**PENGEMBANGAN MEDIA FILM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
KEWARGANEGARAAN UNTUK MEMBENTUK KARAKTER
PEBELAJAR KELAS III SEKOLAH DASAR**

Whilis Putri Pitaloka, M Asrori, Y Gatot Sutapa Y

Program Magister Teknologi Pembelajaran FKIP Universitas Tanjungpura

Email: putri.pitaloka@yahoo.com

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan sebuah produk pembelajaran. Adapun produk yang dikembangkan adalah berupa media film. Menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang berfokus pada kawasan pengembangan. Penelitian ini mengembangkan media film bertujuan sebagai pemecahan solusi masalah pembelajaran PKn materi belajar harga diri dalam membentuk karakter harga diri pebelajar. Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Desain pembelajaran PKn dengan menggunakan media film. (2) Profil storyboard memuat rangkaian dasar media film pembelajaran PKn untuk membentuk karakter harga diri yang sudah melalui uji kelayakan oleh ahli materi dan ahli media. (3) Pelaksanaan Pembelajaran PKn menggunakan media film untuk membentuk karakter harga diri dan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan dari desain pembelajaran. (4) Perilaku belajar pebelajar menunjukkan bahwa pengembangan media film pembelajaran PKn menunjukkan peningkatan kinerja pebelajar dengan penilaian tuntas.

Kata Kunci: Pengembangan, media film, karakter.

Abstrac: The purpose of this research is to develop a learning product. The product develop is a film media. Using descriptive research method with qualitative approach that focuses on regional development. This research developing film media used for a good solution to matter learn self respect of civics problem learning to building a character self respect of students. The result of this research: (1) instructional design citizenship using film media. (2) storyboard profil forming basic pattern in the movie media for civic learning. (3) the realization of learn civics used movie media for building character self-respect and it was implemented with the planned of design learning. (4) student learning behavior show that film media learning civics development has increase its learner's ability who passed out the scoring.

Keywords: Development, film media, characters.

Aspek pendidikan merupakan bagian terpenting dalam membentuk karakter penerus bangsa dengan mengukur kualitas pendidikan, maka kita dapat melihat potret penerus bangsa yang sesungguhnya karena aspek pendidikanlah yang sangat menentukan masa depan seseorang, apakah dia bisa memberikan sesuatu yang membanggakan bagi bangsa dan dapat mengembalikan jati diri bangsa atau justru sebaliknya.

Pada kenyataanya masalah pendidikan yang muncul adalah pendidikan yang berada dalam aspek kognitif. Akibatnya pebelajar yang diberi materi

pelajaran hanya sekedar tahu dan mengenal dengan apa yang didapatkannya tanpa memahami apa yang mereka pelajari apalagi menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penanaman karakter pebelajar tidak akan berhasil jika mengabaikan aspek afektif dan psikomotorik. Hasil nilai di atas kertas raport mungkin memang memuaskan, akan tetapi pebelajar tidak mampu menerapkan apa yang mereka dapatkan.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan salah satu mata pelajaran yang berupaya mengembangkan kemampuan pebelajar dalam memahami serta menjalankan nilai dan moral yang ada di masyarakat. PKn yang menitik beratkan materi pembelajarannya terhadap nilai dan moral merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membantu meningkatkan karakter pebelajar disekolah selain mata pelajaran lain seperti Agama. PKn merupakan salah satu bentuk pembelajaran karakter yang sosialis dan mengandung norma-norma kesopanan. Selain itu dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sebagai salah satu mata pelajaran yang ada dalam kurikulum sekolah, PKn memiliki misi yang harus diemban. Di antara misi yang harus diemban adalah sebagai pendidikan dasar untuk mendidik warga negara agar mampu berpikir kritis dan kreatif, mengkritisi, mengembangkan pendapat, mengenal dan melakukan telaah terhadap permasalahan yang timbul di lingkungannya agar tercapai perilaku yang diharapkan yang diamanatkan oleh Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945 (Made Pidarta, 2007:65).

