

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER DISIPLIN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR

THE DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA TO IMPROVE DISCIPLINE CHARACTER

Oleh: Asrofi Abdul Muhaimin, Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY
asrofiabdul08@gmail.com

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin berbasis android. Pada penelitian ini menggunakan model Borg dan Gall. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan angket. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar kuesioner. Analisis data menggunakan metode kuantitatif dan kualitatif. Kelayakan multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) melalui beberapa penilaian yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan peserta didik. Kelayakan media melalui tahap penilaian oleh ahli media mendapatkan kategori sangat baik (3,49). Selanjutnya kelayakan materi oleh ahli materi memperoleh kategori sangat baik (3,41). Penilaian oleh peserta didik mendapatkan kategori sangat baik (100%).

Kata Kunci: *Multimedia Pembelajaran Karakter*

Abstract:

This study aims to produce interactive learning multimedia disciplines based on Android. In this study using the Borg and Gall model. The subjects of this study were grade V students. Data collection methods used observation and questionnaires. Data collection instruments used observation sheets, interview sheets, and questionnaire sheets. Data analysis uses quantitative and qualitative methods. The feasibility of interactive learning of disciplinary characters (KAPLIN) through several assessments consisting of material experts, media experts and students. The feasibility of the media through the assessment stage by media experts get a very good category (3.49). Furthermore, the worthiness of the material by material experts obtained a very good category (3.41). Assessment by students get a very good category (100%).

Keywords: *Multimedia Character Learning*

PENDAHULUAN

Menurut Kesuma, dkk. (2011: 5) pendidikan karakter merupakan pembelajaran yang mengarah pada penguatan dan pengembangan perilaku anak secara utuh yang didasarkan pada suatu nilai tertentu yang dirujuk oleh sekolah. Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Nasional dalam publikasinya yang berjudul Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter 2011 mengungkapkan nilai-nilai yang terkandung pada pendidikan karakter yang berlandaskan pada agama, Pancasila, budaya, dan tujuan pendidikan nasional yaitu 1) Religius, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa Ingin Tahu, 10) Semangat Kebangsaan, 11) Cinta Tanah Air, 12) Menghargai Prestasi, 13) Bersahabat/Komunikatif, 14) Cinta Damai, 15) Gemar Membaca, 16) Peduli Lingkungan, 17) Peduli Sosial, 18) Tanggung Jawab. Penguatan serta pengembangan perilaku anak bertujuan agar anak-anak memiliki kemampuan serta kepribadian dengan nilai-nilai yang telah tersusun di Pedoman Pelaksanaan Pendidikan Karakter 2011.

Berdasarkan dari 18 nilai karakter yang telah tersusun di Pedoman Pelaksanaan

Pendidikan Karakter 2011. Peneliti berfokus pada nilai disiplin sebagai objek penelitian ini. Perilaku disiplin sangat dibutuhkan bagi peserta didik agar dapat mengendalikan dirinya (*self-control*).

Wantah, (2005: 139) mengutarakan disiplin merupakan kesetiaan dan kepatuhan terhadap penataan perilaku yang disusun dalam bentuk aturan-aturan yang berlaku dalam satu institusi tertentu. Kemudian Narwati (2011: 29) beliau mengungkapkan disiplin merupakan tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Berdasarkan pengertian dari beberapa tokoh diatas atas dapat disimpulkan bahwasannya disiplin merupakan suatu tindakan akan patuh dan tertib terhadap peraturan yang telah disusun berdasarkan ketentuan dan peraturan yang berlaku di lembaga atau institusi tertentu.

Menurut Peraturan Presiden Nomor 87 Tahun 2017 Pasal 1 Ayat 1 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) merupakan gerakan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerjasama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat

sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Upaya tersebut muncul karena dilatarbelakangi oleh permasalahan menurunnya sikap disiplin oleh peserta didik. Kemudian kurangnya pengawasan orangtua terhadap anak-anaknya ketika bermain game online sehingga lupa waktu dan meninggalkan kewajibannya sebagai pelajar. Menurunnya kesadaran akan perilaku disiplin sangat berdampak buruk dengan menurunnya kualitas pendidikan serta sumber daya manusia di Indonesia.

