

**PENGEMBANGAN “APLIKASI NUSANTARA” BERBASIS *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT)* PADA MATERI KEBERAGAMAN  
DI INDONESIA KELAS IV MI AS-SALAM KOTA BATU**

**SKRIPSI**

**OLEH**

**MUHAMMAD NUR KHOLILUL FIRDAUS**

NIM. 200103110045



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

**2024**



**PENGEMBANGAN “APLIKASI NUSANTARA” BERBASIS *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT)* PADA MATERI KEBERAGAMAN  
DI INDONESIA KELAS IV MI AS-SALAM KOTA BATU**

**SKRIPSI**

**Diajukan kepada  
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana**

**Oleh  
Muhammad Nur Kholilul Firdaus  
NIM. 200103110045**



**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

Nama : Muhammad Nur Kholilul Firdaus

NIM : 200103110045

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan "App Nusantara" Berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* Pada Materi Keberagaman Di Indonesia Kelas IV MI As-Salam Kota Kota Batu

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan sepenuhnya, Skripsi dengan judul sebagaimana di atas setuju untuk diajukan ke Sidang Ujian.

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pembimbing,



Dr. Bintoro Widodo, M.Kes  
NIP. 197660405 200801 1 018



Galih Puji Mulyoto, M.Pd  
NIP. 19880322 20180201 1 146

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA “APLIKASI NUSANTARA BERBASIS  
VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE (VCT) PADA MATERI  
KEBERAGAMAN DI INDONESIA KELAS IV MI ASSALAM KOTA  
BATU

### SKRIPSI

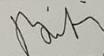
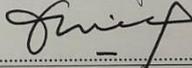
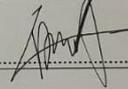
Dipersembahkan dan disusun oleh

Muhammad Nur Kholilul Firdaus (200103110045)

Telah dipertahankan di hadapan penguji pada tanggal 25 Maret 2024 dan dinyatakan

### LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar strata satu  
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Dewan Penguji	Tanda Tangan
Ketua Sidang Dr. Bintoro Widodo.M.Kes NIP. 197660405 200801 1 018	
Sekretaris Sidang Galih Puji Mulyoto,M.Pd NIP. 19880322 20180201 1 146	
Penguji Utama Wiku Aji Sugiri,M.Pd NIP. 19940429 201903 1 007	
Pembimbing Galih Puji Mulyoto,M.Pd NIP. 19880322 20180201 1 146	

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

  
Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd

NIP. 19650403 1999803 1 002

## LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING

Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

---

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 23 Maret 2024

Hal : Skripsi Muhammad Nur Kholilul Firdaus

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Di

Malang

Assalamualaikum Wr.Wb

Sesudah Melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Muhammad Nur Kholilul Firdaus

NIM : 200103110045

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

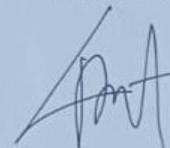
Judul Skripsi : Pengembangan Aplikasi Nusantara Berbasis Value Clarification

Technique (VCT) pada Materi Keberagaman di Indonesia Kelas IV MI Assalam Kota Batu

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Pembimbing,



**Galih Puji Mulyoto, M.Pd**

**NIP. 19880322 20180201 1 146**



## LEMBAR MOTO

Kita semua berbeda. Itu hebat karena kita semua unik. Tanpa keberagaman hidup akan sangat membosankan.

إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا

(Allah menciptakan manusia laki-laki dan perempuan serta membuatnya bersuku-suku dan kabilah untuk saling mengenal satu sama lain). Al-Hujurat Ayat 13

## **LEMBAR PERSEMBAHAN**

Dengan rahmat Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang, skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Ayah dan Ibu, Muhlisin dan Mufaroha.
- Kakakku, Indah Siti Nur Ainiah Lestari S.S dan Restu Hidayat S,Tp.
- Keponakan peneliti, Ahmad Labib Dastan Ramadhan,
- Dosen Pembimbing, Galih Puji Mulyoto, M.Pd

Yang selalu menjadi motivator dalam kehidupan penulis serta tidak bosan memberikan doa dan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan “Aplikasi Nusantara” Berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* pada Materi Keberagaman di Indonesia Kelas IV MI Assalam Kota Batu” dengan lancar. Sholawat serta salam kami haturkan kepada Rasulullah SAW yang menjadi teladan bagi umat manusia. Nabi yang membawa umat islam dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak yang terlibat khususnya kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
2. Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Dr. Bintoro Widodo, M.Kes selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah selaku dosen wali yang telah sabar dan tegas membimbing selama perkuliahan dari awal hingga akhir.
5. Galih Puji Mulyoto, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah sabar, tulus, dan ikhlas dalam membimbing, memberi arahan, dan masukan dari awal hingga akhir.
6. Semua dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah atas segala ilmu dan nasehat yang diberikan kepada penulis dan Sekretaris Jurusan PGMI Maryam Faizah, M.Pd. atas arahan untuk memenuhi syarat kelulusan.
7. Seluruh Civitas Akademika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membantu peneliti dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Rois Imron Rosi, M.Pd Selaku validator ahli materi dan Bapak Prayudi Lestyanto, M.Kom selaku validator ahli media yang memberikan penilaian, kritik, dan saran terhadap produk yang dikembangkan penulis
9. Ibu Ima Wahyuni selaku kepala MI As-Salam Batu dan Ibu Fransiska selaku wali kelas IV tahun ajaran 2023/2024.

10. Ayah Muhlisin, Ibu Mufaroha, Kakak Indah Siti Nur Ainiah Lestari, S.S dan Restu Hidayat, S.Tp, Keponakan Ahmad Labib Dastan Ramadhan dan seluruh keluarga besar peneliti yang telah memberikan support terbesar dalam upaya penyelesaian skripsi ini.
11. Aliyatul, Yuli, Alya Putri, terima kasih kepada teman-teman yang selalu setia dalam mendukung peneliti, menemani peneliti dari susah senang bersama, terima kasih karena sudah memberikan support kepada peneliti selama pengerjaan skripsi ini.
12. Sahabat peneliti, Muhammad Aminulloh, yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi dan mendorong peneliti untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
13. Seluruh teman-teman Kontrakan Mawar yaitu Ayus, Lucky, Ricky, Anung yang telah membantu peneliti dalam mengerjakan penulisan skripsi ini dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Seluruh keluarga besar PGMI UIN Maliki Malang khususnya kepada Mahasiswa PGMI angkatan 2020 atas segala kebersamaan dan kenangan yang tidak akan terlupakan.
15. Diri sendiri yang telah mau berproses untuk menjadi pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Terima kasih karena telah kuat dalam menghadapi segala hal yang telah dilalui.
16. Terakhir kepada seseorang yang pernah bersama peneliti, terima kasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan skripsi yang sekarang bisa menjadi pengingat untuk peneliti, sehingga dapat membuktikan bahwa anda akan tetap menjadi alasan peneliti untuk terus berproses menjadi pribadi yang lebih baik. Terima kasih telah menjadi bagian menyenangkan dan menyakitkan dari proses pendewasaan penulis.
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Penulis juga belajar banyak hal mulai dari cerita senang, sedih, dan lain sebagainya

Jauh dari kesempurnaan, penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan skripsi ini menjadi khazanah yang baik bagi penulis maupun bagi pembaca

Malang, 8 Desember 2023

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut :

### A. Huruf Vokal

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = h	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ‘	ء = ‘
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

### B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = ĩ

Vokal (u) panjang = ũ

### C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُ = ũ

إِي = ĩ

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
LEMBAR NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iv
LEMBAR MOTO .....	v
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI .....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR BAGAN .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
ملخص.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Pengembangan .....	5
D. Manfaat Pengembangan .....	5
E. Spesifikasi Produk.....	6
F. Orisinalitas Pengembangan.....	6
G. Definisi Istilah .....	11
H. Sistematika Penulisan.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Kajian Teori.....	13
1. Media Pembelajaran .....	13
2. <i>Aplikasi Nusantara</i> .....	17
3. <i>Model Value Clarification Technique (VCT)</i> .....	18
4. Pembelajaran PPKN MI .....	20
B. Perspektif Teori dalam Islam .....	22
C. Kerangka Berpikir .....	23

BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis dan Model Penelitian Pengembangan .....	25
B. Uji Coba Produk.....	30
C. Jenis Data .....	32
D. Instrumen Pengumpulan Data .....	33
E. Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	37
A. Bentuk Aplikasi Nusantara.....	37
B. Hasil Validasi .....	44
C. Penyajian dan Uji Produk.....	47
D. Revisi Produk .....	49
BAB V PEMBAHASAN .....	54
A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan .....	54
B. Pembahasan Hasil Validasi .....	57
C. Kemenarikan Produk Pengembangan .....	60
D. Kelebihan dan Kekurangan Media.....	62
BAB VI PENUTUP .....	65
A. Kesimpulan.....	65
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....	67
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan.....	8
Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Tema 4.....	21
Tabel 3. 1 Skala Likert.....	33
Tabel 3.2 Kriteria Validasi Produk.....	35
Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Daya Tarik Produk.....	35
Tabel 4. 1 Tabel Validasi Ahli Materi.....	44
Tabel 4. 2 Tabel Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 4. 3 Revisi Produk Ahli Materi.....	49
Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Media.....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Model ADDIE.....	25
Gambar 4. 1 Halaman Awal Aplikasi Nusantara.....	37
Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan Aplikasi Nusantara .....	38
Gambar 4. 3 Menu Utama Aplikasi Nusantara .....	39
Gambar 4. 4 Tujuan Pembelajaran.....	40
Gambar 4. 5 Stimulus VCT.....	41
Gambar 4. 6 Lagu.....	42
Gambar 4. 7 Menu Materi.....	43
Gambar 4. 8 Quizz .....	43

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	24
Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Aplikasi Nusantara Menggunakan VCT .....	28
Bagan 5. 1 Penerapan Media.....	56
Bagan 5. 2 Kemenarikan Aplikasi Nusantara .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	72
Lampiran 2 Surat Balasan Izin Penelitian.....	73
Lampiran 3 Surat Permohonan Validator Ahli Materi.....	74
Lampiran 4 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	75
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	76
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media .....	79
Lampiran 7 Hasil Observasi Penerapan Media.....	82
Lampiran 8 Hasil Wawancara Pra-Penelitian .....	84
Lampiran 9 Hasil Angket Respon Siswa .....	88
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian.....	92
Lampiran 11 Biodata Mahasiswa.....	95

## ABSTRAK

**Firdaus, Muhammad Nur Kholilul.** 2023. Pengembangan Aplikasi Nusantara Berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* pada Materi Keberagaman di Indonesia Kelas IV MI Assalam Kota Batu. Skripsi. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, Aplikasi Nusantara, VCT, Keberagaman di Indonesia

---

Tujuan Penelitian pengembangan ini antara lain untuk menjelaskan prosedur pengembangan media, mengetahui tingkat kevalidan media, dan kemenarikan media sehingga diharapkan dapat membantu proses belajar siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu dalam memahami materi keberagaman di Indonesia. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*) yang diadaptasi oleh Robert Maribe Branch. Subjek penelitian ini adalah 34 siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu. Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Data dianalisis menggunakan teknik analisis kuantitatif dan kualitatif.

Hasil dari penelitian ini adalah berupa produk media pembelajaran berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* yang diberi nama “Aplikasi Nusantara.” Adapun hasil validasi produk media memenuhi kriteria sangat valid dengan nilai dari validator ahli media sebesar 92% dan nilai dari validator ahli materi sebesar 86%. Selain itu, media “Aplikasi Nusantara” juga dikategorikan sebagai media yang sangat menarik berdasarkan hasil angket respon siswa yaitu sebesar 80%.

Berdasarkan hasil validasi dan hasil uji coba di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* “Aplikasi Nusantara” berisikan materi keberagaman di Indonesia ini sangat valid atau layak dan sangat menarik untuk diujicobakan sebagai media pembelajaran PPKn di Kelas IV MI Assalam Kota Batu.

## ABSTRACT

**Firdaus, Muhammad Nur Kholilul.** 2023. *Development of The Nusantara Application on the Value Clarification Technique (VCT) on Diversity Material in Indonesia for Grade IV MI Assalam Kota Batu.* Thesis. Elementary Islamic School Teacher Education, Faculty of Educational Sciences and Teaching. Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang. Advisor: Galih Puji Mulyoto, M.Pd.

**Keywords:** Development, Learning Media, Aplikasi Nusantara, VCT, Diversity In Indonesia

---

*This study aims to development research is to explain the media development procedure, determine the level of media validity, and assess the attractiveness of the media so that it is expected to assist the learning process of IV grade student at MI Assalam Batu in understanding the diversity of Indonesia. This study uses the Research and Development (R&D) research type, applying the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate) adapted by Robert Maribe Branch. The research subjects are 34 fourth-grade students at MI Assalam Kota Batu. Data collection techniques include questionnaires, observations, and interviews. Data is analyzed using quantitative and qualitative analysis techniques.*

*The result of this research are in the form of learning media product based on the Value Clarification Technique (VCT) named “Aplikasi Nusantara”. The validation results of the media product meet the criteria for being highly valid, with a score of 92% from media experts and 86% from content experts. Additionally, the “Aplikasi Nusantara” media is also categorized as very interesting based on student response questionnaires with a score of 80%.*

*Based on the validation result and field trial outcomes, it can be concluded that the learning media based on the Value Clarification Technique (VCT) “Aplikasi Nusantara” containing material on Indonesia’s diversity, is highly valid and attractive to be used as a Civics Education learning media in the fourt grade at MI Assalam Batu.*

## ملخص

فردوس, محمد نور خليل, ٢٠٢٣. تطوير نوسانتارا قائم على نغنية توضيح القيمة على مادة التنوع في إندونيسيا في صف رابع مدرسة إبتدائية السلام باتوا. أطروحة. قسم إعداد معلم المدرسة الإبتدائية, كلية علوم التربية. جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. مشرف الرسالة: غالة فوجي مليونتوا

كلمات مفتاحية: تطوير، وسائل التعلم، تطبيق نوسانتارا، تقنية توضيح القيم، التنوع في إندونيسيا

الهدف من هذا البحث و التطوير يتضمن شرح إجراءات تطوير الوسائط, وفهم مستوى صدق الوسائط وجاذبيتها, بهدف تسهيل عملية تعلم طلاب الصف الرابع في مدرسة إبتدائية السلام باتوا في فهم موضوع التنوع في إندونسي. استخدمت هذه الدراسة تحليل, تصميم, تطوير نوعا من البحث والتطوير باستخدام نموذج تطوير الذي تم تكييفه من قبل روبرت ماريب برانشز (تطوير, تنفيذ, وتقييم كانت موضوع الدراسة 34 طالبا في الصف الرابع في مدرسة إبتدائية السلام باتوا. تم جمع البيانات باستخدام استبيان, والمراقبة, والمقابلة. تم تحليل البيانات باستخدام تقنيات التحليل الكمي والكيفي

نتائج هذه الدراسة هي منتج لوسائط التعلم القائمة على تقنية توضيح والتي أطلق عليها اسم "نوسانتارا". وكانت نتائج القيم التحقق من صدق وسائط التعلم تلي المعايير بشكل كبير حيث كانت نسبة الصدق من خبراء الوسائط 92% ونسبة صدق خبراء المحتوى 86% بالإضافة إلى ذلك, يصنف نوسانتارا كوسيلة جذب جدا وفقا لاستجابة الطلاب في الاستبيان والتي بلغت 80%.

استنتاجا من نتائج التحقق ونتائج التجربة الميدانية, يمكن القول أن وسائط التعلم القائمة على تقنية توضيح القيم تطبيق نوسانتارا حول موضوع التنوع في إندونيسيا تعتبر صالحة للاستخدام وجذابة لدراسة التربية الوطنية في الصف الرابع في مدرسة إبتدائية السلام باتوا

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia mempunyai beranekaragam suku, budaya, adat istiadat, agama, dan bahasa. Keberagaman tersebut dirasa penting untuk memperkokoh bingkai Bhineka dalam kehidupan masyarakat di Indonesia (Qodir, 2018). Upaya dalam merawat dan menjaga keberagaman salah satunya adalah melalui pendidikan di sekolah (Suprpto, 2020). Hal ini penting karena berdasarkan hasil survei dari Setara Institut pada tahun 2016 menunjukkan situasi intoleransi di lingkungan siswa cukup memprihatinkan (Institute, 2021). Berbagai kasus intoleransi yang terjadi pada tahun 2019 setidaknya terjadi 31 kasus dimana mayoritas kasus intoleransi tersebut berkaitan dengan pelarangan ibadah. Data tersebut diungkapkan oleh sebuah LSM yang menyebutkan bahwa 12 kasus intoleransi terjadi berkaitan dengan pelarangan kegiatan agama, 2 kasus pelarangan kebudayaan etnis tertentu serta kasus intoleransi lainnya (Kusuma, 2019).

Intoleransi adalah sikap yang tidak bisa menerima perbedaan orang lain sehingga jika ada sesuatu yang berbeda darinya akan dianggap sebagai perbedaan untuk orang tersebut dan menganggap hal tersebut salah. Kasus intoleransi di Indonesia sering terjadi dalam penolakan kegiatan kebudayaan suku tertentu. Penyebab intoleransi terjadi karena kurangnya sikap dan kesadaran diri terhadap adanya berbagai keberagaman yang ada (Subagyo, 2020). Contoh kasus intoleransi yang sering terjadi di masyarakat adalah mengejek seseorang yang berbeda gender, suku, ras dan agama. Kasus yang ada di sekolah yang sering terjadi contohnya mengejek teman sekelas mereka yang berbeda suku, ras dengan sebutan-sebutan yang kurang cocok untuk diucapkan mereka. Mengingat dalam hal khususnya dalam Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia, Pasal 26 menyatakan bahwa pendidikan hendaknya diarahkan untuk mendorong saling pengertian, toleransi dan persahabatan antar berbagai bangsa tanpa harus memandang suku, ras, dan agama. rendahnya toleransi ini dapat memicu terjadinya konflik yang mengindikasikan belum optimalnya pengajaran

nilai yang dilakukan selama ini. Sistem pendidikan selama ini menekankan pada penyampaian pengetahuan dan kurang menekankan pada keterampilan serta pengembangan kemampuan siswa, sehingga siswa kurang memiliki kemampuan untuk menghargai dan menerima perbedaan yang ada disekitarnya (Rahayu & Fitriyah, 2020).