Tetapi pada prakteknya pembelajaran PKn dikenal sebagai pelajaran yang membosankan karena selalu *textbook* dan lebih banyak menekankan aspek kognitif. Sebagian lagi menganggap PKn sebagai pelajaran yang mudah karena hanya cukup menghafal sehingga tidak ada proses pembelajaran yang bermakna. Pada penelitian awal didapati beberapa masalah yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 39 Pontianak Utara. Masalah yang muncul ini merupakan faktor pembentukan karakter pebelajar tidak dapat terbentuk dengan baik karena pemahaman terhadap pembelajaran PKn tidak maksimal sehingga tidak dapat mereka terapkan dalam kehidupan sehari-hari khususnya dan dilingkungan sekolah pada umumnya, akibatnya terjadi peristiwa yang melanggar aturan dan norma masyarakat seperti seorang oknum pebelajar yang mengambil barang milik temannya, terlibat perkelahian, sikap kurang menghormati terhadap orang yang lebih tua dan teman sebaya di kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Masalah yang timbul dikarenakan kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Tujuan pembelajaran adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Dalam proses pembelajaran diharapkan agar pebelajar dapat mengkonstruksikan pengetahuan mereka secara mandiri, namun berdasarkan pada pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti di kelas III SD Negeri 39 Pontianak utara terdapat beberapa hambatan yang terjadi antara lain: (1) proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah terdapat perbedaan persepsi dari satu anak dengan anak lainnya karena penyampaian materi belajar PKn yang bersifat abstrak ini dilalui tanpa ada contoh yang dapat pebelajar visualisasikan, (2) pebelajar kurang memerhatikan karakteristik pebelajar yang berbeda-beda. Pebelajar secara klasikal disamaratakan waktu,

tempat, model pembelajaran, perlakuan, dan sebagainya, (3) pengajar hanya mengejar target penyampaian materi dilaksanakan hingga selesai tanpa memerhatikan apakah proses pembelajaran yang selama ini bermakna atau tidak, (4) latar belakang pendidikan orang tua pebelajar hampir 50 % merupakan tamatan SMP (sekolah menengah pertama) rendahnya tingkat pendidikan seseorang dapat mempengaruhi cara mereka dalam mendidik anak di lingkungan keluarga. Pembentukan karakter dasar di rumah sangat memengaruhi cara berperilaku anak di lingkungan masyarakat umumnya dan sekolah khususnya.

Dengan proses pembelajaran yang menggunakan metode ceramah saja, masih sangat teks book dan buku paket adalah sumber belajar satu-satunya merupakan cara yang dianggap masih konvensional. Hal ini sangat merugikan pebelajar maupun pihak sekolah. Untuk itu diperlukan pemecahan masalah dengan pengembangan sumber belajar yang dapat mengakomodasikan kebutuhan pebelajar tersebut yang dituangkan melalui media pembelajaran.

Media pembelajaran dirancang sebagai sumber belajar bagi pebelajar. Digunakan sebagai perantara sumber informasi berupa materi pembelajaran yang merupakan tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada pebelajar adalah materi belajar harga diri. Materi pembelajaran dalam mata pelajaran PKn merupakan materi yang sangat penting. Memiliki harga diri dan menyadari pentingnya memiliki harga diri adalah perilaku yang harus dibentuk pada pebelajar di sekolah SD Negeri 39 Ponianak Utara khususnya dikelas III. Untuk proses pembelajaran ini harus dibuat dengan baik agar tujuan pembelajaran PKn materi pembelajaran harga diri ini tidak sekedar target materi pembelajaran yang harus disampaikan namun materi pembelajaran ini dapat bermakna bagi pebelajar dan membentuk karakter harga diri pebelajar.

Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengatasi masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran. Solusi pemecahan masalah ini tidak bisa setengah-setengah, pengajar dapat mengawali dari hal yang paling mendasar yaitu penalaran berpikir atau perubahan paradigma melalui teknologi pembelajaran dengan karakteristik sebagai berikut: *Pertama*, merancang pembelajaran dengan mengakomodir kebutuhan pebelajar agar dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, mandiri dan sepanjang jaja. *Kedua*, memungkinkan pencapaian tujuan secara tuntas.

Berangkat dari solusi pemecahan masalah yang dihadirkan oleh teknologi pembelajaran, maka media film pembelajaran yang dikembangkan memenuhi karakteristik, sebagai berikut: *Pertama*, proses pembelajaran dibuat tidak tergantung pada pebelajar semata. Pebelajar tidak lagi menjadi sumber belajar tunggal melainkan menjadi seorang fasilitator bagi pebelajar untuk dapat mengeksplor kemampuan berpikirnya. *Kedua*, pebelajar dapat belajar secara lebih mudah dengan karakteristiknya masing-masing sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan karakter harga diri pebelajar dapat terbentuk dengan baik. *Ketiga*, pembelajaran dikembangkan secara profesional dengan menggunakan teori-teori, praktik, hasil penelitian, maupun pengalaman. *Keempat*, pembelajaran dituangkan ke dalam media film dengan memperhatikan hal-hal yang menimbulkan daya tarik bagi pebelajar dan memberikan pesan atau informasi yang bermakna sehingga pebelajar dapat memahami tujuan belajar. *Kelima*, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sepanjang jaja.

