

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

Muhammad Nur Kholilul Firdaus

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia
200103110045@student.uin-malang.ac.id

ABSTRACT

The purpose of this 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 "App 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 "App 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) "App Nusantara" containing material on Indonesia's diversity, is highly valid and attractive to be used as a Civics Education learning media in the fourth grade at MI Assalam Batu.

Keywords: Learning Media; App Nusantara; *Value Clarification Technique*

ABSTRAK

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 "App 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 "App 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)* "App Nusantara" berisikan materi keberagaman di Indonesia ini sangat valid atau layak dan sangat menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran PPKn di Kelas IV MI Assalam Kota Batu.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; App Nusantara; *Value Clarification Technique*.

PENDAHULUAN

Indonesia mempunyai beranekaragam suku, budaya, adat istiadat, agama, dan bahasa. Keberagaman tersebut dirasa penting untuk memperkuat 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 pelanggaran ibadah. Data tersebut diungkapkan oleh sebuah LSM yang menyebutkan bahwa 12 kasus intoleransi terjadi berkaitan dengan pelanggaran kegiatan agama, 2 kasus pelanggaran kebudayaan etnis tertentu serta kasus intoleransi lainnya (Kusuma, 2019). Kondisi tersebut tentu menunjukkan sikap toleransi siswa terhadap keberagaman perlu diajarkan kepada siswa sikap dan keterampilan, tidak secara pengetahuan saja (Widiyanto, 2017). Adanya sikap toleransi tersebut menyebabkan sikap saling menghormati dan juga bekerjasama untuk mewujudkan persatuan dan kesatuan Bangsa Indonesia dalam upaya pembangunan nasional (Abdulatif & Dewi, 2021).

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 (Rahayu & Fitriyah, 2020). 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 Februari 2023 hasil observasi dan wawancara Kepala Sekolah Bapak Priyo Hendro Purwanto, S.Pd serta didukung dengan dokumen pendukung seperti raport dan juga hasil Ujian Akhir Semester (UAS) peneliti menemukan bahwa dalam hal pengetahuan mereka cukup mampu, akan tetapi dalam keterampilan berpikir kritis siswa pada materi keberagaman dalam keseharian mereka tergolong kurang. Berdasarkan hasil wawancara dan juga observasi juga ditemukan terdapat kasus *bullying* kepada siswa yang terjadi di dunia nyata dan juga terjadi di sosial media. Contoh *bullying* yang terjadi di sekolah adalah beberapa dari mereka mengejek salah satu teman mereka yang dalam hal suku, budaya, bahasa, dan ras mereka dengan ejekan yang seharusnya tidak mereka ucapkan. Artinya dalam kondisi tersebut menunjukkan secara pengetahuan siswa dapat memahami materi keberagaman dengan baik, namun secara sikap dan keterampilan kurang menunjukkan sikap toleransi keberagaman karakteristik individu di sekolah. Dampak yang ditimbulkan dari adanya kasus *bullying* pada sosial media kepada siswa adalah bisa merendahkan atau melecehkan dengan gambar atau video yang dapat menurunkan mental siswa. (Hidajat et al., 2015).

Hasil wawancara dan observasi peneliti pada pra-penelitian juga ditemukan bahwa media pembelajaran yang dipakai guru dalam mata pelajaran PPKn masih menggunakan media *Power Point* dan juga metode ceramah. Sementara itu, dalam perkembangan teknologi abad 21, guru harus selalu mengikuti 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 dalam proses pembelajaran, terlebih ketika pembelajaran tersebut tentang pembelajaran keberagaman di Indonesia (Amir, 2016). Pembelajaran keberagaman harus selalu mengikuti teknologi dikarenakan pada materi ini siswa hanya mengetahui secara umum tentang keberagaman akan tetapi tidak bisa melihat bagaimana gambaran dari keberagaman tersebut. Maka dari itu, guru mengulas materi keberagaman sangat penting untuk dipahami siswa dan dapat berpikir kritis ketika menghadapi permasalahan dalam aktivitas sehari-hari.