Tenaga pengajar dan kependidikan dalam UUD Nomor 20 Tahun 2003 harus bisa membuat lingkungan belajar menjadi hidup serta memberikan teladan. Keterampilan yang dibutuhkan guru juga tercantum dalam UUD Nomor 14 Tahun 2005 seperti keterampilan pedagogi, keterampilan kepribadian, keterampilan sosial, dan keterampilan profesional, dilanjutkan dengan penilaian hasil belajar, bimbingan dan pelatihan siswa. Tidak mungkin guru melaksanakan tugas tersebut dengan baik tanpa mengikuti kurikulum yang berlaku. Teknologi akan selalu berubah, sehingga dengan perkembangan teknologi tersebut maka program harus selalu *up to date*. Perubahan teknologi tersebut juga membuat perubahan dalam pola pembelajaran. Perubahan tersebut dilakukan dalam rangka peningkatan efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mutu individu para peserta didik dalam hal penggunaan teknologi secara lebih tepat dan bermanfaat (Tekege, 2017).

Berdasarkan pra-penelitian di pada MI As-Salam Kota Kota Batu pada tanggal 16 Juni 2023 hasil observasi dan wawancara Kepala Madrasah, ditemukan kasus bullying kepada siswa yang terjadi di dunia nyata dan juga terjadi di media sosial. Contoh *bullying* yang terjadi di MI Assalam Kota Batu adalah beberapa dari siswa mengejek teman dalam hal suku, budaya, bahyasa, dan ras dengan ucapan yang tidak seharusnya. Artinya, dalam kondisi tersebut menunjukkan secara pengetahuan siswa dapat memahami materi keberagaman dengan baik, namun secara sikap kurang menunjukkan sikap toleransi di kawasan MI Assalam Kota Batu

Selanjutnya, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dalam mata pelajaran PPKn masih terbatas pada *Power Point*. Sehingga siswa merasa kurang tertarik dan mudah bosan saat pembelajaran. Padahal pada saat pembelajaran menggunakan kurikulum 2013, siswa harus dituntut lebih aktif

selama pembelajaran berlangsung. Akan tetapi, proses pembelajaran lebih sering menggunakan metode ceramah. Siswa belum sepenuhnya terlibat aktif dalam pembelajaran. Sementara itu, dalam perkembangan teknologi abad 21, guru harus selalu mengembangkan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) dan juga perkembangan zaman sehingga dalam penggunaan media harus relevan dengan keperluan siswa. Proses pembelajaran guru diharuskan selalu memperbarui media yang digunakan, terlebih ketika materi yang diajarkan tentang keberagaman di Indonesia (Amir, 2016).

Observasi pra penelitian dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui kebutuhan guru dan siswa mengenai proses pembelajaran dalam kelas terutama dalam pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 yang berorientasi pembelajaran aktif kepada siswa dan menggunakan teknologi sehingga pengembangan Aplikasi Nusantara pada materi keberagaman di Indonesia. Observasi dilakukan pada saat guru dan siswa melakukan proses pembelajaran didalam kelas. Sedangkan wawancara dilakukan secara terbuka kepada guru kelas IV MI Assalam Kota Batu. Pertanyaan yang diberikan berkaitan dengan penggunaan bahan ajar dan pengembangan bahan ajar selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil observasi saat pra penelitian didapatkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung hanya memanfaatkan buku paket yang telah disediakan oleh sekolah. Buku paket yang digunakan hanya berupa LKS yang hitam putih, berisikan banyak teks dan gambar kurang menarik. Selain itu, belum berisikan kegiatan yang membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang merasa cepat bosan dan tidak memperhatikan guru.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV dan pengampu mata pelajaran PPKN yaitu Ibu Fransiska mengatakan bahwa selama proses pembelajaran berlangsung tidak pernah menggunakan media dan bahan ajar tambahan, hanya memanfaatkan LKS dan powerpoint. Guru kelas juga mengatakan bahwa dalam pembelajaran guru tidak pernah menggunakan media.

Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Siti Devi Nurhamidah berjudul Pengembangan Media Berbasis Android pada

Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa (Siti Deti Nurhamidah et al., 2022). Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa terbatasnya bahan ajar dan kurang menariknya bahan ajar membuat siswa merasa cepat bosan saat pembelajaran berlangsung. Sehingga perlu pengembangan bahan ajar berupa Aplikasi Android untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa.

Permasalahan yang ada di MI Assalam Kota Batu tidak pertama kalinya, dimana sekolah sudah terfasilitasi dengan teknologi namun belum memanfaatkannya dengan baik. Bahan ajar yang ada pun kurang sesuai dengan pembelajaran abad 21 maka dalam penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi untuk meningkatkan hasil belajar IPS Siswa (Fatmawati et al., 2021). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan memanfaatkan teknologi aplikasi.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan pada materi keberagaman di Indonesia pada mata pelajaran PPKn di MI Assalam Kota Batu adalah melalui pengembangan media *Aplikasi Nusantara*. *Aplikasi Nusantara* adalah aplikasi yang akan dikembangkan oleh peneliti yang berisi tentang materi keberagaman di Indonesia yang dipadukan dengan metode *Value Clarification Technique*. Aplikasi ini berisi tentang mata pelajaran PPKn. Materi keberagaman yang akan digunakan dalam media ini berisi tentang beberapa suku yang ada di Indonesia yang meliputi bahasa daerah, rumah adat, makanan daerah, pertunjukan daerah dan juga mata pencaharian suku tersebut.

Perbedaan dengan hasil penelitian yang terdahulu adalah pengembangan "*Aplikasi Nusantara*" ini akan mengaplikasikan model *Value Clarification Technique* (VCT). *Value Clarification Technique* (VCT) merupakan suatu teknik pembelajaran nilai dimana siswa dilatih untuk mencari, memilih, menganalisis, dan membantu siswa dalam menemukan dan mengambil pilihan sendiri tentang nilai-nilai kehidupan yang dicita-citakannya. Model VCT digunakan karena berdasarkan beberapa hasil penelitian menunjukkan efektifitas model pembelajaran *Value Clarification Technique* dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Dewantoro & Sartono, 2019; Fahyuni & Bandono, 2017; Hasan

& Mawardi, 2021; Puspita et al., 2020; Ula et al., 2021). Penerapan VCT sebagai teknik pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran VCT ini melibatkan peserta didik, mengajarkan untuk mengembangkan pembinaan moral, dan peserta didik dapat mengklarifikasikan nilai moral dalam kehidupan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar sebagai motivasi untuk memiliki nilai-nilai karakter sehingga dapat meningkatkan kualitas diri sebagai manusia. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani juga menunjukkan penelitian dengan menggunakan VCT yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam belajar (Fitriani & Sundawa, 2016).

Oleh karena itu penelitian ini mengusulkan pengembangan “*Aplikasi Nusantara*” menggunakan metode *Value Clarification Technique* (VCT) pada materi keberagaman kelas IV MI As-Salam Kota Batu yang teruji valid dan layak diujicobakan kepada siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah pengembangan “*Aplikasi Nusantara*” menggunakan Model *Value Clarification Technique* (VCT) pada materi keberagaman di Indonesia Kelas IV MI As-Salam Kota Batu yang teruji valid dan layak diujicobakan?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Untuk mengetahui pengembangan “*Aplikasi Nusantara*” menggunakan model *Value Clarification Technique* (VCT) pada materi keberagaman di Indonesia Kelas IV MI As-Salam Kota Batu yang teruji valid dan layak diujicobakan

## **D. Manfaat Pengembangan**

Adapun manfaat yang dihasilkan dari penelitian dari pengembangan ini yaitu:

1. Bagi sekolah, tercukupinya media pembelajaran yang mampu menunjang pembelajaran di sekolah.

2. Bagi guru, media pembelajaran diharapkan dapat memudahkan penyampaian materi keberagaman di Indonesia. Selain itu, Guru juga dapat melaksanakan pembelajaran dengan lebih bervariasi
3. Bagi siswa, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu kegiatan belajar dan dapat menanamkan nilai toleransi antara satu sama lain serta memberi kesan yang bermakna dalam diri.
4. Bagi penulis, diharapkan dengan pengembangan media ini dapat menambah pengetahuan, pengalaman, serta meningkatkan keterampilan selama proses penelitian.

#### **E. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk “*Aplikasi Nusantara*” yang akan dikembangkan pada penelitian ini yaitu:

1. *Aplikasi Nusantara* dikembangkan pada Subtema 1 PPKn Kelas IV Materi Keanekaragaman di Indonesia.
2. *Aplikasi Nusantara* dikembangkan sebagai sumber belajar berbasis aplikasi yang dapat digunakan sendiri dan fleksibel.
3. *Aplikasi Nusantara* dikembangkan menggunakan *Google Sites* dan *appgeyser*.
4. *Aplikasi Nusantara* yang dikembangkan dapat dengan mudah diakses kapanpun dan dimanapun selama koneksi internet cukup baik.
5. Antarmuka *Aplikasi Nusantara* lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan menu yang dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri materi PPKn.
6. *Aplikasi Nusantara* didukung dengan gambar yang berformat .jpg dan video pembelajaran yang berformat .mp4.
7. Sasaran produk pengembangan ini adalah kelas IV MI Assalam Kota Batu.

#### **F. Orisinalitas Pengembangan**

Keaslian pengembangan tersebut dapat didasarkan pada penelitian sebelumnya yang mengarah pada kesamaan karakteristik dari pengembangan media, meskipun berbeda dalam audiens, jumlah, tema kajian, jumlah dan lokasi penelitian, juga cara penggunaan metode analisis yang telah digunakan dalam

penelitian terdahulu tersebut. Penelitian yang akan dilakukan mengenai pengembangan media *Aplikasi Nusantara* yang berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman di Indonesia. Supaya lebih mudah dipahami, akan disajikan dalam bentuk Tabel 1.1 dibawah ini:

**Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian dan Pengembangan**

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun	Kesamaan	Perbedaan
1.	Siti Devi Nurhamidah dkk (Pengembangan Media Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa). 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android</li> <li>• Penggunaan Metode R&amp;D dan model ADDIE</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran adalah mata pelajaran IPA materi Tata Surya, sedangkan materi pengembangan yang dilakukan oleh peneliti adalah materi keberagaman yang terdapat pada mata pelajaran ppkn</li> <li>• Media yang dikembangkan tidak menggunakan vct, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan vct</li> <li>• Sasaran penelitian</li> </ul>
2.	Mokhammad Taufik dkk (Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang bagi Siswa Kelas VI). 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran matematika materi bangun ruang, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi keberagaman yang terdapat pada mata pelajaran ppkn</li> </ul>

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun	Kesamaan	Perbedaan
3.	Fatmawati (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa). 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media yang dikembangkan tidak menggunakan vct, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan vct</li> <li>Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi keberagaman yang terdapat pada mata pelajaran ppkn</li> <li>Media yang dikembangkan tidak menggunakan vct, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan vct</li> </ul>
4	Abdul Karim dkk (Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android di Kelas 4 Sekolah Dasar). 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mata pelajaran yang diteliti adalah Matematika, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi</li> </ul>

No	Nama Peneliti, Judul Penelitian, dan Tahun	Kesamaan	Perbedaan
5.	Hamdan Husein Batubara (Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Siswa SD/MI). 2017	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi android</li> </ul>	<p>keberagaman yang terdapat pada mata pelajaran ppkn</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Media yang dikembangkan tidak menggunakan vct, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan vct</li> <li>Mata pelajaran yang diteliti adalah mata pelajaran matematika, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti adalah materi keberagaman yang terdapat pada mata pelajaran ppkn</li> <li>Media yang dikembangkan tidak menggunakan vct, sedangkan yang dikembangkan oleh peneliti menggunakan vct</li> </ul>

## G. Definisi Istilah

Definisi istilah adalah penjelasan makna dari masing-masing kata kunci yang terdapat pada judul dan fokus rumusan masalah penelitian berdasarkan maksud dan pemahaman peneliti. Berikut ini adalah definisi istilah yang terdapat pada penelitian ini :

### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang mampu digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran lebih efektif di masa mendatang.

### 2. *Aplikasi Nusantara*

*Aplikasi Nusantara* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan oleh peneliti untuk mempelajari materi keberagaman yang terdapat pada mata pelajaran PPKn.

### 3. *Value Clarification Technique*

*Value Clarification Technique* (VCT) merupakan suatu teknik pendidikan nilai dimana siswa dilatih untuk mencari, memilih, menganalisis, dan membantu siswa dalam menemukan dan mengambil pilihan sendiri tentang nilai-nilai kehidupan yang dicita-citakannya.

### 4. Materi Keberagaman di Indonesia

Materi keberagaman di Indonesia merupakan salah satu materi yang dipelajari pada mata pelajaran PPKn yang pada dasarnya bertujuan untuk membentuk siswa agar memiliki karakter yang baik sebagai Warga Negara Indonesia

## H. Sistematika Penulisan

Untuk memperjelas dan memandu pembahasan proposal skripsi ini, penulis menyusun sistematika sebagai berikut:

### **BAB I :**

Menjabarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, pentingnya penelitian dan pengembangan.

### **BAB II :**

Menjabarkan landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, mendiskusikan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai acuan dalam penyusunan proposal skripsi ini.

**BAB III :**

Menjabarkan jenis dan model pengembangan, identifikasi sampel, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

**BAB IV :**

Menjabarkan proses pengembangan, penyajian dan analisis data uji produk, revisi produk

**BAB V :**

Menjabarkan pembahasan kajian produk yang dikembangkan, pembahasan hasil validasi produk, dan pembahasan hasil efektifitas produk

**BAB VI**

Menjabarkan kesimpulan dan saran

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang mampu digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran. Mengadopsi pada teori kerucut Dale (Sari, 2019.), Media pembelajaran diharuskan mengikuti perkembangan zaman. Guru dituntut untuk selalu membuat media pembelajaran yang bisa digunakan secara *online*, misalnya video pembelajaran, *e-book*, *website* (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021).

###### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat penggunaan media pembelajaran diantaranya membantu guru menyampaikan materi, meningkatkan motivasi belajar siswa, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan kemampuan indera. Media pembelajaran juga berpotensi dapat menciptakan suatu pembelajaran yang bervariasi dan efektif. Hal ini dikarenakan pembelajaran yang monoton akan cenderung membuat siswa cepat bosan (Fadilah et al., 2023). Beberapa manfaat media pembelajaran tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peranan penting dalam suatu pembelajaran. Oleh karena itu, seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi perlu adanya media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

###### **c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Aisyah dalam (Fadilah et al., 2023) jenis media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan beberapa sudut pandang sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan sifatnya
  - a) Media audio
  - b) Media visual

- c) Media audiovisual
- 2) Berdasarkan jarak jangkauan
  - a) Jangkauan luas, seperti mempelajari hal-hal kejadian melalui radio dan televisi
  - b) Jangkauan terbatas, seperti video, film, dan lain-lain
- 3) Berdasarkan teknik pemakaiannya
  - a) Media yang dapat diatur, seperti film yang diproyeksikan dengan bantuan alat Proyektor
  - b) Media yang tidak dapat diatur, seperti gambar, radio, lukisan, dan sebagainya

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat tiga jenis media pembelajaran yaitu:

- 1) Media audio, media yang hanya dapat didengar, contoh media ini seperti rekaman suara, dan lain-lain.
  - 2) Media visual, media yang dapat dilihat, seperti foto, gambar, dan lain sebagainya.
  - 3) Media audiovisual, media yang dapat didengar dan dapat dilihat, seperti video, film, dan lain-lain.
- d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Namun sebelum itu, terdapat beberapa hal yang menjadi kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih suatu media pembelajaran antara lain sebagai berikut (Wulandari et al., 2023):

- 1) Tujuan, yaitu suatu media pembelajaran hendaknya dipilih guna menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
- 2) Ketepatangunaan, yaitu media yang dipilih harus sesuai dengan materi yang sedang dipelajari siswa. Contohnya jika siswa sedang mempelajari materi yang berhubungan dengan gaya maka media yang tepat yaitu video ataupun film

- 3) Keadaan siswa, yaitu media yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa
- e. Langkah-langkah Memilih Media Pembelajaran.

Pemilihan media yang baik harus dilaksanakan sesuai dengan prosedur agar media yang dihasilkan sesuai dan tepat sasaran. Berikut merupakan langkah-langkah dalam memilih suatu media pembelajaran (Wulandari et al., 2023):

- 1) Menentukan tujuan

Langkah pertama yang dilakukan dalam memilih media adalah menentukan tujuan terlebih dahulu. Terdapat dua tujuan yang dimaksud yaitu media ditujukan untuk keperluan informasi dan keperluan pembelajaran. Jika media dipilih untuk keperluan informasi saja maka penerima informasi tidak perlu dievaluasi kemampuannya. Namun jika media dipilih untuk keperluan pembelajaran maka perlu ada bukti hasil belajar siswa setelah menggunakan media.

- 2) Menentukan transimi pesan

Pada tahap ini terdapat dua pilihan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan alat bantu pengajaran atau menggunakan media pembelajaran. Alat bantu pengajaran bertujuan hanya untuk memperjelas pendidik dalam mengajar. Sedangkan media pembelajaran selain memperjelas juga memungkinkan terjadinya interaksi antara media dan siswa.