Pengembangan media film pembelajaran PKn di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara bertujuan sebagai pembentukan karakter pada usia Sekolah Dasar (umur 6-12 tahun) yang merupakan masa keemasan dalam langkah awal pembentukan pribadi yang religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokrasi, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, Peduli Sosial, dan tanggung jawab.

SD Negeri 39 Pontianak Utara memiliki tanggung jawab dalam pembentukan dan peningkatan karakter para pembelajarnya namun terjadi kesenjangan antara harapan dan kenyataan. Selama ini pembelajaran PKn kurang memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan karakter pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara. Proses pembelajaran PKn kurang memberikan kesan dihati pebelajar karena bersifat teksbook dan membosankan. Untuk itu perlu dibuat sebuah media pembelajaran dalam proses pembelajaran PKn di SD Negeri 39 yang diharapkan dapat menumbuhkan gairah belajar pebelajar yang dapat memberikan dampak terhadap peningkatan karakter pebelajar.

Berdasarkan dari tujuan pembelajaran adalah perubahan perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu maka peneliti akan merancang desain pembelajaran PKn dan mengembangkan media film pembelajaran PKn untuk kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara yang diharapkan mampu memberikan peningkatan terhadap karakter pebelajar.

Media film dalam penelitian ini adalah film edukatif dalam bentuk DVD pembelajaran yang mengandung pesan nilai dan moral yang tinggi, sehingga dapat memberi dampak positif guna menumbuhkan karakter pebelajar. Film yang digunakan adalah film panjang berjudul Laskar Pelangi. Dalam penayangan film pada proses pembelajaran PKn ini, tidak menayangkan sepenuhnya durasi film tersebut, melainkan memenggal tiap bagian yang dianggap sesuai dengan tema pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran dengan tepat dan jelas.

Pesan yang ingin disampaikan dalam film pembelajaran yang menggunakan film layar lebar berjudul Laskar Pelangi ini adalah karakter harga diri yang meliputi: menghargai diri sendiri, menghargai orang lain dan berbagai perilaku menghargai diri sendiri dan orang lain. Film ini menyampaikan berbagai nilai-nilai dan norma-norma berperilaku yang baik di sekolah dan di masyarakat sehingga sesuai jika digunakan sebagai film pembelajaran mata pelajaran PKn.

PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosial kultur, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga Negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Pembelajaran PKn pada penelitian ini di fokuskan pada materi belajar, "Harga Diri". Pelajaran PKn dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan karakter perilaku pebelajar yang bersemangat, percaya diri sehingga dapat melakukan hal-hal baik disekolah dan lingkungan masyarakat.

Untuk itu penelitian ini menggunakan teori konstruktivisme yang mengajarkan bagaimana cara anak manusia belajar. Mereka belajar mengkonstruksi (membangun) pengetahuan, sikap, dan kecakapannya sendiri,

tidak dengan memompakan pengetahuan itu ke dalam otaknya (Warsita, 2008 :77).

Menurut pandangan konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh si pembelajar. Ia harus aktif melakukan kegiatan-kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep, dan memberikan makna tentang hal-hal yang telah dipelajari. Guru memang dapat dan harus mengambil prakarsa untuk menata lingkungan dan memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar. Namun yang akhirnya paling menentukan terwujudnya gejala belajar adalah niat belajar siswa itu sendiri. Dengan istilah lain, dapat dikatakan bahwa hakekatnya kendali belajar sepenuhnya ada ditangan siswa (Budiningsih, 2012 :58). Sedangkan, menurut Mayer (dalam Reigeluth, 1999: 143-144) menjelaskan bahwa konstruktivistik membahas tentang bagaimana seseorang membangun pengetahuannya secara mandiri (*“constructivist learning occurs when learners actively create their own knowledge by trying to make sense out of material that is a presented to them”*). Pembelajar secara aktif mengkonstruksi representasi pengetahuan dalam memori kerja. Pembelajar berperan sebagai pembangun makna, sementara guru berperan sebagai pemandu pemrosesan informasi menjadi makna.

