

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PKn BERBASIS TEKNIK KLARIFIKASI NILAI PADA SISWA SEKOLAH DASARDI DAERAH WISATA KABUPATEN LOMBOK TIMUR

Muhammad Husni¹ Yul Alfian Hadi²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Hamzanwadi

¹muhhammad.husni2014@gmail.com, ²yulalfianhadi@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audio visual PKn berbasis teknik klarifikasi nilai yang layak di daerah wisata Kabupaten Lombok Timur. Lokasi penelitian yaitu di SDN 1 Sembalun Lawang dengan jumlah siswa 21 orang, SDN 2 Sembalun Bumbung dengan jumlah siswa 30 orang dan SDN 3 Sembalun Bumbung dengan jumlah siswa 24 orang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan mengadopsi tahapan pengembangan model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*). Instrumen penelitian ini terdiri dari angket validator ahli materi dan tampilan, angket respon siswa dan angket karakter ke Indonesia an. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistic deskriptif skala lima kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) hasil validator ahli materi memperoleh jumlah skor 38 berada pada rentangan 34-42 pada kategori **layak**. Sedangkan hasil validator ahli tampilan memperoleh jumlah skor 46 berada pada rentangan 41-50 pada kategori **layak**; 2) Hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil yaitu memperoleh rata-rata skor sebesar 58 pada rentangan 50-60 dengan kategori **menarik**, sedangkan hasil uji coba skala besar memperoleh rata-rata skor sebesar 61 pada rentangan 60<X dengan kategori **sangat menarik**; dan 3) Hasil angket karakter ke Indonesiaa an siswa pada uji coba skala kecil yaitu memperoleh skor sebesar 116 pada rentangan 100-120 dengan kategori **Baik**, sedangkan hasil angket karakter ke Indonesiaa an siswa pada uji coba skala besar jumlah skornya yaitu 118 pada rentangan 100-120 dengan kategori **Baik**. Sehingga dapat disimpulkan penelitian pengembangan media pembelajaran ini telah layak dan efektif.

Kata kunci: media audio visual, teknik klarifikasi nilai, karakter keindonesiaan

PENDAHULUAN

Era globalisasi memberikan dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan termasuk dalam pengembangan pendidikan. Globalisasi merupakan implikasi dari kemajuan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) yang sering dikenal dengan dunia tanpa batas. Perkembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni (IPTEKS) ini, tidak hanya memberikan dampak positif tetapi terdapat pula dampak negatif.

Pengaruh globalisasi yang terjadi di Pulau Lombok khususnya pada daerah wisata yaitu adanya percampuran bahkan pergeseran budaya baik melalui akulturasi, asimilasi dan difusi. Melihat kondisi ini, daerah wisata mempunyai potensi dalam perubahan social budaya karena terjadinya interaksi langsung antara masyarakat lokal dengan para wisatawan dan seringkali masyarakat khususnya siswa sekolah dasar melihat wisatawan dengan membawa budayanya seperti gaya berpakaian. Fenomena seperti ini tentu akan memberikan pengaruh terhadap cepatnya proses perubahan social budaya di suatu daerah.

Menyikapi fenomena social tersebut, diperlukan pemaknaan kearifan dalam menyikapi berbagai perubahan dengan mengarah pada kebijaksanaan individu dalam memanfaatkan perubahan dan perkembangan teknologi untuk kesejahteraan hidup bukan sebaliknya, seperti penurunan kualitas hidup.

Oleh karena itu, agar mampu menghadapi tantangan global, setiap bangsa harus mampu menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang siap bersaing dalam kanchah masyarakat global. Pendidikan formal merupakan tempat yang strategis untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia, dengan pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai dan sikap yang tetap berpegang pada kepribadian bangsa Indonesia. Pendidikan sangat berperan dalam penyebaran nilai-nilai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembentukan watak dan karakter siswa.

