611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan.

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Lampiran 08. Surat Keterangan Uji Validitas Instrumen



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19720815 200112 1 001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni

NIM : 1611021022

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji instrumen ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 23 Juni 2020.

Penilai

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 1971 0815 2001121001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom., M.Pd.
 NIP : 1988 0708 201404 1003

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM : 1611021022
 Program Studi : Teknologi Pendidikan
 Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji instrumen ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 25 Juni 2020.

Penilai

Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom, M.Pd
 NIP 1988 0708 201404 1003



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP :

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni

NIM : 1611021022


Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji instrumen ahli isi pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,
Penilai


I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kadek Dwi Nugraha Jati, S.Pd., SD.

NIP : 198107262009022001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni

NIM : 1611021022


Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji instrumen ahli isi pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,
Ahli Isi Pembelajaran,


Kadek Dwi Nugraha Jati, S.Pd., SD.
NIP 198107262009022001

Lampiran 09. Hasil Uji Validitas Instrumen

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF				
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN				
Petunjuk:				
1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.				
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.				
No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
TEKS				
1	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	√		
2	Keterbacaan teks	√		
3	Ketepatan sajian teks	√		
GAMBAR				
4	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	√		
5	Kesesuaian tata letak gambar	√		
6	Kualitas atau resolusi gambar standar	√		
7	Kesesuaian ukuran gambar	√		
8	Kesesuaian <i>background</i> /latar belakang	√		
VIDEO				
9	Kualitas video	√		
10	Kesesuaian video dengan materi yang disajikan	√		
ANIMASI				
11	Kualitas animasi	√		
12	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
13	Pesan yang disampaikan dengan animasi dapat dipahami.	√		
AUDIO				
14	Kualitas suara/ <i>sound</i>	√		
15	Narasi memperjelas mendukung materi	√		
16	Kesesuaian penggunaan <i>sound effect</i>	√		
17	Kesesuaian penggunaan musik latar	√		
KEMASAN				
18	Unsur grafis kemasan (cover CD) memvisualisasikan isi bahan ajar	√		
19	Kemenarikan desain cover CD	√		
20	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas	√		
AKSESBILITAS				
21	Kemudahan penggunaan multimedia	√		
22	Kelancaran <i>link</i> interaktif (tombol navigasi)	√		

Singaraja, 23 Juni 2020.
Penilai

Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 1971 0815 2001121001

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
MEDIA				
1	Kejelasan judul multimedia	√		
2	Kejelasan sasaran pengguna	√		
TUJUAN				
3	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	√		
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	√		
5	Rumusan tujuan pembelajaran pada media sesuai dengan format ABCD	√		
STRATEGI				
6	Ketepatan cara penyajian materi	√		
7	Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	√		
8	Membuat gagasan abstrak menjadi konkret	√		
9	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	√		
10	Ketepatan pemberian umpan balik	√		
11	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran	√		
EVALUASI				
12	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	√		
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.	√		Diganti menjadi Kesesuaian soal dan materi

Singaraja, 23 Juni 2020.

Penilai

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 1971 0815 2001121001

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN**

Petunjuk:

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
MEDIA				
1	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	√		
2	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	√		
3	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	√		
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	√		
5	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	√		
MATERI				
6	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	√		
7	Materi pada media mudah di mengerti	√		
8	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari disekolah	√		
STRATEGI				
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	√		
EVALUASI				
10	Petunjuk pengerjaan soal jelas	√		
11	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	√		
MANFAAT				
12	Penggunaan multimedia mempermudah proses pembelajaran	√		

Singaraja, 23 Juni 2020.

Penilai

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP 1971 0815 2001121001

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN


Petunjuk:

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
TEKS				
1	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	√		
2	Keterbacaan teks	√		
3	Ketepatan sajian teks	√		
GAMBAR				
4	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	√		
5	Kesesuaian tata letak gambar	√		
6	Kualitas atau resolusi gambar standar	√		
7	Kesesuaian ukuran gambar	√		
8	Kesesuaian <i>background</i> /latar belakang	√		
VIDEO				
9	Kualitas video	√		
10	Kesesuaian video dengan materi yang disajikan	√		
ANIMASI				
11	Kualitas animasi	√		
12	Kesesuaian animasi dengan materi	√		
13	Pesan yang disampaikan dengan animasi dapat dipahami.	√		Ganti kata "Dengan" menjadi "Melalui" Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami.
AUDIO				
14	Kualitas suara/ <i>sound</i>	√		
15	Narasi memperjelas/mendukung materi	√		
16	Kesesuaian penggunaan <i>sound effect</i>	√		
17	Kesesuaian penggunaan musik latar	√		
KEMASAN				
18	Unsur grafis kemasan (cover CD) memvisualisasikan isi bahan ajar	√		
19	Kemenarikan desain cover CD	√		
20	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas	√		
AKSESIBILITAS				
21	Kemudahan penggunaan multimedia	√		
22	Kelancaran <i>link</i> interaktif (tombol navigasi)	√		

Singaraja, 25 Juni 2020.

Penilai


Adrianus I Wyan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom, M.Pd
NIP 1988 0708 201404 1003

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
MEDIA				
1	Kejelasan judul multimedia	√		
2	Kejelasan sasaran pengguna	√		
TUJUAN				
3	Kesesuaian indikator pembelajaran dengan kompetensi dasar	√		Tambahkan kalimat "pada multimedia" setelah kalimat "indikator pembelajaran" sehingga menjadi "Kesesuaian indikator pembelajaran pada multimedia dengan kompetensi dasar"
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	√		Sama dengan yang sebelumnya "Kesesuaian tujuan pembelajaran pada multimedia dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar"
5	Rumusan tujuan pembelajaran pada media sesuai dengan format ABCD	√		
STRATEGI				
6	Ketepatan cara penyajian materi	√		
7	Memacu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	√		
8	Membuat gagasan abstrak menjadi konkret	√		
9	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	√		
10	Ketepatan pemberian umpan balik	√		
11	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran	√		
EVALUASI				
12	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	√		
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi.	√		"Soal yang disajikan sesuai dengan materi serta mengukur keseluruhan ketercapaian tujuan pembelajaran"

Singaraja, 25 Juni 2020.

Penilai

Adrianus I Wawan Ilia Yuda Sukmana
Adrianus I Wawan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom, M.Pd
NIP 1988 0708 201404 1003

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL, DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
MEDIA				
1	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	√		
2	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	√		
3	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	√		
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	√		
5	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	√		
MATERI				
6	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	√		
7	Materi pada media mudah di mengerti	√		
8	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari disekolah	√		
STRATEGI				
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	√		
EVALUASI				
10	Petunjuk pengerjaan soal jelas	√		
11	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	√		
MANFAAT				
12	Penggunaan multimedia mempermudah proses pembelajaran	√		

Singaraja, 25 Juni 2020.

