

MULTIMEDIA INTERAKTIF BERMUATAN KEANEKARAGAMAN BUDAYA INDONESIA PADA PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK MENINGKATKAN RASA CINTA TANAH AIR SISWA SEKOLAH DASAR

Mahilda Dea Komalasari, Ahmad Maburri Wihaskoro

Program Studi PGSD, Program Studi PGMI

Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia, STPI Bina Insan Mulia Indonesia

Diterima: 20 Januari 2018. Disetujui: 27 Januari 2018. Dipublikasikan: Januari 2018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan subjek siswa sekolah dasar di SDN Winongo. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Pengumpulan data pada penelitian ini antara lain adalah observasi, angket, wawancara dan tes. Metode analisa data yang dilakukan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif menggunakan *paired sample t-test*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa multimedia interaktif hasil pengembangan dari aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan, menurut ahli secara keseluruhan dikategorikan layak. Berdasarkan penilaian ahli materi, multimedia interaktif berkategori 'baik' dengan nilai 80 dan berdasarkan penilaian ahli media, multimedia interaktif berkategori 'sangat baik' dengan skor 87,5. Pembelajaran tematik dengan menggunakan multimedia interaktif hasil pengembangan efektif meningkatkan rasa cinta tanah air siswa kelas IIIA SDN Winongo. Penelitian ini mempunyai manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat teoritis yaitu: 1) penelitian ini dapat memperkaya kajian teoritis tentang peningkatan karakter cinta tanah air siswa melalui pengembangan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia; 2) penelitian ini dapat memberikan sumbangan teoritis tentang pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi khususnya dalam bentuk multimedia interaktif; serta 3) penelitian ini dapat menemukan *best practice* dalam menanamkan nilai cinta tanah air. Adapun manfaat praktis: 1) penelitian ini dapat meningkatkan karakter cinta tanah air siswa, serta memudahkan siswa untuk memahami dan mengamalkan karakter cinta tanah air; 2) penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif kepada guru, dosen, maupun praktisi pendidikan agar dapat meningkatkan karakter peserta didik dengan memanfaatkan teknologi; serta 3) penelitian ini dapat memberikan gambaran dan wawasan pengetahuan yang lebih dalam mengenai penggunaan teknologi untuk meningkatkan karakter siswa, salah satunya teknologi multimedia interaktif.

Kata Kunci: *multimedia interaktif, keanekaragaman budaya Indonesia, cinta tanah air*

*Alamat Korespondensi

Universitas PGRI Yogyakarta Indonesia¹, STPI Bina Insan Mulia Indonesia²

mahilda_dea@yahoo.com¹, ahmadwihaskoro@gmail.com²

081904005412¹, 081564680809²

ABSTRACT

This study aims to develop interactive multimedia-charged cultural diversity of Indonesia on thematic learning to improve the nationalism student's sense of love. This research type is research development with subject of elementary school student at Winongo Elementary School. The research method used is research development. Data collection in this study include observation, questionnaires, interviews and tests. Method of data analysis conducted in this research is quantitative analysis using paired sample t-test. The results of this study indicate that interactive multimedia development results from the content feasibility aspects, presentation, language, and kegrafikan, according to the expert as a whole is categorized as feasible. Based on the assessment of material experts, interactive multimedia categorized 'good' with the value of 80 and based on the assessment of media experts, interactive multimedia categorized 'very good' with a score of 87.5. Thematic learning by using interactive multimedia result of effective development improves the love of nationalism students of grade IIIA SDN Winongo. This research has both theoretical and practical benefits. The theoretical benefits are: 1) this research can enrich the theoretical study on improving the character of love of the nationalism of students through the development of interactive multimedia containing the diversity of Indonesian culture; 2) this research can provide theoretical contribution about the utilization of information and communication technology especially in the form of interactive multimedia; and 3) this research can find best practice in instilling nationalism love value. As for the practical benefits: 1) this research can improve the character of the nationalism student love, as well as facilitate the students to understand and practice the character of love nationalism; 2) this research can give positive contribution to teachers, lecturers, and education practitioners in order to improve the character of learners by utilizing technology; and 3) this research can provide a deeper insight and insight into the use of technology to improve the character of students, one of them interactive multimedia technology.