Upaya membangun karakter bangsa melalui jalur pendidikan telah dilakukan pemerintah melalui Kementerian Pendidikan Nasional dengan mencanangkan pendidikan karakter sejak tahun 2010 harus sudah bisa diterapkan diseluruh jenjang pendidikan (Megawangi, 2010). Hal ini sesuai dengan UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk

karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Amanah UU Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 tersebut bermaksud agar pendidikan tidak hanya membentuk insan Indonesia yang cerdas, namun juga berkepribadian atau berkarakter, sehingga nantinya akan lahir generasi anak bangsa yang tumbuh berkembang dengan karakter yang bernafaskan nilai-nilai luhur bangsa serta agama.

Terkait dengan karakter, maka pembelajaran PKn memiliki peran yang sangat vital untuk mengatasi permasalahan di atas. Namun, fenomena praktik pendidikan yang terjadi yaitu masih kurangnya inovasi dalam pembelajaran PKn. Ini terlihat dari sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku, pemanfaatan media pembelajaran kurang dan metode-metode pembelajaran yang mendominasi adalah metode konvensional (ceramah). Sehingga hal tersebut membuat siswa menjadi bosan karena tidak ada pengalaman baru dan pasif dalam proses pembelajaran.

Menyikapi hal tersebut, guru yang berperan sebagai fasilitator hendaknya mau bekerja keras dan bijaksana dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan multi arah sehingga proses pembelajarannya terintegrasi dengan pengalaman belajar yang bermakna (*meaningful learning*) melalui Teknik Klarifikasi Nilai.

Pemanfaatan sumber dan media pembelajaran berbasis lingkungan sosial siswa menjadi alternatif untuk mengantisipasi dan mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran memiliki peranan yang penting dalam memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam belajar dan sekaligus dapat membantu guru dalam penyampaian pesan (materi pelajaran). Selain itu, guru dapat memanfaatkan sumber belajar selain buku seperti lingkungan sosial sehari-hari siswa sehingga siswa terbiasa dengan nilai-nilai sikap.

Sehubungan dengan itu, siswa perlu dibekali, dilatih, dan dibiasakan dalam memaknai sosiokultural yang merupakan kemampuan siswa dalam pemahaman dan kesadaran atas hakikat diri sebagai anggota atau bagian dari masyarakat, tatakrama atau sopan santun, kemampuan berkomunikasi, interaksi sosial, bekerjasama dengan sesama, partisipasi sosial, dan menghargai perbedaan budaya. Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar selayaknya harus mampu mengakomodasi keberagaman nilai-nilai sosial dan budaya masyarakat setempat, namun tetap dalam

standar nasional. Hal ini berdampak terhadap penghargaan dan pelestarian potensi lokal dengan standar nasional dan global.

Melalui pendidikan yang bermakna dengan Teknik Klarifikasi Nilai, setiap siswa selayaknya disediakan berbagai kesempatan belajar sepanjang hayat, baik untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap maupun untuk dapat menyesuaikan diri dengan dunia yang kompleks. Pendidikan yang relevan harus bersandar pada empat pilar pendidikan, yaitu (1) *learning to know*, yakni pembelajar mempelajari pengetahuan, (2) *learning to do*, yakni pembelajar menggunakan pengetahuannya untuk mengembangkan keterampilan, (3) *learning to be*, yakni pembelajar belajar menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk hidup, dan (4) *learning to live together*, yakni pembelajar belajar untuk menyadari bahwa adanya saling ketergantungan sehingga diperlukan adanya saling menghargai antara sesama manusia (Lasmawan, 2010).

Pembentukan karakter melalui Teknik Klarifikasi Nilai dalam pendidikan merupakan bagian terpenting dari proses pendidikan yang berdampak pada karakter Ke-Indonesiaan yang dimiliki siswa kelak sebagai masyarakat yang baik. Pendidikan karakter sangat penting untuk dipraktikkan adalah dengan memperhatikan permasalahan-permasalahan yang menimpa bangsa Indonesia seperti masih rendahnya kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia, pergeseran budaya seiring dengan adanya globalisasi, nilai-nilai luhur budaya bangsa yang kian luntur.

