



LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 01. Surat Izin Penelitian

	<p>KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p> <p><small>Nama: Jalan Gekawana (Kampus Tengah) Unibekta Singaraja - BalTepi (0821) 31312 Kode Pos 81114</small></p>
	<p>Nomor : 5179/UN48.10.1/LT/2019 Lampiran : - Perihal : Permohonan Ijin Penelitian Skripsi</p> <p>Kepada Kepala SD Negeri 1 Kampung Baru</p> <p>Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Unibekta Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diizinkan untuk melakukan observasi di SDN 1 Kampung Baru yang Bapak/Ibu pimpin terkait dengan penelitian skripsi di SDN 1 Kampung Baru. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut.</p> <p>Nama : Jesika Novalia Be Tarigan NIM : 1611021032 Prodi : Teknologi Pendidikan</p> <p>Demikian atas kerjasannya yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.</p> <p>Singaraja, 18 Desember 2019 Wakil Dekan I  Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. NIP. 197108152001121001</p>

Lampiran 02. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 KAMPUNG BARU
 Alamat : Jl. Pulau Malaka No.15, Singaraja Tlp. (0362) 32148

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
 Nomor : 045.2/ 403/ SD/ 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SDN 1 Kampung Baru

Nama	: Gede Sudiadnyana, S.Pd
NIP	: 19661126 198804 1 003
Pangkat /Gol. Ruang	: Pembina / IVa
Tempat Tugas	: SDN 1 Kampung Baru

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa yang beridentitas :

Nama	: Jenika Novalia Hr Tarigan
NIM	: 1611021032
Program Studi	: Teknologi Pendidikan

Telah selesai melakukan penelitian di SD Negeri 1 Kampung Baru yang dilaksanakan pada 28 Januari 2020 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan Skripsi/ Tesis/ Disertasi/ Penelitian yang berjudul : **"PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA PELAJARAN TEMATIK KELAS V DI SD NEGERI 1 KAMPUNG BARU SEMESTER GENAP TAHUN PELAJARAN 2019/2020"**.

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Singaraja, 16 November 2020
 Kepala SDN 1 Kampung Baru




Gede Sudiadnyana, S.Pd
 NIP. 19661126 198804 1 003

Lampiran 03. Hasil Wawancara Guru Wali Kelas V

1. Dalam proses pembelajaran Ibu menggunakan metode pembelajaran apa?
Jawab: ceramah, diskusi, dan tanya jawab.
2. Apakah selama pembelajaran Ibu mengalami kendala atau kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran?
Jawab: iya, tetapi tergantung materi yang dipelajari.
3. Apakah pada saat pembelajaran Ibu menggunakan media pembelajaran?
Jawab: iya, tetapi masih jarang menggunakan media
4. Media apa yang sering Ibu gunakan dalam pembelajaran?
Jawab: media presentasi dan alat peraga
5. Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan sudah mampu mengoptimalkan proses pembelajaran?
Jawab: iya, tetapi terkadang masih ada kesulitan
6. Apakah ada materi pembelajaran membutuhkan bantuan media di kelas Ibu?
Jawab: ada, pembelajaran IPA
7. Bagaimana gaya belajar siswa di kelas?
Jawab: beragam
8. Apakah gaya belajar siswa cenderung visual, audio atau audiovisual?
Jawab: sebagian besar siswa cenderung audivisual.
9. Fasilitas apa sajakah yang ada di sekolah untuk menunjang penggunaan media berbasis ICT?
Jawab: LCD, proyektor, dan laptop.
10. Apakah Ibu sudah pernah menggunakan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran?
Jawab: sudah pernah, tetapi masih sangat jarang digunakan.

Lampiran 05. Hasil Pencatatan Dokumen

LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

No	Tahapan	Kegiatan
1	Analisis (<i>Analysis</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara dengan wali kelas III selaku pengajar pembelajaran tematik di SD Negeri 1 Kampung Baru dan observasi kelas V. 2. Berdiskusi dengan guru pengajar pembelajaran tematik mengenai media yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran. 3. Observasi lingkungan sekolah, sarana dan prasarana sekolah.
2	Desain (<i>Design</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih dan menetapkan perangkat media yang akan digunakan. 2. Mengembangkan <i>flowchart</i> dan <i>storyboard</i> untuk memvisualisasikan alur kerja produk dari awal sampai akhir.
3	Pengembangan dan Implementasi (<i>Development and Implementation</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan multimedia pembelajaran dengan software <i>microsoft powerpoint</i> dan <i>filmora</i> 2. Melakukan uji coba mengetahui tingkat validitas produk.

Lampiran 06. Laporan Pengembangan Produk

LAPORAN PENGEMBANGAN PRODUK

**Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter
Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap
Tahun Pelajaran 2019/2020**



**Oleh
JESIKA NOVALIA BR TARIGAN
NIM 1611021032**

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

I. RANCANGAN PRODUK

1. Judul Program

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020.