- 3) Menentukan karakteristik pembelajaran

Langkah selanjutnya yaitu menentukan karakteristik pembelajaran. Karakteristik pembelajaran meliputi desain pembelajaran dimana kita telah menganalisis tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, memilih materi dan metode terlebih dahulu. Kemudian menganalisis tujuan apakah termasuk dalam ranah kognitif, afektif, atau psikomotor karena masing-masing memerlukan media yang berbeda-beda.

- 4) Mengklasifikasikan media

Langkah selanjutnya perlu mengklasifikasikan media sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Hal ini berkaitan erat dengan jenis-jenis media pembelajaran yang telah disebutkan.

5) Menganalisis karakteristik media

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang beraneka ragam, kita perlu menganalisis kelebihan dan kekurangan media tersebut sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang telah ditetapkan dan kriteria dalam memilih media yang tepat dan ekonomis. Kemudian dari berbagai alternatif media yang dipilih kita dapat menentukan media yang paling tepat.

f. Aplikasi sebagai media pembelajaran

Perkembangan teknologi yang cepat membuat inovasi dalam pembelajaran terus berkembang. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis aplikasi atau multimedia yang termasuk media pembelajaran audiovisual. Media audiovisual tersebut dapat diisi dengan tulisan, suara, video yang diintegrasikan kedalam komputer untuk diolah menjadi aplikasi. Media berbasis aplikasi ini dibuat untuk memaksimalkan indera dalam menerima suatu informasi dengan memanfaatkan teknologi. Siswa dapat mengembangkan indera auditif dan visual melalui iringan musik dan visualisasi objek. Media ini mampu meningkatkan daya imajinatif dan membangkitkan minat belajar siswa (Fatmawati et al., 2021). Siswa akan lebih mampu memahami pesan yang disampaikan apabila ada kesiapan dan motivasi untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini diantaranya praktik, fleksibel, dapat dipasang di telepon genggam dengan sistem android, laptop, dan jangkauannya luas. Sedangkan kelemahan media ini yaitu perangkat dan akses internet harus memadai. Selain itu, guru juga kesulitan mengontrol apabila digunakan di luar sekolah (Muyaroah

& Fajartia, 2017). Teknologi memiliki manfaat yang banyak terutama dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, jika fasilitas sudah memadai hendaknya perlu memaksimalkan untuk pengadaan media pembelajaran yang sesuai.

## 2. *Aplikasi Nusantara*

*Aplikasi Nusantara* merupakan contoh bahan pembelajaran yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline*. Aplikasi ini berisi tentang mata pelajaran PPKn. Materi keberagaman yang akan digunakan dalam media ini berisi tentang beberapa suku yang ada di Indonesia yang meliputi bahasa daerah, rumah adat, makanan daerah, pertunjukan daerah dan juga mata pencaharian suku tersebut. Selain materi, media ini juga berisi stimulus yang berisi beberapa video tentang lagu daerah dan juga lagu wajib nasional yang diperuntukkan untuk menguatkan rasa cinta tanah air mereka dan juga cerita tentang keberagaman yang berguna untuk menumbuhkan sikap menghindari kasus *bullying*. Dalam menguji pengetahuan siswa juga disajikan *quiz* yang dapat diakses melalui aplikasi secara langsung. *Quiz* ini dibuat dengan menggunakan *wordwall* yang pada umumnya dibuat untuk membuat kuis dalam pembelajaran.

Keunggulan media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah dapat digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar karena membuatnya mudah dan dapat dikelola tanpa harus melalui bahasa pemrograman maupun aplikasi pemrograman lainnya serta dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, siswa mempunyai kesempatan untuk mendapatkan wawasan tentang topik-topik yang tercantum, meningkatkan kemandirian seluruh siswa sehingga mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan kecepatan sesuai dengan kemampuan yang mereka miliki (Sevtia et al., 2022). Penggunaan media ini dapat mensupport siswa dalam memahami materi sesuai kecepatan belajar mereka karena media yang dikembangkan dapat digunakan kapan dan dimana saja mereka berada.

Kekurangan dari media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah memerlukan berbagai model instruktur, alat maupun bahan yang

harus lengkap. Model instruktur merupakan komponen penting dalam menentukan keefektifan dalam suatu proses belajar mengajar contohnya komunikasi antara peserta didik dan guru yang dikemas sedemikian rupa dalam bentuk video tutor, materi, powerpoint interaktif, dan soal yang dapat mengasah kemampuan berpikir siswa dalam memecahkan suatu permasalahan yang telah disediakan, tampilan web yang harus menarik bagi peserta didik dan penggunaan media yang sesederhana mungkin (Aditya, 2018). Penggunaan media ini dalam kegiatan pengerjaan soal membutuhkan dampingan guru sebagai penguatan jawaban mereka sehingga guru harus sedikit meluangkan waktunya untuk memberikan penguatan atas jawaban peserta didik.

### 3. Model *Value Clarification Technique (VCT)*

#### a. Pengertian *Value Clarification Technique (VCT)*

Menurut Ermawati, *Value Clarification Technique (VCT)* merupakan model pembelajaran yang menanamkan nilai kepada siswa dengan sikap tanggung jawab, mengembangkan, dan menerapkan nilai dalam kehidupan sehari-hari (Ermawati et al., 2021). Menurut Astiti Model pembelajaran VCT merupakan teknik pengajaran untuk membantu siswa dalam mencari dan menentukan nilai yang dianggap baik dalam menghadapi suatu persoalan melalui proses penganalisan nilai yang sudah ada dan tertanam dalam diri siswa.

#### b. Langkah-langkah *Value Clarification Technique (VCT)*

Langkah-langkah dalam model pembelajaran VCT yaitu: a) Membuat dan mencari stimulus berupa peristiwa atau tindakan yang mengandung nilai-nilai yang kontras dalam beberapa hal. b) Guru memulai rangsangan dengan membacakan cerita atau peristiwa dan dapat juga memperlihatkan kepada siswa berbagai gambar atau foto. c) Guru memberikan waktu kepada peserta didik untuk berbincang sendiri atau dengan teman yang lain mengenai rangsangan. d) Melakukan dialog terbimbing yang dipimpin guru, baik secara individu, kelompok, maupun seluruh kelas. e) Langkah penetapan

opini mendefinisikan argumen atau memperjelas maksudnya. f) Tahap diskusi, pembuktian pendapat dengan simulasi, diskusi, dan memainkan peran. g) Tahap kesimpulan, evaluasi, dan umpan balik (Puspita et al., 2020). Penerapan VCT sebagai model pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran VCT ini melibatkan peserta didik, mengajarkan untuk mengembangkan pembinaan moral, dan peserta didik dapat mengklarifikasikan nilai moral yang ada dalam kehidupan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar sebagai motivasi untuk memiliki nilai-nilai karakter yang dapat meningkatkan kualitas diri sebagai manusia yang berkarakter. Penelitian yang dilakukan oleh Fitriani juga menunjukkan penelitian dengan menggunakan model VCT yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam belajar (Fitriani & Sundawa, 2016).

c. Kelebihan *Value Clarification Technique (VCT)*

Kelebihan *Value Clarification Technique* sebagai berikut: 1. Model ini membantu siswa untuk memahami dan menentukan nilai dirinya sendiri dan orang lain. 2. Model ini mensupport siswa untuk dapat berbicara terbuka dan jujur dengan orang lain, sesuai dengan nilai-nilainya sendiri. 3. Model ini mensupport siswa menggunakan kombinasi pemikiran rasional dan kesadaran emosional untuk memahami emosi, nilai, sikap, dan perilaku (Agustin & Hamid, 2017). Kelebihan-kelebihan yang ada pada metode *Value Clarification Technique* mencocokkan unsur-unsur berpikir kritis sehingga ketika diterapkan, siswa dapat menyusun solusi dan kemudian menemukan jawaban dari permasalahan yang ada.

d. Kekurangan *Value Clarification Technique (VCT)*

Kelemahan metode *Value Clarification Technique* yaitu Proses belajar mengajar dilakukan langsung oleh guru artinya guru menanamkan nilai yang menurutnya baik tanpa melihat nilai yang sudah tertanam dalam benak peserta didik (Ritiau et al., n.d.). Oleh

karena itu, konflik internal seringkali muncul akibat ketidaksesuaian antara nilai-nilai lama yang dibentuk dengan nilai baru yang ditanamkan guru. Siswa berjuang untuk menyelaraskan nilai-nilai lama dan baru (Wijayanti & Wasitohadi, 2015). Kekurangan yang ada pada metode ini membuat guru yang menggunakan metode ini harus memberikan pemahaman yang baik sehingga siswa dapat menyeleraskan dari nilai lama ke nilai baru. Hal itu dapat membuat konflik yang terjadi dapat dikurangi sedikit demi sedikit pada diri peserta didik.

#### **4. Pembelajaran PPKn MI**

##### **a. Hakikat Pembelajaran PPKn pada SD/MI**

PPKn yang diajarkan di SD/MI memiliki peran sentral dalam pembentukan karakter peserta didik yang bertanggung jawab dan berani. Tujuannya adalah untuk membekali siswa dengan pemahaman nilai-nilai dasar Pancasila dan Undang-Undang Dasar Tahun 1945. Dalam hal ini, aturan yang diatur dalam Permendikbud nomor 22 Tahun 2006 Muatan PPKn juga bertujuan untuk membentuk masyarakat yang cerdas, kompeten, berkepribadian yang mampu melaksanakan hak dan kewajiban berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 (Mulyoto et al., 2020). Oleh sebab itu, pengajar mempunyai peran penting untuk mengajari siswa tentang nilai kehidupan.

##### **b. Tujuan Pembelajaran PPKn di SD/MI**

Pembelajaran PPKn di SD/MI bertujuan untuk melatih. Status warga negara yang baik tercermin dari keyakinan terhadap adanya Tuhan Yang Maha Esa, mampu melaksanakan hak dan kewajibannya dengan baik, berjiwa kebangsaan, memiliki daya pikir dan nalar yang kritis, nilai toleransi, dan lain-lain (Mulyoto et al., 2020). Oleh sebab itu, tidak cukup hanya memahami materi yang diajarkan saja, tetapi juga dapat mengimplementasikannya.

##### **c. Materi Pembelajaran PPKn di SD/MI**

Materi PPKn di SD/MI diajarkan mulai kelas 1 sampai kelas

6 dengan penekanan pada pendidikan karakter. Selain itu, Kemendikbud juga meyakini urgensinya pendidikan karakter untuk mewujudkan bangsa yang tangguh, berakhlak mulia, toleran, dan visioner yang berlandaskan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Riadin & Permadi, 2019). Hal ini menunjukkan urgensi pembelajaran PPKn untuk mewujudkan keharmonisan bangsa Indonesia yang majemuk.

Materi PPKn kelas 4 tema 4 yang mempelajari tentang keberagaman yang ada di Indonesia. Materi yang akan digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan subtema 4 pembelajaran 4. Kompetensi dasarnya adalah:

**Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Tema 4**

No.	Kompetensi Dasar
3.4	Mengidentifikasi berbagai bentuk keberagaman suku, sosial, dan budaya di Indonesia yang disatukan berdasarkan persatuan dan kesatuan.
4.4	Menyajikan berbagai bentuk keberagaman suku, sosial, dan budaya di Indonesia yang disatukan berdasarkan persatuan dan kesatuan.

Arti kata “ragam” yang mendasari kata “keberagaman adalah Macam, jenis dan corak. Pada dasarnya keberagaman suku, sosial dan budaya yang ada di Indonesia selalu mengarahkan manusia untuk bersatu dalam kebhinekaan tunggal ika. Masyarakat yang beragam tersebut harus hidup berdampingan dan saling membutuhkan.

Materi disesuaikan dengan buku guru dan buku siswa tema yang menjadi buku pegangan kelas IV MI Assalam Kota Batu. Materi yang disajikan yaitu keberagaman di Indonesia, macam-macam keberagaman di Indonesia, dan sikap menghargai keberagaman yang ada di Indonesia. Materi keberagaman di Indonesia yang disajikan adalah beberapa suku yang berada di

Indonesia yaitu: Suku Jawa, Minang, Toraja, Dayak, Asmat, Sasak, Osing, Betawi, Sunda, dan Tengger.

Keberagaman suku tersebut sering menimbulkan konflik apabila ada sekelompok suku yang merasa paling benar dan menyalahkan kelompok suku lain. Konflik yang sering terjadi antar umat beragama biasanya terjadi melalui ucapan, fisik, dan seiring berkembangnya zaman dapat melalui media sosial dapat menjadi pemicu adanya konflik antar suku. Tindakan yang paling tepat untuk menyelesaikan konflik tersebut adalah moderasi kebangsaan (Galih Puji Mulyoto et al., 2020). Sikap moderasi kebangsaan merupakan sikap tidak saling menjelekkan antar kelompok sehingga mampu menjaga keharmonisan (Naj'ma & Bakri, 2023). Sikap ini perlu ditanamkan sejak dini terutama siswa tingkat dasar agar bijak dalam menyikapi keberagaman yang ada di Indonesia.

## B. Perspektif Teori dalam Islam

Kehidupan berbangsa dan bernegara, bisa saja ditemui bahwa terdapat banyak perbedaan baik berupa suku, budaya dan banyak hal lainnya. Dalam alquran dijelaskan dalam ayat 13 Surat Al-Hujarat yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰكُمْ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti” (Al-Hujarat ayat 13).

Ayat ini menjelaskan bahwa dalam hidup banyak perbedaan disekitar kita. Perbedaan yang mendasari itu berupa suku, budaya, dan banyak hal lainnya. Keberagaman tersebutlah yang bisa membuat kita untuk saling

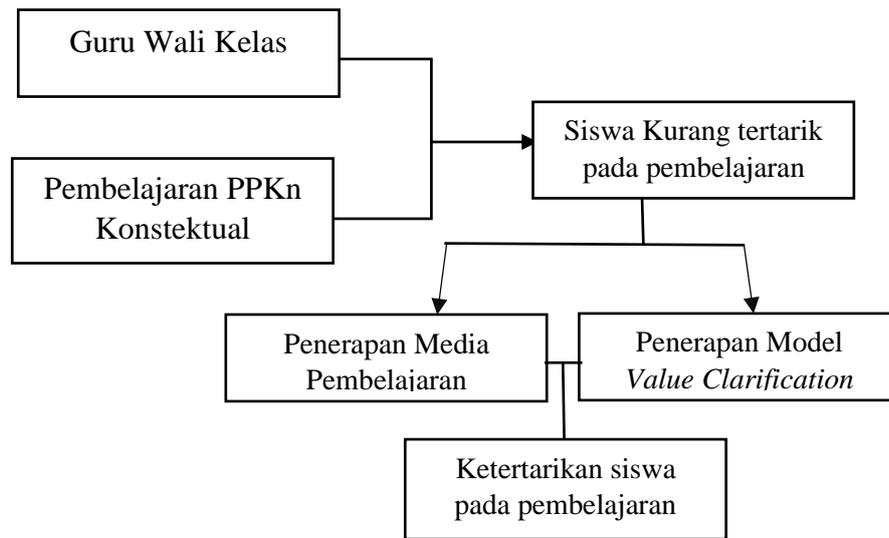
mengenal satu sama lain. Dalam hal ini siswa harus menemukan solusi jika terdapat permasalahan yang ada disekitar mereka. Ketika mereka menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut mereka harus mempertanggungjawabkan jawaban tersebut. Selain itu, ketika mereka melakukan berpikir kritis mereka juga akan mampu untuk saling menghargai perbedaan yang ada disekitar mereka. Penelitian yang akan dilakukan ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman bahwa terdapat berbagai keberagaman yang ada disekitar mereka. Tujuan tersebut akan tercapai jika mereka dapat menghargai perbedaan yang ada disekitar mereka dan saling menghormati satu sama lain.

### C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran PPKn dilaksanakan dengan metode ceramah, tanya jawab, serta latihan individu dan kelompok. Metode ini menjadikan pembelajaran menjadi membosankan, kurang menarik, dan membuat peserta didik mengantuk, kurang tertarik selama proses pembelajaran. Peserta didik menjadi kurang aktif bertanya, menyelesaikan pekerjaan rumah, dan menjelaskan materi yang disampaikan oleh guru. Banyak juga tugas siswa yang belum terselesaikan. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi tidak aktif. Keadaan tersebut menunjukkan bahwa siswa kurang berminat terhadap proses pembelajaran.

Oleh sebab itu, dibutuhkan pembaruan dalam kegiatan pembelajaran guna memunculkan minat siswa dalam belajar PPKn. Pembaruan tersebut menggunakan media yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu penggunaan *Aplikasi Nusantara* sebagai media pembelajaran yang dikolaborasikan dengan penerapan model *Value Clarification Technique* dalam pembelajaran PPKn. Pembelajaran PPKn dapat dilakukan dengan menerapkan model *Value Clarification Technique (VCT)*. Proses ini lebih menarik dan membangkitkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Siswa semakin aktif untuk mengikuti pembelajaran, mengkomunikasikan materi dengan teman sebaya, mencoba mengerjakan soal dan menulis laporan. Sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari materi keberagaman di Indonesia pada mata pelajaran PPKn. Berdasarkan

penjelasan di atas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Bagan 2.1 Kerangka Berpikir**

Berdasarkan bagan 2.1, kerangka berpikir yang dibuat oleh peneliti berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas dan didapatkan pada observasi pra penelitian ditemukan bahwa siswa kurang tertarik pada pembelajaran tentang keberagaman di Indonesia, sehingga dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dipadukan dengan Model *Value Clarification Technique* (VCT) dengan harapan siswa dapat tertarik dalam pembelajaran tentang keberagaman di Indonesia.

