

INSTRUMEN VALIDASI RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Oleh
Kukuh Andri Aka, M.Pd
Universitas Nusantara PGRI Kediri
kukuh.andri@unpkediri.ac.id

Abstrak

Saat ini menjadi trend di dunia pendidikan adalah pengembangan multimedia interaktif untuk siswa di sekolah. Oleh karena itu, perlu untuk melakukan kajian dan merumuskan sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mengiringi multimedia jika digunakan di kelas. Sebelum dilakukan pengembangan rencana pembelajaran, diperlukan instrumen validasi rencana pembelajaran agar pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran berjalan sesuai kaidah ilmiah. Tulisan ini merupakan kajian terkait perumusan instrumen validasi rencana pembelajaran yang berdasarkan pada aspek (1) aspek komponen rencana implementasi pembelajaran, (2) aspek prinsip rencana implementasi pembelajaran, dan (3) aspek tahapan pembelajaran multimedia *learning*.

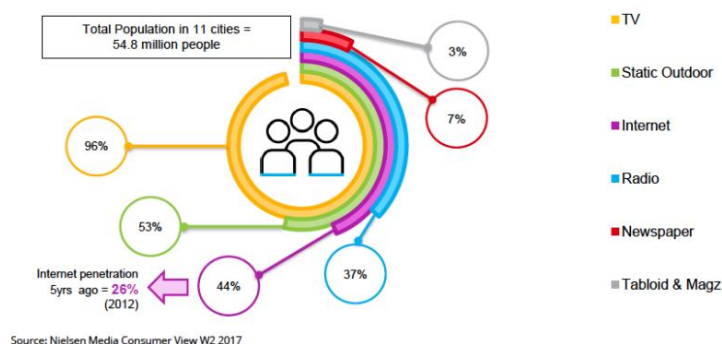
Kata kunci: instrumen validasi, RPP, multimedia interaktif

PENDAHULUAN

Berdasarkan data dari Nielsen (2017) yang melakukan penelitian tentang pemanfaatan media pada masyarakat Indonesia menunjukkan bahwa media berbasis teknologi informasi (ICT) menjadi sarana utama yang digunakan oleh masyarakat Indonesia.

MEDIA PENETRATION

Internet is now on 3rd position among all media with 44% reach or equivalent with 24.2 million people

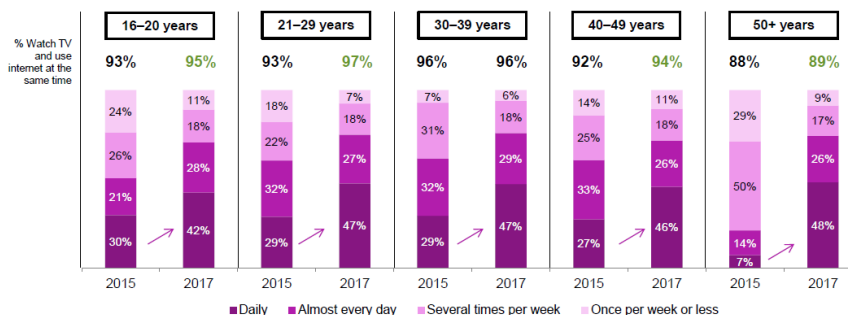


Gambar 1. *The New Trend Among Indonesia's Netizen. Media Penetration*

Sumber : Nielsen Media Consumer View W2 2017

DUAL SCREEN: TV AND INTERNET

Dual screening is a DAILY activity of all age groups



Gambar 2. *The New Trend Among Indonesia's Netizen. Dual Screen: TV And Internet*

Sumber : Nielsen Media Consumer View W2 2017

Dari gambar di atas, semua generasi pada masyarakat Indonesia tidak dapat lepas dari media-media berbasis ICT. Sehubungan dengan hal tersebut McCrindle (dalam Sterbenz, 2015) menambahkan bahwa generasi alpha (kelahiran mulai 2010-2025) akan menjadi generasi yang sangat bergantung pada teknologi, melebihi gen X (kelahiran 1981 sampai dengan 2000) dan gen Z (kelahiran mulai 1995-2010). Perlu diketahui, di Indonesia, generasi alpha yang paling tua saat ini berada pada kelas bawah sekolah dasar (kelas 1-3 SD).