Salah satu media pembelajaran yang bisa dikembangkan pada materi keberagaman di Indonesia pada mata pelajaran ppkn adalah melalui pengembangan media "*APP Nusantara*". *App 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. 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. Hasil akhir dari produk yang dikembangkan yang dapat dioperasikan di *handphone* android siswa yang bisa digunakan ketika siswa berada di dalam sekolah dengan perizinan Kepala Sekolah dan dapat digunakan di luar sekolah. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu, (Komariah et al., 2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berbasis Android layak dan sangat baik dalam menunjang pembelajaran. (Astuti et al., 2017) juga menjelaskan

bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan berbasis android dapat menunjang pembelajaran di sekolah dan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Guru hendaknya menganjurkan dan menegaskan bahwa media harus memicu minat belajar siswa, mendukung gaya belajar yang beragam, mudah dalam penggunaan media, dan mampu memicu rasa ingin tahu yang lebih besar pada siswa.

Perbedaan dengan hasil penelitian yang terdahulu adalah pengembangan “*App Nusantara*” ini akan mengaplikasikan model *Value Clarification Technique* (VCT). Model pembelajaran *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 ingin 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 & Bandonono, 2017; Hasan & Mawardi, 2021; Puspita et al., 2020; Ula et al., 2021). 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).

Adapun Indikator dari model *Value Clarification Technique* sebagai berikut: a) Menghasilkan dan mencari rancangan berupa peristiwa yang mengandung nilai kontras dengan cara yang berbeda-beda; b) Guru memulai stimulus dengan membacakan cerita atau peristiwa dan boleh juga menunjukkan gambar yang beragam kepada siswa; c) Guru memberikan waktu pada siswa untuk berbincang mandiri atau bersama orang lain tentang stimulus; d) Melakukan dialog terbimbing melalui pertanyaan guru, baik secara individu, kelompok, maupun secara klasikal; e) Langkah sudut pandang mendefinisikan argumen atau memperjelas poin; f) Tahap diskusi atau pembuktian argumentasi dengan simulasi, diskusi, dan *role play*; g) Fase kesimpulan, evaluasi, dan umpan balik (Puspita et al., 2020). Dalam penggunaan aplikasi, siswa diberikan kesempatan untuk membuat dan berdialog terhadap cerita-cerita yang terjadi di media sehingga mereka bisa mengambil kesimpulan dan makna yang dapat diambil. Guru juga dalam menggunakan aplikasi ini harus senantiasa mendukung dan mengevaluasi terhadap pertanyaan siswa dan juga jawaban dari siswa sehingga dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Penggunaan model VCT dalam pengembangan “*App Nusantara*” dapat membantu siswa untuk menghadapi permasalahan keberagaman individu dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu penelitian ini mengusulkan pengembangan “*App Nusantara*” menggunakan metode *Value Clarification Technique* (VCT) pada materi keberagaman kelas IV MI As-Salam Kota Kota Batu yang teruji valid dan layak diujicobakan kepada siswa.

KAJIAN LITERATUR

1. Media Pembelajaran *App Nusantara*

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang mampu digunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran lebih efektif di masa mendatang. Mengadopsi pada teori kerucut Dale (Sari, 2019.), Media pembelajaran diharuskan mengikuti perkembangan zaman. Pada masa pandemi *Covid-19* yang telah terjadi pada tahun 2019-2021 membuat semua kegiatan baik khususnya dalam kegiatan belajar mengajar dan mengharuskan guru melaksanakan pembelajaran daring. 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 menurut Wulandari (Wulandari et al., 2023), terdapat beberapa hal yang menjadi kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih suatu media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- 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 jangkauan 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. App Nusantara

App 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 mendukung 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 sederhana 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 penganalisisan 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 berakarakter. 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 menyelaraskan dari nilai lama ke nilai baru. Hal itu dapat membuat konflik yang terjadi dapat dikurangi sedikit demi sedikit pada diri peserta didik.

METODE

Penelitian yang akan dilakukan peneliti 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 (Sugiyono, 2014). Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) (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. (Indra & Saleh, 2021). Penelitian dilakukan di MI Assalam Kota Batu dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV. Untuk mendapatkan data sebagai bahan dalam penelitian peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan angket. Data yang sudah terkumpul selanjutnya dianalisis dengan teknik analisis data deskriptif. Data kualitatif yang diperoleh peneliti olah kedalam bentuk deskriptif dan disimpulkan. Sedangkan data kuantitatif yang diperoleh peneliti hitung menggunakan teknik analisis sebagai berikut:

1. Analisis Validasi Media

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 (Salsabila & Aslam, 2022).

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

Berdasarkan tabel kriteria kevalidan dan kelayakan produk, maka nilai:

Tabel 1 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: (Salsabillah et al., 2023)

2. Analisis kemenarikan media

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 (Salsabila & Aslam, 2022). Data daya tarik produk diperoleh melalui angket tanggapan siswa. Data ini kemudian dihitung menggunakan rumus berikut
Rumus presentase kemenarikan = $\frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Berikut tabel kriteria kemenarikan produk:

Tabel 2 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: (Susmawati, 2020).