SD Negeri Trirenggo Bantul merupakan salah satu sekolah dasar yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) yang bertempat di daerah Bantul. Sekolah ini memiliki upaya untuk meningkatkan Pendidikan Karakter salah satunya dengan mengimplementasikan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Perilaku yang ingin dicapai pada sekolah ini salah satunya adalah perilaku disiplin. Kemudian cara dilakukan sekolah untuk mencapai hal tersebut yaitu dengan menetapkan peraturan beserta sanksi berupa poin yang berlaku untuk semua peserta didik jika terbukti melakukan pelanggaran. Lebih lanjut lagi poin yang diperoleh dari pelanggaran yang dilakukan memiliki tingkatan yang berbeda tergantung pada

tingkat pelanggaran yang dilakukan oleh peserta didik. Penanganan yang dilakukan oleh sekolah masih bersifat pada pemberlakuan *punishment*/hukuman. Namun, untuk penanganan yang lain seperti penggunaan media pembelajaran dalam pembentukan karakter disiplin masih berbentuk dalam bentuk poster, sedangkan media pembelajaran berbentuk multimedia pembelajaran karakter disiplin berbasis android belum ada.

Penggunaan multimedia pembelajaran sangat membantu dalam proses penyampaian informasi. Selain memudahkan penyampaian informasi multimedia pembelajaran juga dapat menghindari kebosanan saat belajar pada peserta didik. Menurut Munir (2013) manfaat dari multimedia pembelajaran sebagai berikut:

- a) Penjelasan Materi Pelajaran
- b) Memberikan Pengalaman Nyata
- c) Belajar Materi Pelajaran Secara Berulang
- d) Memungkinkan Persamaan Pendapat
- e) Menarik Perhatian Peserta Didik
- f) Membantu Peserta Didik Belajar Individual, Kelompok, atau Klasikal
- g) Materi Pembelajaran Lebih Lama Diingat dan Mudah Diungkapkan Kembali dengan Cepat dan Tepat

- h) Mempermudah dan Mempercepat dalam Penyajian Materi
- i) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera

Menurut hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru kelas Va dan pengamatan dengan ikut serta dalam proses pembelajaran mendapatkan data bahwa pelanggaran yang sering dilakukan peserta didik di SD N Trirenggo Bantul khususnya peserta didik kelas V yaitu 1) Datang terlambat masuk ke sekolah. 2) Lalai mengerjakan PR. 3) Berseragam tidak lengkap atau tidak rapi. 4) Mencontek pada saat ulangan harian.

Karakteristik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sesuatu hal yang memiliki sifat khas sesuai dengan perwatakan tertentu. Sedangkan peserta didik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah anak sekolah terutama pada sekolah dasar dan sekolah lanjutan. Kemudian karakteristik peserta didik menurut Degeng dalam (Budiningsih 2017: 12) merupakan aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang telah dimilikinya.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik peserta didik adalah perwatakan dan pengalaman peserta didik yang dimilikinya dan memiliki dampak dalam proses pembelajaran.

Kemudian berdasarkan hasil wawancara pada peserta didik. Menunjukkan data bahwa peserta didik sudah terbiasa dalam penggunaan *Smartphone*. Peserta didik dalam menggunakan *Smartphone* digunakan untuk bermain *game* online seperti *Mobile Legends, PUBG, Free Fire*. *Game* ini memiliki *genre* yaitu aksi dan strategi. Hal ini sangat bagus untuk perkembangan kognitif peserta didik. Namun, untuk penanaman kepribadian disiplin *game* tersebut masih sangat kurang untuk mengajarkan perilaku disiplin.

Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud melakukan penelitian yang dapat di operasikan di *Smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengoperasikannya. Penelitian ini berjudul: “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Android* untuk Meningkatkan Karakter Disiplin (KAPLIN) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Trirenggo Bantul”.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research & Development (R&D)*. Produk yang dihasilkan dalam peneltian ini berupa multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) berbasis *android* yang

layak digunakan untuk meningkatkan pemahaman tentang karakter disiplin untuk peserta didik kelas V SDN 1 Trirenggo, Bantul. Penelitian ini mengacu pada model Borg dan Gall dalam Sugiyono (2014: 35-36) yang terdiri dari sepuluh tahapan. Namun pada penelitian ini menggunakan lima tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan, uji coba lapangan, dan revisi hasil uji coba. Penelitian dan pengembangan ini digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) untuk meningkatkan pemahaman tentang karakter disiplin pada peserta didik kelas V SDN 1 Trirenggo, Bantul yang dapat digunakan secara mandiri.