2. Tujuan

a. Kebutuhan Pengguna

Perkembangan teknologi saat ini sangat berkembang pesat yang mengharuskan kita untuk terus belajar dan berinovasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Multimedia merupakan salah satu inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran saat ini. Multimedia pembelajaran merupakan satu bentuk teknologi yang dapat dijadikan sebagai sarana pembelajaran untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan karena multimedia menggabungkan beberapa unsur seperti teks, gambar dan video sehingga proses pembelajaran dapat lebih menarik. Multimedia memiliki fungsi untuk membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi yang terdapat di multimedia sesuai dengan kemampuan masing-masing. Multimedia pembelajaran sebagai menjadi solusi dalam proses pembelajaran sebagai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembuatan multimedia tersebut didasari atas kenyataan lapangan, bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung. Guru masih jarang menggunakan komputer/*Laptop* sebagai sarana belajar atau media pembelajaran. Guru masih menggunakan buku sebagai sumber belajar dan papan tulis sebagai media pembelajaran. Hal ini berakibat materi pembelajaran yang disampaikan tidak berlangsung dengan baik. Dengan terselenggaranya program ini, diharapkan dapat memudahkan proses pembelajaran sehingga materi dapat tersalurkan kepada siswa dengan baik. Diharapkan melalui multimedia pembelajaran ini dapat lebih mengoptimalkan proses pembelajaran di kelas sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Tujuan Pengguna

Tujuan dari pengembangan produk ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Membantu guru dalam proses pembelajaran.
- 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 3) Menghemat waktu guru dalam menjelaskan materi.
- 4) Mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

3. Konteks Program

Program ini dibuat dengan berbantuan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Tujuan dari pembuatan desain terhadap program ini adalah untuk memudahkan guru dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran menggunakan multimedia disediakan fasilitas seperti: Laptop, LCD dan proyektor. Program yang dirancang ini nantinya menarik, sederhana dan mudah digunakan.

II. PROSEDUR PENGEMBANGAN

Tahap ini diperoleh dari hasil pencatatan dokumen dalam hasil analisis kebutuhan dan tahap desain. Tahap analisis kebutuhan tahapan dalam mengidentifikasi kebutuhan produk. Tahap desain merupakan mendesain rancangan multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap I: Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan yang dilakukan mengenai analisis konten. Adapun hasil dari analisis adalah sebagai berikut:

a. Analisis Karakteristik Siswa

Analisis karakteristik dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa karakteristik siswa kelas V lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

b. Analisis Konten

Pengembangan pembelajaran *powerpoint* ini memuat tujuh (7) capaian belajar yaitu: (1) manfaat air bersih bagi manusia, hewan, dan tumbuhan, (2) terjadinya siklus air dan proses terjadinya siklus air, (3) pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia, (4) faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air, (5)

ketersediaan air bersih, (6) dampak siklus air terhadap kehidupan, (7) faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air. Siswa diharapkan untuk lebih memahami capaian pembelajaran tersebut, sehingga diperlukan sebuah media yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 1

Capaian Pembelajaran dan Sub Capaian Pembelajaran

No	Capaian Pembelajaran	Sub Capaian Pembelajaran
(1)	(2)	(3)
1	Siswa mampu mengidentifikasi manfaat air	1. Siswa dapat memahami manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar 2. Siswa dapat menjelaskan manfaat air bagi manusia, hewan, dan tanaman dengan benar. 3. Siswa dapat menceritakan manfaat air bagi manusia, hewan dan tumbuhan dengan benar.
2	Siswa mampu mengidentifikasi terjadinya siklus air dan proses terjadinya siklus air	1. Siswa dapat memahami terjadinya siklus air dan proses terjadinya siklus air dengan benar. 2. Siswa dapat menjelaskan terjadinya siklus air dan proses terjadinya siklus air dengan benar.
3	Siswa mampu mengaitkan pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia	1. Siswa dapat memahami pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia dengan benar.

		2. Siswa dapat mengetahui pengaruh kualitas air terhadap kehidupan manusia dengan benar.
4	Siswa mampu mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air	<p>1. Siswa dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air dengan benar.</p> <p>2. Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi siklus air dengan benar.</p>
5	Siswa mampu menjelaskan ketersediaan air bersih	<p>1. Siswa dapat mengetahui ketersediaan air bersih dengan benar.</p> <p>2. Siswa dapat menguraikan ketersediaan air bersih dengan benar.</p>
6	Siswa mampu mengaitkan dampak siklus air terhadap kehidupan	<p>1. Siswa dapat memahami dampak siklus air terhadap kehidupan dengan benar.</p> <p>2. Siswa dapat menjelaskan dampak siklus air terhadap kehidupan dengan benar.</p>
7	Siswa mampu menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air	<p>1. Siswa dapat memahami faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air dengan benar.</p> <p>2. Siswa dapat menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas air dengan benar.</p>