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

HASIL

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Kevalidan materi yang terkandung dalam produk yang dikembangkan oleh peneliti ditentukan oleh validator ahli materi yaitu bapak Rois Imron Rosi, M.Pd. Media diserahkan kepada validator pada tanggal 1 November 2023 dan hasil validasi didapatkan kembali 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

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 dikatikan dengan kriteria kelayakan media yang terdapat pada tabel 3.7 (Susmawati, 2020), maka media “App Nusantara” memiliki kualifikasi *sangat valid* dan *sangat layak* untuk diterapkan dalam proses pembelajaran setelah melalui proses revisi sesuai saran dari validator.

b. 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 pada lampiran 6. 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. Hasil Angket Respon Siswa

Penilaian respon siswa terhadap media App 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 App 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:

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

= 83%

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 App Nusantara yang dikembangkan oleh peneliti dapat menarik siswa untuk belajar materi keberagaman di Indonesia

PEMBAHASAN

A. Pembahasan Kajian Produk yang Dikembangkan

Kegiatan penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media dengan nama “App 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, n.d.). Media “App 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 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-Hujurat ayat 13).

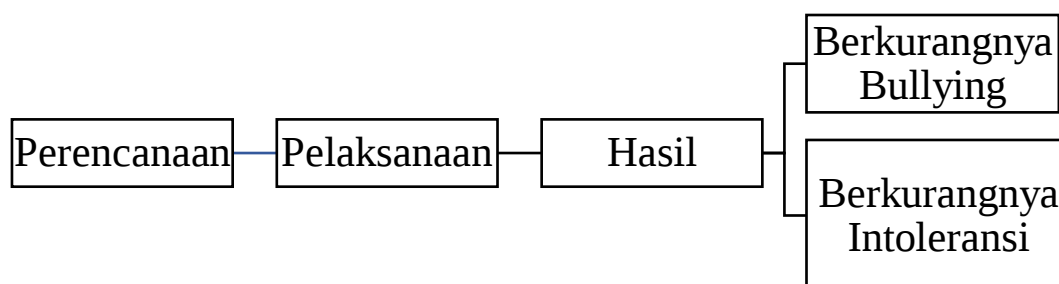
Ayat ini menjelaskan bahwa dalam hidup banyak perbedaan disekitar kita. Perbedaan yang mendasari itu berupa suku, budaya, dan banyak hal lainnya. Keberagaman tersebutlah yang bisa membuat kita untuk saling mengenal satu sama lain. Dalam hal ini siswa harus menemukan solusi jika terdapat permasalahan 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, n.d.). 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.

App 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.

App 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 1 Penerapan Media



Penerapan media pada bagan 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 “App 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 “App 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 “App 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 “App 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 “App 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 App 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 "App Nusantara" telah memenuhi kriteria kelayakan media dengan kategori sangat valid sehingga layak untuk diujicobakan.

b. Validasi Ahli Media

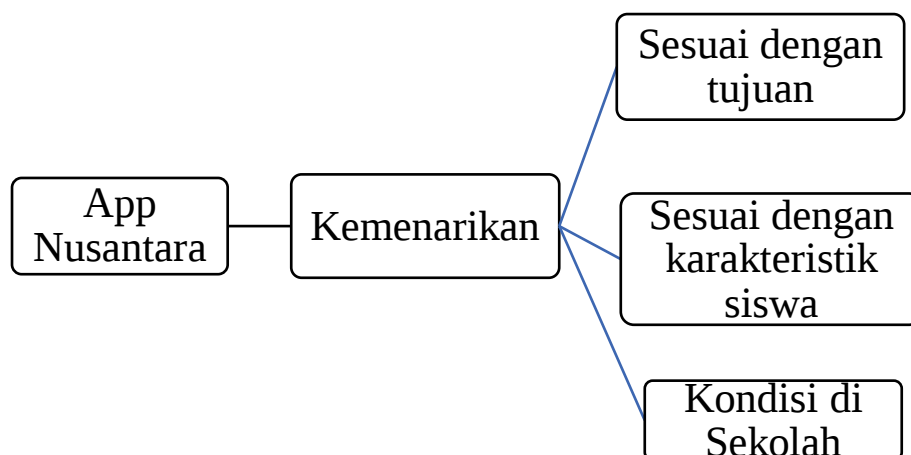
Kegiatan validasi desain media dilakukan oleh dosen strata dua UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang memiliki keahlian dan kompetensi dalam teknologi pembelajaran. Saran dan masukan yang diberikan oleh ahli media

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 “App 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., n.d.). 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 “App Nusantara”, peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media.