Maka dari itu, penggunaan teknologi oleh generasi alpha perlu diarahkan pada hal-hal yang positif, semisal memberi konten-konten positif pada fasilitas-fasilitas teknologi. Agar ketergantungan dan interaksi berlebih anak pada teknologi dapat diwarnai dengan konten-konten positif, inovasi teknologi secara tepat sangat diperlukan, misal konten-konten pendidikan disematkan pada media-media berbasis TIK (Aka, 2017).

Pada zaman sekarang pendekatan pembelajaran yang menuntut pemanfaatan TIK sangat diperlukan, seperti pengembangan multimedia interaktif. Menjadi bagian dari pengembangan multimedia interaktif, perlu untuk mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran untuk mengiringi multimedia jika digunakan di kelas. Sebelum dilakukan pengembangan rencana pembelajaran, penting dilakukan perumusan instrumen validasi rencana pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, artikel ini bertujuan untuk membahas instrumen validasi rencana pembelajaran. Untuk memastikan rencana pelaksanaan pembelajaran ini sesuai dengan multimedia interaktif yang dikembangkan, maka instrumen validasinya harus berdasar pada aspek (1) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, serta (2) lima tahap teori kognitif pembelajaran multimedia (Mayer, 2003).

Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses adalah landasan dasar dalam mengembangkan sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran, dalam BAB III permendikbud ini diatur komponen-komponen minimal dan prinsip penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran yang harus termuat. Oleh karena itu, instrumen validasi ini perlu memuat komponen dan prinsip tersebut. Selain itu, supaya rencana pelaksanaan pembelajaran ini sesuai dengan multimedia interaktif, maka, pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran harus memuat lima langkah teori kognitif multimedia learning menurut Mayer (2003).

Ketersediaan instrumen validasi rencana pelaksanaan pembelajaran multimedia interaktif saat ini cukup diperlukan, melihat trend penelitian pengembangan multimedia interaktif mulai bermunculan. Diharapkan dari pengembangan instrumen validasi rencana pelaksanaan pembelajaran multimedia interaktif ini dapat menjadikan alternatif bagi peneliti pengembangan lain untuk melakukan proses validasi perangkat pembelajarannya.

KAJIAN DAN PEMBAHASAN

Penyusunan dan pengembangan instrumen validasi rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pengembangan teoritik, artinya produk atau instrumen yang dikembangkan berdasarkan teori-teori yang relevan dan diuji kesesuaiannya oleh validator ahli (Hidayati & Listyani, 2010). Secara berurutan kegiatan pengembangan akan diuraikan secara bertahap seperti di bawah ini.

A. Rumusan Aspek-Aspek Teoritik Rencana Pembelajaran yang Dikembangkan

1. Aspek rencana pelaksanaan pembelajaran

Rencana pelaksanaan pembelajaran dapat diartikan sebagai rencana pembelajaran jangka pendek untuk pencapaian satu kompetensi dasar (Akbar, 2010). Rencana pelaksanaan pembelajaran disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan satu kali pertemuan atau lebih. Pada pengembangan ini rencana pelaksanaan pembelajaran disusun di kelas rendah, sehingga rencana pelaksanaan pembelajaran disusun dalam satu sub tema.

Proses pengembangan RPP sangat diperlukan untuk membantu dalam mengondisikan pelaksanaan pembelajaran, bahwa pengembangan pembelajaran adalah proses meracik prosedur dan menggunakannya secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang baru dalam situasi tertentu (Reigeluth, 1983). Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah program perencanaan yang disusun sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran untuk setiap kegiatan proses pembelajaran (Sanjaya, 2010).