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan jenis model ADDIE menurut Branch yang memiliki 5 langkah.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian pengembangan selama tujuh bulan. Tempat penelitian bertempat di SDN 1 Trirenggo, Bantul.

Target/Subjek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian pengembangan ini melibatkan ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas V SDN 1

Trirenggo, Bantul. Berikut merupakan kegiatan ahli materi, ahli media, dan peserta didik. a) ahli materi memberikan penilaian dan memberi masukan terhadap materi yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN), b) ahli media memberikan penilaian dan memberi masukan terhadap media yang terdapat pada multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin, c) peserta didik melakukan penilaian terhadap multimedia yang dikembangkan. Penilaian multimedia pembelajaran dari peserta didik melibatkan 21 peserta didik yang berada dalam kelas Va di SDN 1 Trirenggo, Bantul.

2. Jenis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif di dapat dari penelitian kualitas produk multimedia yang di kembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari penilaian produk dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

Prosedur

Prosedur dalam penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian dan pengembangan dari Borg dan Gall dalam Sugiyono (2014: 35-36) yang terdiri dari lima tahapan yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan, dan uji coba lapangan..

Tahap pertama penelitian ini adalah penelitian dan pengumpulan data. Tahap penelitian dan pengumpulan data merupakan tahap pengumpulan data informasi diperlukan di penelitian ini. Terdapat tiga kegiatan dalam tahap ini, yaitu a) analisis materi; b) analisis kurikulum; c) analisis karakteristik peserta didik. Tahap kedua merupakan perencanaan, dalam tahap ini dilakukannya proses pembuatan desain dari multimedia pembelajaran. Terdapat beberapa tahap pada tahap desain, yaitu a) perancangan desain media pembelajaran; b) penyusunan materi, soal, dan jawaban; c) penyusunan kisi-kisi penilaian media. Selanjutnya tahap pengembangan. Tahap ini merupakan penghubungan dan memiliki sumber belajar, dalam tahap ini terdapat tiga langkah diantaranya, a) pembuatan media pembelajaran; b) validasi; c) revisi. Selanjutnya adalah tahap uji coba lapangan, tahap ini merupakan pelaksanaan untuk menggunakan multimedia pembelajaran untuk peserta didik. Kemudian tahap terakhir adalah revisi hasil uji coba. Tahap ini merupakan perbaikan jika terdapat masukan yang diberikan pengguna pada multimedia pembelajaran ini.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian

pengembangan digunakan digunakan untuk memperoleh informasi atau data dalam penelitian pengembangan. Pada penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data, meliputi:

1. Angket

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa pernyataan terbuka dan pernyataan tertutup. Kuesioner terbuka digunakan untuk peninjauan oleh ahli media, ahli materi, dan guru. Sedangkan angket tertutup digunakan untuk menentukan kualitas multimedia pembelajaran yang dinilai oleh respon peserta didik, didalam penilaian berupa skoring bersekala 1-4 yang bertujuan untuk mengetahui data kuantitatif.

2. Observasi

Observasi yang dilakukan pada penelitian ini berupa observasi partisipasi aktif, dimana peneliti datang di sekolahan dan terlibat langsung dalam kegiatan di sekolah. Tujuan dari observasi ini adalah untuk mengetahui secara langsung berbagai perilaku peserta didik dalam proses pembelajaran.

3. Wawancara

Pada penelitian pengembangan ini, wawancara dilakukan untuk mengetahui data yang digunakan dalam tahap analisis yang bertujuan untuk mengetahui berbagai

permasalahan yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Wawancara juga digunakan untuk pengembangan media sehingga sesuai dengan yang diharapkan.