Penilai

Adrianus I Wawan Ilia Yuda Sukmana
Adrianus I Wawan Ilia Yuda Sukmana, S.Kom, M.Pd
NIP 1988 0708 201404 1003

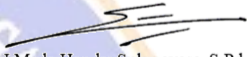
LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AHLI ISI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
STRUKTUR MATERI				
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√		
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	√		
3	Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran	√		
ISI MATERI				
4	Kejelasan penyajian materi	√		
5	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang sesuai	√		Kata sesuai diganti menjadi relevan
6	Kesesuaian gambar, animasi dan, video dengan materi	√		
7	Kelengkapan materi	√		Sudah relevan namun lengkapi kalimatnya "Kelengkapan penyajian materi"
8	Ketepatan pemberian umpan balik.	√		
TATA BAHASA				
9	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	√		
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	√		
EVALUASI				
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	√		
12	Kesesuaian soal dengan materi	√		

Singaraja,
Penilai


I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP


LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AHLI ISI PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar atau saran jika diperlukan.

No	Aspek/Pernyataan	Relevansi		Komentar
		R	TR	
STRUKTUR MATERI				
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	√		
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	√		
3	Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran	√		
ISI MATERI				
4	Kejelasan penyajian materi	√		
5	Penggunaan ilustrasi/ccontoh yang sesuai	√		
6	Kesesuaian gambar, animasi dan, video dengan materi	√		
7	Kelengkapan materi	√		
8	Ketepatan pemberian umpan balik.	√		
TATA BAHASA				
9	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	√		
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	√		
EVALUASI				
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	√		
12	Kesesuaian soal dengan materi	√		

Singaraja,
Penilai


Kadek Dwi Nugraha Jati, S.Pd., SD.
NIP 198107262009022001

Lampiran 10. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran :-
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

Ahli Isi Pembelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan tahap uji validitas produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”, saya telah memilih Bapak sebagai penguji ahli isi pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *review* atau memberikan penilaian terhadap produk yang telah saya kembangkan. Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 1611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran :-
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Kadek Dwi Nugraha Jati, S.Pd., SD.

Ahli Isi Pembelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan tahap uji validitas produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”, saya telah memilih Ibu sebagai penguji ahli isi pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Ibu untuk *review* atau memberikan penilaian terhadap produk yang telah saya kembangkan. Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Peleliti

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 1611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing I

Dr. I Komang Sudarna, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarna, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Lampiran 11. Surat Keterangan Uji Ahli Isi Pembelajaran

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP :

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni


NIM : 1611021022

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli isi pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,
Ahli Isi Pembelajaran,
I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:


Nama : Kadek Dwi Nugraha Jati, S.Pd., SD.
NIP : 198107262009022001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
NIM : 1611021022
Program Studi : Teknologi Pendidikan
Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan validitas konstruk ahli isi pembelajaran. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja,
Ahli Isi Pembelajaran


Kadek Dwi Nugraha jati, S.Pd., SD.
NIP 19810726 200902 2001

Lampiran 12. Hasil Validitas Uji Ahli Isi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

RIVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Petunjuk :


1. Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
5= Sangat Baik, 4= Baik, 3=Cukup, 2= Tidak Baik, 1= Sangat Tidak Baik.

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓				
3	Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran	✓				
4	Kejelasan penyajian materi	✓				
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan		✓			
6	Kesesuaian gambar, animasi dan, video dengan materi	✓				
7	Kelengkapan penyajian materi		✓			
8	Ketepatan pemberian umpan balik.	✓				
9	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	✓				
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	✓				
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	✓				
12	Kesesuaian soal dengan materi	✓				

Masukan, saran, dan komentar:

*Revisi umum Media sudah bagus, tapi materi
sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran.*

Singaraja,
Ahli Isi Pembelajaran


I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
RIVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

Petunjuk :


1. Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
5= Sangat Baik, 4= Baik, 3=Cukup, 2= Tidak Baik, 1= Sangat Tidak Baik.

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓				
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓				
3	Cakupan materi sesuai dengan cakupan tujuan pembelajaran	✓				
4	Kejelasan penyajian materi	✓				
5	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	✓				
6	Kesesuaian gambar, animasi dan, video dengan materi	✓				
7	Kelengkapan penyajian materi		✓			
8	Ketepatan pemberian umpan balik.	✓				
9	Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat	✓				
10	Kesesuaian intonasi kata/kalimat dengan perkembangan peserta didik	✓				
11	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	✓				
12	Kesesuaian soal dengan materi	✓				

Masukan, saran, dan komentar:

Multimedia sudah sangat bagus dan sudah dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran

Singaraja,
Ahli Isi Pembelajaran


Kadek Dwi Nugraha jati, S.Pd., SD.
NIP 19810726 200902 2001

Lampiran 13. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Dr. I Made Tegch, S.Pd., M.Pd.
 Ahli Desain Pembelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan tahap uji validitas produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Contextstual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020", saya telah memilih Bapak sebagai penguji ahli desain pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* atau memberikan penilaian terhadap produk yang telah saya kembangkan. Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 1611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing 1

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,

Koordinator Prati Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Lampiran 14. Surat Keterangan Uji Ahli Desain Pembelajaran

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN Alamat: Jln. Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116</p>
<p>SURAT KETERANGAN</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini:</p> <p>Nama : Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. NIP : 1971 0815 2001121001</p>	
<p>Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:</p> <p>Nama : Komang Hendra Yoga Wijaya Geni Nim : 1611021022 Program Strudi : Teknologi Pendidikan Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan Fakultas : Ilmu Pendidikan</p>	
<p>Telah melakukan validitas konstruk ahli desain pembelajaran, untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Singaraja, 5 Juli 2020 Ahli Desain Pembelajaran</p> <p></p> <p><u>Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.</u> NIP 1971 0815 2001121001</p>	

Lampiran 15. Hasil Validitas Uji Ahli Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
RIVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

Petunjuk :

- Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
- Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
- Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
5= Sangat Baik, 4= Baik, 3=Cukup, 2= Tidak Baik, 1= Sangat Tidak Baik.

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kejelasan judul multimedia	√				
2	Kejelasan sasaran pengguna	√				
3	Kesesuaian indikator pembelajaran pada multimedia dengan kompetensi dasar	√				
4	Kesesuaian tujuan pembelajaran pada multimedia dengan rumusan indikator dan kompetensi dasar	√				
5	Rumusan tujuan pembelajaran pada media sesuai dengan format ABCD	√				
6	Ketepatan cara penyajian materi	√				
7	Memacu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan bahan ajar	√				
8	Membuat gagasan abstrak menjadi konkret	√	√			
9	Penggunaan ilustrasi/contoh yang relevan	√				
10	Ketepatan pemberian umpan balik	√				
11	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik sasaran	√				
12	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	√				
13	Soal yang disajikan sesuai dengan materi serta mengukur keseluruhan ketercapaian tujuan pembelajaran	√				

Masukan, saran, dan komentar:

- Pada halaman paling depan beri SEMESTER.
- Kalimat pada petunjuk jangan diberi bayangan agar lebih jelas.
- Pada menu utama kata refrensi diganti REFERENSI.

Singaraja, 5 Juli 2020
Ahli Desain Pembelajaran


Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP 1971 0815 2001121001

Lampiran 16. Surat Pengantar Uji Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian produk

Kepada

Yth. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Ahli Media Pembelajaran
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan tahap uji validitas produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”, saya telah memilih Bapak sebagai penguji ahli media pembelajaran. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* atau memberikan penilaian terhadap produk yang telah saya kembangkan. Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya saya ucapkan terimakasih.