c. Analisis Lingkungan dan Fasilitas

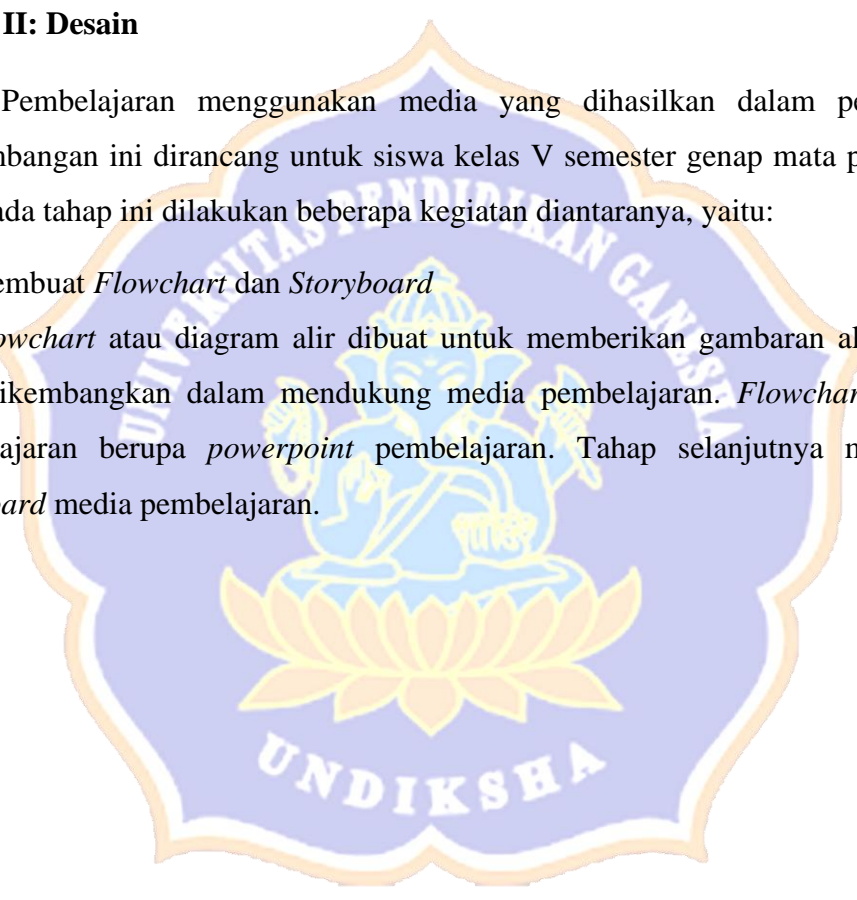
Berdasarkan hasil observasi di lingkungan sekolah SD Negeri 1 Kampung Baru menunjukkan bahwa memungkinkan dikembangkan media pembelajaran. Hal ini dilihat dari fasilitas yang dimiliki sekolah seperti LCD, Proyektor, *Sound* dan didukung fasilitas yang dimiliki guru. Dalam hal ini fasilitas yang dimiliki dapat digunakan untuk mendukung penerapan media pembelajaran.

Tahap II: Desain

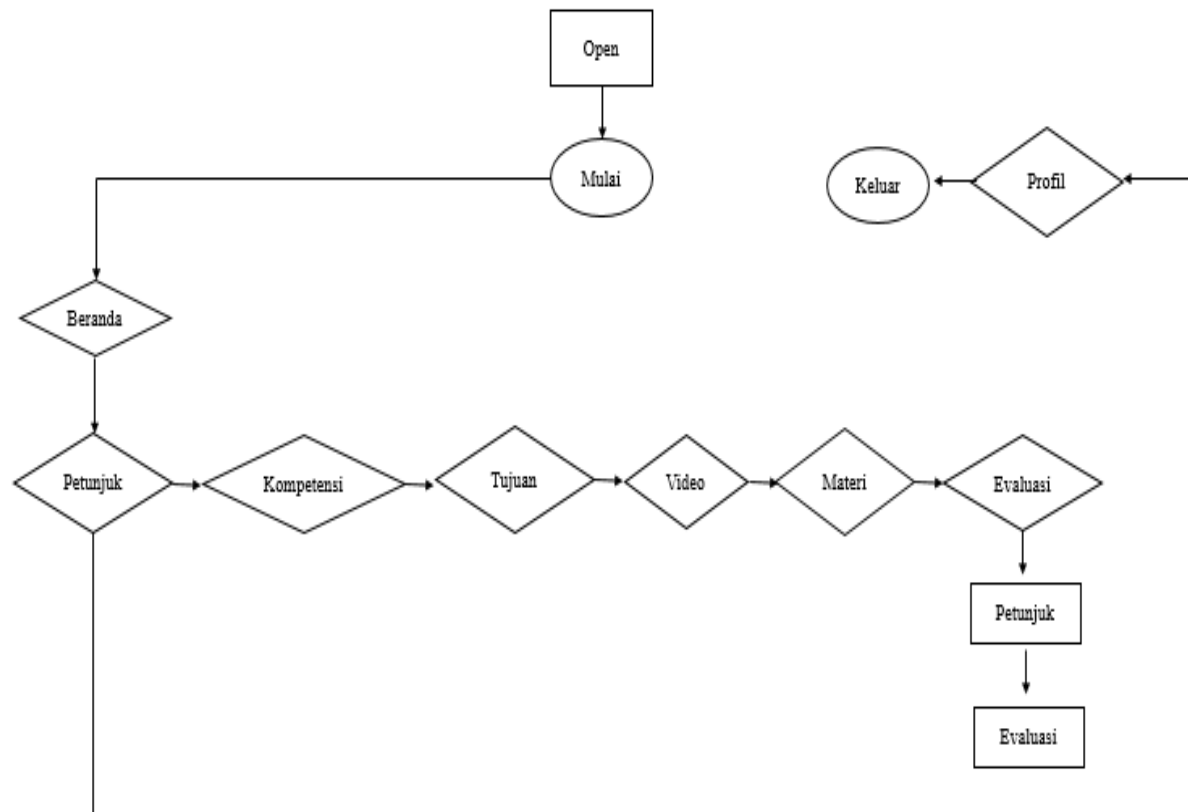
Pembelajaran menggunakan media yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini dirancang untuk siswa kelas V semester genap mata pelajaran IPA. Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan diantaranya, yaitu:

a. Membuat *Flowchart* dan *Storyboard*

Flowchart atau diagram alir dibuat untuk memberikan gambaran alur kerja yang dikembangkan dalam mendukung media pembelajaran. *Flowchart* media pembelajaran berupa *powerpoint* pembelajaran. Tahap selanjutnya membuat *storyboard* media pembelajaran.



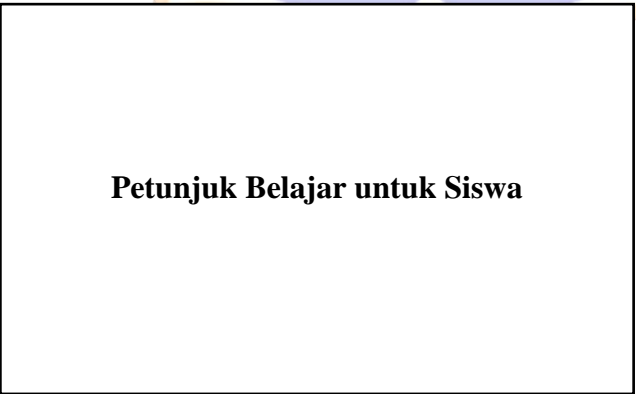





Flowchart Pembelajaran

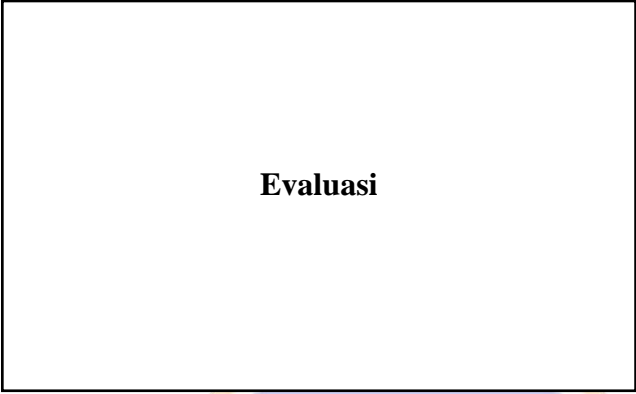


Storyboard Pembelajaran

1	<p style="text-align: center;">Logo Undiksha Selamat Datang di Multimedia Pembelajaran</p> <p style="text-align: center;">Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Semester Genap</p> <p style="text-align: center;">Mulai</p>	Scane ini menampilkan halaman menu utama (beranda)
2	<p style="text-align: center;">LINGKUNGAN SAHABAT KITA</p> <p style="text-align: center;">Petunjuk Tujuan Materi</p> <p style="text-align: center;">KD Video Evaluasi</p>	Scane ini menampilkan halaman menu tombol mengarahkan ke slide selanjutnya
4	<p style="text-align: center;">Petunjuk Penggunaan Media</p>	Scane ini menampilkan Petunjuk Penggunaan Media

3	 <p style="text-align: center;">Kompetensi Dasar</p>	<p>Scene ini menampilkan Kompetensi Dasar</p>
4	 <p style="text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Scene ini menampilkan Tujuan Pembelajaran</p> <p>Button: Tombol Home menuju slide menu pilihan/slide 2, Tombol Close menuju keluar dari slide.</p>
5	 <p style="text-align: center;">Petunjuk Belajar untuk Siswa</p>	<p>Scene ini menampilkan Petunjuk Belajar untuk Siswa</p> <p>Button: Tombol Home menuju slide menu pilihan/slide 2, Tombol Close menuju keluar dari slide.</p>