Dalam hal ini pengajar harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang sesuai dan tepat dalam setiap proses pembelajaran dapat dilihat dari berbagai aspek, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan, termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu, sehingga yang menjadi tujuan dari pembelajaran bisa tercapai secara maksimal.

Menurut Gagne (1992:208) media pembelajaran adalah “alat fisik yang mana sebuah pesan pembelajaran dikomunikasikan”. Dengan definisi ini sebuah bahan cetak, sebuah kaset audio, sebuah perlengkapan latihan, sebuah program TV semuanya berhubungan dengan alat fisik yang dianggap sebagai media. Ada juga pendapat dari beberapa ahli pendidikan, diantaranya Schramm menyatakan media pembelajaran adalah “teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran”. Dari definisi di atas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang memiliki daya tarik dalam memotivasi minat belajar dan digunakan untuk menarik perhatian pembelajar agar penyampaian informasi dapat tersampaikan melalui perencanaan dan pengaturan lingkungan belajar.

Pengajar merupakan mediator dalam proses pembelajaran maka sebelum proses pembelajaran dimulai pengajar sebaiknya memerlukan desain pembelajaran agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, untuk itu menurut Gentry dalam Husanah dkk (2013:36) “desain pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran”. Mendesain pembelajaran harus diawali dengan studi kebutuhan, karena merancang

pembelajaran berarti melakukan upaya untuk memecahkan persoalan yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang dialami pebelajar dalam mempelajari suatu bahan atau materi pembelajaran. Slameto (2003:98) mengatakan bahwa sebagai perencana pengajaran seorang guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar untuk merancang kegiatan belajar-mengajar seperti merumuskan tujuan pembelajaran, memilih bahan, memilih metode, menetapkan evaluasi, dan sebagainya.

Dari penjelasan sebelumnya mengenai kebutuhan pebelajar di kelas III pada pembelajaran PKn adalah penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar pemahaman lebih kongkrit dan suasana belajar lebih menyenangkan, maka film adalah media yang dipilih karena film yang terpandang oleh mata dan terdengar oleh telinga, lebih cepat dan lebih mudah diingat daripada apa yang hanya dapat dibaca saja atau hanya didengar saja. Menurut Prastowo (2012: 308) film pada penerapan proses pembelajaran dapat digunakan untuk tiga tujuan utama yaitu tujuan kognitif, tujuan psikomotorik, dan tujuan afektif. Sementara, menurut Haney dan Ulmer (dalam Yusuf Hadi Miarso 2011:462) media presentasi yang paling canggih adalah media yang dapat menyampaikan lima macam bentuk informasi yaitu gambar, garis, simbol, suara, dan gerakan. Media itu adalah gambar hidup (film) dan televisi/video. Media film yang diterapkan sebagai media pembelajaran PKn agar lebih memudahkan pebelajar memahami materi pembelajaran yang disampaikan lewat pemutaran film tersebut.

Dengan menggunakan media film pembelajaran PKn ini diharapkan pembentukan karakter harga diri pada pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara dapat tumbuh dengan lebih baik. Mampu mengenali dan mengetahui tentang berbagai perilaku yang menghargai diri sendiri, menghargai orang lain, mampu menerima kekurangan diri dengan baik dan dapat dengan bijaksana dalam memanfaatkan kelebihan diri. Hal ini sejalan dengan pendapat Thomas Lickona (2013:64) dalam menanamkan sepuluh nilai utama di sekolah. Kesepuluh nilai tersebut adalah kebijaksanaan, keadilan, daya tahan, kontrol diri, cinta, sikap positif, kerja keras, kepribadian yang utuh, perasaan berterimakasih dan kerendahan hati.

METODE

Penelitian ini untuk menghasilkan media film pembelajaran PKn dengan menggunakan metode penelitian pengembangan (*research and development*). Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media film yang bertujuan sebagai pemecahan solusi masalah pembelajaran PKn materi belajar harga diri dalam pembentukan karakter harga diri pebelajar. Seperti yang dikatakan oleh Gay, Mills dan Airasian (dalam Emzir, 2013 : 263) dalam bidang penelitian tujuan utama penelitian dan pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah-sekolah. Produk-produk yang dihasilkan oleh penelitian dan pengembangan mencakup : materi pelatihan guru, materi belajar, seperangkat tujuan perilaku, materi media, dan sistem-sistem manajemen.