Validasi Instrumen

Validasi multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validasi media dilakukan oleh ahli media dan validasi materi dilakukan oleh dosen yang mempunyai keahlian dalam bidang materi. Validasi dilakukan untuk memperoleh penilaian dan pendapat ahli tentang multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin yang dikembangkan agar multimedia pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik.

Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini untuk menghasilkan data kelayakan multimedia pembelajaran karakter disiplin yang dikembangkan. Data dibagi menjadi dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik analisis data pada penelitian pengembangan ini ada dua yaitu data kualitatif merupakan hasil wawancara dari guru wali kelas V dan masukkan ahli media, ahli materi, dan guru. Analisis data kuantitatif merupakan data untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran

yang telah dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari angket validasi oleh guru wali kelas Va sebagai reviewer dan angket penilaian oleh peserta didik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menyajikan data tentang Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Karakter Disiplin (KAPLIN) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Trirenggo Bantul. Tahap dalam penelitian ini menggunakan metode pengembangan ADDIE oleh Branch (2009: 2) terdiri dari antara lain:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data
 - a) Analisis Materi

Materi tentang perilaku disiplin peneliti menggunakan beberapa buku, artikel, dan infografis yang tersedia di laman kemdikbud.go.id. Materi yang tersedia berupa pengertian, bentuk perilaku disiplin, dan bentuk perilaku tidak disiplin. Selanjutnya materi pada pengertian perilaku disiplin dari para ahli dibatasi sesuai saran oleh ahli materi.

Pada materi bentuk perilaku disiplin dan tidak disiplin, peneliti menggunakan contoh yang sering dilakukan oleh peserta didik. Hal ini bertujuan agar peserta didik

mengerti hal yang dilakukan termasuk dalam perilaku disiplin atau perilaku tidak disiplin.

b) Analisis Kurikulum

SDN 1 Tiringgo menggunakan KTSP sebagai kurikulum. Pada kurikulum KTSP yang digunakan sekolah terdapat Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). PPK sendiri merupakan upaya untuk meningkatkan pendidikan karakter, terdapat lima nilai utama karakter yang menjadi prioritas antara lain lima nilai utama karakter yang menjadi prioritas antara lain yaitu, nilai religius, nasionalis, gotong royong, mandiri, dan integritas. Pada perilaku disiplin termasuk dalam nilai mandiri, sehingga perilaku disiplin menjadi salah satu nilai yang di prioritaskan dalam penanaman pendidikan karakter pada peserta didik.

c) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik kelas V memiliki umur dengan rentang pada 10 sampai 11 tahun. Karakteristik peserta didik pada usia ini memiliki perkembangan kognitif yang berada pada tahap operasional konkret dimana peserta didik sudah mulai menggunakan aturan-aturan yang jelas dan logis. Sehingga peserta didik lebih mengutamakan suatu hal yang jelas serta konkret dimana dapat dijelaskan secara masuk akal.

Pada contohnya terdapat peserta didik yang mencontek pada saat ujian dan tindakan tersebut diketahui oleh guru. Peserta didik yang melakukan hal tersebut mendapat hukuman untuk maju kedepan untuk mengerjakan di depan kelas. Hal tersebut merupakan aturan yang jelas bahwa perilaku mencontek merupakan tindakan yang jelas melanggar peraturan.

2. Perencanaan

a) Perancangan Desain Media Pembelajaran

Pada tahap desain produk yang pertama kali dilakukan peneliti adalah membuat *story board*. *Story Board* merupakan desain multimedia pembelajaran secara keseluruhan yang berfungsi sebagai acuan dalam membuat multimedia pembelajaran sehingga memudahkan peneliti dalam membuat multimedia pembelajaran. Kemudian dalam *Story Board* meliputi desain tata letak meliputi Halaman Awal, Halaman Menu Utama, Halaman Materi, Halaman Kuis (terdiri dari tiga jenis kuis), Halaman Cek Jawaban (benar atau salah), Halaman Referensi, Halaman Profil, Halaman Bantuan dan Halaman Konfirmasi Keluar Multimedia Pembelajaran Karakter Disiplin (KAPLIN).

b) Penyusunan Materi, Soal, dan Jawaban

Berdasarkan tahap analisis kemudian peneliti menyusun teks materi, soal, dan jawaban tentang perilaku disiplin. Selain dengan dasar tahap analisis peneliti juga menggunakan dasar dari berbagai sumber yang dapat mendukung penyusunan materi, soal, dan jawaban.

c) Penyusunan Kisi-kisi Penilaian Media

Pada tahap ini peneliti membuat kisi-kisi instrumen penilaian multimedia pembelajaran. Instrumen penilaian multimedia ini berupa angket untuk ahli materi, ahli media, dan peserta didik.