Peneliti

Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
 NIM 1611021022

Singaraja, 09 Juni 2020
 Pembimbing 1

Dr. J Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Mengetahui,
 Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan.

Dr. J Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19720420 200112 1 001

Lampiran 17. Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN Alamat: Jln. Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116</p>
<p>SURAT KETERANGAN</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini:</p>	
Nama	: Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIR	: 1989080820130501148
<p>Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:</p>	
Nama	: Komang Hendra Yoga Wijaya Geni
Nim	: 1611021022
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
<p>Telah melakukan validitas konstruk ahli media pembelajaran, untuk digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Singaraja, Ahli Media Pembelajaran</p>	
<p> <u>Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.</u> NIR 1989080820130501148</p>	

Lampiran 18. Hasil Validitas Uji Ahli Media Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
RIVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Petunjuk :


1. Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
2. Setelah memberikan penilaian, berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
3. Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
5= Sangat Baik, 4= Baik, 3=Cukup, 2= Tidak Baik, 1= Sangat Tidak Baik.

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	√				
2	Keterbacaan teks	√				
3	Ketepatan sajian teks	√				
4	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi	√				
5	Kesesuaian tata letak gambar	√				
6	Kualitas atau resolusi gambar standar	√				
7	Kesesuaian ukuran gambar	√				
8	Kesesuaian <i>background</i> latar belakang	√				
9	Kualitas video		√			
10	Kesesuaian video dengan materi yang disajikan	√				
11	Kualitas animasi		√			
12	Kesesuaian animasi dengan materi	√				
13	Pesan yang disampaikan melalui animasi dapat dipahami.	√				
14	Kualitas suara <i>sound</i>	√				
15	Narasi memperjelas mendukung materi	√				
16	Kesesuaian penggunaan <i>sound effect</i>	√				
17	Kesesuaian penggunaan musik latar	√				
18	Unsur grafis kemasan (<i>cover CD</i>) memvisualisasikan isi bahan ajar	√				
19	Kemenarikan desain <i>cover CD</i>	√				
20	Pencantuman judul, sasaran, dan identitas pengembang jelas		√			
21	Kemudahan penggunaan multimedia	√				
22	Kelancaran <i>link</i> interaktif (<i>tombol navigasi</i>)	√				

Masukan, saran, dan komentar:

1. Secara umum sudah bagus
2. Teks pada petunjuk evaluasi dibuat agar rata kiri
3. Pada halaman depan isi keterangan semester
4. Setiap akhir materi tambahkan latihan/soal-soal. Misalnya setelah siswa selesai mempelajari (tema 4 subtema 1 pembelajaran 1) kemudian diberikan latihan (5 soal) untuk mengukur (tema 4 subtema 1 pembelajaran 1).

Singaraja,
Ahli Media Pembelajaran


Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIR 1989080820130501148

Lampiran 19. Hasil Review Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA PERORANGAN

Nama : I. Gusti Putu Satnia Pradnyana
 No Absen : 5
 Kelas : 6
 Sekolah : SD Negeri 1 Paket Agung

PETUNJUK

- Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (√) pada kolom setiap aspek yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
- Setelah memberikan penilaian, silahkan berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
- Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
 5= Sangat Baik, 4= Baik, 3=Cukup, 2= Tidak Baik, 1= Sangat Tidak Baik.

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	√				
2	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	√				
3	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	√				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi	√				
5	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	√				
6	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi		√			
7	Materi pada media mudah di mengerti		√			
8	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari disekolah	√				
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar	√				
10	Petunjuk pengerjaan soal jelas	√				
11	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari	√				
12	Penggunaan multimedia mempermudah proses pembelajaran	√				

Masukan, saran, dan komentar:

Media nya sangat bagus saya menjadi lebih semangat
 mudah mengerti materi

Lampiran 20. Hasil Review Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK

UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama : kd. dudu adiatra putra
 No Absen : 7
 Kelas : ~~VI/6~~ VI/6
 Sekolah : sd. negri 1 paket gunung

PETUNJUK

- Berikan penilaian dengan mengisi ceklist (✓) pada kolom setiap aspek yang dinilai sesuai dengan media yang dikembangkan.
- Setelah memberikan penilaian, silahkan berikan masukan, saran, maupun komentar terkait media yang dikembangkan oleh peneliti.
- Terdapat 5 skor penilaian yang terdiri atas:
 5= Sangat Baik, 4= Baik, 3=Cukup, 2= Tidak Baik, 1= Sangat Tidak Baik.

No	Kriteria	Skor				
		5	4	3	2	1
1	Penggunaan teks pada media jelas dan mudah dibaca	✓				
2	Penggunaan gambar pada media mempermudah memahami materi	✓				
3	Penggunaan video pada media mempermudah memahami materi	✓				
4	Penggunaan animasi pada media menarik dan mempermudah memahami materi		✓			
5	Penggunaan suara pada media jelas dan menarik	✓				
6	Penggunaan contoh pada media mempermudah memahami materi	✓				
7	Materi pada media mudah di mengerti		✓			
8	Materi disajikan sesuai dengan yang dipelajari disekolah	✓				
9	Penggunaan media dapat menarik perhatian saya dalam belajar		✓			
10	Petunjuk pengerjaan soal jelas	✓				
11	Soal yang disajikan sesuai dengan materi yang dipelajari		✓			
12	Penggunaan multimedia mempermudah proses pembelajaran	✓				

Masukan, saran, dan komentar:

sangat menyenangkan belajar dengan media ini karena ada video dan animasi yang bagus

.....

.....

.....

Lampiran 21. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 1 Paket Agung

Kelas / Semester : IV / 1

Tema 4 : Berbagai Pekerjaan

Subtema 1 : Jenis-jenis Pekerjaan

Pembelajaran : 1

Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (2JP)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

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

3.8. Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.

C. INDIKATOR

3.3.1. Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan

3.3.2. Memberikan contoh jenis-jenis pekerjaan dilingkungan sekitar.

3.8.1. Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.

3.8.2. Menyebutkan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN:

1. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dengan tepat.
2. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menyebutkan contoh-contoh dari jenis pekerjaan dengan tepat minimal tiga.
3. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menjelaskan pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam dengan tepat.
4. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menyebutkan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam dengan tepat.

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Kontekstual
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan.

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER PEMBELAJARAN

1. Media Pembelajaran

Multimedia pembelajaran interaktif

2. Alat dan Bahan

- a. Papan tulis, Spidol, Penghapus papan tulis.
- b. Laptop, LCD Proyektor, Speaker.

3. Sumber

- Buku Pedoman Guru Tema: *Berbagai Pekerjaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Buku Siswa Tema: *Berbagai Pekerjaan* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Internet dan sumber lainnya.