Brog & Gall (dalam Emzir, 2013: 263) mengemukakan bahwa: *Education research dan development (R&D) is an industry based development model which the findings of research are used to design new products and procedures which*

then are systematically field-tasted, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standar.

Sementara menurut Sugiyono (2011:297) metode penelitian pengembangan diartikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan terdiri menjadi tiga pengembangan, antara lain: (1) Pengembangan Sistem adalah pengembangan yang menghasilkan teori dan kebijakan sistem yang digunakan secara umum dan skala besar, (2) Pengembangan Produk adalah pengembangan yang menghasilkan produk berdasarkan rancangan pembelajaran, (3) Pengembangan Model adalah pengembangan yang menghasilkan model dalam proses pembelajaran. Hasil pengembangan model terbagi menjadi dua yaitu modifikasi model yang sudah ada dan model yang ditemukan secara mandiri.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan produk. Hal ini dikarenakan dalam penelitian ini akan meneliti mengenai pengembangan media dan dampaknya terhadap perubahan perilaku pebelajar pada materi belajar harga diri pada pembelajaran PKn.

Pada penelitian ini akan dilakukan uji coba penggunaan media film pada pembelajaran PKn materi belajar harga diri yang telah dikembangkan untuk mengamati perilaku belajar pebelajar maka pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif naturalistik.

Dalam pendekatan kualitatif naturalistik pebelajar tidak diperlakukan sebagai objek, tetapi sebagai subjek yang mempunyai kedudukan yang sama dengan peneliti. Seperti hubungan manusiawi alamiah dimana pebelajar diperlakukan seperti anak atau keluarga sehingga perilaku yang muncul adalah perilaku yang sebenarnya atau perilaku yang tidak dibuat-buat.

Prosedur penelitian pengembangan ini mencakup: (1) Menyusun rancangan pembelajaran (design instructional) sebagai pola dasar yang memuat preskripsi tugas belajar. Preskripsi merupakan resep bagaimana pebelajar materi harga diri, (2) Mengembangkan rancangan pembelajaran yang telah dibuat menjadi model yang relevan sehingga membentuk prototype. Di dalam prototype inilah termuat preskripsi tugas belajar dan desain pesan (perolehan belajar, isi belajar, model desain pesan, evaluasi, dan media), (3) Menyusun storyboard yang mengacu pada prototype, (4) Memproduksi media, (5) Uji coba beberapa kali, (6) Revisi berulang-ulang (jika diperlukan), (7) Menemukan sumber belajar (media film pembelajaran) yang digunakan untuk pembentuk karakter harga diri pebelajar.

Berikut penjelasan mengenai langkah-langkah dalam penelitian pengembangan: (1) Penelitian pendahuluan, dilakukan untuk mengumpulkan data awal berupa analisis dan pengamatan. Analisis dilakukan kepada seorang pembelajar yang mengajar PKn dan 34 pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara dalam bentuk wawancara. (2) Perencanaan, pada langkah ini peneliti membuat design produk dengan menentukan standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok, indikator, tujuan pembelajaran, konten pembelajaran, tugas belajar/preskripsi, kecakapan hasil, strategi, metode, media, serta evaluasi yang disusun sesuai dengan tahapan pengembangan media film pembelajaran PKn. (3) Pembuatan produk awal, pada media film pembelajaran PKn ini dimulai dari pembuatan storyboard materi belajar harga diri. (4) Uji Coba,

produk awal akan diujikan kepada ahli media dan ahli materi untuk melihat keterbacaan dan kelayakan media film pembelajaran PKn materi harga diri yang dikembangkan. kemudian mengambil 3 orang pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara. (5) Revisi Produk, desain produk divalidasi melalui penilaian pakar, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk, yang dibuatnya berdasarkan masukan-masukan dari pakar. (6) Uji Coba Produk, setelah melakukan revisi dari desain produk maka langkah selanjutnya penelitian pengembangan adalah melakukan uji coba produk. Uji coba dapat dilakukan pada kelompok terbatas yaitu sejumlah 5 orang pebelajar kelas III. (7) Revisi Produk, dilakukan berdasarkan hasil ujian terbatas. (8) Uji Coba Produk, dilakukan pada kelompok yang lebih luas yaitu 7 orang pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara, (9) Revisi Produk Akhir, dilakukan revisi berdasarkan masukan yang diperoleh. Revisi produk akhir dilakukan jika masih terdapat kelemahan pada media film yang telah diujicobakan pada pebelajar kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara dalam kelompok besar.