6	 <p style="text-align: center;">Video Pembelajaran</p>	<p>Scene ini menampilkan Video Pembelajaran</p> <p>Button: Tombol Home menuju slide menu pilihan/slide 2, Tombol Close menuju keluar dari slide.</p>
7	 <p style="text-align: center;">Lingkungan Sahabat Kita</p>	<p>Scene ini menampilkan Materi Pembelajaran</p> <p>Button: Tombol Home menuju slide menu pilihan/slide 2, Tombol Close menuju keluar dari slide.</p>
8	 <p style="text-align: center;">Profil Pengembang</p>	<p>Scene ini menampilkan Profil Pengembang</p> <p>Button: Tombol Home menuju slide menu pilihan/slide 2, Tombol Close menuju keluar dari slide.</p>

	➔	
9		<p>Scene ini menampilkan Evaluasi Pembelajaran</p> <p>Button: Tombol Home menuju slide menu pilihan/slide 2, Tombol Close menuju keluar dari slide.</p>

b. Menyusun Isi Materi Pembelajaran

Materi yang ada di media pembelajaran berupa materi pembelajaran IPA Lingkungan Sahabat Kita. Capaian pembelajaran yang digunakan dalam pembuatan desain materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

c. Menyusun Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan pada tahap ini menyusun desain media pembelajaran. Rancangan pelaksanaan pembelajaran disusun dengan pendekatan saintifik yaitu, mengamati, menanya, mengeksplorasi dan mengkomunikasikan.

d. Membuat Instrumen Penilaian

Instrumen dibuat untuk menilai aspek desain pembelajaran, media dan materi yang telah dibuat. Penilaian berdasarkan instrumen ahli materi, ahli desain pembelajaran dan ahli media dijadikan dasar kelayakan produk yang dibuat. Instrumen juga digunakan untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan produk.

Tahap III: Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap produksi dalam mengembangkan produk yang mengikuti tahap sebelumnya. Adapun *powerpoint* sebagai media pembelajaran

pada pembelajaran IPA sebagai bahan ajar. Berikut ini adalah hasil pengembangan multimedia pembelajaran.



Gambar 1
Tampilan Awal



Gambar 2
Tampilan Menu



Gambar 3
Tampilan Petunjuk Media



Gambar 4
Tampilan Kompetensi Dasar



Gambar 5
Tampilan Tujuan Pembelajaran



Gambar 6
Tampilan Petunjuk Belajar untuk Siswa



Gambar 7
Tampilan Video Pembelajaran



Gambar 8
Tampilan Materi Pembelajaran



Gambar 9
Tampilan Profil Pengembang



Gambar 10
Tampilan Evaluasi Pembelajaran

Tahap IV: Implementasi

Setelah tahap pengembangan dilanjutkan dengan tahapan implementasi penerapan media pembelajaran untuk mengetahui respon siswa dari segi kemenarikan dan kelayakan. Tahap implementasi produk dilakukan beberapa hal yaitu sebagai berikut:

- Uji validasi produk ahli isi mata pelajaran IPA dan ahli desain pembelajaran.
- Uji coba produk, yang meliputi uji perorangan yang terdiri dari tiga siswa dan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari enam siswa. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui kualitas dan kelayakan pembelajaran penggunaan media yang dikembangkan.

Tahap V: Evaluasi

Tahap terakhir yaitu melakukan evaluasi dari data yang telah terkumpul pada tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan

evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup validasi ahli, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui keefektifan produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan tahap uji efektivitas.



Lampiran 07. Instrumen Penilaian

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI PEMBELAJARAN

No	Kriteria
1	Ketepatan isi materi
2	Kesesuaian dengan SK dan KD
3	Kejelasan penyajian materi
4	Ketersediaan contoh
5	Kesuaian gambar dan video dengan materi
6	Kelengkapan materi
7	Keterkaitan materi satu sama lain
8	Keluasan/kedalaman materi
9	Keakuratan notasi, simbol dan ikon
10	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh
11	Kemenarikan materi
12	Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari
13	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa
14	Kesesuaian soal dengan tujuan
15	Soal yang diberikan mudah dimengerti dan tidak ambigu
16	Mendorong rasa ingin tahu
17	Menciptakan kemampuan bertanya

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Kriteria
1	Kejelasan materi multimedia
2	Kejelasan sasaran pengguna
3	Kesesuaian tata letak gambar
4	Keseimbangan warna
5	Format teks
6	Kemenarikan gambar
7	Kejelasan petunjuk media
8	Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi
9	Kesesuaian format sajian dengan karakteristik sasaran
10	Penyajian materi
11	Kompetensi yang dicapai
12	Pemberian contoh yang relevan
13	Ketepatan pemberian umpan balik
14	Kejelasan rancangan pembelajaran
15	Kelengkapan Media