Dengan melihat kenyataan yang telah dikemukakan tersebut, menjadi penting untuk mengembangkan media audio visual (video pembelajaran) berbasis Teknik Klarifikasi Nilai sebagai bentuk kreatifitas dan inovasi dalam mengoptimalkan peranan sekolah sebagai pemeran utama pendidikan yang mampu bekerja sama dengan pihak keluarga, masyarakat dan bangsa yang terkait dengan pembentukan karakter anak bangsa yang kuat. Sesuai dengan keputusan Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010: 9) yang menyebutkan 18 nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.

TINJAUAN PUSTAKA

Media Pembelajaran *Audio Visual* PKn

Association of Education and Communication Technology (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (dalam Arsyad, 2009:3). Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi. Manfaat dari media pembelajaran antara lain: meletakkan dasar-dasar konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, memperbesar perhatian siswa, meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, dan memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.

Media pembelajaran memiliki beberapa jenis, satu diantaranya yaitu media pembelajaran audio visual. Media audiovisual adalah media yang mampu merangsang indra penglihatan dan indra pendengaran secara bersama-sama, karena media ini mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah, 2006: 124).

Media pembelajaran audio visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Diantara jenis media audio visual adalah media film, video, dan televisi. Dalam penelitian ini peneliti lebih terfokus pada pengembangan media pembelajaran audio visual berupa video pembelajaran bermakna. Video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Media video ini dalam pembelajaran PKn dapat digunakan untuk mengajarkan materi untuk pengembangan aspek sikap atau nilai-nilai karakter Ke-Indonesiaan yang terkait dengan pengaruh globalisasi.

Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar

Pendidikan Kewarganegaraan (*citizenship*), adalah merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia dan suku bangsa yang menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945 (Depdiknas, 2003:7).

Esensi dari pembelajaran PKn tidak semata-mata pada kemampuan kognitif siswa, melainkan pencapaian kemampuan afektif dan psikomotorik siswa. Domain afektif dan psikomotorik ini menjadi *hidden curriculum* pada mata pelajaran PKn yang akan berpengaruh terhadap karakter siswa.

Untuk membangun karakter atau membentuk karakter baik, perlu ditanamkan pada anak dasar-dasar yang kuat dan kokoh. Sebagai pilar-pilar penunjang kepribadiannya agar kuat sehingga nantinya benar-benar menjadi manusia yang berkarakter baik. Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2010: 7) menjelaskan bahwa “nilai-nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa diidentifikasi dari sumber agama, Pancasila, budaya dan tujuan pendidikan nasional”. Berdasarkan keempat sumber itu, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan budaya dan karakter bangsa sebagai berikut ini.

Tabel 1. Nilai dan Deskripsi Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

NILAI	DESKRIPSI
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain, dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain.
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan.
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
4. Disiplin	Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, serta norma yang berlaku.
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh-sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya.
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki.
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas-tugas.
8. Demokratis	Cara berpikir, bertindak dan bertindakan yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain.
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar.

10. Semangat Kebangsaan	Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
11. Cinta Tanah Air	Cara berpikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa.
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain.
13. Bersahabat/komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain.
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya.
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya.
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam disekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi.
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.
18. Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa.

Terkait dengan pendidikan karakter, maka PKn menjadi pelajaran yang strategis untuk membentuk karakter siswa. Oleh karena itu, pembelajaran PKn di sekolah dasar selayaknya mendapatkan inovasi dengan merancang pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (pembelajaran bermakna). Belajar bermakna (*meaningful learning*) dapat diartikan sebagai suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif siswa. Bahan pelajaran yang digunakan yaitu bahan yang konkret seperti lingkungan sosial siswa. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat serta inovatif juga menjadi bagian dalam pencapaian tujuan pembelajaran PKn di sekolah dasar.