Keywords: *interactive multimedia, Indonesia's culture diversity, nationalism*

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia adalah bangsa yang terdapat beranekaragam budaya, bahasa, suku, dan agama. Daerah geografis Indonesia yang terdiri dari kepulauan-kepulauan membuat suatu keanekaragaman dalam bidang sosial, budaya dan politik masyarakat Indonesia. Karena keanekaragaman inilah yang menjadi latar belakang semboyan bangsa Indonesia yaitu *Bhineka Tunggal Ika*. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang *bhineka* (beranekaragam). Ke-*bhineka*-an masyarakat Indonesia harus terus dijaga agar dapat mewujudkan persatuan dan kesatuan seluruh bangsa Indonesia. Beranekaragam suku bangsa hidup berdampingan dengan latar

belakang kehidupan yang berbeda menjadikan masyarakat di Indonesia memiliki kehidupan yang beranekaragam pula yang dipengaruhi oleh budaya masing-masing sebagai warisan dari tiap generasi sebelumnya. Menurut data Kemendagri (Kumolo, 2016), perkembangan penduduk Indonesia per 30 Juni 2016 mencapai jumlah 257.912.349 jiwa. Penduduk Indonesia tersebar dari ujung Barat hingga Timur, mulai dari Sumatera sampai Papua dengan kondisi geografis yang berbeda-beda seperti wilayah pesisir, tepian hutan, pedesaan, perkotaan, dataran rendah dan pegunungan/dataran tinggi., Kondisi geografis tempat tinggal yang berbeda

tersebut menambah keanekaragaman budaya di Indonesia.

Pada masa kini dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta globalisasi mengakibatkan meningkatnya hubungan antar budaya. Hal ini menimbulkan pemikiran dan kesadaran bahwa di balik keanekaragaman tersebut timbul berbagai kekuatan tarik menarik antar budaya yang dapat mengakibatkan munculnya berbagai permasalahan sosial. Adanya pendapat yang memandang keanekaragaman budaya merupakan kekayaan budaya di dunia sebagai sesuatu yang positif, sementara ada pula pendapat yang menganggap perbedaan budaya tersebut mengakibatkan hilangnya rasa kemanusiaan dan menjadi akar berbagai konflik. Masyarakat Indonesia yang *bhineka* pastinya memiliki banyak perbedaan, termasuk perbedaan budaya. Sering kali perbedaan tersebut menimbulkan percikan konflik yang tidak diinginkan. Konflik tersebut dapat pula berlarut-larut dan mengakar dalam suatu masyarakat sehingga berpotensi menimbulkan disintegrasi bangsa. Salah satu konflik perbedaan budaya yang terjadi di Indonesia adalah tragedi Sampit, dimana terjadi konflik yang cukup besar antar suku Dayak dan Madura. Bukan hal yang tidak mungkin akan terjadi konflik-konflik lainnya akibat perbedaan budaya. Oleh karena itu, kita sebagai rakyat mulai berpikir bagaimana cara membina persatuan dan kesatuan bangsa untuk dapat mencegah disintegrasi dalam bangsa.

Keanekaragaman budaya di Indonesia dilandasi dengan perbedaan suku bangsa, ras, agama, bahasa, adat istiadat, golongan politik dan sebagainya menyebabkan interaksi kehidupan masyarakat Indonesia menjadi rawan dengan konflik dan rentan terjadi disintegrasi bangsa. Selain itu, adanya pengakuan budaya Indonesia oleh negara lain menunjukkan lemahnya kemampuan mempertahankan kekayaan

budaya yang sangat banyak tersebut. Hal itu mengindikasikan perlunya meningkatkan rasa cinta tanah air sejak masa kanak-kanak usia sekolah dasar, sesuai dengan pendapat Freud (Yoddie Y. I. Babuta & Dwi Wahyurini, 2014) bahwa kegagalan penanaman kepribadian yang baik di usia dini akan membentuk pribadi yang bermasalah ketika pribadi tersebut tumbuh dewasa.