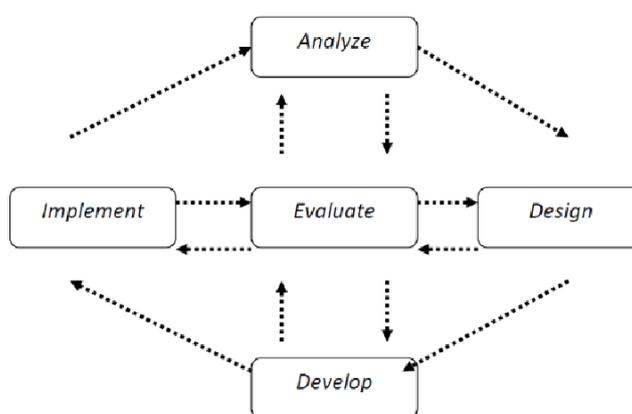
### BAB III

## METODE PENELITIAN

#### A. Jenis dan Model Penelitian Pengembangan

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Alasan dibalik penggunaan metode ini didasarkan pada fakta bahwa penelitian *R&D* merupakan metode penelitian yang ditujukan untuk mengembangkan atau membuat produk dan memvalidasinya (Branch, 2009). Setelah dihasilkan produk, langkah selanjutnya adalah memeriksa kualitas produk. Diharapkan produk yang dihasilkan pada penelitian ini dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa tentang materi keberagaman di Indonesia.

Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser and Molenda (1967) (Samsu, 2017). Model ini terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alasan yang digunakan untuk menggunakan model ini karena memiliki prosedur tahapan yang sistematis dalam setiap langkah-langkahnya dan selalu bersambung dengan tahapan sebelumnya. Sehingga penggunaan model ini diharapkan mampu untuk menghasilkan produk yang efektif. (Branch, 2009)



**Gambar 3. 1 Model ADDIE**

Model ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sehingga mudah diterapkan dan diadaptasi untuk berbagai bentuk produk pengembangan, seperti model, strategi, metode, dan media pembelajaran. Model ini bisa diterapkan baik pada pembelajaran *offline* maupun *online*. Selain itu setiap tahapan dapat diulang dengan disertai evaluasi sehingga dapat mendukung kelayakan dan keefektifan produk (Sugiyono, 2014). Peneliti mengembangkan suatu produk berupa media pembelajaran *Aplikasi Nusantara*. Hal ini dikembangkan sesuai dengan masalah yang ditemukan oleh peneliti di MI As-Salam Kota Batu.

#### 1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi permasalahan yang mendorong kebutuhan pengembangan media baru (Branch, 2009). Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap tantangan yang dihadapi guru, fasilitas sekolah, dan pencapaian tujuan pembelajaran. Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas IV MI As-Salam Kota Batu. Hasil wawancara tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bahan ajar yang digunakan oleh guru belum menunjukkan efektivitas yang jelas. Guru hanya bergantung pada bahan ajar berupa *PowerPoint* dan video *Youtube* pada saat pembelajaran daring dan luring, terutama pada materi keberagaman.
- b. Pembelajaran tatap muka belum optimal karena ada keterbatasan waktu di sekolah. Situasi ini mengakibatkan penurunan motivasi siswa karena kurangnya variasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, ada beberapa siswa yang tidak menyaksikan video yang dibagikan, terlambat, atau tidak berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan guru.
- c. Guru mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis *Android* karena dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan analisis KD yang ada untuk mengembangkan sebuah produk dan didapati bahwa analisis KD yang digunakan adalah mengenai keberagaman di

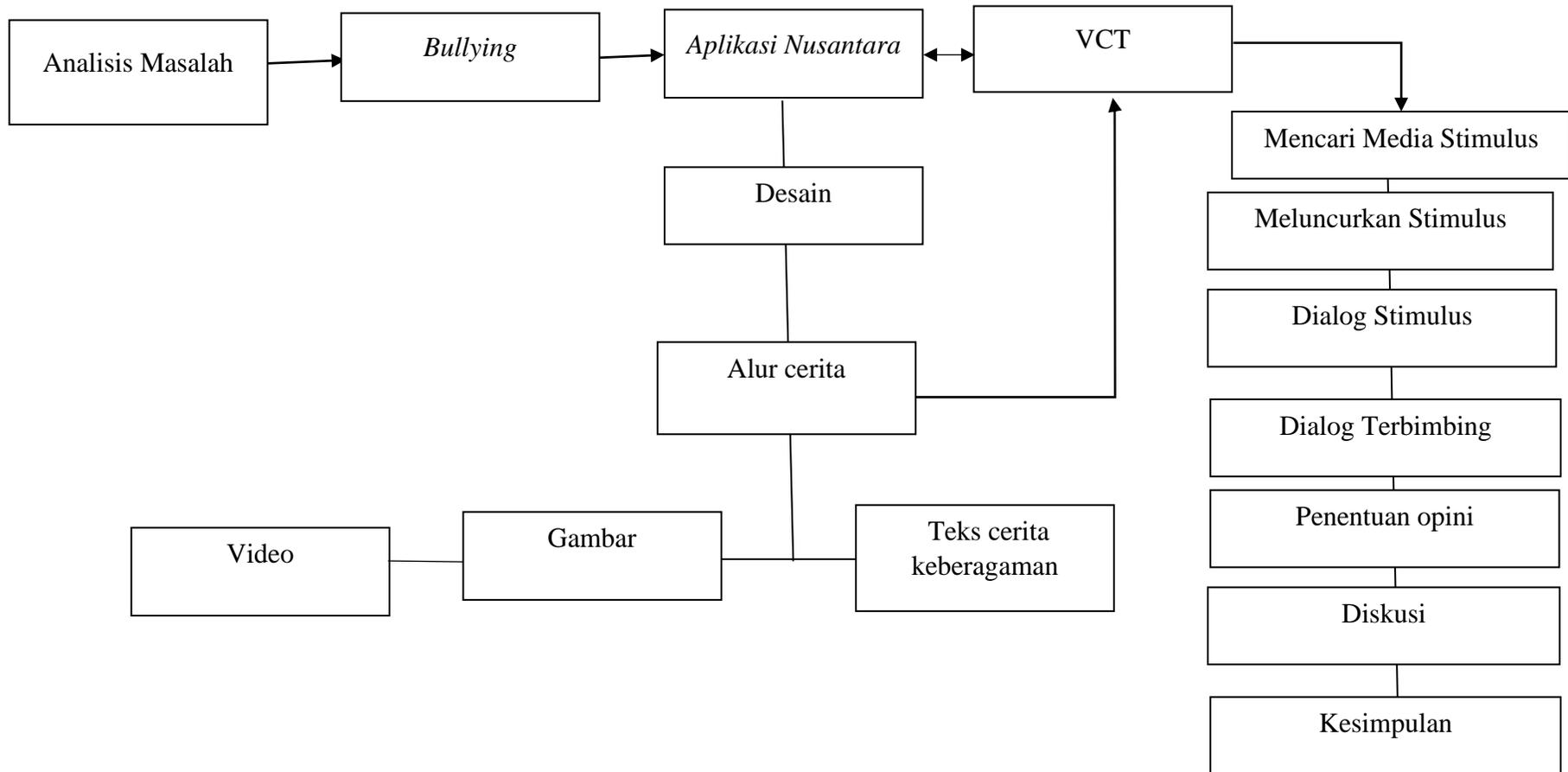
Indonesia. Setelah melakukan analisis KD, peneliti melakukan analisis media yang dikembangkan. Peneliti mengembangkan produk berupa *Aplikasi Nusantara* yang dirancang untuk kemudahan penggunaan oleh guru, siswa, dan orang tua. Pengembangan media ini juga akan memanfaatkan fasilitas yang sudah tersedia di MI As-Salam Kota Batu guna mendukung efektivitas penggunaan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran.

## 2. Desain (*Design*)

Dalam tahap ini, peneliti mulai merancang media yang akan dikembangkan (Cahyadi, 2019). Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Perancangan aplikasi dilakukan dengan menentukan deskripsi keseluruhan dari media "*Aplikasi Nusantara*" yang akan menjadi sebuah produk. Perancangan ini berisi desain antar muka keseluruhan media "*Aplikasi Nusantara*". Setelah desain selesai, dilanjutkan dengan desain storyboard. Pada tahap ini akan ditentukan storyboard untuk ditampilkan di media, meliputi materi, gambar pendukung, video dan *quiz*. Tahap selanjutnya adalah desain antar muka, pada langkah ini peneliti melakukan penentuan model antarmuka yang akan digunakan pada media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*" yang direpresentasikan dalam *storyboard*. *Storyboard* dibuat menggunakan aplikasi *CorelDRAW X7*, sesuai dengan desain arsitektur *software* yang telah ditentukan. Berikut untuk membuat bagan *Aplikasi Nusantara* seperti berikut:

**Bagan 3. 1 Alur Pengembangan Aplikasi Nusantara Menggunakan VCT**



*Sumber : Peneliti*

Berdasarkan pada bagan 3.1 Alur pengembangan *Aplikasi Nusantara* menggunakan model VCT dapat dipahami bahwa *Aplikasi Nusantara* yang akan dikembangkan menggunakan model VCT ini harus melalui proses desain. Desain sebelumnya dituliskan pada *storyboard* yang bertujuan untuk memberikan gambaran awal pada pengembangan aplikasi. Setelah pembentukan *Storyboard* selesai dibuatlah alur cerita yang nantinya akan menjadi patokan utama dalam teks cerita yang akan disajikan.

Selain itu, peneliti juga meneliti atau merancang media berupa gambar dan naskah cerita yang dikembangkan dari materi terkait keberagaman pada buku tema 1 kelas 4.

### 3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, peneliti mensintesis dokumen dan bahan yang telah dipersiapkan ke dalam aplikasi desain grafis dan langkah selanjutnya adalah publikasi (Branch, 2009). Penyusunan bahan tersebut membahas tentang konsep dihasilkan pada tahap perancangan hingga membentuk produk media pembelajaran yang utuh. Penyusunan bahan dimulai dengan penyertaan video, gambar dan juga cerita keberagaman yang mengikuti atau bahkan dapat berbeda dengan *Storyboard* yang dibuat sebelumnya. Pada tahap pengembangan ini, media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*" dikembangkan menggunakan situs *Google Sites* berdasarkan desain produk dari tahap desain. Setelah media pembelajaran selesai berbentuk produk, dosen pembimbing akan melakukan tinjauan atau *review* sebelum proses validasi oleh ahli materi dan ahli media. Proses validasi ini bertujuan untuk menilai kelayakan media dan menerima masukan dari validator, yang akan membantu meningkatkan kualitas produk sebelum diujicobakan kepada guru dan siswa.

### 4. Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap ini, produk yang telah dikembangkan akan divalidasi oleh dua validator, yaitu validator ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi akan mengevaluasi dan memberikan umpan balik terkait dengan materi yang akan digunakan dalam media yang akan dikembangkan. Sementara itu, validator ahli media akan memberikan penilaian yang mencakup aspek desain, daya tarik media, relevansi dengan tujuan pembelajaran, kelayakan media, dan memberikan saran terhadap media tersebut. Tujuannya untuk mengevaluasi apakah desain produk sudah siap untuk diuji coba oleh peserta didik. Setelah mendapatkan masukan dari validator, produk yang akan dikembangkan dievaluasi lagi agar dapat dinyatakan valid untuk diuji coba kepada siswa kelas IV MI MI As-Salam Kota Batu. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran dan juga untuk mengetahui kelayakan media berdasarkan penilaian dari guru dan siswa

#### 5. Evaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media yang dibuat untuk disebarkan kepada siswa kelas IV di MI As-Salam Kota Batu terhadap media yang dikembangkan. Proses evaluasi ini dilakukan setelah penelitian selesai dilakukan. Jika masih ada ruang untuk perbaikan pada setiap tahap, peneliti akan menyesuaikan dan mengkaji ulang produk tersebut sesuai dan efektif untuk penggunaan jangka panjang. Hal ini berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan angket yang dibagikan kepada validator tentang kelayakan media dan kepada peserta didik tentang daya tarik media.

### **B. Uji Coba Produk**

Tahap pengujian produk dilakukan agar media *Aplikasi Nusantara* yang dikembangkan peneliti memperoleh komentar dari validator dan komentar siswa. Tahap pengujian produk meliputi: 1) Desain uji coba, 2) Subjek uji coba, 3) Teknik dan instrumen penelitian, 4) Teknik analisis data

#### 1. Desain Uji Coba

Desain uji coba dalam penelitian ini terdiri dari:

a. Uji Coba Ahli

Uji coba para ahli yakni berupa validasi produk. Validasi produk ini dimaksudkan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*" yang dikembangkan oleh peneliti berdasarkan aspek materi dan media. Sebelum validasi dilakukan, peneliti membuat instrumen validasi dan juga kisi-kisi angket. Setelah angket selesai dibuat, angket diberikan kepada validator untuk selanjutnya divalidasi. Validasi ini dilakukan dengan menampilkan media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*" yang dikembangkan serta jumlah soal angket penilaian yang akan dinilai oleh ahli materi dan media untuk mengetahui kelayakan media serta saran dan kritik untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*".

b. Tahap Uji Coba Produk Kepada Siswa

Setelah melalui validasi dan kemudian direvisi, media di ujicobakan kepada siswa. Uji coba media pembelajaran *Aplikasi Nusantara* menggunakan VCT pada materi keberagaman dilakukan kepada siswa kelas IV MI As-Salam Kota Batu yang berjumlah 34 siswa untuk membantu proses pembelajaran. Kegiatan uji coba tersebut dilaksanakan secara luring. Kemudian, peserta didik menjawab angket penelitian yang diberikan setelah proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat manfaat media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*" yang dikembangkan.

2. Subjek Uji Coba

Sasaran uji coba dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah:

a. Ahli Media

Dalam penelitian ini, ahli media adalah dosen ahli dalam bidang pengembangan media. Para ahli media ini akan melakukan penilaian, antara lain mengevaluasi desain, daya tarik media, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian media, dan memberikan pendapatnya terhadap media.

b. Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah dosen ahli mengembangkan dalam materi PPKn. Para ahli materi pembelajaran ini akan mengevaluasi dan memberikan rekomendasi mengenai konten dalam media yang dikembangkan.

c. Siswa

Peserta didik yang akan menjadi sasaran uji coba dalam penelitian ini adalah 34 siswa kelas IV MI As-Salam Kota Batu karena media *Aplikasi Nusantara* meliputi materi keberagaman yang menjadi materi pada kelas 4 di tema 4 subtema 4.

### C. Jenis Data

Penelitian yang dilakukan menggunakan dua jenis data yaitu:

1. Data kualitatif

Data kualitatif untuk penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara terhadap guru kelas. Observasi dilakukan untuk mengamati serta mengetahui bagaimana media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*" dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas serta untuk melihat bagaimana respon yang ada setelah proses pembelajaran. Wawancara dilaksanakan guna memperoleh analisis kebutuhan data dalam pengembangan media pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*". Subjek wawancara ini merupakan guru wali kelas IV MI Assalam Kota Batu.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif penelitian ini diperoleh melalui validasi media, validasi materi, dan angket tanggapan siswa terkait media yang dikembangkan peneliti. Penggunaan angket dimaksudkan untuk menilai tanggapan ahli materi, media dan siswa mengenai kesesuaian alat pendukung pembelajaran "*Aplikasi Nusantara*" yang dikembangkan. Angket ini menggunakan skala *Likert* dengan skala 1 sampai dengan 5.

**Tabel 3. 1 Skala Likert**

<b>Jawaban item Instrumen</b>	<b>Skor</b>
Sangat tidak sesuai	1
Kurang sesuai	2
Cukup sesuai	3
Sesuai	4
Sangat sesuai	5

Angka 1 menunjukkan “sangat tidak sesuai”. Angka 2 menunjukkan “kurang sesuai”. Angka 3 menunjukkan “cukup sesuai”. Angka 4 menunjukkan “sesuai”. Angka 5 menunjukkan “sangat sesuai”. Terdapat empat jenis angket yang akan digunakan, antara lain angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket penilaian siswa, dan angket penilaian guru.

#### **D. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup angket, pedoman wawancara, dan pedoman observasi. Instrumen ini merupakan alat-alat yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian dan memperoleh jawaban terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan.

##### 1. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memahami analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran “*Aplikasi Nusantara*”. Narasumber dalam wawancara ini adalah guru wali kelas IV MI Assalam Kota Batu. Penggunaan berbagai instrumen ini, penelitian dapat mengumpulkan data yang komprehensif untuk mendukung analisis dan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Kisi-kisi untuk wawancara dapat dilihat pada lampiran 8

##### 2. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati serta mengetahui bagaimana media pembelajaran “*Aplikasi Nusantara*” dapat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas serta untuk melihat

bagaimana respon yang ada setelah pembelajaran. Kisi-kisi untuk observasi terdapat pada lampiran 7.

### 3. Angket

Angket dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan peran dan kedudukan subjek yaitu: a. instrumen validasi ahli materi, b. instrumen validasi ahli media, c. instrumen tanggapan siswa.

## E. Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

### 1. Analisis data kualitatif

Wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti kepada wali kelas IV MI Assalam Kota Batu kemudian dikumpulkan dan diringkas untuk diambil kesimpulan mengenai media yang dikembangkan.

### 2. Analisis data kuantitatif

Data yang diperoleh dari penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran dikumpulkan dan dianalisis untuk mengukur validitas dan kelayakan sebelum implementasi dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

#### 1) Analisis validasi produk

Kevalidan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni diukur dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang berisikan pertanyaan dan isian jawaban dengan menggunakan pedoman penilaian skala likert yang berkisaran antara 1 sampai 5. Rumus yang digunakan sebagai pengukur kevalidan produk sebagai berikut (Mulyoto & Malang, n.d.)

$$\text{Rumus tingkat kelayakan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk, maka nilai:

**Tabel 3.2 Kriteria Validasi Produk**

Rasio Kriteria	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kelayakan
$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Valid	Sangat layak
$65\% < \text{skor} \leq 84\%$	Valid	Layak
$45\% < \text{skor} \leq 64\%$	Cukup Valid	Cukup Layak
$0\% < \text{skor} \leq 44\%$	Kurang Valid	Kurang Layak

Sumber: (Mulyoto & Malang, n.d.)