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dikembangkan di Indonesia minimal harus berlandaskan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Peraturan yang mengatur tentang rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut diatur dalam BAB III peraturan ini, yaitu tentang komponen minimal dan prinsip penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran.

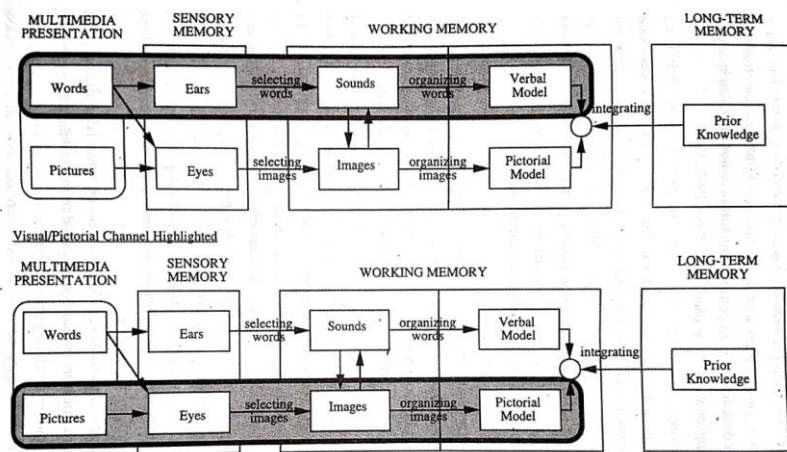
Komponen rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut yang telah dikondisikan untuk kelas rendah sekolah dasar menjadi sebagai berikut ini: (1) Identitas sekolah, (2) tema dan subtema, (3) Kelas dan semester, (4) materi pokok, (5) alokasi waktu, (6) kompetensi dasar, (7) indikator pencapaian kompetensi, (8) tujuan pembelajaran, (9) materi pembelajaran, (10) metode pembelajaran, (11) media pembelajaran, (12) sumber belajar, (13) langkah-langkah pembelajaran, serta (14) penilaian hasil pembelajaran. Kemudian prinsip penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran antara lain: (1) memperhatikan perbedaan individual peserta didik, (2) partisipasi aktif peserta didik, (3) berpusat pada peserta didik, (4) pengembangan budaya membaca dan menulis, (5) pemberian umpan balik dan tindak lanjut, (6) keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar, (7) mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya, (8) penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif.

b. Aspek Tahapan pembelajaran berbasis multimedia

Arti dari multimedia ialah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, video, animasi) (Setiawan, 2007). Multimedia dapat lebih menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu computer technology research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar, namun orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus (dalam Praherdhiono, 2008). Sejalan dengan itu menurut Ariani (2010) pembelajaran menggunakan multimedia akan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu ceramah dapat dikurangi, sikap dan perhatian belajar siswa ditingkatkan dan dipusatkan, serta kualitas belajar siswa dapat lebih termotivasi.

Supaya rencana pelaksanaan pembelajaran ini syarat berdampingan dengan multimedia interaktif, maka, pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran harus memuat lima langkah teori kognitif multimedia learning menurut Mayer (2003). Agar

pembelajaran dalam lingkungan multimedia interaktif terjadi dengan penuh makna, siswa harus melibatkan diri ke dalam lima proses kognitif: (1) memilih kata-kata yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja verbal, (2) memilih gambar-gambar yang relevan untuk pemrosesan dalam memori kerja visual, (3) menata kata-kata yang terpilih ke dalam model mental verbal, (4) menata gambar-gambar yang terpilih ke dalam model mental visual, dan (5) memadukan representasi verbal dan visual dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya (Mayer, 2003).