3. Pengembangan

Pada tahap ini adalah tahap pembuatan multimedia pembelajaran. Pembuatan multimedia pembelajaran ini meliputi beberapa kegiatan yaitu:

a) Membuat Desain UI (Tampilan)

Pada kegiatan ini peneliti membuat desain dengan menggunakan Adobe Illustrator CC 2018. Desain yang dibuat pada kegiatan ini adalah pembuatan desain tombol, pembuatan karakter KAPLIN, dan pembuatan desain tampilan. Setelah desain jadi kemudian melakukan *export* menjadi format png, sehingga dapat di gunakan di *Adobe Animate CC 2018* untuk kemudian di gabungkan menjadi satu.

b) Menyusun Desain

Pada kegiatan ini adalah tahap menggabungkan desain yang sudah di buat di *Adobe Illustrator CC 2018*. Penyusunan desain ini menggunakan *Adobe Illustrator CC 2018*. Kemudian pada tahap ini memasukan materi, soal, dan jawaban pada multimedia pembelajaran ini.

c) Membuat *Coding*

Setelah menyusun desain kegiatan selanjutnya adalah membuat *coding* agar multimedia pembelajaran dapat digunakan di *Smartphone* dengan *os Android*. *Coding* ini merupakan proses memasukkan bahasa komputer ke dalam multimedia pembelajaran karkater disiplin berbasis *android*. Sehingga dapat dijalankan. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam proses pembuatan ini adalah *Actionscript 3* atau sering disebut dengan AS3.

d) Membuat APK

Setelah memasukkan perintah melalui bahasa pemrograman, tahap selanjutnya adalah mempublish *file* menjadi APK. Pada tahap ini peneliti menggunakan *Adobe Animate CC 2018* untuk mempublish multimedia pembelajaran menjadi APK.

Proses pada tahap ini memerlukan logo APK yang nantinya sebagai *icon* pada APK saat terpasang di *android*. Kemudian mengatur beberapa pengaturan yang harus di isi dan diatur, setelah semua selesai

kemudian di *publish* dan menjadi file berbentuk APK dan dapat di pasang di *android* kemudian dapat digunakan.

e) Revisi Multimedia oleh Ahli Media

Berikut merupakan masukkan yang diberikan oleh ahli media:

- Pergantian nama multimedia pembelajaran



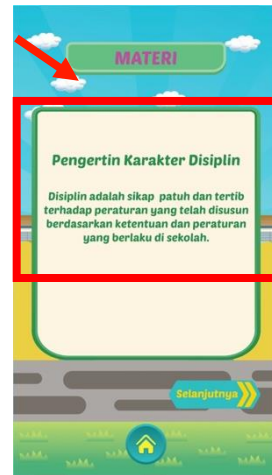
Gambar 1. Sebelum revisi Halaman Awal



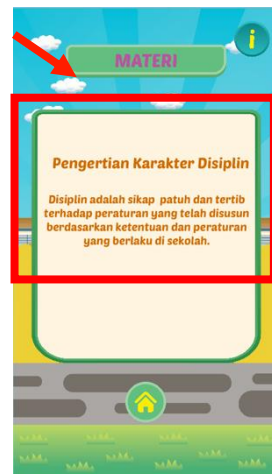
Gambar 2. Sesudah revisi Halaman Awal
Perubahan nama yang awal mulanya “CHAPLIN” berganti menjadi “KAPLIN”.
Dengan alasan karena nama “CHAPLIN”

perpaduan dengan bahasa Inggris dan Indonesia sehingga tidak diperbolehkan untuk dicampur adukkan dalam satu kata. Sehingga nama multimedia pembelajaran ini di ubah menjadi “KAPLIN” dengan arti dan makna yang sama dan dengan menggunakan bahasa Indonesia.