## 2) Analisis Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yakni diukur dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket yang berisikan pertanyaan dan isian jawaban dengan menggunakan pedoman penilaian skala likert yang berkisaran antara 1 sampai 4. Rumus yang digunakan sebagai pengukur kemenarikan produk sebagai berikut (Zulailiana et al., 2022). Data daya tarik produk diperoleh melalui angket tanggapan siswa. Data ini kemudian dihitung menggunakan rumus berikut

$$\text{Rumus presentase kemenarikan} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Berikut tabel kriteria kemenarikan produk:

**Tabel 3. 3 Kriteria Penilaian Daya Tarik Produk**

Presentase Kemenarikan	Kriteria Kemenarikan
81% - 100%	Sangat menarik
63% - 80%	Menarik
44% - 62%	Cukup Menarik
$\leq 43\%$	Kurang Menarik

Sumber: (Zulailiana et al., 2022)

Pada tabel 3.7 menunjukkan kriteria penilaian daya Tarik produk yang didapat melalui angket respon yang diberikan kepada siswa yang kemudian data tersebut diolah sesuai dengan rumus yang ada. Ketika nilai kurang dari 43%, maka media termasuk

kurang menarik bagi siswa. Ketika nilai keseluruhan dari angket respon siswa mencapai 44% sampai 62%, maka media termasuk dalam kategori cukup menarik bagi siswa. Ketika nilai keseluruhan angket respon siswa mencapai 63% sampai 80%, maka media yang dikembangkan termasuk dalam kategori menarik bagi siswa. Sedangkan apabila media yang dikembangkan mencapai diatas 81% dari total keseluruhan nilai angket, maka media yang dikembangkan termasuk dalam kategori sangat menarik bagi siswa

## BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

### A. Bentuk Aplikasi Nusantara

Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk Aplikasi Nusantara dari proses pengembangan hingga final sampai akhir. Berikut ini adalah hasil proses pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti.

#### 1. Halaman awal

Halaman awal Aplikasi Nusantara berisi Sub Judul dari Aplikasi Nusantara, petunjuk penggunaan, dan daftar pustaka. Halaman awal ini bertujuan sebagai identitas Aplikasi Nusantara

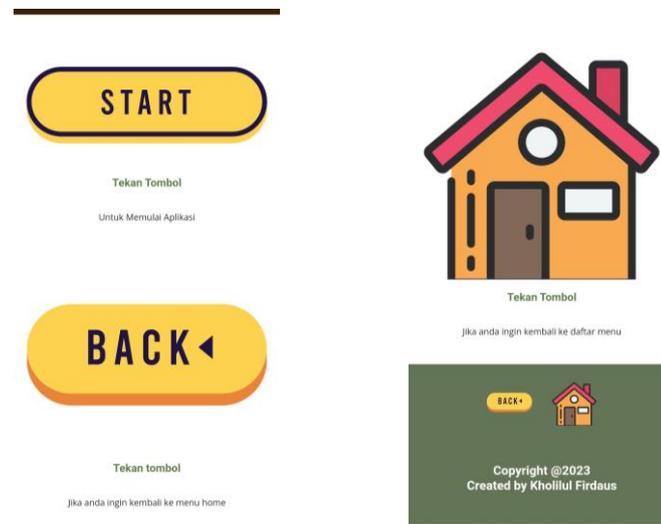


***Gambar 4.1 Halaman Awal Aplikasi Nusantara***

Pada gambar 4.1 menyantumkan tentang tombol start yang berfungsi sebagai langkah awal dalam memulai aplikasi. Kemudian terdapat tombol petunjuk penggunaan yang berisikan tentang petunjuk penggunaan aplikasi. Terakhir pada tombol daftar pustaka berisikan daftar-daftar buku dan sumber yang digunakan dalam Aplikasi Nusantara ini

## 2. Petunjuk penggunaan Aplikasi Nusantara

Pada bagian petunjuk penggunaan Aplikasi Nusantara berisikan tombol-tombol yang berfungsi dan ada pada aplikasi. Petunjuk ini bertujuan untuk memberikan kemudahan siswa dalam menggunakan Aplikasi Nusantara.



**Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan Aplikasi Nusantara**

Pada gambar 4.2 tercantum bagaimana penggunaan Aplikasi Nusantara. Tombol Start digunakan untuk memulai aplikasi. Tombol back digunakan untuk kembali ke menu sebelumnya. Tombol home untuk kembali kehalaman awal aplikasi.

## 3. Menu

Pada bagian menu ini berisi tentang beberapa opsi untuk masuk pada Aplikasi Nusantara. Menu ini terdiri dari Tujuan pembelajaran, stimulus, lagu, materi, dan quiz.



**Gambar 4.3 Menu Utama Aplikasi Nusantara**

Pada gambar 4.3 terdapat menu utama dari Aplikasi Nusantara. Menu ini berisikan tujuan pembelajaran, stimulus, lagu, materi, dan quiz.

#### 4. Tujuan

Pada menu ini disajikan tujuan dari pembelajaran keberagaman di Indonesia yang yang dipadukan dengan *Value Clarification Technique (VCT)*.



**Gambar 4. 4 Tujuan Pembelajaran**

Pada gambar 4.4 terdapat komik bergambar yang merupakan stimulus dari indikator VCT yang peneliti ambil. Peneliti membuat komik bergambar ini menggunakan *pixtoon* dan dapat digeser untuk melihat bagaimana kelanjutan tujuan tersebut.

#### 5. Stimulus

Pada menu ini disajikan stimulus dari indikator yang terdapat dalam *Value Clarification Technique (VCT)*. Pada menu ini juga dibuat bergambar agar dapat menarik minat siswa terhadap stimulus. Stimulus ini dibuat menggunakan *pixtoon*.



*Bacalah Cerita Berikut dengan Menggeser Gambar*



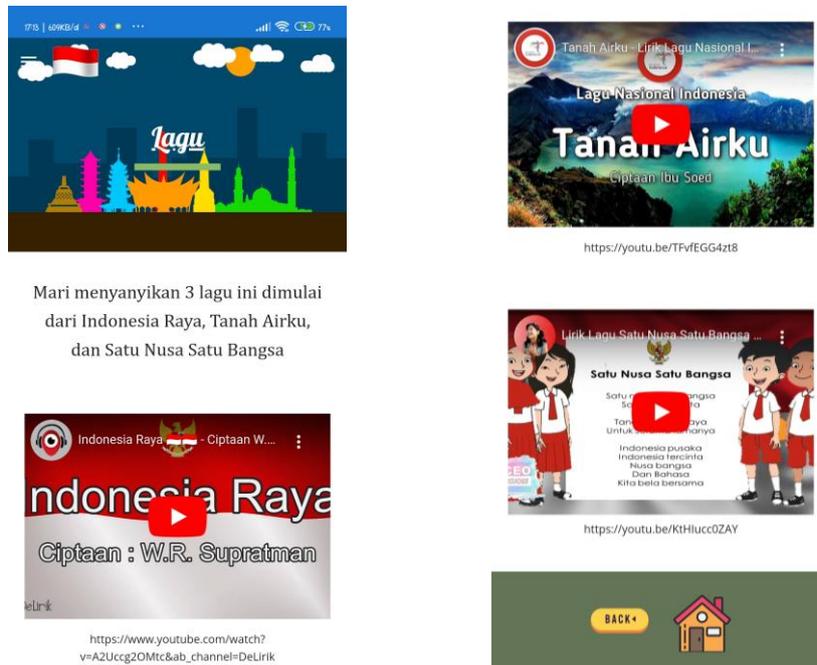
**Hikmah apa yang dapat kalian  
ambil dari cerita diatas?  
Diskusikanlah dan Sampaikan  
pendapatmu di depan kelas  
dengan lantang!!**

*Gambar 4.5 Stimulus VCT*

Pada gambar 4.5 ini stimulus yang diusung oleh peneliti menggunakan beberapa suku dan juga siswa dapat memainkan peran ketika menerapkan stimulus ini.

## 6. Lagu

Pada menu ini disajikan 3 lagu kebangsaan berupa Indonesia Raya, Tanah Airku, dan Satu Nusa Satu Bangsa. Lagu ini bertujuan untuk memupuk rasa persatuan dan kesatuan terhadap keberagaman yang ada di Indonesia.



**Gambar 4. 6 Lagu**

Pada gambar 4.6 Lagu yang terdapat pada menu ini membuat siswa merasakan bahwa keberagaman yang berada disekitar mereka membuat hidup lebih harmonis dan dapat memupuk persaudaran dan menghindari intoleransi yang ada disekitar mereka.

## 7. Materi

Pada menu ini berisi tentang materi yang terdapat pada Aplikasi Nusantara. Materi yang disajikan dalam media ini berupa 10 suku yang berada di Indonesia.

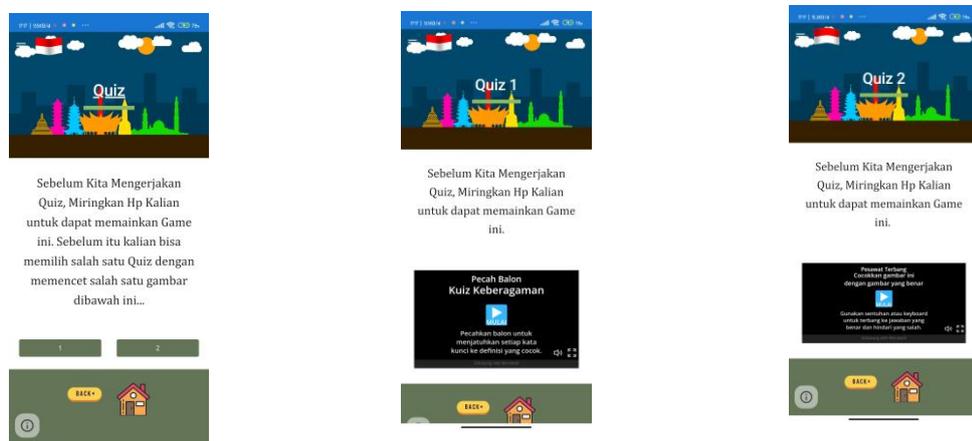


**Gambar 4. 7 Menu Materi**

Pada gambar 4.7 terdapat 10 suku yang berada di Indonesia yaitu: Jawa, Minang, Dayak, Asmat, Toraja, Osing, Sunda, Sasak, Tengger, dan Betawi. Pada setiap suku pembahasan yang diambil adalah berupa bahasa daerah, rumah adat, makanan khas, pertunjukan adat, mata pencaharian, dan lagu daerah dari masing-masing suku.

8. Quiz

Pada menu ini disajikan quiz untuk melihat pemahaman siswa terhadap materi keberagaman di Indonesia. Quiz yang disajikan dalam menu ini berupa dua quiz yang dibuat menggunakan *Wordwall*.



**Gambar 4. 8 Quiz**

Pada gambar 4.8 terdapat dua opsi untuk memilih quiz. Quiz pertama berupa menjatuhkan balon jawaban ke kereta yang melewati

sesuai dengan instruksi yang ada, sedangkan quiz kedua berupa pesawat yang diharuskan menabrakkan ke awan jawaban yang benar.

## B. Hasil Validasi

Tahap selanjutnya setelah Aplikasi Nusantara sudah jadi yakni melakukan validasi kepada para ahli, berikut pembahasan mengenai hasil validasi yang telah dilakukan

### 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Kevalidan materi yang terkandung dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti ditentukan oleh validator ahli materi yaitu Rois Imron Rosi, M.Pd. Media diserahkan kepada validator pada tanggal 1 November 2023 dan hasil validasi didapatkan kembali pada tanggal 6 November 2023 (lihat lampiran 3). Tingkat kevalidan materi dapat diketahui berdasarkan data hasil angket yang diberikan. Data tersebut berupa data kualitatif dan kuantitatif

Data kualitatif diperoleh berdasarkan masukan atau saran yang diberikan oleh validator. Hasil saran oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 5 Terdapat beberapa saran dari validator ahli materi yang digunakan untuk memperbaiki produk sebelum diujicobakan kepada siswa. Sedangkan pemaparan data kuantitatif dipaparkan pada lampiran 5

Pemaparan data yang didapatkan dari validator ahli materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. 1 Tabel Validasi Ahli Materi**

No	Pernyataan	Skor
1	Materi disajikan sesuai dengan KD pada pembelajaran PPKn Kelas 4 SD/MI	4
2	Materi disajikan sesuai dengan Konsep pembelajaran PPKn Kelas 4 SD/MI	4
3	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi keberagaman pada pembelajaran PPKn kelas 4 SD/MI	4
4	Materi keberagaman dalam media disajikan secara runtut	4

No	Pernyataan	Skor
5	Materi keberagaman dalam media disajikan sudah sesuai dengan aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif siswa	4
6	Materi keberagaman dalam media mudah dimengerti oleh siswa	5
7	Video yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang materi keberagaman	4
8	Soal evaluasi sesuai dengan materi keberagaman	5
9	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	4
10	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa	4
11	Kunci jawaban pada soal evaluasi sudah tepat	5
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	4
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	5
<b>Jumlah</b>		56
<b>Total</b>		65

Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{56}{65} \times 100\% \\
 &= 86\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan akumulasi nilai atau skor secara keseluruhan, hasil validasi materi memperoleh presentase kevalidan atau kelayakan media sebesar 86%. jika dikaitkan dengan kriteria kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.7 (Susmawati, 2020), maka media “Aplikasi Nusantara” memiliki kualifikasi *sangat valid* dan *sangat layak* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses revisi sesuai saran dari validator.

## 2. Hasil Validasi Ahli Media

Media dalam penelitian pengembangan ini diserahkan kepada validator ahli media yaitu Bapak Prayudi Lestantyo, M.Kom pada tanggal 31 Oktober 2023. Kemudian data hasil validasi diserahkan kepada peneliti pada tanggal 6 November 2023 (lihat lampiran 4). Data tersebut meliputi data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berisi kritik dan saran dapat dilihat pada lampiran 6, Sedangkan data kuantitatif dipaparkan pada lampiran 6. Pemaparan data yang didapatkan dari validator ahli materi disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. 2 Tabel Validasi Ahli Media**

No	Pernyataan	Skor
1	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif	5
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien	5
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	5
4	Media pembelajaran dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	5
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	4
6	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai	5
7	Ukuran gambar sudah sesuai	5
8	Media yang disajikan bersifat komunikatif	5
9	Media yang dikembangkan tepat sasaran	5
10	Desain teratur dan konsisten	4
11	Pemilihan warna yang digunakan sesuai	4
12	Pemilihan huruf sesuai	4

No	Pernyataan	Skor
13	Penempatan desain pada media	4
<b>Jumlah</b>		60
<b>Total</b>		65

Adapun analisis data kuantitatif sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{60}{65} \times 100\% \\
 &= 92\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil validasi ahli media tersebut maka diperoleh akumulasi presentase nilai akhir yaitu sebesar 92% (lihat lampiran 6). Hal ini menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan kepada siswa sesuai dengan kriteria kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.7 (Susmawati, 2020). Namun masih ada beberapa masukan dari validator agar media menjadi lebih baik dari sebelumnya.

### C. Penyajian dan Uji Produk

Penilaian respon siswa terhadap media Aplikasi Nusantara dilaksanakan pada tanggal 11 November 2023 dengan cara memberikan angket kepada siswa kelas IV yang berjumlah 34 Siswa (lihat lampiran 7). Hasil uji coba media Aplikasi Nusantara berupa data hasil angket respon siswa kelas IV MI Assalam MI Assalam Kota Batu untuk mengetahui tingkat kemenarikan media. Ini dapat dilihat pada lampiran 7 Presentase kemenarikan media secara keseluruhan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase Kelayakan} &= \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% \\
 &= \frac{1700}{2040} \times 100\% \\
 &= 83\%
 \end{aligned}$$



Data hasil angket tersebut menunjukkan bahwa media ini secara umum sangat menarik dengan presentase 83% sesuai dengan kriteria kemenarikan media (Susmawati, 2020). Adapun uraian terkait data siswa tersebut yaitu 21 siswa berpendapat bahwa media ini sangat menarik dengan rentang presentase sebesar 81% hingga 100%. Siswa yang menilai media ini menarik dengan rentang presentase sebesar 63% hingga 80% sebanyak 12 siswa. Siswa yang menilai media ini cukup menarik dengan rentang presentase sebesar 44% hingga 62% sebanyak 1 Siswa. Sedangkan siswa yang menilai media ini kurang menarik ada 0 siswa dengan presentase 0% hingga 43%. Hal ini menunjukkan bahwa media Aplikasi Nusantara yang dikembangkan oleh peneliti dapat menarik siswa untuk belajar materi keberagaman di Indonesia.