**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

No	Kriteria
1	Ketepatan pemilihan ukuran teks
2	Ketepatan pemilihan jenis teks
3	Keterbacaan teks
4	Kualitas gambar
5	Kesesuaian tata letak gambar
6	Kesesuaian penggunaan warna
7	Ketepatan sajian gambar
8	Kesesuaian gambar dengan materi
9	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>
10	Kemenarikan gambar
11	Kualitas suara/ <i>sound</i>
12	Kesesuaian penggunaan musik latar
13	Kesesuaian penggunaan <i>sound effect</i>
14	Konsistensi tampilan menu
15	Ketepatan penempatan tombol <i>navigasi</i>
16	Kecepatan fungsi menu (kinerja <i>navigasi</i>)
17	Ketepatan petunjuk penggunaan
18	Kemudahan dalam pengoperasian
19	Kesesuaian sampul dengan isi media

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL**

No	Kriteria
1	Kejelasan teks
2	Kemenarikan gambar
3	Kemenarikan tampilan multimedia
4	Kemenarikan warna
5	Kemudahan memahami materi
6	Kesesuaian materi
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media
9	Bahasa
10	Aktif dalam pembelajaran
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran
12	Peningkatan motivasi belajar
13	Pengalaman yang diperoleh siswa

Lampiran 08. Surat Pengantar Uji Ahli Desain Pembelajaran

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p> <p>Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp. (0362) 3137 Kode Pos 31116</p>
	<p>Nomor : 1335/UN48.04.29/KP/2020</p> <p>Lampiran : 3 (tiga) lembar</p> <p>Perihal : Permohonan Uji Ahli Desain Pembelajaran</p>
<p>Kepada Yth:</p> <p>Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.</p>	
<p>Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validasi produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Saya mohon kesediaan Bapak untuk mereview sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen penilaian ahli desain pembelajaran terlampir pada surat ini. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kerjasama Bapak saya ucapkan banyak terimakasih.</p>	
<p>Peneliti,</p> <p></p> <p>Jesika Novalia Br Tarigan NIM 1611021032</p>	<p>Singaraja, 24 September 2020</p> <p>Pembimbing I</p> <p></p> <p><u>Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd</u> NIP 195605201983031002</p>
<p>Mengetahui,</p> <p>Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,</p> <p></p> <p><u>Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd</u> NIP 19720420 200112 1 001</p>	

Lampiran 09. Hasil *Review* Desain Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK						
<i>REVIEW</i> AHLI DESAIN PEMBELAJARAN						
Petunjuk:						
1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 materi multimedia		v			
2	Kejelasan sasaran pengguna	v				
3	Kesesuaian tata letak gambar		v			
4	Keseimbangan warna		v			
5	Format teks		v			
6	Kemenarikan gambar		v			
7	Kejelasan petunjuk media		v			
8	Ketepatan penggunaan desain/rancangan penyajian materi		v			
9	Kesesuaian format sajian dengan karakteristik sasaran	v				
10	Penyajian materi	v				
11	Kompetensi yang dicapai		v			
12	Pemberian contoh yang relevan		v			
13	Ketepatan pemberian umpan balik		v			
14	Kejelasan rancangan pembelajaran		v			
15	Kelengkapan Media		v			
Jumlah						
Total						

Masukan, Saran, Komentar:

1. Tambahkan tujuan pembelajaran.
2. Latar belakang atau background lebih divariasikan.

Singaraja, 19 Oktober 2020
Penilai,



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd
NIP 19710815001121001



Lampiran 10. Keterangan 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

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 19710815001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Jesika Novalia Br Tarigan

NIM : 1611021032

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji validitas konstruk ahli desain pembelajaran, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.





Singaraja, 19 Oktober 2020

Penilai,

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

NIP 19710815001121001

Lampiran 11. 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	: 1335/UN48.04.29/KP/2020
Lampiran	: 3 (tiga) lembar
Perihal	: Permohonan Uji Ahli Media Pembelajaran
Kepada Yth: Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd	
<p>Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validasi produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Saya mohon kesediaan Bapak untuk mereview sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen penilaian ahli media pembelajaran terlampir pada surat ini. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kerjasama Bapak saya ucapkan banyak terimakasih.</p>	
Peneliti,	Singaraja, 01 Oktober 2020 Pembimbing I
	
Jesika Novalia Br Tarigan NIM 1611021032	<u>Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd</u> NIP 19560520 198303 1 002
Mengetahui, Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,	
	
<u>Dr. I Komang Sudarna, S.Pd., M.Pd.</u> NIP 19720420 200112 1 001	

Lampiran 12. Hasil *Review* Media Pembelajaran

**INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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	Ketepatan pemilihan ukuran teks		√			
2	Ketepatan pemilihan jenis teks		√			
3	Keterbacaan teks	√				
4	Kualitas gambar	√				
5	Kesesuaian tata letak gambar	√				
6	Kesesuaian penggunaan warna	√				
7	Ketepatan sajian gambar	√				
8	Kesesuaian gambar dengan materi	√				
9	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	√				
10	Kemenarikan gambar		√			
11	Kualitas suara/ <i>sound</i>		√			
12	Kesesuaian penggunaan musik latar		√			
13	Kesesuaian penggunaan <i>sound effect</i>		√			
14	Konsistensi tampilan menu		√			
15	Ketepatan penempatan tombol <i>navigasi</i>		√			
16	Kecepatan fungsi menu (<i>kinerja navigasi</i>)		√			
17	Ketepatan petunjuk penggunaan	√				
18	Kemudahan dalam pengoperasian	√				
19	Kesesuaian sampul dengan isi media	√				
Jumlah						
Total						