- Warna teks (font)



Gambar 3. Sebelum Revisi Halaman Materi
Pengertian Disiplin



Gambar 4. Sesudah Revisi Halaman Materi
Pengertian Disiplin
Pergantian warna teks ini dengan alasan karena agar pengguna dapat

membedakan antara isi yang disampaikan dengan tampilan halaman yang dominan dengan warna hijau. Perubahan adalah warna huruf yang awalnya warna hijau diubah menjadi warna jingga.

- Perbaiki ilustrasi



Gambar 5. Sebelum Revisi Halaman Materi Contoh Perilaku Disiplin



Gambar 6. Sesudah Revisi Halaman Materi Contoh Perilaku Disiplin

Perubahan dalam ilustrasi dikarenakan ilustrasi yang sebelumnya belum mewakili dari penjelasan materi. Sehingga kurang memberikan penjelasan

yang tepat. Perubahan pada ilustrasi adalah berubahnya warna huruf dari warna hijau menjadi warna jingga, tanda silang pada gambar 5. Sebelum revisi dihilangkan pada gambar 6. Sesudah revisi, ilustrasi peserta didik yang awal mula nya duduk menjadi berdiri. Hal itu dikarenakan agar lebih sesuai pada materi perilaku tidak disiplin. Oleh karena itu, di lakukan perevisian ilustrasi agar dapat memperjelas materi dan penyampaian pesan melalui ilustrasi gambar.

- Penambahan variabel jawaban



Gambar 7. Sebelum Revisi Halaman Ayo Berlatih



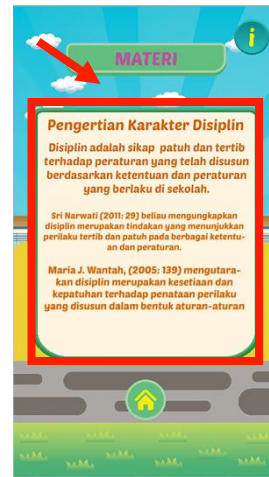
Gambar 8. Sesudah Revisi Halaman Ayo Berlatih

Perubahan ini dikarena variabel pada multimedia pembelajaran sebelumnya hanya memiliki satu variabel jawaban. Sehingga, pengguna mengalami kesulitan dalam menjawab soal yang benar. Oleh karena itu, ditambahkan variabel jawaban lebih dari satu agar pengguna dapat dengan mudah dalam menjawab soal dengan benar.

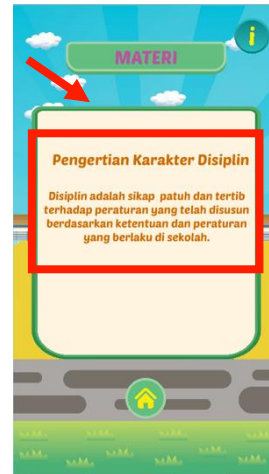
f) Revisi Multimedia oleh Ahli Materi

Berikut merupakan masukan yang diberikan oleh ahli materi:

- Pengurangan Muatan Materi



Gambar 9. Sebelum Revisi Halaman Materi



Gambar 10. Sesudah revisi Halaman Materi

Materi yang di maksud dari validator adalah pengertian tentang perilaku disiplin dari beberapa tokoh. Validator menyarankan agar satu pengertian, namun dari kesimpulan dari pendapat para ahli tentang perilaku disiplin. Kemudian, pengurangan muatan materi ini bermaksud karena pengguna dari multimedia pembelajaran karakter disiplin adalah peserta didik kelas V. Oleh karena, validator materi memberikan masukan agar

tidak terlalu banyak untuk materi tentang perilaku disiplin.

- Penghilangan Menu Kompetensi



Gambar 11. Sebelum revisi Halaman Menu



Gambar 12. Sesudah revisi Halaman Menu

Penghilangan menu kompetensi ini dikarenakan materi tentang perilaku disiplin tidak masuk dalam mata pelajaran. Namun, tetap tercantum pada kurikulum yang di jalankan di sekolah. Hal ini menyebabkan agar tidak menggunakan kompetensi. Validator menyarankan agar menghilangkan menu kompetensi.