Pada teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan pola yang umum digunakan dalam penelitian pengembangan yang disesuaikan dengan karakteristik data yang akan dikumpulkan dan responden penelitian. Adapun pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi menurut Nasution (dalam Sugiyono 2011: 226) merupakan dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data. Untuk itu peneliti melakukan observasi terhadap pebelajar pada pembelajaran PKn. Dengan bantuan dari pengajar yang merupakan guru bidang studi sekaligus wali kelas di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara. Pada observasi ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, foto dan rekaman karena observasi baik dilakukan dengan pengamatan tanpa alat dan dengan alat perekaman untuk menghindari keterbatasan pengamatan indra penglihatan. Fokus pada penelitian ini adalah perilaku belajar pebelajar dalam menyerap dan memahami isi atau pesan dari pembelajaran PKn materi harga diri dan yang akan membentuk karakter harga diri pebelajar yang mana merupakan tujuan utama dari pembelajaran PKn itu sendiri. Observasi dalam penelitian ini bersifat non partisipan. Artinya observasi ini menempatkan peneliti sebagai pengamat dalam kegiatan sehari-hari subjek atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.
2. Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah secara terstruktur artinya dalam melakukan wawancara pengumpulan data telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Menurut Sugiyono (2011: 233) dengan wawancara terstruktur setiap responden diberi pertanyaan yang sama. Wawancara dilakukan terhadap beberapa pebelajar dan guru bidang studi mata pelajaran PKn yang juga merupakan wali kelas di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara.
3. Dokumentasi dilakukan pada tahap awal penelitian. Peneliti mempelajari bahan dokumen yang mencakup ketersediaan perangkat pembelajaran PKn materi harga diri (silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran), modul atau bahan ajar yang ada dan media yang pernah digunakan. Sedangkan dokumentasi yang diperoleh pada uji coba produk mencakup hasil belajar pebelajar kelas III, foto-foto dan lembar kerja untuk kerja pebelajar saat evaluasi di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara.

4. Koesioner dalam penelitian ini diberikan berupa angket. Angket tersebut disebar ketika validasi media film pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media serta kepada pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara yang ikut serta dalam uji coba media film pembelajaran PKn.

Teknik analisis data yang digunakan peneliti disesuaikan dengan jenis data yang didapat. Tujuan dari analisis data adalah mengurutkan dan mengorganisasikan data ke dalam kategori, kelompok, atau pola tertentu. Peneliti menganalisis datanya dengan cara: menghitung persentase dari indikator penilaian oleh para ahli, pengajar dan pebelajar. Selanjutnya mendeskripsikannya secara kualitatif data yang sudah direduksi, disajikan berupa uraian-uraian, baru kemudian ditarik simpulan.

Dalam penelitian pengembangan ini, keabsahan data dilakukan sejak awal pengambilan data, yaitu sejak melakukan reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Untuk pengecekan keabsahan data, peneliti menggunakan cara triangulasi, antara lain: (1) Triangulasi sumber, dalam penelitian ini triangulasi sumber dilakukan kepada guru mata pelajaran PKn, Pebelajar kelas III dan Kepala Sekolah di SD Negeri 39 Pontianak Utara. (2) Triangulasi Teknik, triangulasi teknik menurut Sugiyono (2011: 274) digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang beda. Misalnya data yang diperoleh dengan wawancara lalu dicek dengan observasi, dokumentasi dan kuesioner. (3) Triangulasi Waktu, waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Ini berarti data yang dilakukan juga dipengaruhi oleh waktu pengumpulan data. Untuk melakukan pengecekan dapat dilakukan dengan mengadakan pengumpulan data di waktu yang berbeda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan proses pembelajaran PKn di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara selama ini belum pernah menggunakan media pembelajaran selain menggunakan buku paket dan metode ceramah berdasarkan catatan di lapangan melalui wawancara, observasi aktivitas pengajar dan pebelajar, dokumentasi dan penyusunan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan dan evaluasi. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti dan hasil wawancara dengan pengajar dan pebelajar tersebut diatas, serta karakteristik pelajaran PKn materi belajar harga diri dan karakteristik cara berpikir pebelajar pada usia sekolah di kelas III sekolah dasar, maka dirancanglah desain pembelajaran dan media film pembelajaran PKn untuk membentuk karakter harga diri pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara.