Bagan 2 Kemenarikan App Nusantara

Pada bagan 2 dapat dipahami bahwa penerepan media App Nusantara diperoleh melalui kemenarikan. Untuk mengumpulkan data kemenarikan dari media diberikan angket respon kepada siswa. Angket diberikan kepada siswa setelah penerapan media App 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 "App Nusantara" di kelas berdasarkan hasil observasi selama penelitian (lihat lampiran 7). siswa berlomba untuk maju kedepan dan menjawab permasalahan yang ada dalam media "App Nusantara". Berdasarkan hasil angket dan teori kemenarikan media tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media "App 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 App 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 App 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 App 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.

SIMPULAN

Berdasarkan pemaparan data hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk hasil pengembangan yang dibuat adalah App Nusantara dengan model ADDIE mencakup lima tahapan dalam proses pengembangannya yakni analisis kebutuhan, proses pengembangan, validasi produk pengembangan, penerapan produk pengembangan, dan evaluasi. App Nusantara yang sudah dikembangkan telah disesuaikan dengan kebutuhan karakteristik siswa.
2. App 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 App Nusantara yang dikembangkan sangat layak digunakan karena mendapatkan kriteria sangat valid

3. App 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 App Nusantara dinyatakan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi keberagaman di Indonesia.
4. App 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.
5. Kelebihan media App Nusantara adalah
 - a. Media mudah untuk digunakan dan dioperasikan baik pembelajaran dalam jaringan maupun luar jaringan
 - b. Ukuran file tidak terlalu besar dan tidak membuat ruang penyimpanan yang ada.
 - c. 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*
 - d. Orang tua dapat memantau anaknya ketika menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti dan dapat memantau tugas yang diberikan kepada siswa.
 - e. Guru dapat melihat secara langsung hasil *quiz* yang terdapat dalam materi sehingga dapat memudahkan guru dalam mengontrol bagaimana hasil dari tugas siswa
6. Kekurangan App Nusantara adalah
 - a. 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 .
 - b. 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.
 - c. 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

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

1. Penelitian dan pengembangan App Nusantara dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung materi keberagaman di Indonesia
2. Saran bagi peneliti berikutnya dapat mengembangkan App Nusantara dengan materi yang lebih luas
3. App Nusantara yang dikembangkan memiliki beberapa kelemahan, sehingga bagi

peneliti selanjutnya dapat menyempurnakan kelemahan yang ada, baik dari segi materi dan desain media

Bagi peneliti yang tertarik mengembangkan aplikasi, maka sebaiknya bisa menambahkan aspek lain seperti mengukur tingkat hasil belajar siswa, kemampuan berpikir kritis dan lain sebagainya

REFERENSI

- Abdulatif, S., & Dewi, D. A. (2021). PERANAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM MEMBINA SIKAP TOLERANSI ANTAR SISWA. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 4(2), 103–109. <https://doi.org/10.55215/jppguseda.v4i2.3610>
- 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*.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57. <https://doi.org/10.21009/1.03108>
- 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/esjpgsd.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>
- 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 Ibtidaiyyah. *Jurnal Sekolah Dasar*, 6(1), 15–22.
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.21512/comtech.v6i1.2289>
- 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>
- Indra, M. R. I., & Saleh, R. (2021). PENGEMBANGAN E-MODULE PRAKTIK BATU BETON DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BANGUNAN UNJ. *Jurnal PenSil*, 10(1), 41–46. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v10i1.17781>
- Institute, S. (2021). *MEMAHAMI SITUASI INTOLERANSI | Setara Institute*. <https://setara-institute.org/memahami-situasi-intoleransi/>
- Komarlah, S., Suhendri, H., & Hakim, A. R. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Siswa SMP Berbasis Android. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(1), 43. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i1.2805>
- Kumalasani, 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 Antisocial 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>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi*.
- 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>
- 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*.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Google Sites pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088–6096. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3155>
- 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>
- Widiyanto, D. (2017). *Pembelajaran Toleransi dan Keragaman dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*.
- Widyaningsih, S. W., Komariah, N., Mugasam, 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>