4. Uji Coba Lapangan

Uji coba kelompok besar dilakukan pada Kamis, 28 November 2019. Implementasi ini dilakukan pada 21 peserta didik kelas V Sekolah dasar.

Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif KAPLIN (Karakter Disiplin)

Multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) berbasis android. Merupakan multimedia yang layak untuk implementasikan jika sudah melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media.

a. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif KAPLIN (Karakter Disiplin) oleh Ahli Materi

Penilaian terhadap materi mendapatkan rerata data 3,41. Nilai rata-rata tersebut menurut Widoyoko (2012: 108) termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Hasil tersebut diperoleh dari penjumlahan dari beberapa aspek yaitu aspek isi/materi dengan rerata skor 3 dengan kriteria “Baik”, aspek soal dan evaluasi dengan rerata skor 3 dengan kriteria “Baik”, aspek kebahasaan dengan rerata skor 3,66 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan aspek penggunaan dengan rerata skor 4 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Aspek Isi/ Materi	3	Baik
2.	Aspek Soal dan Evaluasi	3	Baik
3.	Aspek Kebahasaan	3,66	Sangat Baik
4.	Aspek Penggunaan	4	Sangat Baik
Rata-rata		3,41	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli materi yang terdiri dari berbagai aspek dan mendapat rerata 3,41 dengan rentang $3,25 \leq X \leq 4,00$ maka dapat dikriteriakan bahwasannya multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) “Baik” dan layak untuk di implementasikan ke peserta didik kelas V sekolah dasar.

b. Penilaian Multimedia Pembelajaran Interaktif KAPLIN (Karakter Disiplin) oleh Ahli Media

Penilaian kelayakan multimedia interaktif karakter disiplin (KAPLIN) oleh ahli materi ditinjau dari aspek tampilan dan desain, aspek huruf, aspek audio, dan aspek pengoperasian. Pada penilaian kelayakan media oleh ahli media mendapatkan skor 3,49. Nilai rata-rata tersebut menurut Widoyoko (2012: 108) terdapat pada kriteria “Sangat Baik”. Hasil tersebut diperoleh dari

penjumlahan dari beberapa aspek yaitu aspek tampilan dan desain dengan rerata skor 3,33 dengan kriteria “Sangat Baik”, aspek huruf dengan rerata skor 3 dengan kriteria “Baik”, aspek audio dengan rerata skor 3,66 dengan kriteria “Sangat Baik”, dan aspek pengoperasian dengan rerata skor 4 dengan kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Aspek Tampilan dan Desain	3,33	Baik
2.	Aspek Huruf	3	Baik
3.	Aspek Audio	3,66	Sangat Baik
4.	Aspek Pengoperasian	4	Sangat Baik
Rata-rata		3,49	Sangat Baik

Berdasarkan hasil dari validasi oleh ahli media yang terdiri dari berbagai aspek dan mendapat rerata 3,49 dengan rentang $3,25 \leq X \leq 4,00$ maka dapat dikategorikan bahwasannya multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) “Sangat Baik” dan layak untuk di implementasikan ke peserta didik kelas V sekolah dasar.

c. Hasil Penilaian Peserta Didik untuk Multimedia Pembelajaran Interaktif KAPLIN (Karakter Disiplin)

Penilaian peserta didik diperoleh melalui angket yang digunakan pada tahap implementasi. Pada tahap implementasi setelah menggunakan multimedia pembelajaran karakter disiplin (KAPLIN) diberikan angket untuk mengetahui respon peserta didik. Angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik menggunakan sekala gutman yaitu dengan 10 pertanyaan, jawaban “Ya” dan “Tidak”, kemudian didalam angket terdapat beberapa aspek diantaranya aspek pembelajaran, aspek tampilan, aspek kebahasaan, dan aspek penggunaan.

Setelah melakukan uji coba didapatkan data pada aspek pembelajaran (100%), aspek tampilan (100%), aspek kebahasaan (100%), aspek penggunaan (100%), dan dari keseluruhan aspek (100%). Menurut Sunoto (2007:38) respon peserta dianggap sangat baik apabila mendapat persentase $\geq 65\%$.