## D. Revisi Produk

### 1. Revisi Produk dari Ahli Materi

Tabel 4.3 Revisi Produk Ahli Materi

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1)	Penambahan 3 suku dari yang awalnya 7 suku menjadi 10 Suku		

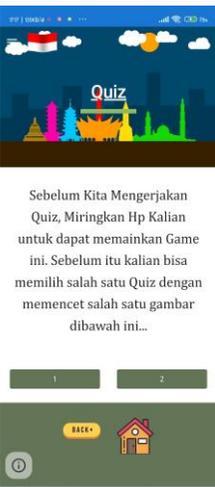
No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Setelah direvisi
2)	Penyesuaian template untuk setiap penjelasan dari suku		

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
3)	Foto Asli Suku Dayak		
4)	Urutan untuk gambar dan tulisan		

2. Revisi Produk dari Ahli Media

*Tabel 4. 4 Revisi Produk Ahli Media*

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
1)	QR Code Diganti		

No	Poin yang direvisi	Sebelum direvisi	Sesudah direvisi
2)	Opsi Tujuan dibuat bergambar		
3)	Quiz dibuat ada 2 tombol opsi untuk masuk		

## BAB V PEMBAHASAN

### A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media dengan nama “Aplikasi Nusantara” yaitu media pembelajaran aplikasi *android* berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* pada materi keberagaman di Indonesia yang teruji valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu. Sesuai dengan definisi media menurut Sari bahwa media pembelajaran adalah segala suatu hal yang dapat menyampaikan pesan dan dapat merangsang siswa untuk belajar sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik (Sari, 2019.). Media “Aplikasi Nusantara” diharapkan dapat membantu guru dan memudahkan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran PPKn khususnya pada materi keberagaman di Indonesia.

Pembelajaran keberagaman di Indonesia merupakan salah satu materi penting untuk dikuasai oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan kita hidup di Indonesia yang kaya akan keberagaman. Meninjau kembali bahwa kondisi kehidupan di Indonesia yang mengalami ketidakharmonisan seperti yang dijelaskan oleh (Agus, 2020) bahwa kasus intoleransi terus meningkat sejak 2016. Oleh karena itu penting untuk menanamkan nilai toleransi pada diri siswa sejak dini. Selain itu Allah SWT juga sudah mengajarkan nilai toleransi pada surat Al-Hujarat ayat 13 yang berbunyi:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا إِنَّ

أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَقْوَاهُ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

Artinya “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang

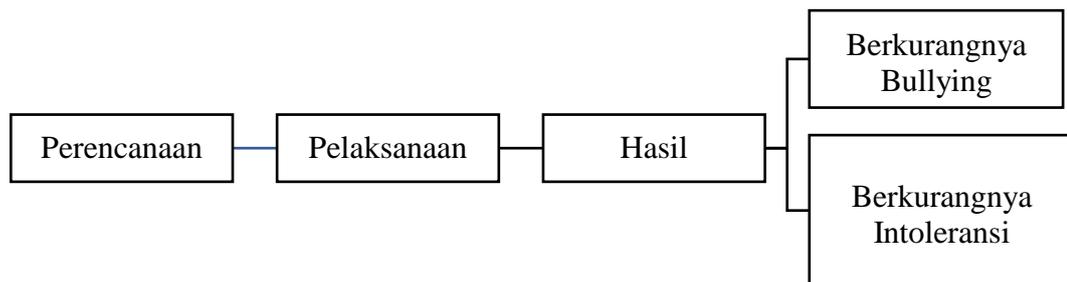
*yang paling bertakwa. Sungguh, Allah Maha Mengetahui, Mahateliti” (Al-Hujurat ayat 13).*

Ayat ini menjelaskan bahwa dalam hidup banyak perbedaan disekitar kita. Perbedaan yang mendasari itu berupa suku, budaya, dan banyak hal lainnya. Keberagaman tersebutlah yang bisa membuat kita untuk saling mengenal satu sama lain. Dalam hal ini siswa harus menemukan solusi jika terdapat permasalahan yang ada disekitar mereka. Ketika mereka menemukan solusi terhadap permasalahan tersebut mereka harus mempertanggungjawabkan jawaban tersebut. Selain itu, ketika mereka melakukan berpikir kritis mereka juga akan mampu untuk saling menghargai perbedaan yang ada disekitar mereka (Anggita & Suryadilaga, 2021.). Hal ini menunjukkan seberapa pentingnya pengetahuan tentang keberagaman di Indonesia dan menanamkan nilai toleransi kepada siswa agar dapat menciptakan kerukunan dan keseimbangan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

*Aplikasi Nusantara* berbasis *Value Clarification Technique* merupakan contoh bahan pembelajaran yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline*. Aplikasi ini berisi tentang mata pelajaran PPKn. Materi keberagaman yang akan digunakan dalam media ini berisi tentang beberapa suku yang ada di Indonesia yang meliputi bahasa daerah, rumah adat, makanan daerah, pertunjukan daerah dan juga mata pencaharian suku tersebut. Selain materi, media ini juga berisi stimulus yang berisi beberapa video tentang lagu daerah dan juga lagu wajib nasional yang diperuntukkan untuk menguatkan rasa cinta tanah air mereka dan juga cerita tentang keberagaman yang berguna untuk menumbuhkan sikap menghindari kasus *bullying*. Dalam menguji pengetahuan siswa juga disajikan *quiz* yang dapat diakses melalui aplikasi secara langsung. *Quiz* ini dibuat dengan menggunakan *wordwall* yang pada umumnya dibuat untuk membuat kuis dalam pembelajaran.

*Aplikasi Nusantara* sendiri dikembangkan berbasis *Value Clarification Technique* sesuai dengan indikator. Indikator *Value Clarification Technique* (VCT) adalah sebagai berikut: a) Membuat dan mencari stimulus berupa peristiwa atau tindakan yang mengandung nilai-nilai yang kontras dalam

beberapa hal. b) Guru memulai rangsangan dengan membacakan cerita atau peristiwa dan dapat juga memperlihatkan kepada siswa berbagai gambar atau foto. c) Memberikan waktu kepada peserta didik untuk berbincang sendiri atau dengan teman yang lain mengenai rangsangan. d) Melakukan dialog terbimbing yang dipimpin guru, baik secara individu, kelompok, maupun seluruh kelas. e) Langkah penetapan opini mendefinisikan argumen atau memperjelas maksudnya. f) Tahap diskusi, pembuktian pendapat dengan simulasi, diskusi, dan memainkan peran. g) Tahap kesimpulan, evaluasi, dan umpan balik (Puspita et al., 2020).



### ***Bagan 5.1 Penerapan Media***

Penerapan media pada bagan 5.1 menjelaskan bahwa model pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan VCT ini memiliki perencanaan yang telah disusun sebelumnya membuat dengan media yang dapat berbasis dengan VCT. Setelah media dipersiapkan kemudian melangkah kepada langkah selanjutnya yaitu pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan VCT untuk diperolehnya hasil berupa berkurangnya kasus *bullying* dan juga Intoleransi yang ada disekitar siswa. Pembelajaran VCT ini melibatkan peserta didik, mengajarkan untuk mengembangkan pembinaan moral, dan peserta didik dapat mengklarifikasikan nilai moral yang ada dalam kehidupan sehingga dapat memberikan pengalaman belajar sebagai motivasi untuk memiliki nilai-nilai karakter yang dapat meningkatkan kualitas diri sebagai manusia yang berkarakter. Hal ini sesuai dengan penelitian terdahulu dan juga ketika penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa dengan penerapan media berbasis *Value Clarification Technique* menunjukkan bahwa dengan penerapan

model ini dapat memberikan dampak positif kepada siswa, meningkatkan sikap toleransi siswa terhadap keberagaman, dan dapat menghindari kasus *bullying* yang ada di sekitar mereka (Indah Karunia & Mahpudin, 2023). Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media yang berbasis *Value Clarification Technique* dapat meningkatkan sikap siswa terhadap toleransi yang ada di sekitar mereka.

## **B. Pembahasan Hasil Validasi**

### **1. Analisis Desain Pengembangan Media**

Media “Aplikasi Nusantara” dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Model ini digunakan karena sangat membantu peneliti untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang layak digunakan. Setiap fase dapat diulang dan tahap evaluasi dapat dilaksanakan pada setiap tahap sehingga dapat mendukung untuk meningkatkan keefektifitasan media (Oktaviara, 2019). Peneliti melakukan proses revisi media di setiap akhir tahapan dengan mengacu pada saran validator dan dosen pembimbing. Selain itu model ADDIE juga dapat diterapkan baik dalam pembelajaran *offline* maupun *online* (Taufik & Dwijayanti, 2022). Hal ini sesuai dengan kondisi pada saat mengembangkan media “Aplikasi Nusantara”.

Proses pengembangan media didesain dengan berdasarkan karakteristik siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu. Menurut teori perkembangan piaget dalam (Marinda, 2020), rata-rata usia siswa kelas IV yaitu 9-10 tahun ini sedang berada pada tahap operasional konkrit. Pada tahap ini perkembangan kognitif siswa masih terikat dengan objek nyata. Siswa akan lebih mudah memahami materi apabila mereka melihat atau meraba objek dan mengalaminya secara langsung. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas IV MI Assalam Kota Batu (lihat lampiran 8) bahwa karakteristik siswa dikelas tersebut lebih mudah menerima materi melalui benda atau kejadian yang nyata. Contohnya seperti guru selalu mengaitkan materi pembelajaran dengan kejadian dalam kehidupan sehari-hari agar lebih mudah dipahami .

Mengacu pada teori perkembangan yang dicetuskan oleh Piaget tersebut maka media “Aplikasi Nusantara” juga dilengkapi dengan gambar yang menjelaskan materi keberagaman di Indonesia. Gambar tersebut berisi tentang keberagaman yang ada di Indonesia beserta penjelasannya. Adapun pemilihan bahan-bahan dalam media “Aplikasi Nusantara” seperti gambar, warna, jenis *font*, dan ukuran huruf juga disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Hal ini dikarenakan media yang menarik dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar (Widyaningsih et al., 2019).

## 2. Analisis Hasil Validasi

Validasi merupakan cara untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian antara media yang dikembangkan dengan kriteria media untuk pembelajaran (Gustiawati et al., 2020). Kevalidan suatu media dapat diketahui setelah dilakukannya validasi oleh tim ahli sesuai dengan bidangnya (Hada et al., 2021).

Tingkat kevalidan atau kelayakan media pembelajaran “Aplikasi Nusantara” dapat diketahui berdasarkan hasil validasi produk media yang telah dilakukan oleh para validator ahli materi dan ahli media. Berikut paparan analisis hasil validasi produk media yang dilakukan oleh masing-masing validator:

### a. Validasi Ahli Materi

Validator materi dilakukan oleh dosen strata dua PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki kompetensi dalam bidang PPKn dan materi keberagaman di Indonesia. Saran dari validator ahli materi berguna untuk Aplikasi Nusantara agar menjadi lebih baik dan sesuai dengan tujuan penelitian, serta untuk mendapatkan penilaian kelayakan dan kualitas isi materi LKPD. Berdasarkan kritik dan saran dari ahli materi ada beberapa yang perlu diperbaiki yakni materi keberagaman di Indonesia yang dicantumkan hanya berupa 7 suku saja. Materi tersebut hanya berupa Suku Jawa, Minang, Toraja, Dayak, Asmat. Berdasarkan hasil konsultasi peneliti dengan dosen pembimbing, materi tersebut dinilai masih kurang

sehingga peneliti perlu menambah materi dan memperbaikinya terlebih dahulu sebelum divalidasi oleh ahli materi. Peneliti menambahkan materi dua suku meliputi Suku Osing dan Suku Sasak. Hal ini sesuai dengan kriteria kelayakan media adalah kesesuaian materi (D. Kurniawan et al., n.d.). setelah divalidasi oleh ahli materi ditambahkan menjadi 10 suku dengan menambahkan Suku Betawi, Suku Tengger Dan Suku Sunda. Oleh karena itu, terdapat beberapa masukan terkait materi dalam media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil validasi ahli materi diperoleh dengan skor sebesar 86% (lihat lampiran 5). apabila dikualifikasikan dengan kriteria kelayakan media ini mendapat predikat sangat valid (Susmawati, 2020). Kriteria tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media yang dikembangkan oleh peneliti sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga materi sangat layak untuk diujicobakan kepada subjek uji coba. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Navila Rahman yang mengangkat materi yang sama yaitu keberagaman Indonesia yang diterapkan di Kelas IV namun menggunakan media yang berbeda dengan media yang dikembangkan (Rahman et al., 2022). Ini menunjukkan bahwa materi ini penting untuk diajarkan kepada siswa dan membutuhkan media sebagai pendukungnya.

Validator ahli materi juga memberi beberapa masukan yaitu menambah materi yang diangkat pada media, mengurutkan pokok bahasan pada materi keberagaman di Indonesia dan mengganti gambar yang ada pada materi sehingga dapat dengan mudah dipahami siswa. Sesuai teori bahwa penggunaan gambar yang tepat agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi (Hakim et al., n.d.). Oleh karena itu gambar yang tercantum dalam media ini disesuaikan sesuai dengan saran validator. Berdasarkan hasil validasi dan masukan ahli materi dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media “Aplikasi Nusantara” telah memenuhi kriteria kelayakan media dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan.

b. Validasi Ahli Media

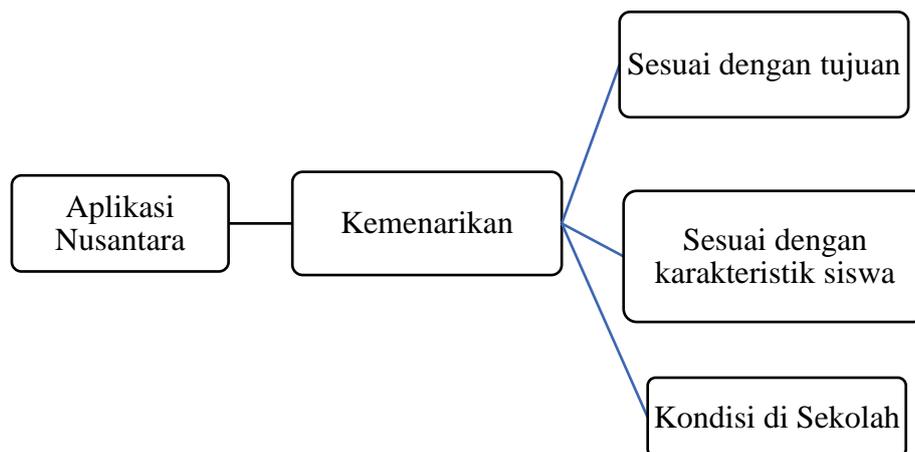
Kegiatan validasi desain media dilakukan oleh dosen strata dua UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dan kompetensi dalam teknologi pembelajaran. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media adalah memberikan beberapa unsur yang harus ada dalam penyusunan sebuah aplikasi.

Hasil validasi produk oleh ahli media mendapatkan presentase sebesar 92% (lihat lampiran 6) dengan kriteria sangat valid menurut tabel kriteria kelayakan media (Susmawati, 2020). Media ini dinilai praktis dan mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran daring maupun luring. Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Siti Deti Nurhamidah juga telah berhasil mengembangkan sebuah aplikasi android yang dapat dikatakan sebagai media yang praktis untuk digunakan dalam pembelajaran (Siti Deti Nurhamidah et al., 2022). Hal ini juga dikemukakan oleh Maharani Putri Kumalasari bahwa salah satu kriteria kelayakan media adalah fleksibel dan praktis dalam penggunaannya (Kumalasani, 2018). Namun tetap masih ada beberapa masukan dari validator selama proses validasi media. Validator ahli media menyarankan untuk mengganti *QR Code* yang ada pada aplikasi, membuat opsi tujuan pembelajaran menjadi komik bergambar, dan memberikan dua opsi untuk masuk ke *quiz*. Ini bertujuan agar media yang dikembangkan lebih praktis, mudah dioperasikan, dan menarik siswa untuk pembelajaran PPKn. Semua saran dari validator tersebut dijadikan acuan peneliti untuk membuat media pembelajaran semakin baik dan layak diterapkan serta tepat sasaran. Hal ini menunjukkan bahwa media “Aplikasi Nusantara” sangat layak dan valid untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu.

**C. Kemenarikan Produk Pengembangan**

Media pembelajaran yang baik yaitu selain sesuai dengan tujuan pembelajaran juga harus mampu menarik perhatian siswa. Hal ini bertujuan agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan

bermakna bagi siswa (D. Kurniawan et al., 2020.). Media pembelajaran yang menarik harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, memiliki konsep yang jelas, sesuai dengan karakteristik siswa, dan sesuai dengan kondisi di sekolah (R. A. Kurniawan et al., 2020). Pada pengembangan media “Aplikasi Nusantara”, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media.



***Bagan 5. 2 Kemenarikan Aplikasi Nusantara***

Pada bagan 5.2 dapat dipahami bahwa penerepan media Aplikasi Nusantara diperoleh melalui kemenarikan. Untuk mengumpulkan data kemenarikan dari media diberikan angket respon kepada siswa. Angket diberikan kepada siswa setelah penerapan media Aplikasi Nusantara. Hasil dari angket respon siswa terhadap kemenarikan media menunjukkan presentase sebesar 83% (lihat lampiran 7). Angka tersebut menunjukkan bahwa media ini dinilai sangat menarik sesuai tabel kemenarikan media (Susmawati, 2020) bagi siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati dkk juga menghasilkan media pembelajaran aplikasi berbasis *android* sangat menarik dan mampu memotivasi siswa dalam proses belajar (Fatmawati et al., 2021). Hal ini juga selaras dengan teori yang diungkapkan oleh Sri Mulyati dalam (Mulyati & Evendi, 2020) bahwa media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak positif bagi siswa diantaranya dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Hal ini sesuai dengan respon positif siswa yang diamati oleh peneliti selama proses pembelajaran menggunakan media “Aplikasi Nusantara” di kelas berdasarkan hasil observasi selama penelitian (lihat lampiran 7). siswa berlomba untuk maju kedepan dan menjawab permasalahan yang ada dalam media “Aplikasi Nusantara”. Berdasarkan hasil angket dan teori kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media “Aplikasi Nusantara” sangat menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan memudahkan siswa dalam belajar.