Dengan mengetahui masalah dan kebutuhan dari wawancara awal yang dilakukan terhadap pebelajar dan pebelajar, maka langkah pertama dalam mengembangkan suatu media pembelajaran perlu dibuat rancangan pembelajaran sebagai pola dasarnya. Membuat storyboard yang sejalan dengan desain pembelajaran dan memastikan storyboard tersebut terancang dengan jelas untuk menuntun penggunaan media film pembelajaran. Kemudian mengobservasi pelaksanaan proses pembelajaran dan mengobservasi perilaku belajar pebelajar saat menggunakan media film pembelajaran PKn di kelas.

Adapun hasil penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Menghasilkan desain pembelajaran media film pada pembelajaran PKn untuk membentuk karakter harga diri pebelajar berupa matrik komponen pembelajaran. (2) Menghasilkan profil storyboard Media Film Pembelajaran PKn untuk Membentuk Karakter Harga Diri pebelajar di Kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara. (3) Untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran PKn ini sudah sesuai dengan perencanaan yang telah dibuat maka peneliti melakukan observasi terhadap perilaku pembelajar mulai dari awal hingga akhir proses pembelajaran media film ini dilakukan. Aspek-aspek yang diamati didasarkan pada pendapat David A. Jacobsen (2009: 43) dalam Manajemen Pengajaran yang ditelaah agar dapat menciptakan iklim kelas yang tertib dan didukung dengan pengajaran yang efektif. Pembelajar telah melakukan kegiatan-kegiatan sesuai dengan yang direncanakan. Hal ini menunjukkan bahwa pengajar tidak mengalami kendala yang berarti dalam melakukan proses pembelajaran menggunakan media film tersebut. (4) Mengetahui perilaku pebelajar dalam proses pembelajaran PKn menggunakan media film untuk pembentukan karakter harga diri, peneliti melakukan observasi langsung pelaksanaan proses pembelajaran. Aspek-aspek yang diobservasi oleh peneliti didasarkan pada observasi yang dilakukan oleh Daryanto (2013: 143). Dari hasil observasi yang dilakukan terlihat bahwa respon positif dan negatif yang ditunjukkan oleh pebelajar selama proses pembelajaran dengan media film ini beragam.

Sebagian besar dari pebelajar di kelas III tersebut memang sudah sangat antusias saat mengetahui proses pembelajaran PKn akan dilaksanakan menggunakan media film pembelajaran karena sebelumnya hal ini belum pernah mereka alami. Pengajar di sekolah tersebut sama sekali belum pernah menggunakan media apapun dalam mengajar selain menggunakan buku paket sebagai media pembantu pengajar dalam mengajar. Proses pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah yang membuat pebelajar lebih banyak mendengarkan dan berada dibangku untuk melipat kedua tangan mereka.

Perilaku yang ditekankan disini adalah pada sikap harga diri sesuai dengan tujuan materi belajar ini sendiri dan tentunya sesuai dengan kompetensi dasar yang harus dimiliki pebelajar setelah belajar materi harga diri. Hasil observasi ditemukan bahwa pebelajar begitu antusias menggunakan media film pembelajaran PKn. Tentunya ini sejalan dengan tujuan dari penggunaan media film untuk membentuk karakter pebelajar kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara dalam proses pembelajaran.

Pembahasan

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan kepada pengajar dan para pebelajar menunjukkan kondisi belajar yang konvensional dimana kondisi belajar masih bersifat ceramah dan sumber belajar hanya dari pengajar. Proses pembelajaran yang hanya bersumber dari buku paket dan bersifat menghafal. Pembelajaran ini bersifat klasikal karena tidak memperhatikan karakteristik pebelajar yang berbeda-beda. Terlebih pembelajaran PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter pebelajar. Dalam membentuk karakter pebelajar melalui pembelajaran PKn ini bukan perkara mudah sebab latar belakang pebelajar yang berbeda-beda pula membuat pemahaman dan penumbuhan karakter tidak bisa serempak. Selama ini pebelajar

belum pernah menggunakan media apapun pada pembelajarn PKn, sehingga contoh perilaku atau sikap yang ditanamkan dalam pembelajaran PKn hanya digambarkan oleh pembelajar dari sebuah cerita atau melihat dari gambar yang ada didalam buku paket semata. Hal ini tentu membatasi pemahaman anak terhadap contoh sikap harga diri yang nyata dan bagaimana sikap harga diri itu dapat tertanam dalam jiwa anak sehingga dapat di aplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari mereka.