Gambar 3. Saluran auditori (bagian atas) dan saluran visual (bagian bawah) dalam teori kognitif tentang multimedia learning Sumber: Mayer (2003)

Masih menurut Mayer (2003), lima tahapan di atas meski disusun secara daftar, kenyataannya tidak harus terjadi dalam urutan yang linear. Berikut tahapan-tahapannya yang di sarikan dari Mayer (2003):

- Memilih kata (audio/teks) yang relevan

Pada tahap ini, pembelajaran berbasis multimedia layak ada kegiatan penyampaian pesan berupa suara yang terucapkan dari multimedia kemudian diterima oleh siswa atau teks yang muncul dari multimedia kemudian diterima oleh siswa. Artinya dalam langkah pembelajaran harus ada tahapan mengamati/memerhatikan kata-kata (baik berupa suara atau teks) dari multimedia ini.

- Memilih gambar-gambar yang relevan

Pada tahap ini, pembelajaran berbasis multimedia layak ada kegiatan berupa penampilan gambar-gambar dari multimedia yang diterima oleh siswa. Artinya dalam langkah pembelajaran harus ada tahapan mengamati/memerhatikan gambar-gambar dari multimedia ini. Tahap pengamatan ini sama seperti tahap sebelumnya, yaitu menerima suatu objek, namun objek yang diterima berbeda, yaitu sebelumnya adalah kata-kata berupa suara atau teks dan pada saat ini adalah gambar-gambar. Namun perlu diketahui, tahapan ini tidak

harus urut atau bahkan muncul secara sekaligus, yaitu kata-kata berupa suara atau teks dan gambar muncul secara bersamaan dan diterima serta oleh siswa secara bersamaan.

- Menata kata-kata (audio/teks) terpilih

Setelah siswa mendengar informasi berupa suara dan atau membaca informasi berupa teks, maka tahap berikutnya adalah menata informasi tersebut menjadi suatu informasi yang terstruktur. Pada tahap ini terjadi dalam memori kerja pada otak siswa, artinya pengamatan proses tersebut sangat sulit diamati, oleh karena itu, sebagai solusinya adalah siswa diminta mengajukan pertanyaan dari informasi-informasi yang telah di himpun tersebut. Pertanyaan-pertanyaan ini dapat di implementasikan pada multimedia secara langsung atau memerlukan tambahan berupa paper based, seperti LKS yang mendampingi proses belajar siswa menggunakan multimedia.

- Menata gambar-gambar terpilih

Sama seperti tahap sebelumnya, objek pada tahap ini adalah gambar-gambar, sedangkan prosesnya juga terjadi dalam struktur memori kerja pada otak siswa, sehingga sulit diamati, maka dari itu untuk memastikan proses ini dilakukan diperlukan sebuah kegiatan menanya yang implementasinya seperti pada tahap sebelumnya. Tahap menata gambar dan menata kata-kata dapat pula terjadi secara sekaligus

- Memadukan Representasi Berbasis Kata (audio/teks) dan Gambar

Menurut Mayer (2003) langkah terpenting dari penerapan pembelajaran multimedia adalah tahap memadukan kata (audio/teks) dan gambar. Sebagai tambahan, tahapan ini tidak menutup kemungkinan melibatkan pengetahuan-pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya (pengetahuan yang tidak diperoleh dari informasi pada multimedia). Dapat diartikan, pada tahapan ini akan tercapai jika siswa yang menggunakan multimedia interaktif dapat menyimpulkan dari berbagai informasi (teks/audio dan gambar) yang diamatinya. Selain itu tahap ini juga dapat diukur jika siswa dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan tentang kesimpulan informasi-informasi yang telah dimunculkan pada multimedia.