Penanaman kepribadian bangsa perlu dilakukan pada masa ini. Di era globalisasi seperti saat ini, teknologi, telekomunikasi dan perdagangan telah membuka sekat-sekat antar negara. Arus globalisasi ini mengakibatkan masuknya berbagai budaya asing ke Indonesia. Hal ini merupakan ancaman terbesar yang dihadapi oleh setiap negara. Ancaman tersebut dapat menimbulkan krisis sosial, intelektual, moral, dan yang terparah adalah krisis karakter yang menjurus kepada krisis identitas bangsa. Masalah fundamental lainnya dari ancaman globalisasi adalah keterbukaan informasi yang memudahkan berbagai macam ideologi asing yang masuk ke Indonesia dan mengancam runtuhnya karakter bangsa Indonesia serta memicu maraknya kasus-kasus dekadensi karakter (Sukadari & Komalasari, 2017: 1).

Berbagai persoalan yang melanda bangsa dewasa ini semakin mendorong upaya pemerintah untuk memprioritaskan pendidikan karakter sebagai dasar membangun pendidikan, salah satu dari pendidikan karakter adalah rasa cinta tanah air (Mahilda & Ahmad, 2016: 254).

Cinta tanah air merupakan pola pikir, pola sikap, dan pola perilaku yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian, dan penghargaan yang tinggi terhadap bangsa dan negara (Karnadi, 2007:12). Cinta tanah air merupakan usaha untuk mengenal dan mencintai tanah air wilayah negaranya sehingga selalu waspada dan siap membela tanah air Indonesia, terhadap segala bentuk

ancaman gangguan, tantangan dan hambatan yang dapat membahayakan keberlangsungan hidup bangsa dan negara oleh siapapun dan dari manapun sehingga diharapkan setiap warga negara Indonesia akan mengenal dan memahami, memelihara, melestarikan, mencintai wilayah nusantara dan senantiasa menjaga nama baik dan mengharumkan Negara Kesatuan Republik Indonesia dimata dunia (Suwarno, 2000: 12). Cinta tanah air merupakan suatu sikap mencintai, bangsa dan negara tanpa mengenal fanatisme kedaerahan. Cinta Tanah Air merupakan cinta pada lingkungan dimana ia berada sampai pada ujungnya mencintai negara tempat ia memperoleh sumber penghidupan dan menjalani kehidupan sampai akhir hayatnya.

Penanaman karakter cinta tanah air untuk anak SD dapat dilakukan dengan memberikan teladan atau contoh-contoh sikap yang baik dan dilakukan secara terintegrasi dalam pembelajaran tematik, sesuai dengan tuntutan kurikulum yang berlaku saat ini. Salah satu hal yang dapat menghambat proses penanaman karakter cinta tanah air yaitu pada tahap penafsiran nilai, karena terkadang anak susah untuk menafsirkan nilai karakter yang disampaikan pengajar, oleh karena itu diperlukan suatu media yang dapat menarik perhatian anak agar mereka dapat menafsirkan nilai karakter dengan baik dan benar yang sesuai dengan falsafah pendidikan karakter di Indonesia. Media atau elemen pendukung yang dapat digunakan dalam pembelajaran karakter pada anak usia sekolah dasar salah satunya adalah multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia untuk meningkatkan rasa cinta tanah air. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian untuk mengembangkan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan mengacu model pengembangan Dick & Carey yang terdiri dari sepuluh tahap pengembangan, yaitu: (1) mengidentifikasi tujuan pembelajaran; (2) melakukan analisis pembelajaran; (3) menganalisis karakteristik siswa; (4) menuliskan tujuan kinerja; (5) mengembangkan instrumen penilaian; (6) mengembangkan strategi pembelajaran; (7) mengembangkandan memilih bahan ajar; (8) merancang dan melakukan evaluasi formatif pembelajaran; (9) merancang dan melakukan evaluasi sumatif; (10) merevisipembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di SDN Winongo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia ini merupakan data hasil evaluasi kelayakan produk. Selain itu, diperoleh data mengenai uji keefektifan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa sekolah dasar.