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. • Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “<i>Berbagai Pekerjaan</i>”. • Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan.
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa duduk secara berkelompok. Satu kelompok terdiri dari 5 orang siswa (<i>Learning Community</i>). • Pada awal pembelajaran, guru menstimulus ide, gagasan, dan memotivasi siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang suatu pekerjaan (<i>constructivism</i>). • Siswa menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru dan mengajukan beberapa pertanyaan terkait dengan pembahasan (<i>Questioning</i>). • Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban dan pertanyaan yang diajukan siswa. • Guru menampilkan beberapa gambar tanaman teh melalui tampilan slide pada multimedia pembelajaran interaktif di depan kelas (<i>modeling</i>). • Siswa mengamati gambar pada multimedia pembelajaran interaktif yang ditampilkan di depan kelas dan diarahkan untuk menemukan maksud dari konsep yang ditampilkan pada slide multimedia (<i>Inquiry</i>). • Guru mengajukan beberapa pertanyaan terkait gambar yang ditampilkan pada multimedia pembelajaran interaktif (apa manfaat teh? dimanakah tempat hidup tanaman teh? dan pekerjaan apa saja yang terlibat sehingga teh dapat dijadikan sebagai minuman?) (<i>Questioning</i>).

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan																																			
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bertukar pikiran untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru (<i>Inquiry</i>). • Guru memberikan pembahasan dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sebelumnya terkait tanaman teh dan pekerjaan-pekerjaan yang terlibat dalam pembuatan minuman teh dengan bantuan video pada multimedia pembelajaran interaktif. • Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru dan menyimak tanyangan video pada multimedia pembelajaran interaktif (<i>modelling</i>). • Menyambung penjelasan tentang pekerjaan-pekerjaan yang terlibat dalam pembuatan minuman teh, guru melanjutkan penjelasannya tentang jenis-jenis pekerjaan beserta contohnya yang diikuti dengan mengajukan beberapa pertanyaan terkait penjelasan tersebut. • Siswa menyimak penjelasan yang disampaikan oleh guru dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Siswa juga diberikan kesempatan untuk mengajukan beberapa pertanyaan terkait penjelasan guru yang belum dimengerti (<i>Questioning</i>). • Setelah siswa menyimak penjelasan dan menjawab beberapa pertanyaan, Guru meminta siswa untuk berdiskusi dengan kelompok dan mengerjakan tugas tentang “menuliskan jenis jenis pekerjaan” dalam bentuk tabel (<i>Learning Community</i>). <table border="1" data-bbox="616 1218 1299 1420" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr style="background-color: #1a2b4d; color: white;"> <th style="width: 10%;">NO</th> <th style="width: 30%;">JENIS PEKERJAAN</th> <th style="width: 20%;">TEMPAT BEKERJA</th> <th style="width: 20%;">APA YANG DIKERJAKAN</th> <th style="width: 10%;">HASIL YANG DIPEROLEH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr style="background-color: #e0f2f1;"><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr style="background-color: #ffe0b2;"><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr style="background-color: #e0f2f1;"><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr style="background-color: #ffe0b2;"><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr style="background-color: #e0f2f1;"><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr style="background-color: #ffe0b2;"><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kemudian menuliskan jenis-jenis pekerjaan dalam bentuk tabel bersama anggota kelompoknya (<i>Learning Community</i>). • Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memastikan siswa berperan aktif dan tertib menjalankan tugasnya (<i>Authentic Assessment</i>). • Setelah selesai mengerjakan tugas kelompok, guru meminta setiap kelompok untuk menampilkan hasil pekerjaannya didepan kelas. • Guru melanjutkan penjelasannya terkait tanaman lain selain tanaman teh yang dapat menjaga lingkungan, yaitu tanaman bakau. • Secara klasikal guru menjelaskan tentang tanaman bakau dengan bantuan tampilan slide pada multimedia pembelajaran interaktif yang diikuti dengan mengajukan 	NO	JENIS PEKERJAAN	TEMPAT BEKERJA	APA YANG DIKERJAKAN	HASIL YANG DIPEROLEH																														
NO	JENIS PEKERJAAN	TEMPAT BEKERJA	APA YANG DIKERJAKAN	HASIL YANG DIPEROLEH																																

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
	<p>beberapa pertanyaan tentang manfaat tanaman bakau pada lingkungan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa kembali diajak bertukar pikiran untuk menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan oleh guru (<i>Inquiry</i>). • Setelah berdiskusi secara klasikal tentang manfaat tanaman bakau pada lingkungan, guru menjelaskan bahwa tumbuh-tumbuhan memiliki peran yang sangat penting dalam menjaga kelestarian lingkungan. • Guru mengajukan pertanyaan tentang upaya yang harus dilakukan untuk menjaga sumber daya alam, dan kelestarian lingkungan. • Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. • Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi jawaban siswa dan memberikan penjelasan lebih lanjut dengan bantuan tampilan slide pada multimedia pembelajaran interaktif. • Setelah menyimak pembahasan dari guru, siswa diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum di mengerti tentang pembahasan materi pada pembelajaran hari ini (<i>Questioning</i>). • Setelah melakukan tanya jawab, guru meminta siswa untuk mengerjakan soal latihan pada multimedia pembelajaran interaktif. • Setelah selesai mengerjakan soal latihan, guru mengajak siswa untuk membahas soal latihan tersebut.
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari (<i>reflection</i>). • Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti (<i>reflection</i>). • Guru menyampaikan rencana materi pembelajaran untuk minggu depan. • Guru mengajak semua siswa berdoa'a menurut agama dan keyakinan masing-masing sebelum mengakhiri pembelajaran.

H. PENILAIAN

Jenis / Teknik Penilaian

Penilaian Sikap : Percaya diri, disiplin, bekerja sama

Penilaian Pengetahuan : Tes tulis, tes lisan, bertanya, dan menjawab pertanyaan

Penilaian Keterampilan : Produk

Mengetahui
Kepala Sekolah

Singaraja,
Guru Kelas IV

Made Swadayaningsih, S.Pd
NIP 19650405 198606 2 003

Kdek Dwi nugraha jati, S.Pd,SD
NIP 19810726 200902 2001



Lampiran 22. Laporan Hasil Pengembangan Produk

LAPORAN PENGEMBANGAN PRODUK

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERPENDEKATAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* (CTL)
PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS IV
DI SD NEGERI 1 PAKET AGUNG**



Oleh
KOMANG HENDRA YOGA WIJAYA GENI
NIM 1611021022

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN, PSIKOLOGI, DAN BIMBINGAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

LAPORAN PENGEMBANGAN PRODUK

1. DOKUMEN PENGEMBANGAN PRODUK

A. Judul Program

Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung

B. Tujuan

1. Kebutuhan Pengguna

Program ini dikembangkan dengan tujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pada pembelajaran tematik siswa kelas IV sekolah dasar, selain itu program ini juga bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam belajar yang lebih luas. Pengembangan program ini di dasari atas hasil analisis kebutuhan dan kenyataan yang terjadi di lapangan. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kesempatan belajar siswa dibatasi oleh beberapa hal, seperti: penggunaan media pembelajaran yang kurang inovatif (hanya sebatas buku paket dan LKPD saja), pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional (dimana guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam mengajar), serta rendahnya tingkat konsentrasi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan adanya program ini, diharapkan agar siswa dan guru dapat terbantu dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan secara maksimal dan dapat dimengerti dengan mudah oleh siswa.