B. Susunan Kisi-Kisi Instrumen

Setelah dirumuskan aspek-aspek penyusun instrumen di atas, langkah berikutnya adalah menyusun kisi-kisi instrumen. Berikut dijelaskan kisi-kisi instrumen seperti di bawah ini.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen

Aspek	No	Indikator
Komponen Rencana pelaksanaan pembelajaran	1	Memuat Identitas sekolah
	2	Memuat informasi tema dan subtema
	3	Memuat informasi kelas dan semester
	4	Memuat informasi materi pokok yang sesuai mata pelajaran pada buku guru atau jaring pemetaan tema/subtema pada pembelajaran tersebut
	5	Memuat informasi alokasi waktu untuk 1 hari pembelajaran
	6	Memuat informasi kompetensi dasar yang sesuai buku guru atau jaring pemetaan tema/subtema pada pembelajaran tersebut
	7	Memuat informasi indikator pencapaian kompetensi yang sesuai buku guru atau jaring pemetaan tema/subtema pada pembelajaran tersebut
	8	Memuat informasi tujuan pembelajaran yang menggunakan kata kerja operasional dan dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
	9	Memuat informasi materi pembelajaran yang termuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
	10	Memuat informasi metode pembelajaran
	11	Memuat informasi media pembelajaran
	12	Memuat informasi sumber belajar
	13	Memuat informasi langkah-langkah pembelajaran melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup
	14	Memuat informasi penilaian hasil pembelajaran tentang Prosedur, teknik, dan bentuk instrumen penilaian
Prinsip Rencana pelaksanaan pembelajaran	1	Rancangan pembelajaran memungkinkan kegiatan pembelajaran yang memerhatikan perbedaan individual peserta didik
	2	Rancangan pembelajaran memungkinkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik,
	3	Rancangan pembelajaran memungkinkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
	4	Rancangan pembelajaran memungkinkan kegiatan pembelajaran yang mengembangkan budaya membaca dan menulis,
	5	Rancangan pembelajaran memuat kegiatan pemberian umpan balik dan tindak lanjut,
	6	Keseluruhan komponen rancangan pembelajaran saling terkait dan terpadu dalam satu keutuhan pengalaman belajar
	7	Rancangan pembelajaran mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu
	8	Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif
Tahapan pembelajaran berbasis	1	Terdapat tahapan mengamati informasi berupa kata-kata pada multimedia (baik berupa suara maupun teks)
	2	Terdapat tahapan mengamati informasi berupa gambar-gambar pada

Aspek	No	Indikator
multimedia learning		multimedia (baik gambar yang muncul secara tetap atau bergerak/animasi)
	3	Terdapat tahapan memroses informasi berupa kata-kata pada multimedia (baik berupa suara maupun teks)
	4	Terdapat tahapan memroses informasi berupa gambar-gambar pada multimedia (baik gambar yang muncul secara tetap atau bergerak/animasi)
	5	Terdapat tahapan memadukan representasi informasi kata-kata (suara maupun teks) dan gambar-gambar dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya

C. Susunan Butir-Butir Instrumen

Butir-butir instrumen dikembangkan berdasarkan kisi-kisi instrumen. Butir-butir instrumen ini harus menggunakan kata-kata seoperasional mungkin. Butir-butir instrumen dapat dilihat di bawah ini.

1. Aspek Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 2. Aspek Komponen Rencana pelaksanaan pembelajaran

No	Butir Pernyataan
1	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat informasi Identitas sekolah secara jelas
2	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat informasi tema dan subtema secara jelas
3	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat informasi kelas dan semester secara lengkap
4	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat informasi materi pokok yang dirincikan sesuai mata pelajaran yang digunakan
5	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi alokasi waktu untuk 1 hari pembelajaran
6	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran terdapat informasi kompetensi dasar yang sesuai buku guru atau jaring pemetaan tema/subtema pada pembelajaran tersebut
7	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi kompetensi dasar yang terdiri dari kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan
8	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi indikator pencapaian kompetensi yang sesuai buku guru atau jaring pemetaan tema/subtema pada pembelajaran tersebut
9	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi indikator pencapaian kompetensi yang terdiri dari pengembangan pada kompetensi dasar pengetahuan dan keterampilan
10	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi tujuan pembelajaran yang menggunakan kata kerja operasional dan dapat diukur
11	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi tujuan pembelajaran yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan
12	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi tujuan pembelajaran yang terdiri dari ABCD (audience, behavior, condition, dan degree)
13	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi materi pembelajaran yang