Pengembangan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran tematik diawali dari tahap pengumpulan data (*information collecting*). Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara dan pengambilan data melalui angket mengenai rendahnya rasa cinta tanah air siswa kelas IIIA SDN Winongo.

Hasil wawancara dengan gurukelas IIIASDN Winongo pada tanggal 9 Juni 2017, diketahui bahwa rasa cinta tanah air siswa kelas IIIA SDN Winongo masih rendah. Menurut Awaludin Asyianto, S.Pd., wali kelas IIIA, rasa cinta tanah air siswa kelas IIIA SDN Winongo belum begitu

tinggi. Hal itu dibuktikan dengan kenyataan bahwa anak-anak lebih senang membeli mainan yang *made in* luar negeri. Anak-anak biasanya senang membeli mainan dari Cina daripada mainan tradisional buatan masyarakat local, *katanya* mainan buatan luar negeri lebih bagus dan menarik daripada mainan buatan lokal. Selain itu, siswa kelas IIIA masih belum tertib dalam mengikuti upacara bendera walaupun sudah diingatkan bahwa upacara bendera bertujuan untuk mengenang perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia. Ditegaskan pula oleh Awaludin bahwa kendala paling besar dalam pengintegrasian nilai-nilai karakter dalam pembelajaran adalah pengaruh teknologi internet dimana peserta didik banyak menyerap hal-hal negatif dari media massa, khususnya internet.

Selain dari hasil wawancara, hasil angket karakter cinta tanah air siswa kelas IIIA yang menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang berminat untuk membeli produk dalam negeri dan banyak siswa yang belum mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan wawancara dan hasil angket rasa cinta tanah air tersebut, maka penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran tematik sangat penting dilakukan untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa sekolah dasar.

Selanjutnya, pada tahap perencanaan (*planning*), peneliti kemudian menyusun rencana penelitian yaitu pengembangan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa sekolah dasar. Ide untuk mengembangkan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IIIA SDN Winongo pada penelitian pendahuluan pada

tanggal 9 Juni 2017, "*Pengintegrasian nilai karakter rasa cinta tanah air dalam pembelajaran sudah selalu kami upayakan. Pengintegrasian tersebut ditekankan pada keteladanan nilai-nilai karakter baik di sekolah maupun di masyarakat. Namun pelaksanaannya belum optimal karena kurangnya media pembelajaran yang mendukung pengintegrasian nilai karakter*".

Hasil wawancara menunjukkan bahwa wali kelas IIIA tersebut selalu mengusahakan untuk menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran agar menarik dan memusatkan perhatian siswa. Namun, media yang digunakan dalam pembelajaran belum dapat meningkatkan rasa cinta tanah air siswa, dan media untuk meningkatkan karakter cinta tanah air siswa belum tersedia di SDN Winongo.

Kesimpulan dari hasil analisis kebutuhan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia yaitu media tersebut dibutuhkan dengan alasan multimedia untuk meningkatkan karakter siswa sangat dibutuhkan terutama pada masa-masa sekarang dimana arus globalisasi sangat pesat, sehingga kita perlu *ancang-ancang* memperkuat karakter siswa agar tidak terkikis oleh arus globalisasi, salah satunya bisa menggunakan multimedia agar siswa lebih tertarik. Namun media tersebut belum tersedia di SDN Winongo, sehingga peneliti bermaksud mengembangkan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan rasa cinta tanah air siswa SD.

Langkah selanjutnya adalah dilakukan pengembangan draf produk. Pada tahap ini dilakukan pengembangan bahan pembelajaran dan instrumen evaluasi. Bahan pembelajaran (terlampir) kemudian diaplikasikan dalam bentuk multimedia interaktif. Evaluasi dilihat dari peningkatan

rasa cinta tanah air siswa yang diukur menggunakan angket.

Validasi desain dilakukan dengan meminta ahli materi dan media untuk menilai produk multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan untuk mengetahui kekurangan, kekuatan, dan kualitas dari produk multimedia interaktif. Dalam penelitian ini melibatkan 1 orang ahli materi dan 1 orang ahli media sebagai validator.