2. Tujuan Pengguna

Adapun tujuan dari dikembangkannya program ini antara lain:

1. Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Mempermudah guru dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Menarik minat dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran karena sumber belajar yang bersifat inovatif.
4. Mempermudah siswa dalam memahami materi pada pembelajaran tematik.

C. Konteks Program

1. Profil Pengguna

- a. Umur : 10-50 Tahun
- b. Bahasa : Indonesia
- c. Jenis Kelamin : Laki/Perempuan
- d. Jabatan : Pelajar, Dosen
- e. Pengetahuan awal : Memiliki pengetahuan dan keterampilan dasar menggunakan komputer/*handphone*.

2. Lingkungan Pengguna

Program multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual ini digunakan pada jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar oleh guru dan siswa untuk membantu dan memudahkan proses pembelajaran pada pembelajaran tematik siswa kelas IV pada materi (1) Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1 (Jenis-jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke-1, (2) Tema 6 (Selalu Berhemat Energi), Subtema 1 (Sumber Energi), Pembelajaran ke-1, dan (3) Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku), Pembelajaran ke-4.

3. Platform Penyajian

Program ini disajikan melalui laptop atau komputer. Program ini memiliki format file *html5* yang dapat berjalan pada aplikasi *web browser* seperti (*Google Chrome, Mozilla Firefok, Opera, dll.*)

D. Deskripsi Program

Program ini dikembangkan dengan menggunakan aplikasi/*software Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama dan dibantu dengan beberapa aplikasi/*software* lainnya untuk mendesain gambar, membuat animasi, mengedit video dan mengedit audio. Aplikasi lainnya yang dimaksud adalah *Adobe Flash Professional, Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Coreldraw, dan Adobe Audition*. Dalam program ini terdapat 5 menu utama yang terdiri dari garis besar isi media (GBIM), yaitu: Petunjuk penggunaan, Kompetensi (pemetaan KD, indikator, dan tujuan), Materi, Evaluasi, dan Profil Pengembang. Setiap

halaman yang ditampilkan dalam produk ini dilengkapi dengan beberapa tombol navigasi yang dapat digunakan untuk mengoperasikan atau mengontrol media secara penuh, seperti tombol *home* untuk menuju ke halaman awal, tombol *next* untuk menuju kehalaman berikutnya, tombol *back* untuk menuju kehalaman sebelumnya, dan tombol *close* untuk menutup program.

Tujuan dari dikembangkan program ini adalah untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi karena tersedianya gambar, suara, video, dan animasi terkait dengan materi pembelajaran. Program ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami.

2. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Untuk dapat menghasilkan suatu produk, perlu adanya sebuah prosedur pengembangan produk. Prosedur pengembangan produk merupakan suatu langkah-langkah yang ditempuh oleh pengembang untuk menghasilkan suatu produk. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur atau model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan pengembangan, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

A. Tahap I: Analisis (*analyze*)

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 1 Paket Agung pada pembelajaran tematik di kelas IV. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan yang mencakup empat hal yaitu: (1) analisis karakteristik siswa, (2) analisis materi (3) analisis kompetensi, dan (4) analisis fasilitas dan lingkungan sekolah.

1) Analisis Karakteristik Siswa dan masalah pembelajaran

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan selama kegiatan PPL *Real TP* pada semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di SD Negeri 1 Paket Agung, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran tematik di kelas IV

cenderung bersifat konvensional, dimana guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam mengajar. Selain itu dalam proses pembelajaran, guru terlihat jarang menggunakan bahan ajar yang inovatif, dimana bahan ajar yang digunakan oleh guru hanya sebatas buku paket dan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) saja. Hasil lain yang ditemukan adalah keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran cenderung rendah, hal ini dilihat dari 31 siswa, yang aktif mengikuti pembelajaran hanya 1 sampai 7 orang saja. Dengan kata lain dari 100% siswa, yang aktif mengikuti pembelajaran hanya 22,58% saja.

Berdasarkan hasil pengisian angket analisis karakteristik siswa oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung, diketahui bahwa 80,65% siswa lebih senang belajar menggunakan media audio visual daripada menggunakan media cetak (LKPD, buku paket, modul, dll). Hasil ini didukung juga dengan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung yang menyatakan bahwa karakteristik tingkat pengetahuan siswa pada kelas IV bersifat heterogen, yakni terdiri dari siswa yang memiliki pengetahuan tinggi, sedang, dan rendah. Rata-rata hasil belajar siswa kelas IV dengan jumlah siswa sebanyak 31 orang pada pembelajaran tematik terutama pada muatan IPS dan IPA masih belum optimal atau masih dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM).

Tabel 1.1
Rata-rata Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung
(Sumber: SD Negeri 1 Paket Agung)

No	Mata Pelajaran	Nilai Rata-Rata	KKM	Jumlah Siswa dibawah KKM
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Bahasa Indonesia	73,06	70,00	9
2	IPS	67,97	70,00	18
3	SBdP	72,61	70,00	9
4	IPA	68,35	71,00	19
5	PPKn	75,00	70,00	10

2) Analisis Materi Pelajaran

Adapun materi yang dipilih untuk dikembangkan dalam multimedia pembelajaran interaktif adalah materi pada pembelajaran tematik kelas IV semester genap yang meliputi, (1) Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Subtema 1

(Jenis-jenis Pekerjaan), Pembelajaran ke-1, (2) Tema 6 (Selalu Berhemat Energi), Subtema 1 (Sumber Energi), Pembelajaran ke-1, dan (3) Tema 8 (Daerah Tempat Tinggalku), Subtema 1 (Lingkungan Tempat Tinggalku), Pembelajaran ke-4. Beberapa materi tersebut dipilih berdasarkan konsultasi dengan guru wali kelas IV SD Negeri 1 Paket Agung selaku ahli isi pembelajaran yang menyatakan bahwa materi tersebut susah untuk dijelaskan secara verbal karena memiliki sifat yang abstrak, maka dari itu materi tersebut perlu untuk dikembangkan ke dalam media yang menarik dengan dilengkapi contoh-contoh yang sesuai dengan pembahasan, sehingga siswa dapat belajar dengan baik dan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

3) Analisis Kompetensi

Analisis instruksional yang dilakukan terkait dengan kompetensi yang dituntut tercapai oleh peserta didik. Adapun hasil analisis instruksional dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

A. Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 1

Tabel 1.2
Analisis Kompetensi (Tema 4, subtema 1, pembelajaran 1)
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan, serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.3. Mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan 3.3.4. Memberikan contoh jenis-jenis pekerjaan dilingkungan sekitar.
3.8. Menjelaskan pentingnya upaya keseimbangan dan pelestarian sumber daya alam di lingkungannya.	3.8.3. Mengidentifikasi pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam. 3.8.4. Menyebutkan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam.
Tujuan	
1. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa mampu mengidentifikasi jenis-jenis pekerjaan dengan tepat. 2. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menyebutkan contoh-contoh dari jenis pekerjaan dengan tepat minimal 3. 3. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menjelaskan pentingnya keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam dengan tepat.	

Kompetensi Dasar	Indikator
4. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menyebutkan upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga keseimbangan alam dan kelestarian sumber daya alam dengan tepat.	