Masukan, Saran, Komentar:

1. Tambahkan suara narrator pada halaman power point
2. Sajikan tujuan pembelajaran setelah KD
3. Sajikan petunjuk belajar yaitu langkah-langkah yang harus siswa tempuh ketika ia belajar melalui media



Singaraja, 01 Oktober 2020
Penilai,







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



Lampiran 13. Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p>
	<p>Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116</p>
<p>SURAT KETERANGAN</p>	
<p>Yang bertanda tangan di bawah 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	: Jesika Novalia Br Tarigan
NIM	: 1611021032
Program Studi	: Teknologi Pendidikan
Jurusan	: Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
<p>Telah melakukan uji validitas konstruk ahli media pembelajaran, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Singaraja, 01 Oktober 2020 Penilai,</p>	
	
<p><u>Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd</u> NIR 1989080820130501148</p>	

Lampiran 14. Surat Pengantar Uji Ahli Isi Pembelajaran

	<p>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p> <p>Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp. (0362) 3137 Kode Pos 31116</p>
	<p>Nomor : 1335/UN48.04.29/KP/2020</p> <p>Lampiran : 3 (tiga) lembar</p> <p>Perihal : Permohonan Ahli Isi Mata Pembelajaran</p>
<p>Kepada Yth: Ni Nyoman Trimujiharti, S.Pd</p>	
<p>Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji validasi produk dalam pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Tematik Kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020. Saya mohon kesediaan Ibu untuk mereview sekaligus memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan. Adapun instrumen penilaian ahli isi mata pembelajaran terlampir pada surat ini. Demikian yang dapat saya sampaikan, atas kerjasama Ibu saya ucapkan banyak terimakasih.</p>	
<p>Peneliti,</p> <p></p> <p>Jesika Novalia Br Tarigan NIM 1611021032</p>	<p>Singaraja, 02 Oktober 2020 Pembimbing I</p> <p></p> <p><u>Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd</u> NIP 19560520 198303 1 002</p>
<p>Mengetahui, Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,</p> <p></p> <p><u>Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.</u> NIP 19720420 200112 1 001</p>	

Lampiran 15. Hasil *Review* Isi Pembelajaran

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW AHLI ISI MATA PEMBELAJARAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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	Ketepatan isi materi		✓			
2	Kesesuaian dengan SK dan KD		✓			
3	Kejelasan penyajian materi		✓			
4	Ketersediaan contoh	✓				
5	Kesuaian gambar dan video dengan materi	✓				
6	Kelengkapan materi		✓			
7	Keterkaitan materi satu sama lain	✓				
8	Keluasan/kedalaman materi		✓			
9	Keakuratan notasi, simbol dan ikon	✓				
10	Mendorong untuk mencari informasi lebih jauh	✓				
11	Kemenarikan materi	✓				
12	Contoh dan kasus dalam kehidupan sehari-hari	✓				
13	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	✓				
14	Kesesuaian soal dengan tujuan		✓			
15	Soal yang diberikan mudah dimengerti dan tidak ambigu	✓				
16	Mendorong rasa ingin tahu	✓				
17	Menciptakan kemampuan bertanya	✓				
Jumlah						
Total						

Masukan, Saran, Komentar:

.....
.....
.....

Singaraja, 02 Oktober 2020
Penilai,



Ni Nyoman Trimujiharti, S.Pd
NIP 19680920 199007 2 001



Lampiran 16. 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 : Ni Nyoman Trimujiharti, S.Pd.

NIP : 19680920 199007 2 001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Jesika Novalia Br Tarigan

NIM : 1611021032

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Jurusan : Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melakukan uji validitas konstruk ahli isi pembelajaran, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 02 Oktober 2020

Penilai,

Ni Nyoman Trimujiharti, S.Pd

NIP 19680920 199007 2 001

Lampiran 17. Hasil Review Perorangan

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks	✓				
2	Kemenarikan gambar	✓				
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna		✓			
5	Kemudahan memahami materi	✓				
6	Kesesuaian materi	✓				
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
9	Bahasa mudah dipahami	✓				
10	Aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran	✓				
12	Peningkatan motivasi belajar		✓			
13	Pengalaman yang diperoleh siswa	✓				
Jumlah						
Total						

Singaraja, Oktober 2020
Penilai,



Komang Arinita Putri

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks	✓				
2	Kemenarikan gambar	✓				
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna	✓				
5	Kemudahan memahami materi		✓			
6	Kesesuaian materi	✓				
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
9	Bahasa mudah dipahami	✓				
10	Aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran		✓			
12	Peningkatan motivasi belajar	✓				
13	Pengalaman yang diperoleh siswa	✓				
Jumlah						
Total						