Validasi materi dilakukan untuk menilai produk media dari aspek isi dan pembelajaran. Ahli materi yang melakukan validasi kualitas dan produk media ini merupakan dosen PGSD UPY yang mengampu mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Penilaian multimedia interaktif hasil pengembangan dari aspek materi adalah 80. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ahli materi menyatakan bahwa kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan dari segi materi berada dalam kriteria baik.

Validasi media dilakukan untuk menilai produk media dari desain tampilan, komunikasi visual, dan perangkat lunak. Ahli media yang melakukan validasi media dalam penelitian ini adalah dosen PGSD UPY yang mengampu mata kuliah Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa ahli media menyatakan bahwa kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan dari segi kualitas media berada dalam kriteria sangat baik. Namun terdapat revisi dari ahli media yaitu pada bagian evaluasi, perlu ditambahkan efek audio, sehingga multimedia interaktif perlu diperbaiki berdasarkan saran dari ahli media tersebut.

Langkah selanjutnya dilakukan uji coba awal. Uji coba lapangan awal ini dilakukan oleh 8 siswa SDN Winongo. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum diujicobakan

pada uji coba lapangan. Data hasil ujicoba tersebut diukur dalam angket respon siswa.

Respon siswa terhadap multimedia interaktif melalui angket respon siswa, menunjukkan bahwa kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan tergolong dalam kriteria baik sekali. Hasil uji coba awal diketahui bahwa kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan berdasarkan respon siswa termasuk dalam kategori sangat baik.

Setelah uji coba awal maka dilakukan uji coba lapangan yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan rasa cinta tanah air siswa kelas IIIA SDN Winongo setelah siswa belajar menggunakan multimedia interaktif yang dikembangkan. Dalam hal ini hasil ujicoba lapangan dibandingkan antara pretes dengan postes. Uji coba lapangan dilakukan pada IIIA dengan 23 orang subjek. Hasil ujicoba lapangan tersebut diketahui bahwa terdapat perbedaan karakter cinta tanah air pada kelompok pretes dan postes. Untuk mengetahui perbedaan tersebut dilakukan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai signifikansi karakter siswa dengan menggunakan multimedia interaktif hasil pengembangan adalah 0,023 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan karakter rasa cinta tanah air siswa antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif dan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif dalam pembelajaran.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Daryanto & Darmiatun (2013: 192), kegiatan belajar yang dapat mengembangkan karakter peserta didik adalah aktivitas belajar yang mendorong terjadinya *autonomous learning* dan bersifat *learner-centered*, seperti: diskusi, eksperimen, pengamatan/observasi, presentasi, serta mengerjakan proyek. Kegiatan-kegiatan tersebut terdapat

dalam multimedia interaktif hasil pengembangan. Selain itu, strategi pengembangan karakter dalam penelitian ini juga dilakukan dengan cara memasukkan materi pembelajaran dalam multimedia interaktif hasil pengembangan yang menekankan bahwa setiap hal yang dipelajari harus diterapkan untuk hal-hal yang bermanfaat dan tidak merugikan orang lain. Sebagai contoh, ketika mempelajari materi tentang keanekaragaman budaya Indonesia yang ada dalam multimedia interaktif hasil pengembangan, siswa akan mengenal lebih jauh tentang keanekaragaman budaya Indonesia, seperti: keanekaragaman suku, bahasa, rumah adat, pakaian adat, serta senjata maupun makanan khas daerah di Indonesia. Berdasarkan diskusi dan tanya jawab tentang keanekaragaman budaya Indonesia tersebut, siswa akan bangga dengan budaya bangsa Indonesia, meningkatkan toleransi, serta cinta terhadap tanah air.

Multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya Indonesia dapat meningkatkan karakter rasa cinta tanah air siswa kelas IIIA SDN Winongo. Hal itu dapat dijelaskan karena selama ini pembelajaran di selokah dasar kurang ditekankan pada pengoptimalan aspek afeksi dan psikomotor. Selama ini pembelajaran lebih dominan ditekankan pada aspek kognitif. Salah satu cara untuk mewadahi pengoptimalan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik adalah digunakannya pendekatan tematik dalam pembelajaran (M.D. Komalasari & Pardjono, 2015: 37).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia interaktif bermuatan keanekaragaman budaya

Indonesia dikembangkan dengan 6 langkah penelitian dan pengembangan yaitu penelitian dan pengumpulan, perencanaan, pengembangan draf produk, ujicoba lapangan awal, merevisi hasil uji coba dan uji coba lapangan.