Teknik Klarifikasi Nilai

Teknik Klarifikasi Nilai merupakan upaya untuk membina nilai-nilai yang diyakini, sehubungan dengan timbulnya kekaburan nilai atau konflik nilai di tengah-tengah kehidupan masyarakat (Soenarjati dalam Fathurrohman: 2010-36). Selanjutnya Santrock (2011: 121) klarifikasi nilai-nilai berarti membantu orang

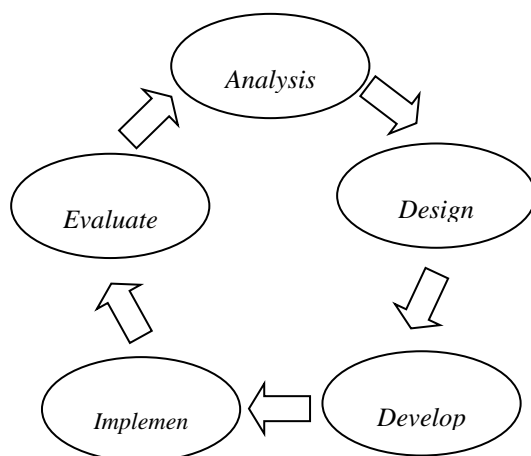
untuk mengklarifikasi untuk apa hidup mereka dan apa yang layak untuk dikerjakan. Dalam pendekatan ini, murid didorong untuk mendefinisikan nilai diri mereka sendiri dan memahami diri orang lain. Ini sesuai dengan dengan paradigma baru pembelajaran Pkn di Sekolah dasar, belajar bukan hanya memindahkan pengetahuan dari guru kepada siswa, melainkan belajar menjadi proses untuk memaknai pengetahuan.

Dalam pengimplementasian Teknik Klarifikasi Nilai pada pembelajaran, guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip yang harus dipegang untuk menjadi pedoman dalam pelaksanaannya. Sehubungan dengan hal tersebut, Djahiri (1992) mengemukakan bahwa dalam upaya pengembangan dan pelaksanaan Teknik Klarifikasi Nilai dalam pembelajaran PKn, prinsip yang harus dipegang hendaknya tetap bertitik tolak pada ciri khas kepribadian masyarakat dan bangsa Indonesia, yaitu: (1) pola pengajaran/pendidikan nilai di Indonesia tidak hanya menargetkan keterampilan proses, melainkan juga menginternalisasi dan mensosialisasi sejumlah target nilai-moral, (2) pendidikan nilai moral dalam masyarakat Indonesia tidak bebas nilai (*values free*), melainkan berlandaskan nilai-nilai (*values based*), terutama tatanan nilai-moral dan norma bangsa, yaitu: Pancasila, perangkat hukum nasional, agama dan budaya bangsa, (3) berlandaskan nilai-moral tersebut, secara riil dan tuntutan keharusan pengajaran/ pendidikan bukan hanya diperlukan pendekatan kognitif, melainkan secara padu dan atau silih berganti perlu digunakan pendekatan afektif (*afektual moral development*) sebagaimana tuntutan keharusan agama dan falsafah Pancasila, serta pendekatan sosial (*social moral development*) sebagaimana tuntutan budaya dan kelayakan umum.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektifitas produk tersebut (Sugiono, 2012: 407). Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement- Evaluate*).



Gambar 1
Model ADDIE

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian merupakan rincian tahapan yang dilakukan berdasarkan model penelitian yang telah dirumuskan mulai dari (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). Kelima tahapan tersebut lebih rinci sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (Analisis)

Tahap ini merupakan dasar dari semua tahapan lainnya. Analisis dilakukan terhadap tingkat kebutuhan di lapangan terkait media pembelajaran PKn untuk membentuk karakter Ke-Indonesiaan siswa. Analisis tersebut dilakukan untuk mengetahui karakteristik siswa, kondisi lingkungan social siswa, pengetahuan dan keterampilan siswa serta pengalaman belajar siswa yang telah didapatkan. Hasil analisis selanjutnya dipadukan dengan hasil kajian dari berbagai literatur terkait menyangkut teori dan konsep pendukung pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis ini juga menjadi input bagi tahap disain (*design*).