Singaraja,
Penilai,

Oktober 2020

Puteu
Kelarila

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks		✓			
2	Kemenarikan gambar	✓				
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna	✓				
5	Kemudahan memahami materi		✓			
6	Kesesuaian materi	✓				
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
9	Bahasa mudah dipahami		✓			
10	Aktif dalam pembelajaran		✓			
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran		✓			
12	Peningkatan motivasi belajar	✓				
13	Pengalaman yang diperoleh siswa	✓				
Jumlah						
Total						

Singaraja, Oktober 2020
Penilai,


Komang Tristian Agus Muljadi

Lampiran 18. Hasil Review Kelompok Kecil

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks	✓				
2	Kemenarikan gambar	✓				
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna	✓				
5	Kemudahan memahami materi	✓				
6	Kesesuaian materi	✓				
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti		✓			
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Bahasa mudah dipahami	✓				
10	Aktif dalam pembelajaran		✓			
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran	✓				
12	Peningkatan motivasi belajar	✓				
13	Pengalaman yang diperoleh siswa		✓			
Jumlah						
Total						

Singaraja,
Penilai,

Oktober 2020

Tegar

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks	✓				
2	Kemenarikan gambar	✓				
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna	✓				
5	Kemudahan memahami materi	✓				
6	Kesesuaian materi		✓			
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Bahasa mudah dipahami		✓			
10	Aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran	✓				
12	Peningkatan motivasi belajar		✓			
13	Pengalaman yang diperoleh siswa	✓				
Jumlah						
Total						

Singaraja,
Penilai,
Bayu
Bayu

Oktober 2020

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks	✓				
2	Kemenarikan gambar		✓			
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna		✓			
5	Kemudahan memahami materi	✓				
6	Kesesuaian materi	✓				
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Bahasa mudah dipahami	✓				
10	Aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran		✓			
12	Peningkatan motivasi belajar	✓				
13	Pengalaman yang diperoleh siswa	✓				
Jumlah						
Total						

Singaraja,
Penilai,

Oktober 2020


Dika

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks	✓				
2	Kemenarikan gambar		✓			
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna		✓			
5	Kemudahan memahami materi	✓				
6	Kesesuaian materi	✓				
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Bahasa mudah dipahami	✓				
10	Aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran	✓				
12	Peningkatan motivasi belajar	✓				
13	Pengalaman yang diperoleh siswa		✓			
Jumlah						
Total						

Singaraja,
Penilai,

Oktober 2020

Nisa
Nisa

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks	✓				
2	Kemenarikan gambar		✓			
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna		✓			
5	Kemudahan memahami materi	✓				
6	Kesesuaian materi	✓				
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Bahasa mudah dipahami	✓				
10	Aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran	✓				
12	Peningkatan motivasi belajar		✓			
13	Pengalaman yang diperoleh siswa	✓				
Jumlah						
Total						

Singaraja,
Penilai,

Oktober 2020

Riko
Riko

INSTRUMEN PENILAIAN PRODUK
REVIEW UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Petunjuk:

1. Berikan penilaian dengan mengisi tanda 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. Ada 5 skor 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 teks		✓			
2	Kemenarikan gambar	✓				
3	Kemenarikan tampilan multimedia	✓				
4	Kemenarikan warna		✓			
5	Kemudahan memahami materi	✓				
6	Kesesuaian materi		✓			
7	Pemilihan kata-kata yang mudah dimengerti	✓				
8	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓				
9	Bahasa mudah dipahami	✓				
10	Aktif dalam pembelajaran	✓				
11	Ketertarikan menggunakan multimedia pembelajaran	✓				
12	Peningkatan motivasi belajar	✓				
13	Pengalaman yang diperoleh siswa	✓				
Jumlah						
Total						

Singaraja,
Penilai,

Oktober 2020


Risma

Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian**Dokumentasi Uji Coba Perorangan**

Gambar 1
Uji Coba Perorangan



Gambar 2
Uji Coba Perorangan



Gambar 3
Uji Coba Perorangan



Gambar 4
Uji Coba Perorangan



Gambar 5
Uji Coba Perorangan



Gambar 6
Uji Coba Perorangan

Dokumentasi Uji Coba Kelompok Kecil

Gambar 7
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 8
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 9
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 10
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 11
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 12
Uji Coba Kelompok Kecil



Jesika Novalia Br Tarigan lahir di Talun Kenas, 14 November 1997. Penulis anak kedua dari tiga bersaudara dari pasangan suami istri Hormat Tarigan dan Rebeka Br Ginting. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 107414 Lau Buluh dan lulus tahun 2010. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP Swasta Kavri Talun Kenas dan lulus tahun 2013. Penulis melanjutkan pendidikan di SMK Karya Pembangunan Delitua dan lulus tahun 2016. Pada tahun 2016, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, program studi Teknologi Pendidikan. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar-besarnya atas terselesaikannya skripsi yang berjudul **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di SD Negeri 1 Kampung Baru Semester Genap Tahun Pelajaran 2019/2020”**.