2. Berdasarkan hasil penelitian di atas diketahui bahwa nilai signifikansi karakter rasa cinta tanah air siswa antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif dan siswa yang tidak menggunakan multimedia interaktif adalah 0,023, maka terdapat perbedaan karakter rasa cinta tanah air dengan sebelum dan setelah menggunakan multimedia interaktif.

IMPLIKASI

Implikasi hasil penelitian secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut.

1. Implikasi Teoritis

Hasil penelitian menunjukkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru tentang pengaruh multimedia interaktif terhadap karakter dan sikap.

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan praktisi pendidikan dalam mengembangkan multimedia pembelajaran, agar peserta didik termotivasi mengikuti setiap proses pembelajaran dan meningkatkan karakternya. Dengan menggunakan multimedia interaktif, diharapkan peserta didik lebih bersemangat dan termotivasi dalam menyimak materi pembelajaran, bahkan multimedia interaktif yang diintegrasikan dengan nilai karakter dapat meningkatkan karakter peserta didik.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut.

1. Bagi pendidik, pendidik sebaiknya dapat melakukan inovasi-inovasi dalam pembelajaran salah satunya dengan memanfaatkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat sebaiknya memperhatikan kebutuhan peserta didik, karakteristik materi pembelajaran.
2. Bagi instansi pendidikan, sebaiknya dapat menyediakan fasilitas dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Fasilitas instansi pendidikan sebaiknya dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin terutama untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya, penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk penelitian pengembangan multimedia interaktif selanjutnya. Multimedia interaktif yang akan dikembangkan oleh peneliti selanjutnya dapat dikembangkan lagi untuk materi dan nilai-nilai karakter yang lain.

16/09/pemberitaan-e-ktip/. Diambil pada tanggal 8 Maret 2017.

Mahilda Dea Komalasari & Ahmad Mabruhi Wihaskoro. 2016. *Pembelajaran Matematika Realistik yang Terintegrasi Nilai Karakter dan Kearifan Lokal untuk Siswa SD. Proceeding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Model Pembelajaran Inovatif Berbasis Kearifan Lokal untuk Mewujudkan Pendidikan Karakter Berkualitas*, 17 Desember 2016. Yogyakarta: UPY Press.

M. D. Komalasari & Pardjono. 2015. *Pengembangan LKPD Terintegrasi Nilai Karakter untuk Mengembangkan Tanggung Jawab, Disiplin, dan Prestasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun V, Nomor 1, 36-47.

Sukadari & Komalasari, Mahilda Dea. 2017. *Membangun Karakterku-Internalisasi Nilai Karakter UPY "Karakterku" pada Diri Mahasiswa*. Yogyakarta: UPY Press.

Suwarno, Gowar. (2000). *Panduan Penyelenggaraan Pendidikan Pendahuluan Bela Negara di Lingkungan Pekerjaan*. Jakarta: Dirjen Sumber Daya Manusia.

Yoddie Y. I. Babuta & Dwi Wahyurini. (2014). *Perancangan Buku Pendidikan Karakter Toleransi dan Cinta Damai untuk Anak Usia 3-5 Tahun. Jurnal Sains dan Seni Pomits* Vol. 3, No.1

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Redaktur Jurnal *Elementary School* yang telah menelaah artikel ini sehingga layak dimuat pada terbitan edisi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto & Darmiatun, S. (2013). *Implementasi pendidikan karakter di sekolah*. Yogyakarta: Gava Media.
- Karnadi, 2007. *Pengembangan Pendidikan dan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: BP Cipta Jaya Jakarta.
- Kumolo, T. (2016). *Informasi Perkembangan Data E-KTP*. <http://www.tjahjokumolo.com/20>