2. Tahap Desain/Perancangan (*Design*)

Pada tahap desain ini, peneliti mulai merancang media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Desain media pembelajaran PKn ini mengutamakan nilai-nilai moral atau pesan yang bermakna dari cuplikan video. Adapun video pembelajaran tersebut diintegrasikan dengan lingkungan dan budaya di daerah lokasi penelitian yaitu daerah wisata. Desain media pembelajaran audio visual (video pembelajaran bermakna) dibuat dengan menggunakan bantuan *software* video editor “Vegas Pro 14.0”.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti mulai membuat media pembelajaran audio visual (video pembelajaran bermakna) dengan menggunakan bantuan *software* video editor “Vegas Pro 14.0”. Selanjutnya dilanjutkan dengan memvalidasi produk dengan melibatkan dua validator yaitu ahli materi atau isi dan ahli tampilan.

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba mulai uji coba skala kecil sampai uji coba skala besar. Hasil uji coba dilapangan ini sekaligus menjadi masukan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan berupa ketercapaian pengembangan produk, dan seberapa besar media audio visual (video pembelajaran bermakna) dapat membentuk karakter Ke-Indonesiaan siswa.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri daerah wisata yaitu Sembalun Kabupaten Lombok Timur sejumlah 3 sekolah. SDN 3 Sembalun Bumbung dipilih menjadi lokasi penelitian saat melakukan tahapan uji coba skala kecil dengan jumlah siswa 24 orang. SDN 1 Sembalun Lawang dengan jumlah siswa 21 orang dan SDN 2 Sembalun Bumbung dengan jumlah 30 orang dipilih menjadi lokasi penelitian saat melakukan tahapan uji coba skala besar.

Teknik Pengumpulan Data

Data yang didapatkan dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan teknik angket. Masing-masing teknik digunakan untuk mengumpulkan data yang berbeda sesuai tahapan penelitian. Teknik pengumpulan data dibekali dengan instrument berupa lembar validasi, dan lembar angket/kuesioner.

Lembar validasi digunakan untuk memvalidasi media oleh ahli materi dan ahli tampilan. Teknik yang digunakan yaitu dengan menggunakan penilaian ahli (*expert judgment*). Ahli materi menilai kelayakan konten media yang dikembangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran SD, dan ahli media menilai kemenarikan tampilan media saat ditampilkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun kisi-kisi instrument lembar validasi ahli media dan materi sebagai berikut:

Lembar angket atau kuesioner yang digunakan dibagi menjadi dua yaitu untuk mengukur tingkat respon siswa terhadap produk hasil pengembangan, dan kuesioner karakter Ke-Indonesiaan

untuk mengukur efektivitas penggunaan media hasil pengembangan dalam membentuk karakter Ke-Indonesiaan siswa. Lembar angket digunakan pada saat uji coba skala kecil, skala besar, hingga uji operasional. Lembar angket/kuesioner respon siswa terdiri dari 15 butir pernyataan. Sedangkan lembar angket/kuesioner karakter Ke-Indonesiaan terdiri dari 30 butir pernyataan.

Analisis Data

Hasil Validasi

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil validasi adalah hasil skor yang diberikan oleh tim ahli (validator). Data hasil validitas tim ahli dapat dianalisis dengan melihat skor perolehan hasil penilaian terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan instrumen yang telah ditentukan. Dalam penilaian yang dilakukan oleh tim ahli disiapkan beberapa kriteria tertentu dengan menggunakan lima skala penilaian yaitu: (1) sangat kurang, (2) kurang, (3) cukup, (4) baik, dan (5) sangat baik. Data tersebut dirubah menjadi data interval. Skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima, dengan acuan rumus yang dikutip dari (Widoyoko 2012:106).