No	Butir Pernyataan
	memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan (dapat di taruh pada lampiran)
14	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi materi pembelajaran yang disusun dalam bentuk butir-butir yang sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi (dapat di taruh pada lampiran)
15	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi metode pembelajaran secara komprehensif sesuai langkah-langkah pembelajaran
16	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi media pembelajaran secara lengkap
17	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi sumber belajar
18	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat langkah-langkah pembelajaran melalui tahapan kegiatan pendahuluan yang meliputi: (1) penyiapan peserta didik secara fisik dan psikis, (2) memberi motivasi secara kontekstual sesuai manfaat materi ajar, (3) memberikan apersepsi, (4) menjelaskan tujuan pembelajaran, (5) menyampaikan cakupan materi, (6) menyampaikan uraian kegiatan pembelajaran
19	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat langkah-langkah pembelajaran melalui tahapan kegiatan inti yang meliputi proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan sikap yang telah ditentukan
20	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat langkah-langkah pembelajaran melalui tahapan kegiatan inti yang meliputi proses pemerolehan pengetahuan melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta
21	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat langkah-langkah pembelajaran melalui tahapan kegiatan inti yang meliputi proses pemerolehan keterampilan melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta
22	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat langkah-langkah pembelajaran melalui tahapan kegiatan penutup yang meliputi: (1) kegiatan menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung, (2) kegiatan pemberian umpan balik terhadap proses dan hasil belajar, (3) melakukan tindak lanjut berupa pemberian tugas, baik secara individu maupun kelompok, (4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya
23	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat informasi penilaian hasil pembelajaran tentang prosedur, teknik, dan bentuk penilaian
24	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat prosedur penilaian proses dan hasil
25	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat bentuk penilaian yang mengukur aspek sikap (pada lampiran)
26	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat bentuk penilaian yang mengukur aspek pengetahuan (pada lampiran)
27	Pada rencana pelaksanaan pembelajaran memuat bentuk penilaian yang mengukur aspek keterampilan (pada lampiran)

2. Aspek Prinsip Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Tabel 3. Aspek Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

No	Butir Pernyataan
1	Rancangan pembelajaran secara utuh memungkinkan kegiatan pembelajaran yang

No	Butir Pernyataan
	memerhatikan perbedaan individual peserta didik yang meliputi potensi, kemampuan, kebutuhan khusus dan lingkungan peserta didik
2	Rancangan pembelajaran secara utuh memungkinkan kegiatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif peserta didik
3	Rancangan pembelajaran secara utuh memungkinkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik
4	Rancangan pembelajaran secara utuh memungkinkan kegiatan pembelajaran yang mengembangkan budaya membaca dan menulis
5	Rancangan pembelajaran memuat kegiatan pemberian umpan balik dan tindak lanjut
6	Keseluruhan komponen rancangan pembelajaran saling terkait dan terpadu dalam satu keutuhan pengalaman belajar
7	Rancangan pembelajaran mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu
8	Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif

3. Aspek Tahapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Learning

Tabel 4. Aspek Tahapan Pembelajaran Berbasis Multimedia Learning

No	Butir Pernyataan
1	Terdapat kegiatan pengamatan informasi berupa kata-kata pada multimedia (baik berupa suara maupun teks) yang dilakukan oleh siswa
2	Terdapat kegiatan pengamatan informasi berupa gambar-gambar pada multimedia (baik gambar yang muncul secara tetap atau bergerak/animasi) yang dilakukan oleh siswa
3	Terdapat kegiatan menanya dari informasi berupa kata-kata pada multimedia (baik berupa suara maupun teks)
4	Terdapat kegiatan menanya dari informasi berupa gambar-gambar pada multimedia (baik gambar yang muncul secara tetap atau bergerak/animasi)
5	Terdapat kegiatan memadukan dan menyimpulkan informasi dari kata-kata (suara maupun teks) dan gambar-gambar dengan pengetahuan yang sudah ada sebelumnya