B. Tema 6 Subtema 1 Pembelajaran 1

Tabel 1.3

Analisis Kompetensi (Tema 6, subtema 1, pembelajaran 1)

(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

Kompetensi Dasar	Indikator
3.1. Mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi.	3.1.1. Menjelaskan pengertian sumber daya alam. 3.1.2. Mengidentifikasi jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya.
3.5. Mengidentifikasi berbagai sumber energi, perubahan bentuk energi, dan sumber energi alternatif (angin, air, matahari, panas bumi, bahan bakar organik, dan nuklir) dalam kehidupan sehari-hari.	3.5.1. Mengidentifikasi jenis energi matahari. 3.5.2. Menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari.
Tujuan	
1. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa mampu menjelaskan pengertian sumber daya alam dengan tepat.	
2. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat mengidentifikasi jenis sumber daya alam dan pemanfaatannya dengan tepat.	
3. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat mengidentifikasi jenis energi matahari dengan tepat.	
4. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa mampu menjelaskan manfaat energi matahari dalam kehidupan sehari-hari dengan tepat.	

C. Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 4

Tabel 1.4

Analisis Kompetensi (Tema 8, subtema 1, pembelajaran 4)

(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3. Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dan hubungannya dengan berbagai bidang pekerjaan serta kehidupan sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.	3.3.1. Menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi di masyarakat. 3.3.2. Menjelaskan jenis-jenis kegiatan ekonomi. 3.4.1. Menjelaskan pengertian gaya dan gerak.

3.4. Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.2. Megetahui pengaruh gaya terhadap gerak dan bentuk benda.
Tujuan	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa mampu menjelaskan pengertian kegiatan ekonomi di masyarakat dengan tepat. 2. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menjelaskan jenis-jenis kegiatan ekonomi dengan tepat. 3. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat menjelaskan pengertian gaya dan gerak dengan tepat. 4. Setelah menyimak multimedia pembelajaran interaktif, siswa dapat mengetahui pengaruh gaya terhadap gerak dan bentuk benda dengan baik dan benar. 	

4) Analisis Fasilitas dan Lingkungan Sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan PPL *Real TP* yang dilaksanakan pada semester ganjil tahun akademik 2018/2019 di SD Negeri 1 Paket Agung, diperoleh informasi bahwa tersedianya fasilitas-fasilitas yang dapat menunjang penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan dengan kondisi baik, diantaranya 6 unit LCD proyektor pada setiap kelas, 6 unit *speaker*, kepemilikan laptop oleh masing-masing guru, dan sumber kelistrikan yang memadai.

Dari keempat hasil analisis diatas, dalam keadaan tertentu evaluasi formatif dapat dilakukan apabila keempat analisis tersebut mengalami perubahan dan mendapatkan masukan tambahan yang dapat menghasilkan data analisis yang lebih baik.

B. Tahap II: Desain (*design*)

Dalam mendesain atau merancang multimedia pembelajaran interaktif dilakukan melalui empat tahapan, yaitu:

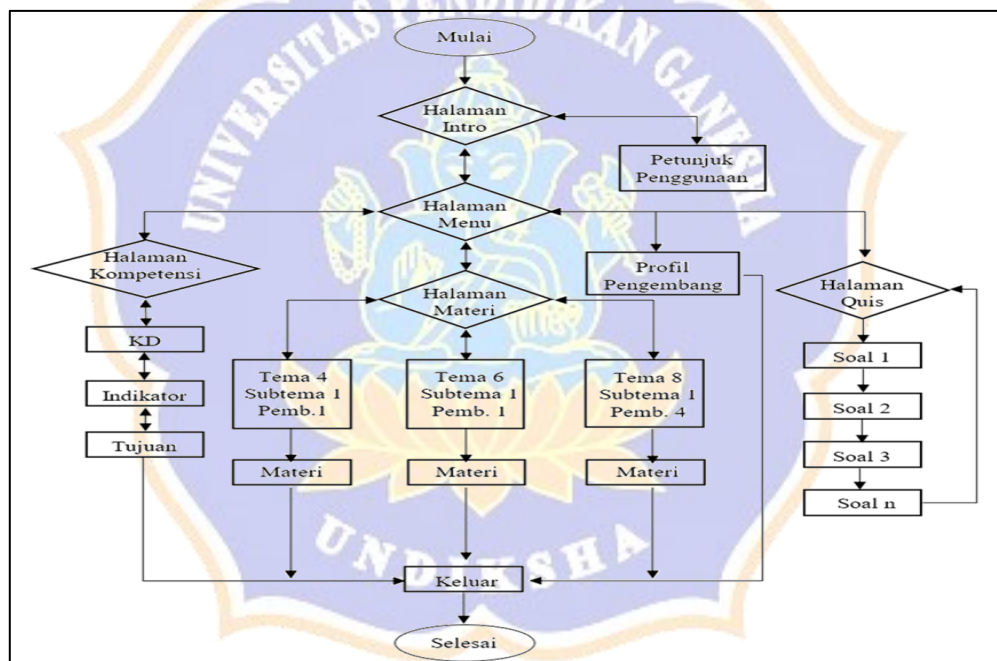
1) Memilih dan Menetapkan Perangkat Lunak/*Software*

Perangkat lunak/*software* utama yang digunakan dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini adalah *Articulate Storyline*. Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ini didukung juga dengan beberapa aplikasi/*software* lain yang digunakan untuk mendesain gambar, membuat animasi, mengedit video dan mengedit audio. Aplikasi lainnya yang

dimaksud adalah *Adobe Flash Professional*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere*, *Coreldraw*, dan *Adobe Audition*.

2) Merancang *Flowchart* dan *Storyboard*

Pembuatan *flowchart* pada multimedia pembelajaran interaktif ini bertujuan untuk mendeskripsikan alur dari multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkan hendaknya berdasarkan pada visualisasi *flowchart* yang telah dirancang. Rancangan *flowchart* pada multimedia pembelajaran interaktif ini mencakup tiga tema pembelajaran yang dikembangkan, yaitu (a) tema 4 subtema 1 pembelajaran 1, (b) tema 6 subtema 1 pembelajaran 1, dan (c) tema 8 subtema 1 pembelajaran 4. Adapun rancangan *flowchart* pada multimedia pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1.1

Flowchart Multimedia Pembelajaran Interaktif



(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

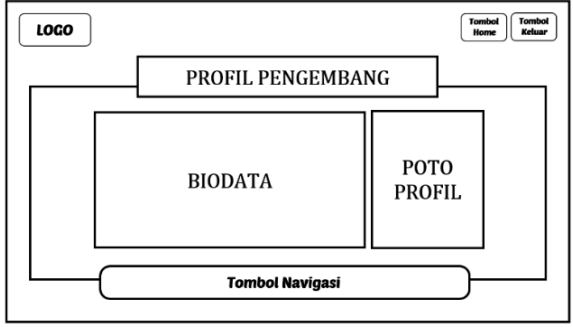
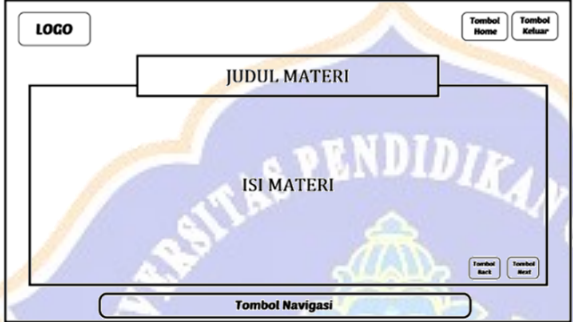