Tabel 1.

Acuan penilaian validasi produk

Acuan	Katagori
$X > X_{i+1,8} S_{Bi}$	Sangat Layak
$X_{i+0,60} S_{Bi} < X \leq X_{i+1,8} S_{Bi}$	Layak
$X_{i-0,60} S_{Bi} < X \leq X_{i+0,60} S_{Bi}$	Cukup Layak
$X_{i-0,80} S_{Bi} < X \leq X_{i-0,60} S_{Bi}$	Kurang Layak
$X \leq X_{i-1,8} S_{Bi}$	Sangat Kurang Layak

Produk hasil pengembangan dianggap layak digunakan apabila hasil penilaian dari ahli materi dan ahli tampilan berada pada nilai kelayakan produk minimal "B", dengan kategori "Layak".

Respon Siswa dan Karakter Ke-Indonesiaan

Data hasil respon siswa terhadap kemenarikan media hasil pengembangan dan pembentukan karakter Ke-Indonesiaan siswa dalam proses pembelajaran dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan mengacu kepada kriteria (Azwar,; 2007).

Tabel 2.

Acuan penilaian respon siswa dan karakter ke Indonesia an

Nilai	Interval Skor	Kriteria
A	$M + 1,5s < x$	Sangat menarik
B	$M + 0,5s < x \leq M + 1,5s$	Menarik
C	$M - 0,5s < x \leq M + 0,5s$	Cukup menarik
D	$M - 1,5s < x \leq M - 0,5s$	Kurang menarik
E	$x \leq M - 1,5$	Sangat kurang menarik

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran audio visual PKn berbasis teknik klarifikasi nilai di daerah wisata Kabupaten Lombok Timur dikembangkan berdasarkan kondisi lingkungan social dan budaya di Desa Sembalun. Adapun data hasil pengembangan media tersebut dapat di lihat pada table berikut : Tabel 3. Rangkuman Data Hasil penelitian

Instrumen	Data	Hasil	Kategori
Validator Ahli	Materi	38	Layak
	Tampilan	46	Layak
Respon siswa	Skala Kecil	58	Menarik
	Skala Besar	61	Sangat Menarik
Karakter Ke Indonesia an	Skala Kecil	116	Baik
	Skala Besar	118	Baik

Berdasarkan data hasil penelitian tersebut, dapat dipaparkan tahapan-tahapan dari pengembangan produk berupa mesia pembelajaran audio visual PKn mulai dari (*Analysis, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*). adalah sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*Analisis*)

Media pembelajaran audio visual PKn dikembangkan untuk menambah sumber belajar untuk menanamkan nilai-nilai karakter ke Indonesia an pada siswa sekolah dasar. Pada tahap ini peneliti telah menganalisis kebutuhan di lapangan dengan melakukan observasi terkait proses pembelajaran dan kondisi lingkungan sosial budaya di Desa Sembalun dan SDN 1 Sembalun Lawang, SDN 2 Sembalun Bumbung dan SDN 3 Sembalun Bumbung. Hasil observasi yaitu peneliti menemukan permasalahan kurangnya inovasi dan kreatifitas dalam memanfaatkan lingkungan sosial sebagai salah satu sumber belajar pada mata pelajaran PKn sehingga berdampak terhadap terbatasnya media pembelajaran PKn. Hal ini dibuktikan dari pendapat siswa mengenai proses pembelajaran PKn yang tidak menarik atau menyenangkan, selama proses pembelajaran lebih banyak memberikan konsep-konsep dari pada contoh-contoh nyata dari konsep-konsep tersebut, sumber belajar yang digunakan terbatas pada buku paket. Selanjutnya menganalisis kurikulum yaitu perangkat dan materi pembelajaran sebagai bahan untuk mengembangkan produk. Temuan-temuan tersebut selanjutnya menjadi dasar dalam pengembangan media pembelajaran PKn Audio Visual.