D. Rubrik Penskoran dan Kriteria Validitas Instrumen

Untuk tiap-tiap butir pernyataan memiliki lima pilihan jawaban yang disesuaikan dengan skala Likert yakni sangat tidak sesuai (STS) tidak sesuai (TS), kurang sesuai (KS), sesuai (S), sangat sesuai (SS). Penskoran untuk tiap jawaban memiliki skor 1 untuk STS, 2 untuk TS, 3 untuk KS, 4 untuk S, dan 5 untuk SS.

Dari pedoman penskoran di atas perhitungan penilaiannya menggunakan rumus

$$Value = \frac{\sum acquisition\ score}{\sum statement\ item}$$

. Untuk kriteria instrumen dibagi menjadi 5 tingkat dengan kriteria-kriteria yang dapat diamati pada tabel di bawah ini.

Tabel 5. Kriteria Validitas

No	Kriteria Validitas	Tingkat Validitas
1	$X=5$	Sangat valid, dapat dipergunakan tanpa revisi
2	$4 \geq X < 5$	Valid, dapat dipergunakan dengan revisi kecil
3	$3 \geq X < 4$	Kurang valid, disarankan tidak dipergunakan, revisi sedang
4	$2 \geq X < 3$	Tidak valid, tidak boleh digunakan revisi besar
5	$1 \geq X < 2$	Sangat tidak valid, tidak boleh digunakan, revisi total

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil simpulan sebagai berikut: Berdasarkan kajian teoritik, dirumuskan tiga aspek landasan teoritik sebagai bahan penyusun instrumen, yaitu (1) aspek komponen rencana pelaksanaan pembelajaran, (2) aspek prinsip rencana pelaksanaan pembelajaran, (3) aspek tahapan pembelajaran multimedia *learning*.

REFERENSI

- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a).
- Akbar, Sa'dun. 2010. *Panduan Praktik Pengembangan RPP Berorientasi pada Pendidikan Karakter*. Malang: Program Pascasarjana Universitas Kanjuruhan Malang.
- Ariani, N. & Dany H. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah Pedoman Pembelajaran Inspiratif, Konstruktif, dan Prospektif*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Mayer, R. E. (2003). *Multimedia Learning*. United States of America: Cambridge University Press
- Setiawan, A. 2007. *Dasar-dasar Multimedia Interaktif (MMI)*. Bandung: SPS UPI Bandung.
- Hidayati, K., & Listyani, E. (2010). Pengembangan Instrumen Kemandirian Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, 14(1).
- Hidayati, K. (2012). Validasi Instrumen Non Tes dalam Penelitian Pendidikan Matematika. *Prosiding Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*, 503-511.
- Praherdhiono, H. & Adi, E. P. 2008. *Panduan Praktikum Multimedia*. Malang: FIP Universitas Negeri Malang.
- Nielsen. 2017. THE NEW TREND AMONG INDONESIA'S NETIZENS How and where digital consumers are watching content online, (Online),

https://kupdf.com/download/nielsen-indonesia-digital-consumer-26072017pdf_5a8abfdde2b6f5cd431d6571_pdf), diakses pada 1 Maret 2017

Reigeluth, C. M. 1983. *Instructional Design Theories and Models: on Overview of Their Current Status*. London: Lawrence Erlbaum Associates. Publishers.

Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Sterbenz, C. 5 Desember 2015. *Here's who comes after Generation Z — and they'll be the most transformative age group ever*. *Businessinsider*, (Online), (<http://www.businessinsider.com/generation-alpha-2014-7-2>), dikases 1 Maret 2018