#### **D. Kelebihan dan Kekurangan Media**

Ditinjau dari hasil observasi (lihat lampiran 7) dan wawancara dengan wali kelas IV (lihat lampiran 8), media yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media antara lain sebagai berikut:

1. Media ini mudah untuk dioperasikan dan dapat diterapkan pada pembelajaran daring dan pembelajaran luring. Hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Fatmawati dkk juga menghasilkan bahwa salah satu kelebihan media aplikasi android adalah fleksibel, yaitu dapat digunakan baik secara kelompok maupun secara mandiri atau dapat digunakan secara luring maupun daring (Fatmawati et al., 2021). Ini menunjukkan bahwa media bersifat fleksibel dalam penggunaannya dan memenuhi salah satu kriteria kelayakan media (Susmawati, 2020). Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pemilihan media ini sudah tepat dan dapat mendukung kegiatan pembelajaran
2. Pemilihan warna, menu, desain gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa. Selaras dengan itu, hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Mokhammad Taufik dkk menemukan bahwa pemanfaat aplikasi dapat menarik minat dan semangat belajar siswa sehingga dapat memaksimalkan hasil belajar (Taufik & Dwijayanti, 2022). Hal ini juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Sri Myulyati bahwa media multimedia interaktif memberikan pengaruh positif dalam kegiatan pembelajaran (Mulyati & Evendi, 2020). Berdasarkan hasil penelitian dan didukung dengan

penelitian terdahulu maka media ini menarik dan berdampak positif dalam kegiatan pembelajaran.

3. Ukuran file juga tidak terlalu besar yakni 28 *Mega Byte* sehingga tidak terlalu menyempitkan ruang penyimpanan pada *Android*.
4. Pada dasarnya ketika siswa menggunakannya secara mandiri media ini dapat digunakan tidak memakan kouta yang banyak. Namun ada beberapa bagian yang terhubung dengan internet yang kuat dan memakan kouta yang banyak seperti video dan *quiz*
5. Orang tua dapat memantau anaknya ketika menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti dan dapat memantau tugas yang diberikan kepada siswa.
6. Guru dapat melihat secara langsung hasil *quiz* yang terdapat dalam materi sehingga dapat memudahkan guru dalam mengontrol bagaimana hasil dari tugas siswa.

Selain kelebihan yang telah disebutkan pastinya juga ada kekurangan dalam sebuah media pembelajaran Aplikasi Nusantara ini. Adapun kekurangan media ini antara lain sebagai berikut:

1. Ketika pembelajaran luring harus memerlukan koneksi internet yang stabil pada beberapa bagian seperti video dan *quiz* karena pada beberapa sekolah memiliki koneksi internet yang kurang stabil .
2. Media ini hanya dapat dioperasikan di *android* dan media tidak dapat digunakan pada laptop dan juga komputer, sedangkan dalam penggunaan media harus menggunakan handphone yang diharuskan mengikuti syarat operasional pelaksanaan (SOP) yang berlaku di sekolah.
3. Media yang dikembangkan ini memiliki sedikit kesulitan dalam menginstallnya sehingga memerlukan dampingan guru untuk menginstall aplikasi ini. Kesulitan tersebut berupa media dapat digunakan dengan spesifikasi android yang mengharuskan menggunakan android dengan versi android minimal 6.0 dan 6.0.1 *Marshmallow*. Siswa yang memiliki spesifikasi android dibawah 6.0 tidak dapat mengakses dan juga menginstall media pembelajaran ini karena kurangnya support untuk penginstallan media ini.

Meskipun terdapat beberapa kekurangan yang telah disebutkan oleh peneliti, namun media ini tetap dapat digunakan dengan baik selama kegiatan pembelajaran. Media Aplikasi berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* pada materi keberagaman ini teruji valid dan layak untuk diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu. Dengan penerapan media Aplikasi Nusantara berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* menunjukkan bahwa dengan penerapan model ini dapat memberikan dampak positif kepada siswa. Siswa dapat meningkatkan sikap toleransi siswa terhadap keberagaman yang ada di mereka dan dapat menghindari kasus *bullying* dan juga intoleransi yang ada di sekitar mereka.

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk hasil pengembangan yang dibuat adalah Aplikasi Nusantara dengan model ADDIE mencakup lima tahapan dalam proses pengembangannya yakni analisis kebutuhan, proses pengembangan, validasi produk pengembangan, penerapan produk pengembangan, dan evaluasi. Aplikasi Nusantara yang sudah dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa.
2. Aplikasi Nusantara yang sudah dikembangkan dilakukan validasi produk kepada dua ahli yang sesuai pada bidangnya. Hasil validasi dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 86%, ahli desain media mendapatkan nilai sebesar 92% sehingga hal ini menunjukkan bahwa Aplikasi Nusantara yang dikembangkan sangat layak digunakan karena mendapatkan kriteria sangat valid
3. Aplikasi Nusantara yang dikembangkan dan sudah diujicobakan kepada siswa kelas IV MI Assalam Kota Batu dapat menarik minat belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata respon siswa terhadap media sebesar 83% yang menunjukkan kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Nusantara dinyatakan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi keberagaman di Indonesia.
4. Aplikasi Nusantara berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* menunjukkan bahwa dengan penerapan media dipadukan model ini dapat memberikan dampak positif kepada siswa. Media ini dapat meningkatkan sikap toleransi siswa terhadap keberagaman yang ada di sekitar mereka. Media ini juga dapat menghindari kasus *bullying* dan intoleransi yang ada di sekitar mereka.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penelitian dan pengembangan Aplikasi Nusantara dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung materi keberagaman di Indonesia
2. Saran bagi peneliti berikutnya dapat mengembangkan Aplikasi Nusantara dengan materi yang lebih luas
3. Aplikasi Nusantara yang dikembangkan memiliki beberapa kelemahan, sehingga bagi peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan kelemahan yang ada, baik dari segi materi dan desain media
4. Bagi peneliti yang tertarik mengembangkan aplikasi, maka sebaiknya bisa menambahkan aspek lain seperti mengukur tingkat hasil belajar siswa, kemampuan berpikir kritis dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Subagyo, A. (2020). Implementasi Pancasila Dalam Menangkal Intoleransi, Radikalisme dan Terorisme. *Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 6(1), 10-24.
- Aditya, P. T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Web pada Materi Lingkaran bagi Siswa Kelas VIII. *Jurnal Matematika Statistika dan Komputasi*, 15(1), 64. <https://doi.org/10.20956/jmsk.v15i1.4425>
- Agus, S. (2020). Implementasi Pancasila Dalam Menangkal Intoleransi, Radikalisme Dan Terorisme. *Jurnal Keilmuan Riau*.
- Agustin, N., & Hamid, S. I. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran VCT Terhadap Penalaran Moral Siswa dalam Pembelajaran PKN*.
- Amir, A. (2016). *Penggunaan Media Gambardalam Pembelajaran Matematika*. 2.
- Anggita, I. S., & Suryadilaga, M. A. (n.d.). *Mengajarkan Rasa Toleransi Beragama pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Hadis*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science & Business Media.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dewantoro, A., & Sartono, K. E. (2019). The influence of value clarification technique (VCT) learning model on homeland attitude at elementary school. *ScienceRise: Pedagogical Education*, 32(5), 23–31. <https://doi.org/10.15587/2519-4984.2019.177106>
- Ermawati, E., Sofiarini, A., & Valen, A. (2021). Penerapan Model Value Clarifications Technique (VCT) pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3541–3550. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1372>
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). *Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran*. 1(2).
- Fahyuni, E. F., & Bandono, A. (2017). The use of value clarification technique-based- picture story media as an alternative media to value education in primary school. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 68–74. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.7469>
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal PGSD Fip Unimed*, 11(2), 134. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28862>
- Fitriani, V., & Sundawa, D. (2016). Penerapan Model VCT (Value Clarification Technique) dengan Menggunakan Media Cerita Daerah dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal pendidikan ilmu sosial*, 25(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3669>
- Galih Puji Mulyoto, M. P., Mohammad Miftahusyai'an, M. S., Nur Hidayah Hanifah, M. P., & Dr. H. Abdul Bashith, M. S. (2020). *Konsep Dasar dan*

- Pengembangan Pembelajaran PPKn untuk MI/SD*. Publica Institute Jakarta. <https://books.google.co.id/books?id=axogEAAAQBAJ>
- Gustiawati, R., Arief, D., & Zikri, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Permulaan dengan Menggunakan Cerita Fabel pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 355–360. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.339>
- Hada, K. L., Maulida, F. I., Dewi, A. S., Dewanti, C. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Blabak Trarerodi pada Materi Geometri Transformasi: Tahap Expert Review. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(2), 155. <https://doi.org/10.21043/jmtk.v4i2.12047>
- Hakim, A. L., Anggraini, Y., Fitriani, R., & Haqiqi, A. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Sejarah*.
- Hasan, N., & Mawardi. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Value Clarification Technique ( VCT ) untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKN Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Sekolah Dasar*, 6(1), 15–22.
- Indah Karunia, C., & Mahpudin, M. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Terhadap Sikap Sosial Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Buletin Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 162–170. <https://doi.org/10.56916/bip.v2i2.513>
- Institute, S. (2021). *Memahami Situasi Intoleransi | Setara Institute*. <https://setara-institute.org/memahami-situasi-intoleransi/>
- Kumalasan, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1A.2345>
- Kurniawan, D., Suyatna, A., & Suana, W. (n.d.). *pada Materi Listrik Dinamis*.
- Kurniawan, R. A., Rifa'i, M. R., & Fajar, D. M. (2020). Analisis Kemenarikan Media Pembelajaran Phet Berbasis Virtual Lab pada Materi Listrik Statis Selama Perkuliahan Daring Ditinjau dari Perspektif Mahasiswa. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(1), 19–28. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i1.6>
- Kusuma, R. A. (2019). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi terhadap Perilaku Intoleransi dan Antisosial di Indonesia. *Mawa'izh: Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan*, 10(2), 273–290. <https://doi.org/10.32923/maw.v10i2.932>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika melalui Media Game Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SMP. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/gauss.v3i1.2127>
- Mulyoto, G. P. (2020). *Konsep Dasar dan Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk MI/SD* (Vol. 1). Publica Institute Jakarta.
- Mulyoto, G. P., & Malang, K. (n.d.). *Pengembangan modul praktikum matakuliah Pancasila dengan model project citizen untuk menanamkan nilai-nilai antikorupsi pada mahasiswa*.

- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*.
- Naj'ma, D. B. A., & Bakri, S. (2023). Pendidikan Moderasi Beragama dalam Penguatan Wawasan Kebangsaan. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 5(2), 421–434. <https://doi.org/10.22515/academica.v5i2.4919>
- Oktaviara, R. A. (2019). *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar. 07*.
- Puspita, R. D., Apriliana, A. C., Nugraha, C. Y., & Rahman. (2020). Analysis of Value Clarification Technique Learning Model Through Pilot Methods in Learning to Improve Affective Intelligence. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 424(3rd International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE)), 319–323. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200325.104>
- Qodir, Z. (2018). Kaum Muda, Intoleransi, dan Radikalisme Agama. *Jurnal Studi Pemuda*, 5(1), 429. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.37127>
- Rahayu, D. W., & Fitriyah, F. K. (2020). Pengaruh Sikap Toleransi terhadap Perilaku Agresif pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Surabaya. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 6(2).
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846–1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>
- Riadin, A., & Permadi, A. S. (2019). Implementasi Pembelajaran PKn untuk Membentuk Pribadi yang Berkarakter di SD Muhammadiyah Sampit. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 18–28. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v14i1.828>
- Ritiauw, S. P., Mahanangingtyas, E., Silawanebessy, W. J. B., & Huliselan, A. (n.d.). *Penerapan Model Value Clarification Technique (VCT) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sd Muhammadiyah Ambon*.
- Samsu. (2017). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development) Metode*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sari, P. (n.d.). *Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran*.
- Sevtia, A. F., Taufik, M., & Doyan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1167–1173. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3.743>
- Siti Deti Nurhamidah, Atep Sujana, & Dety Amelia Karlina. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318–1329. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3190>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Suprpto, S. (2020). Integrasi Moderasi Beragama dalam Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 18(3), 355–368. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v18i3.750>
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Pada Muatan Pembelajaran Matematika Kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040–6048. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1803>
- Susmawati, S. (2020). Pengembangan Buku Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jambi untuk Siswa Kelas Ii Sd/Mi. *Jurnal manajemen pendidikan dan ilmu sosial*, 1(2), 411–421. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v1i2.279>
- Taufik, M., & Dwijayanti, I. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Berbasis Problem Posing untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Bangun Ruang bagi Siswa Kelas VI*. 7.
- Ula, R. Y., Sarkadi, & Badrujaman, A. (2021). The Effectiveness of Environmental Learning Model on Students' Motivation and Learning Outcomes. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 54(1), 38–45. <https://doi.org/10.24252/lp.2021v24n2i8>.
- Widyaningsih, S. W., Komariah, N., Mujasam, M., & Yusuf, I. (2019). Pengaruh Penerapan Model PBL Berbantuan Media Google Classroom terhadap Hots, Motivasi dan Minat Peserta Didik. *Silampari jurnal pendidikan ilmu fisika*, 1(2), 102–113. <https://doi.org/10.31540/sjpif.v1i2.788>
- Wijayanti, R., & Wasitohadi, W. (2015). Efektivitas Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbantu Media Video Interaktif Ditinjau dari Hasil Belajar PKN. *Satya Widya*, 31(1), 54. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i1.p54-68>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zulailiana, S. L., Nuzulia, N., & Mulyoto, G. P. (2022). *Pengembangan Media Kereta Kayu Huruf Hijaiyah Untuk Meningkatkan Keterampilan Kitabah Bahasa Arab Siswa Kelas I Makarimal Akhlaq Bantur Malang*. 4(1), 15.

# **LAMPIRAN-LAMPIRAN**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
http://fitk.uin-malang.ac.id, email: fitk@uin\_malang.ac.id

Nomor : 2348/Un.03.1/TL.00.1/10/2023 31 Oktober 2023  
Sifat : Penting  
Lampiran : -  
Hal : **Izin Penelitian**

Kepada

Yth. Kepala MI Assalam Kota Batu  
di  
Batu

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

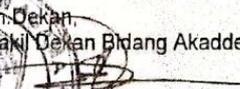
Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Nur Kholilul Firdaus  
NIM : 200103110045  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Semester - Tahun Akademik : Ganjil - 2023/2024  
Judul Skripsi : **Pengembangan "APP Nusantara" Berbasis Metode Value Clarification Technique (VCT) pada Materi Keberagaman di Indonesia Kelas IV MI Assalam Kota Batu**  
Lama Penelitian : **November 2023** sampai dengan **Januari 2024** (3bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Semikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

An. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, MA  
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip



LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KOTA BATU

**MADRASAH IBTIDAIYAH ASSALAM**

(AS SALAM ISLAMIC PRIVATE ELEMENTARY SCHOOL OF BATU)

NSM : 111235790014      NPSN : 60721024

Jl. Makam No. 30 Desa Beji Kec. Junrejo, Telp. 0341 - 5102478 Kota Batu 65326

" \_\_\_\_\_ : [mi\\_assalam11@gmail.com](mailto:mi_assalam11@gmail.com)

**SURAT KETERANGAN**

NO:064/L/60.721.02/XI/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ima Wahyuni, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah MI As-Salam Kota Batu

Menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Nur Kholilul Firdaus

Jurusan / Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

NIM : 200103110045

Yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan judul *"Pengembangan "App Nusantara" Berbasis Value Clarification Technique (VCT) Pada Materi Keberagaman Di Indonesia Kelas IV MI As-Salam Kota Kota Batu"*, Terhitung mulai November 2023 – Januari 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Batu, 11 November 2023

Kepala MI Assalam

**Ima Wahyuni, S.Pd**



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-1924/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2023 31 Oktober 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.  
**Dr. Rois Imron Rosi, M.Pd**  
di -

Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Muhammad Nur Kholilul Firdaus  
NIM : 200103110045  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan "APP Nusantara" Berbasis Metode Value Clarification Technique (VCT) pada Materi Keberagaman di Indonesia Kelas IV MI Assalam Kota Batu  
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

Wakil Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A  
NIP. 19730823200031002  




KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang  
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id). email : [fitk@uin\\_malang.ac.id](mailto:fitk@uin_malang.ac.id)

Nomor : B-7923/Un.03/FITK/PP.00.9/10/2023 31 Oktober 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.  
**Dr. Prayudi Lestyanto, M.Kom**  
di -

Tempat

**Assalamualaikum Wr. Wb.**

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

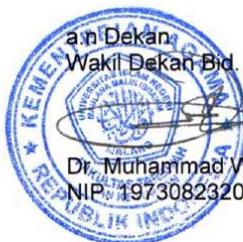
Nama : Muhammad Nur Kholilul Firdaus  
NIM : 200103110045  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan "APP Nusantara" Berbasis Metode Value Clarification Technique (VCT) pada Materi Keberagaman di Indonesia Kelas IV MI Assalam Kota Batu  
Dosen Pembimbing : Galih Puji Mulyoto, M.Pd

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

**Wassalamu'alaikum Wr. Wb.**

a.n Dekan  
Wakil Dekan Bid. Akademik  
  
Dr. Muhammad Walid, M.A. by  
NIP. 197308232000031002



**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	No.
1	Desain Pembelajaran	Relevansi antara KI, KD, tujuan, materi, dan penggunaan media pembelajaran	KI dan KD dipaparkan dengan jelas	1
			Tujuan pembelajaran sesuai dengan KI dan KD	2
			Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
			Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi	4
			Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran PPKn SD/MI	5
		Keruntutan materi	Materi dalam media disajikan secara lengkap	6
			Materi dalam media disajikan secara runtut	7
2	Isi (Materi)	Kedalaman materi	Materi yang disajikan sudah mencakup aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa	8
			Kesesuaian gambar dengan materi keberagaman yang disajikan	9
			Contoh yang disajikan dalam materi keberagaman sudah tepat	10
			Contoh yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa	11
			Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	12
			Soal evaluasi sesuai dengan materi	13
			Soal evaluasi sudah sesuai dengan kemampuan berpikir siswa	14
			Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa	15
			Ketepatan kunci jawaban	16
			Pemberian umpan balik terhadap evaluasi	17
Keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar	18			
3	Bahasa dan Komunikasi	Kesesuaian bahasa	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa	19
			Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa	20

## INSTRUMEN VALIDASI MATERI KEBERAGAMAN

### AHLI MATERI

Nama : Rois Imron Rosi  
Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
NIP : 199102272023211017

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak untuk mengamati media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak memberikan penilaian dengan memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak sesuai, jelas, tepat	1
2	Kurang sesuai, jelas, tepat	2
3	Cukup sesuai, jelas, tepat	3
4	Sesuai, jelas, tepat	4
5	Sangat sesuai, jelas, tepat	5

#### B. Pernyataan Validasi Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi disajikan sesuai dengan KD pada pembelajaran PPKn kelas 4 SD/MI				v	
2	Materi yang disajikan sesuai dengan konsep pembelajaran PPKn SD/MI				v	
3	Penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi keberagaman pada pembelajaran PPKn kelas 4 SD/MI				v	

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
4	Materi keberagaman dalam media disajikan secara runtut				v	
5	Materi keberagaman dalam media disajikan sudah sesuai dengan aspek kognitif, psikomotor, dan afektif siswa				v	
6	Materi keberagaman dalam media mudah dimengerti oleh siswa					v
7	Video yang disajikan mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait materi keberagaman				v	
8	Soal evaluasi sesuai dengan materi keberagaman					v
9	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa				v	
10	Pemberian evaluasi sudah tepat untuk mengukur kemampuan siswa				v	
11	Kunci jawaban pada soal evaluasi sudah tepat					v
12	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat berpikir siswa				v	
13	Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					v

Saran :

1. Penambahan suku dari 7 suku menjadi 10 suku.
2. Penyesuaian template untuk setiap materi
3. Pencarian foto Asli Suku Dayak.