2. Tahap Desain/Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti mulai merancang kebutuhan untuk mengembangkan produk mulai dari menyiapkan perangkat pembelajaran, pembuatan desain media, penyusunan instrumen penelitian dan menyiapkan *software* video editor “Vegas Pro 14.0”.

3. Tahap pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini peneliti menyiapkan alat-alat yang digunakan dalam menunjang proses pembuatan produk, seperti Kamera, Tripod, Laptop dan lain-lain. Selanjutnya, peneliti menyusun scenario video pembelajaran yang dilanjutkan dengan mengambil gambar dan video sebagai produk awal media pembelajaran di Desa Sembalun. Hasil pengambilan gambar dan video selanjutnya diedit dengan menggunakan bantuan *software* video editor “Vegas Pro 14.0”. Selanjutnya dilanjutkan dengan memvalidasi produk dengan melibatkan dua validator yaitu ahli materi atau isi dan ahli tampilan. Hasil dari validator menjadi acuan untuk merevisi produk sebelum melakukan uji coba skala kecil dan skala besar.

Berdasarkan hasil dari validator ahli materi dan tampilan terhadap media pembelajaran audio visual PKn, produk yang dikembangkan sudah layak digunakan untuk melakukan uji coba skala kecil maupun besar dengan revisi. Revisi yang direkomendasikan oleh validator yaitu menambahkan instrument lagu yang sesuai dengan visual media seperti instrument daerah atau lagu tradisional.

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini dilakukan uji coba mulai uji coba skala kecil sampai uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dan besar dilakukan dengan menggunakan instrument angket respon siswa dan angket karakter Ke Indonesia an. Uji coba skala kecil dilakukan di SDN 3 Sembalun Bumbung dengan jumlah siswa yang hadir sebanyak 15 orang, sedangkan untuk skala besar dilakukan di SDN 1 Sembalun Lawang dengan jumlah siswa yang hadir 20 orang dan SDN 2 Sembalun Bumbung dengan jumlah siswa yang hadir 22 orang siswa. Adapun hasil analisis dari uji coba produk media pembelajaran audio visual skala kecil yaitu berada pada kategori **menarik**, sedangkan hasil analisis dari uji coba produk media pembelajaran audio visual skala besar pada kategori **sangat menarik**. Sedangkan untuk melihat karakter Ke Indonesia an siswa, digunakan angket karakter Ke Indonesia an. Hasil analisis dari uji coba produk media pembelajaran audio visual skala kecil berada pada kategori **Baik** sedangkan hasil analisis dari uji coba produk media pembelajaran audio visual skala besar berada pada kategori **Baik**.

5. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan hasil penelitian, dapat dilakukan analisis dan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan berupa ketercapaian pengembangan produk, dari validator media, respon siswa dan karakter ke Indonesia an.

Analisis hasil validator ahli materi media pembelajaran audio visual terdiri dari 10 butir, dengan skor maksimal 5. Sehingga diperoleh MI sebesar 30 sedangkan SDi sebesar 7. Adapun hasil dari instrument validator yaitu sebesar 38 dan berada rentang 34-42 yang berada pada kategori layak. Sedangkan hasil analisis dari validator ahli tampilan media pembelajaran audio visual terdiri dari 12 butir, dengan skor maksimal 5. Sehingga diperoleh MI sebesar 36 sedangkan SDi sebesar 8. Berdasarkan hasil validator ahli tampilan terhadap media audio visual PKn memperoleh jumlah 46 berada pada rentang 41-50 yang berada pada kategori layak.

Hasil analisis angket respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual yang terdiri dari 15 butir, dengan skor maksimal 5. Sehingga diperoleh MI sebesar 45 sedangkan SDi sebesar 10. Berdasarkan hasil angket respon siswa skala kecil terhadap media audio visual PKn memperoleh rata-rata sebesar 58 berada pada rentang 50-60 yang berada pada kategori menarik. Sedangkan hasil angket respon siswa skala besar terhadap media audio visual PKn memperoleh rata-rata sebesar 61 berada pada rentang $60 > X$ yang berada pada kategori sangat menarik.