Setelah *flowchart* dibuat langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* sangat bermanfaat dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif, karena dapat dijadikan sebagai acuan utama bagi pengembang dalam mengembangkan produk. *Storyboard* pada multimedia ini mengacu pada *flowchart* yang telah dirancang sebelumnya. Adapun rancangan

storyboard untuk multimedia pembelajaran interaktif ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.5
Storyboard Multimedia Pembelajaran Interaktif

No	Visual	Keterangan
(1)	(2)	(3)
1		<p>1. Halaman Awal</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi awal tentang judul media dan deskripsi sasaran media, serta pengguna diberikan tombol masuk untuk mulai menggunakan media.</p>
2		<p>2. Halaman Petunjuk</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat mengakses petunjuk cara penggunaan media.</p>
3		<p>3. Halaman Menu Utama</p> <p>Pada halaman ini terdapat menu utama media yang terdiri dari menu untuk menuju halaman kompetensi,</p>

No	Visual	Keterangan
(1)	(2)	(3)
		halaman materi, halaman evaluasi, dan halaman profil pengembang.
4		<p>4. Halaman Kompetensi</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat pemetaan kompetensi dasar, indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran.</p>
5		<p>5. Halaman Menu Materi</p> <p>Pada halaman ini terdapat menu untuk memilih materi yang dipecah menjadi 3, yaitu materi pada pembelajaran tema 4, tema 6, dan tema 8.</p>

No	Visual	Keterangan
(1)	(2)	(3)
6	 <p>The screenshot shows a user profile page. At the top left is a 'LOGO' box. At the top right are 'Tombol Home' and 'Tombol Keluar' buttons. Below the logo is a 'PROFIL PENGEMBANG' section. Underneath this are two boxes: 'BIODATA' on the left and 'POTO PROFIL' on the right. At the bottom center is a 'Tombol Navigasi' button.</p>	<p>6. Halaman Profil</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat melihat profil pengembang media pembelajaran.</p>
7	 <p>The screenshot shows a material page. At the top left is a 'LOGO' box. At the top right are 'Tombol Home' and 'Tombol Keluar' buttons. Below the logo is a 'JUDUL MATERI' section. Underneath is a large 'ISI MATERI' section. At the bottom center is a 'Tombol Navigasi' button. There are also 'Tombol Back' and 'Tombol Next' buttons on the right side.</p>	<p>7. Halaman Materi</p> <p>Pada halaman ini pengguna dapat mengakses materi yang tersedia pada media dan dapat memulai proses pembelajaran.</p>
8	 <p>The screenshot shows an evaluation page. At the top left is a 'LOGO' box. At the top right are 'Tombol Home' and 'Tombol Keluar' buttons. Below the logo is an 'EVALUASI' section. Underneath is a 'Soal-Soal' section. At the bottom right are 'Tombol Back' and 'Tombol Next' buttons.</p>	<p>8. Halaman Evaluasi</p> <p>Pada halaman ini terdapat soal-soal yang bisa dikerjakan oleh siswa.</p>

3) Menyusun Instrumen Penilaian

Instrumen dibuat untuk menilai validitas produk yang telah dikembangkan. Adapun instrumen yang digunakan untuk menilai validitas produk yang telah dikembangkan adalah instrumen ahli isi pembelajaran, instrumen ahli desain pembelajaran, instrumen ahli media pembelajaran, dan instrumen uji coba perorangan, dan kelompok kecil.

4) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Penyusunan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) bertujuan untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran agar dapat berjalan dengan baik pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar di dalam kelas yang diintegrasikan dengan pengaplikasian multimedia pembelajaran interaktif. Adapun RPP yang telah disusun, terlampir.

Setelah melakukan tahap memilih dan menetapkan perangkat lunak/*software*, merancang *flowchart* dan *storyboard*, menyusun instrumen, dan menyusun RPP, dalam keadaan tertentu evaluasi formatif dapat dilakukan apabila tahapan tersebut mengalami perubahan dan mendapatkan masukan tambahan yang berpengaruh pada hasil desain yang lebih baik.

C. Tahap III: Pengembangan (*development*)

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif dari wujud desain menjadi produk yang sesungguhnya sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dirancang. Tahap ini dimulai dengan mengumpulkan bahan atau materi ajar, adapun bahan tersebut didapatkan dari buku ajar Tematik Kelas IV SD, buku-buku lainya dan sumber-sumber internet yang relevan. Seluruh sumber belajar yang digunakan dalam penyusunan multimedia pembelajaran interaktif ini seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi digabungkan dalam satu produk multimedia pembelajaran interaktif yang utuh dengan menggunakan aplikasi/*software Articulate Storyline 3* sebagai *software* utama dan dibantu dengan beberapa aplikasi/*software* lainnya untuk mendesain gambar, membuat animasi, mengedit video dan mengedit audio. Aplikasi lainnya yang dimaksud adalah *Adobe Flash Professional*, *Adobe Photoshop*, *Adobe Premiere*, *Coreldraw*, dan *Adobe Audition*. Berikut ini adalah hasil pengembangan multimedia pembelajaran interaktif.

1) Tampilan Halaman Awal Multimedia Pembelajaran Interaktif

Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi awal tentang judul media dan sasaran media. Pada halaman ini terdapat dua tombol yaitu: tombol mulai untuk menuju atau masuk ke dalam menu utama media, dan tombol petunjuk untuk masuk ke dalam halaman petunjuk penggunaan media. Adapun

tampilan awal pada multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.

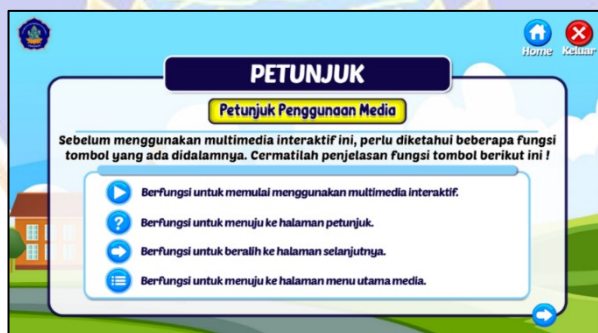


Gambar 1.2

Tampilan Halaman Awal Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

2) Tampilan Halaman Petunjuk

Pada halaman ini pengguna baik guru atau siswa dapat membaca petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini, mulai dari petunjuk umum seperti gambaran menu-menu yang ada di dalam multimedia pembelajaran interaktif hingga fungsi-fungsi dari tombol navigasi yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif ini. Adapun tampilan halaman petunjuk penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.3

Tampilan Halaman Petunjuk Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

3) Tampilan Halaman Menu Utama

Pada halaman menu utama, pengguna dapat melihat menu-menu yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif ini. Adapun menu yang dimaksud adalah menu untuk masuk ke halaman Kompetensi, menu untuk masuk ke halaman Materi, menu untuk masuk ke halaman Evaluasi, dan menu