Berikut merupakan hasil keseluruhan aspek penilaian dari peserta didik setelah dilakukannya uji coba kelompok besar:

Tabel 3. Hasil Penilaian Peserta Didik

No.	Aspek yang dinilai	Rerata Skor	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	1	Sangat Baik
2.	Aspek Tampilan	1	Sangat Baik
3.	Aspek Kebahasaan	1	Sangat Baik
4.	Aspek Penggunaan	1	Sangat Baik
	Rata-rata	1	Sangat Baik

Berdasarkan table penilaian diatas menunjukkan bahwa keseluruhan aspek memiliki rata-rata skor 1 dan dikategorikan sangat baik. Kategori sangat baik menunjukkan bahwa peserta didik menjawab “YA”. Oleh karena itu, keseluruhan aspek yang ada di dalam multimedia sangat baik.

5. Revisi Hasil Uji Coba

Revisi uji coba merupakan perbaikan jika terdapat masukan yang diberikan pengguna pada multimedia pembelajaran ini. Pada tahap sebelumnya pengguna tidak memberikan masukan dikarenakan sudah sesuai dengan yang diharapkan. Sehingga, multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin tidak melakukan perbaikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian dan pengembangan ini

menggunakan model Branch yang mempunyai lima langkah pengembangan. Namun dalam penelitian ini hanya sampai pada langkah ke empat yaitu implementasi. Hal ini dikarenakan penelitian pengembangan meninjau pada kelayakan dan tidak sampai ke efektifitas. Penelitian ini menghasilkan produk berupa multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) yang berjudul ‘Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Karakter Disiplin (KAPLIN) Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Trirenggo Bantul’.

Kelayakan pada multimedia pembelajaran interaktif karakter disiplin (KAPLIN) melalui beberapa tahap yaitu 1) analisis, tahap ini untuk mencari tahu permasalahan yang ada tentang perilaku disiplin; 2) desain, pada tahap desain adalah tahap untuk merencanakan baik desain produk, isi/materi, dan penyusunan instrumen ahli; 3) pengembangan, tahap ini merupakan tahap pembuatan multimedia pembelajaran. Tahap ini terdiri dari pembuatan desain tampilan, menyusun desain, membuat coding, dan membuat APK; dan 4) implementasi, pada tahap ini adalah tahap pelaksanaan peserta didik menggunakan multimedia pembelajaran karakter disiplin.

Selain melalui beberapa tahap, multimedia pembelajaran karakter disiplin juga melalui beberapa tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, dan penilaian peserta didik. Validasi oleh ahli media mendapat kriteria **sangat baik** (3,49), selanjutnya kelayakan pada ahli materi multimedia pembelajaran mendapat kriteria **sangat baik** (3,41), dan pada penilaian peserta didik memperoleh kriteria **Sangat Baik** (100%).

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran karakter disiplin (KAPLIN) berbasis android memiliki kelayakan yang sangat baik untuk peserta didik kelas V sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan menghasilkan multimedia pembelajaran sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pemahaman tentang perilaku disiplin peserta didik yang mudah digunakan, menarik, dan peserta didik tidak merasa bosan dalam belajar menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Adapun saran dari peneliti, yaitu:

1. Bagi peneliti dan pengembang selanjutnya, diharapkan dapat melanjutkan produk yang telah dikembangkan dengan meluaskan materi

tentang perilaku disiplin di rumah atau bahkan di dalam kehidupan masyarakat.

2. Bagi lembaga pendidikan, diharapkan dapat merekomendasikan multimedia pembelajaran berbasis android sebagai sumber belajar peserta didik sehingga tidak mudah merasa bosan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiningsih, C. A. (2017). *Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kemdikbud, (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kesuma, dkk. (2011). *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). *Multimedia, Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nawarti, S. (2011). *Pendidikan Karakter "Pengintegrasian 18 Nilai Karakter dalam Mata Pelajaran*. Yogyakarta: Familia.
- Presiden Republik Indonesia. (2017). *Peraturan Presiden RI Nomor 87, Tahun 2017, tentang Penguatan Pendidikan Karakter*.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunoto. (2007). *Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi Publishing.
- Wantah. J. M. (2005). *Pengembangan Disiplin dan Pembentukan Moral Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Widoyoko, E. P. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.