Hasil analisis angket karakter Ke Indonesiaan siswa yang terdiri dari 30 butir, dengan skor maksimal 5. Sehingga diperoleh MI sebesar 90 sedangkan SDi sebesar 20. Berdasarkan hasil angket karakter Ke Indonesia an siswa media audio visual PKn skala kecil memperoleh rata-rata sebesar 116 berada pada rentang 100-120 yang berada pada kategori baik. Sedangkan hasil angket karakter Ke Indonesia an siswa media audio visual PKn skala besar memperoleh rata-rata sebesar 118 berada pada rentang 100-120 yang berada pada kategori baik.

Berdasarkan analisis data dari hasil penelitian di atas, maka pengembangan media pembelajaran audio visual PKn telah mencapai target dari penelitian pengembangan ini atau dengan kata lain media layak untuk digunakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan potensi lingkungan sosial budaya dan alam menjadi hal yang inovatif dalam proses pembelajaran, khususnya bagi siswa sekolah dasar.

Produk yang dikembangkan yaitu video pembelajaran bermakna berbasis Teknik Klarifikasi Nilai. Pelaksanaan penelitian ini meliputi tahapan analisis, tahapan desain/perancangan, dan tahapan pengembangan/produksi. Hasil analisis data penelitian ini, menunjukkan bahwa 1) hasil validator ahli materi memperoleh jumlah 38 berada pada rentangan 34-42 pada kategori **layak**. Sedangkan hasil validator ahli tampilan memperoleh jumlah 46 berada pada rentangan 41-50 pada kategori **layak**. 2) Hasil angket respon siswa pada uji coba skala kecil yaitu memperoleh rata-rata sebesar 58 pada rentangan 50-60 dengan kategori **menarik**, sedangkan hasil uji coba skala besar memperoleh rata-rata sebesar 61 pada rentangan $60 < X$ dengan kategori **sangat menarik**. 3) Hasil angket karakter ke Indonesiaan siswa pada uji coba skala

kecil yaitu sebesar 116 pada rentangan 100-120 dengan kategori **Baik**, sedangkan Hasil angket karakter ke Indonesia an siswa pada uji coba skala besar yaitu sebesar 118 pada rentangan 100-120 dengan kategori **Baik**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual PKn berbasis Teknik Klarifikasi Nilai telah Layak dan efektif terhadap pembentukan nilai-nilai karakter Ke Indonesia an siswa.

Saran

Berdasarkan temuan peneliti selama proses penelitian, maka dapat diajukan saran guna meningkatkan kualitas hasil penelitian selanjutnya, yaitu :

1. Untuk siswa, pengalaman belajar melalui lingkungan social dan budaya dapat menjadikan proses belajar lebih bermakna.
2. Untuk guru, pengembangan-pengembangan media pembelajaran khususnya yang berbasis teknologi dapat menjadi alternatif sumber belajar.
3. Untuk peneliti lain, pengembangan media video pembelajaran bermakna dapat dikembangkan pada mata pelajaran selain Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dengan mempertimbangkan waktu, lokasi dan alat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar, Saifuddin. (2014). *Tes prestasi fungsi dan pengembangan pengukuran prestasi belajar edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kemendiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional Republik Indonesia. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: 2003.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman dan Wuryandari, Wuri. 2011. *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Lasmawan. 2010. *Menelisik Pendidikan IPS dalam Perspektif Kontekstual-Empiris*. Singaraja: Mediakom Indonesia Press Bali.
- Megawangi, R. 2010. *“Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah: Pengalaman Sekolah Karakter”*.

Santrock, J.W. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Terjemahan Tri Wibowo B.S. *Educational Psychologi*. 2004. Jakarta: Kencana.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syaodih, Sukmadinata. N. 2013. *Metode penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Taniredja, Tukiran, dkk. 2011. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.

Widoyoko, Eko P. (2011). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.