Dengan ini, media pembelajaran *App Nusantara* dinyatakan **\*(layak/tidak layak)** untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan :

\*(coret yang tidak perlu)

Malang, ..... September 2023

Validator,



(.....)

NIP

**KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

No.	Aspek	Indikator	Pernyataan	No.
1	Rekayasa Produk	Keefektifan produk yang dikembangkan	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif	1
			Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien	2
		Kemudahan dalam penggunaan	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah	3
			Media pembelajaran dapat dikelola/dipelihara dengan mudah	4
			Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas	5
2	Komunikatif	Bahasa yang digunakan sesuai	6	
		Media yang disajikan bersifat komunikatif	7	
		Media yang dikembangkan tepat sasaran	8	
	Kualitas Visual	Desain gambar sesuai dengan materi	9	
		Desain teratur dan konsisten	10	
		Pemilihan warna yang digunakan sesuai	11	
		Pemilihan huruf sesuai	12	
		Kerapian desain	13	
		Kemenarikan Desain	14	
		Peletakan desain pada media	15	

**INSTRUMEN VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN APP NUSANTARA  
PADA MATERI KEBERAGAMAN**

**AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Nama : PRA YUDI LESTANTYO  
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang  
 NIP : 198612282020121002 .

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Sebelum mengisi angket ini, dimohon Bapak/Ibu mengamati media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti terlebih dahulu.
2. Instrumen ini berisi tentang kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberi tanda centang pada salah satu skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No	Keterangan	Skor
1	Sangat tidak sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	1
2	Kurang sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	2
3	Cukup sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	3
4	Sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	4
5	Sangat sesuai, jelas, menarik, mudah, dan efisien	5

**B. Pernyataan-pernyataan angket**

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efektif					✓
2	Media yang dikembangkan dapat digunakan secara efisien					✓

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
3	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah					✓
4	Media pembelajaran dapat dikelola/dipelihara dengan mudah					✓
5	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas				✓	
6	Ukuran huruf yang digunakan sudah sesuai					✓
7	Ukuran gambar sudah sesuai					✓
8	Media yang disajikan bersifat komunikatif					✓
9	Media yang dikembangkan tepat sasaran					✓
10	Desain teratur dan konsisten				✓	
11	Pemilihan warna yang digunakan sesuai				✓	
12	Pemilihan huruf sesuai				✓	
13	Penempatan desain pada media				✓	

Saran :

MEDIA SUDAH LAYAK DIGUNAKAN, NAMUN ADA BEBE  
RADA TAMBAHAN REVISI TERKAIT :

1. QR CODE DIGANTI
2. OPSI TUJUAN DIBUAT BERGAMBAR
3. KUIS ADA 2 OPSI UNTUK MASUK

Dengan ini, media pembelajaran *App Nusantara* dinyatakan ~~\*(layak/tidak layak)~~ untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan :

\*(coret yang tidak perlu)

Malang,..... September 2023

Validator,

(PRAYUDI . L.....)

NIP.

**LEMBAR OBSERVASI**

**Mata Pelajaran** : PPKN  
**Materi** : Keberagaman di Indonesia  
**Hari, Tanggal** : Sabtu, 11 November 2023  
**Kelas** : IV  
**Sekolah** : MI Assalam Kota Batu

No	Indikator	Aspek yang diamati	Deskripsi
1	Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran	Sikap Siswa ketika peneliti menyiapkan media	Siswa menunjukkan sikap semangat terhadap hal yang baru dalam pembelajaran dan merasa antusias dalam menyiapkan sebelum pembelajaran
		Sikap siswa ketika peneliti memulai pembelajaran	Siswa antusias ketika peneliti memulai pembelajaran dan menanyakan akan pembelajaran yang dilakukan
		Pemahaman siswa terkait panduan pembelajaran yang dijelaskan peneliti	Siswa menunjukkan pemahaman terkait materi keberagaman dan menunjukkan hal positif ketika melihat panduan pembelajaran yang disajikan oleh peneliti
2	Ketertarikan siswa selama proses pembelajaran menggunakan media App Nusantara	Siswa memiliki motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	Siswa menunjukkan motivasi yang tinggi ketika mengikuti pembelajaran khususnya ketika memperagakan peran dalam stimulus
		Siswa memperhatikan selama proses pembelajaran menggunakan media	Siswa menunjukkan antusias dalam pembelajaran meskipun ada 1 siswa yang tidak dapat mengakses media dikarenakan hp yang dibawa oleh siswa mengalami masalah ketika penginstalan media yang kemudian siswa dapat mengakses media dengan menggunakan hp dari peneliti
		Siswa antusias mengikuti pembelajaran	Siswa menunjukkan antusias pembelajaran yang tinggi dikarenakan gambar dan video yang terdapat dalam media.
3	Keefektifan penggunaan media App Nusantara	Siswa mudah mengoperasikan media	Siswa dapat dengan mudah mengoperasikan media yang diberikan oleh peneliti. Media yang dioperasikan menurut siswa sudah termasuk mudah untuk mempelajarinya.
		Soal quiz dapat dikerjakan siswa dengan baik	Soal quiz dapat dikerjakan dengan mudah oleh siswa dan juga mengasyikkan bahkan ada siswa yang terus menerus mengulang quiz.

No	Indikator	Aspek yang diamati	Deskripsi
4	Value Clarification Technique	Guru menciptakan media rangsangan berupa peristiwa atau tindakan yang kontras	Guru memperkenalkan media yang berjudul App Nusantara dan bagaimana mengoperasikan media yang telah diciptakan. Dan siswa menunjukkan hal positif ketika media diperkenalkan
		Guru memperkenalkan stimulus dengan menceritakan sebuah cerita	Guru memperkenalkan stimulus dengan seksama dan membacakan judul dari stimulus disusul dengan reaksi siswa yang tertarik dengan stimulus yang terdapat dalam media
		Guru memberikan waktu kepada siswa secara berkelompok mengenai stimulus	Guru memberikan waktu 10 menit kepada siswa untuk berdiskusi dengan teman sebaya untuk berdiskusi
		Melakukan dialog terbimbing melalui pertanyaan dari guru	Siswa antusias dalam berdiskusi pada stimulus dan bahkan ada beberapa kelompok yang memperagakan adegan dalam stimulus
		Tahap pembentukan opini	Siswa memberikan jawaban masing-masing dari kelompok dan kemudian diberikan jawaban dari anggota kelompok lain untuk kemudian disatukan menjadi satu jawaban yang menurut mereka benar.
		Tahap diskusi atau pembuktian argumen dengan berdiskusi	Setelah tahap diskusi perwakilan dari kelompok maju untuk mendiskusikan jawaban mereka dengan jawaban kelompok lain dan anggota kelompok juga menguatkan pendapat yang diberikan
		Tahap kesimpulan, evaluasi dan umpan balik	Setelah itu guru memberikan umpan balik terhadap jawaban siswa dengan membenarkan jawaban dari siswa dan langsung mengambil kesimpulan terkait jawaban siswa untuk selanjutnya jawaban tersebut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari mereka.

**PEDOMAN WAWANCARA**

**JUDUL:**

**PENGEMBANGAN “APP NUSANTARA” BERBASIS *VALUE CLARIFICATION*  
*TECHNIQUE (VCT)* PADA MATERI KEBERAGAMAN DI INDONESIA KELAS IV MI  
AS-SALAM KOTA BATU**

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>No Item Rubrik</b>
Materi	Materi	1
Keberagaman	Tujuan	2
Media “ <i>App</i> <i>Nusantara</i> ”	Tujuan	3
	Langkah-langkah	4
	Kelebihan	5
	Kekurangan	6
Model <i>Value</i> <i>Clarification</i> <i>Technique</i>	Tujuan	7
	Langkah-langkah	8
	Kelebihan	9
	Kekurangan	10

### LEMBAR WAWANCARA PRA-PENELITIAN

Narasumber : Ibu Fransiska

Instansi : MI Assalam Kota Batu

1. Menurut Ibu, pembahasan apa yang sering dibahas dalam materi keberagaman di Indonesia?
2. Menurut Ibu, bagaimana tujuan dari pembelajaran materi keberagaman di Indonesia?
3. Pada kesempatan kali ini saya mengembangkan Aplikasi yang bernama App Nusantara, menurut ibu bagaimana urgensi penggunaan media bagi pembelajaran keberagaman di Indonesia?
4. Langkah-langkah penggunaan media ini menurut ibu apakah dapat memenuhi langkah-langkah dalam pembelajaran dan bagaimana pendapat ibu tentang media yang berisi tentang keberagaman ini?
5. Menurut ibu, bagaimana kelebihan dari media App Nusantara yang saya kembangkan ini?
6. Menurut ibu, bagaimana kekurangan dari media App Nusantara yang saya kembangkan ini?
7. Menurut ibu, model pembelajaran *Value Clarification Technique* bagaimana tujuannya?
8. Menurut ibu, bagaimana Langkah-langkah dari model pembelajaran ini?
9. Menurut ibu, bagaimana kelebihan dari model ini?
10. Menurut Ibu, bagaimana kekurangan dari model ini?

### LEMBAR WAWANCARA PENELITIAN

Narasumber : Ibu Fransiska  
Jabatan : Guru Kelas IV  
Instansi : MI Assalam Kota Batu  
Tanggal : 30 Juli 2023

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Menurut Ibu, pembahasan apa yang sering dibahas dalam materi keberagaman di Indonesia?	Yang sering dibahas biasanya mengenai suku bangsa dan rumah adat mereka
2	Menurut Ibu, bagaimana tujuan dari pembelajaran materi keberagaman di Indonesia?	Tujuannya agar siswa dapat mengetahui dan memahami budaya dan kenekan ragaman yang ada di Indonesia, serta siswa dapat memiliki rasa toleransi terhadap sesame warga Indonesia
3	Pada kesempatan kali ini saya mengembangkan Aplikasi yang bernama App Nusantara, menurut ibu bagaimana urgensi penggunaan media bagi pembelajaran keberagaman di Indonesia?	Di sekolah ini para guru sangat minim untuk memaksimalkan pembelajaran menggunakan media. Maka dari itu saya sangat tertarik untuk media ini agar dapat mengetahui seberapa antusias para siswa dalam pembelajaran materi ini
4	Langkah-langkah penggunaan media ini menurut ibu apakah dapat memenuhi langkah-langkah dalam pembelajaran dan bagaimana pendapat ibu tentang media yang berisi tentang keberagaman ini?	Bagi kami yang sangat awam tentang media yang berbasis online. Langkah-langkah dalam pembelajaran membutuhkan kesabaran dan konsisten untuk mengaplikasikan media ini, serta harus membuat siswa tetap fokus dalam pembelajaran
5	Menurut ibu, bagaimana kelebihan dari media App Nusantara yang saya kembangkan ini?	Membuat pelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa; Gambar menarik dan warna tulisan dapat dibaca sehingga siswa tidak bertanya tentang apa yang ada di media App Nusantara

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Menurut ibu, bagaimana kekurangan dari media App Nusantara yang saya kembangkan ini?	Membutuhkan pendampingan khusus saat menginstal aplikasi tersebut; membutuhkan kuota internet yang cukup; membutuhkan media handphone android
7	Menurut ibu, model pembelajaran <i>Value Clarification Technique</i> bagaimana tujuannya?	Agar materi yang disampaikan saat pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan tepat, siswa dapat menerapkan tentang keberagaman yang ada di Indonesia, guru dapat bekerja secara profesional
8	Menurut ibu, bagaimana Langkah-langkah dari model pembelajaran ini?	mungkin lebih ke pengambilan argumen dan penguatan argumen karena siswa dilatih untuk menguatkan pendapat mereka
9	Menurut ibu, bagaimana kelebihan dari model ini?	Kelebihannya mungkin dari pengambilan pendapat yang siswa dilatih untuk mengambil keputusan sendiri dan mempertahankan pendapat mereka
10	Menurut Ibu, bagaimana kekurangan dari model ini?	Siswa mungkin kurang bisa menerapkan pendapat yang telah diperkuat dari guru sehingga mereka juga kesulitan menerapkan dalam kehidupan sehari-hari

**Kisi-kisi Angket Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek	Indikator
1	Kebermanfaatan	Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar
		Memperkuat bahan ajar
		Menambah variasi pada metode pengajaran
		Proses pembelajaran menjadi beragam
		Mendukung guru dalam proses mengajar
		Minat guru terhadap penggunaan media
		Meningkatkan Keterampilan berpikir kritis
2	Desain dan tampilan	Kesesuaian warna
		Kualitas gambar
		Kesesuaian bahasa
		Keseragaman tombol dan icon
		Kualitas teks

**ANGKET PENILAIAN RESPON SISWA  
TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN APP NUSANTARA**

Nama : Ken Sri  
No.Absen : 17  
Kelas : 9A  
Hari/Tanggal : Sabtu, 11 November 2023  
Asal Sekolah : MI Assalam kota Batu

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Pada angket ini terdapat 15 butir pernyataan. Berilah jawaban yang benar-benar cocok dengan pilihanmu
2. Jawablah dengan jujur dan jangan mudah dipengaruhi oleh jawaban orang lain
3. Berilah jawabanmu dengan menggunakan tanda centang (V) pada lembar jawaban yang tersedia

Keterangan pilihan jawaban:

- Sangat Tidak Setuju
- Tidak Setuju
- Setuju
- Sangat Setuju

Ken Shi

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penelitian			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1	Media App Nusantara ini memudahkan saya untuk memahami materi keberagaman di Indonesia				✓
2	Media App Nusantara ini dapat menambah pengetahuan saya terkait materi keberagaman di Indonesia				✓
3	Materi keberagaman di Indonesia yang disajikan dalam media ini mudah saya pahami				✓
4	Saya rasa pembelajaran lebih menyenangkan menggunakan media ini				
5	Soal evaluasi yang diberikan mudah untuk saya kerjakan				✓
6	Media App Nusantara ini mudah saya gunakan				✓
7	Petunjuk penggunaan disampaikan secara jelas				✓
8	Bahasa yang digunakan dalam media mudah saya pahami				✓
9	Tulisan dalam media App Nusantara ini sangat jelas				✓
10	Tampilan media App Nusantara ini sangat menarik				✓
11	Saya menyukai warna yang dipilih dalam media App Nusantara				✓
12	Saya suka dengan pemilihan desain tulisan yang terdapat di App Nusantara				✓
13	Gambar yang disajikan dalam media sangat jelas				✓

No	Aspek Yang dinilai	Skala Penelitian			
		Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
14	Gambar yang ditempatkan dalam media dapat memberitahu informasi terbaru				✓
15	Media App Nusantara ini membuat saya bersemangat untuk belajar				✓

*Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian*



Foto 1 Observasi dan Wawancara Pra Penelitian



Foto 2 Penerapan Media Aplikasi Nusantara



Foto 3 Penerapan Media Aplikasi Nusantara oleh Siswa



Foto 4 Penerapan Media Aplikasi Nusantara



Foto 5 Penerapan Media Aplikasi Nusantara



Nama : Muhammad Nur Kholilul Firdaus  
Tempat, Tanggal Lahir : Banyuwangi, 08 Desember 2001  
Jenis Kelamin : Laki-laki  
Alamat Asal : Dusun Krajan II RT 01 RW 06 Tebu Indah Kembiritan  
Genteng Banyuwangi  
No. WhatsApp : 081779105020.  
Email : [muhammadnurkholilulfirdaus@gmail.com](mailto:muhammadnurkholilulfirdaus@gmail.com)  
Riwayat Pendidikan : 1. TK Khodijah 65 Kembiritan  
2. MI Tarbiyatus Shibyan  
3. MTsN 1 Jember  
4. MAN 1 Jember  
5. MAS Darussholah Jember  
6. UIN Maulana Malik Ibrahim  
Pengalaman Organisasi : 1. Anggota HMJ PGMI UIN Malang 2021  
2. Anggota HMPS PGMI UIN Malang 2022  
3. CO Media Kreatif Gencar Malang 2021-  
Sekarang