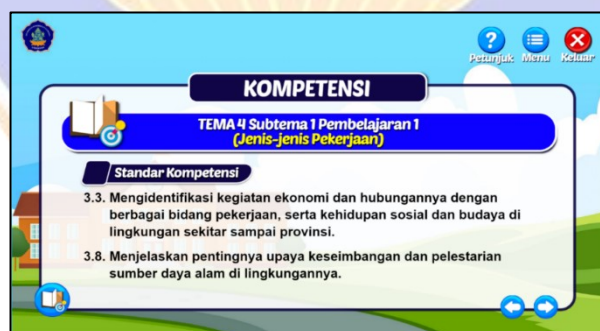
untuk masuk ke halaman Profil pengembang. Disamping itu, terdapat juga tombol yang berfungsi untuk masuk ke halaman referensi materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini. Adapun tampilan dari menu utama multimedia pembelajaran interaktif ini dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.4
Tampilan Halaman Menu Utama Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

4) Tampilan Halaman Kompetensi

Pada halaman ini pengguna dapat melihat pemetaan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan pembelajaran yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah mempelajari multimedia pembelajaran interaktif ini. Adapun tampilan dari halaman kompetensi pada multimedia pembelajaran interaktif ini dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.5
Tampilan Halaman Kompetensi Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

5) Tampilan Halaman Materi

Pada halaman ini terdapat materi pembelajaran yang bisa disimak oleh pengguna. Materi dan komponen pendukung yang digunakan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini senantiasa memperhatikan prinsip-prinsip desain multimedia pembelajaran. Pewarnaan yang digunakan dalam

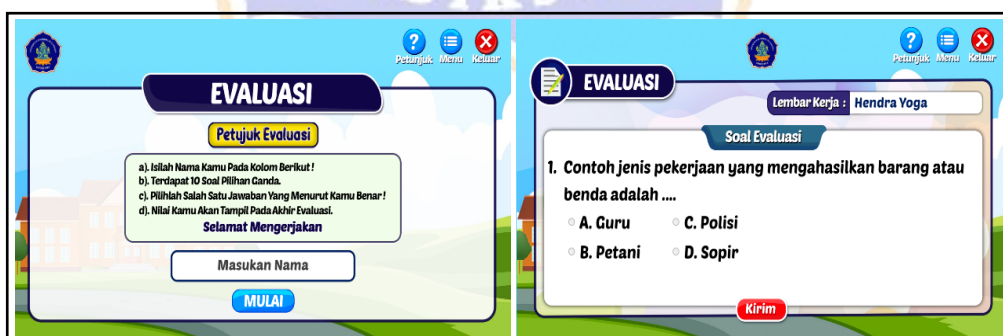
penyusunan materi pada multimedia ini tidaklah monoton, namun diselingi dengan penggunaan warna-warna yang bervariasi dan sesuai dengan prinsip-prinsip desain pesan agar pengguna lebih tertarik dan tidak mudah jenuh dalam menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini. Penyusunan materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini dilakukan dengan menyeimbangkan antara komposisi teks, gambar, audio, video, dan animasi. Adapun tampilan dari halaman materi pada multimedia pembelajaran interaktif ini dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.6
Tampilan Halaman Materi Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

6) Tampilan Halaman Evaluasi

Pada halaman ini berisikan tentang soal-soal yang sesuai dengan pembahasan materi yang digunakan untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang sudah dipelajari. Adapun tampilan dari halaman Evaluasi pada multimedia pembelajaran interaktif ini dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.7
Tampilan Halaman Evaluasi Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

7) Tampilan Halaman Profil Pengembang

Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi terkait profil pengembang multimedia pembelajaran interaktif ini. Adapun tampilan dari halaman profil pengembang pada multimedia pembelajaran interaktif ini dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.8
Tampilan Halaman Profil Pengembang
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

8) Tampilan Cover CD/Kemasan Media

Produk multimedia pembelajar interaktif ini didistribusikan melalui media penyimpanan CD (*Compact Disc*). Maka dari itu CD yang telah berisikan *file* multimedia pembelajaran interaktif harus dikemas semenarik mungkin agar mampu menambah kesan menarik kepada pengguna media. Cover atau kemasan pada multimedia pembelajaran interaktif ini didesain dengan mencantumkan identitas media dan sasaran pengguna dengan jelas. Adapun tampilan dari cover CD/kemasan pada multimedia pembelajaran interaktif ini dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 1.9
Tampilan Cover CD atau Kemasan Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)



Gambar 4.10
Tampilan Label CD Multimedia Pembelajaran Interaktif
(Sumber: Hasil Pengamatan Sendiri)

D. Tahap IV: Implementasi

Pada tahapan implementasi multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan kontekstual yang telah dikembangkan adalah untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakannya. Beberapa tahap implementasi produk yaitu sebagai berikut.

1. Validasi produk oleh para ahli yang terdiri dari ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan ahli media pembelajaran.
2. Uji coba produk meliputi: (a) uji coba perorangan dengan jumlah responden sebanyak 3 (tiga) orang siswa yang terdiri atas 1 (satu) orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, 1 (satu) orang siswa dengan prestasi belajar sedang, dan 1 (satu) orang siswa dengan prestasi belajar rendah; (b) uji coba kelompok kecil dengan jumlah responden sebanyak 6 (enam) orang siswa yang terdiri atas 2 (dua) orang siswa dengan prestasi belajar tinggi, 2 (dua) orang siswa dengan prestasi belajar sedang, dan 2 (dua) orang siswa dengan prestasi belajar rendah. Tujuan dari dilakukannya uji

coba produk ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan kualitas multimedia pembelajaran interaktif yang telah dikembangkan.

E. Tahap V: Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji coba produk. Pada setiap tahap pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk yang dihasilkan. Penilaian pada evaluasi ini adalah penilaian formatif, yaitu penilaian yang dilakukan sepanjang proses pengembangan produk.



Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian





Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Kelompok Kecil



Pengisian Kuesioner Uji Coba
Kelompok Kecil



Pengisian Kuesioner Uji Coba
Perorangan



Observasi Kegiatan Belajar Mengajar
Kelas IV SD N 1 Paket Agung



Wawancara dengan Guru Wali Kelas
IV SD N 1 Paket Agung



Ketersediaan Sarana dan Prasarana Pendukung Penggunaan Multimedia
Pembelajaran Interaktif



RIWAYAT HIDUP



Komang Hendra Yoga Wijaya Geni lahir di Sudaji pada tanggal 15 September 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Nyoman Yur Wijaya dan Ibu Ketut Budiarti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dukuh, Desa Sudaji, Kecamatan Sawan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Sudaji dan lulus pada tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 3 Sawan dan lulus pada tahun 2013. Pada tahun 2016, penulis lulus dari SMK Negeri 3 Singaraja jurusan Teknik Komputer Jaringan dan melanjutkan ke Jurusan Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2020 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Paket Agung Tahun Pelajaran 2019/2020”. Selanjutnya, pada tahun 2020 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.