Menanggapi hambatan yang terjadi pada proses pembelajaran maka diperlukan penggunaan media. Menurut Sadiman dkk (1984: 17-18) penggunaan media film akan (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak verbalitas, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (3) menagatasi sikap pasif pebelajar dan (4) mampu menyamarakan persepsi. Dengan penggunaan media dalam proses pembelajaran akan membuat pebelajar lebih bersemangat dan termotivasi untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media film dapat memberikan influence positif karena pebelajar tidak hanya mendengar tetapi melihat dan merasakan. Sehingga tujuan pembelajaran PKn untuk membentuk karakter harga diri pebelajar dapat tercapai. Sementara latar belakang keluarga yang berbeda dan perbedaan kemampuan berpikir tiap pebelajar dapat terpecahkan menggunakan media yang akan memberikan perangsang yang sama dan mempersamakan pengalaman untuk menyatukan persepsi.

Media film digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran karena berdasarkan pada rancangan pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya. Hal ini seperti yang dikemukakan oleh Gentry (1985: 67), bahwa desain pembelajaran berkenaan dengan proses menentukan tujuan pembelajaran, strategi dan teknik untuk mencapai tujuan serta merancang media yang dapat digunakan untuk keefektifan pencapaian tujuan. Peneliti dan pengajar bekerja sama untuk mengembangkan media film sebagai sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran PKn materi harga diri secara mandiri dan dimanapun. Adapun media film yang akan dikembangkan harus memenuhi karakteristik sebagai berikut: (1) Tidak bergantung pada kehadiran pengajar sehingga pengajar berubah fungsi dari sumber belajar satu-satunya dikelas menjadi fasilitator. (2) Pebelajar dapat belajar mandiri sesuai dengan karakteristiknya masing-masing sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai sebara tuntas oleh semua pebelajar. (3) Model pembelajaran dikembangkan secara profesional dengan menggunakan teori-teori, praktik, hasil penelitian, maupun pengalaman. (4) Model pembelajaran dituangkan ke dalam media film dengan memperhatikan hal-hal yang menimbulkan daya tarik bagi pebelajar. (5) Belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja sepanjang jaga.

Media film yang telah dikembangkan tentunya juga telah melalui validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang sangat berkompeten dibidangnya. Validasi materi dilakukan oleh ahli materi dan validasi media dilakukan oleh ahli media. Perencanaan spesifikasi media film yang akan dikembangkan adalah film Laskar Pelangi. Film berjenis drama ini syarat akan nilai pendidikan dan memberikan nilai-nilai semangat yang luar biasa, namun dalam proses pembelajaran media film ini tidak dapat diputar secara keseluruhan karena mengingat waktu belajar yang tersedia oleh sebab itu maka peneliti merancang media film pembelajaran PKn, sebagai berikut : (1) Media film yang dibuat dikemas dalam bentuk digital versatile disc (DVD). (2) *Software* yang

digunakan pada pembuatan media film ini adalah *Microsoft Office Power Point* 2010. Film yang di buat dari Film berjudul *Laskar Pelangi Karya Andrea Hirata*, gambar bergerak diunduh dari situs *google.com*, dan suara tokoh direkam langsung dari aplikasi power point, lagu *Laskar Pelangi* di *Download* dari situs *Google.com* dan film dipotong-potong peradegan menggunakan program *Camptasia*. (3) Media film dibuat agar pebelajar lebih bersemangat dan lebih mudah memahami materi belajar harga diri secara lebih kongkrit. (4) Memasukkan video *Laskar Pelangi* dan bernyanyi bersama merupakan cara memberikan energi tambahan sebelum memulai proses pembelajaran PKn di kelas. (5) Media film dibuat agar dapat digunakan dalam proses pembelajar di kelas secara individu, bersama-sama maupun secara berkelompok. Keterbatasan Laptop membuat pelaksanaan media film ini menggunakan bantuan *Liquid Crystal Display (LCD)* proyektor.

Setelah melalui serangkaian proses dalam perancangan media film PKn ini mengalami perubahan sesuai saran dari para ahli media dan ahli materi. Adapun perubahan yang dilakukan yaitu ukuran teks diperbesar, memperjelas dan memperjernih kualitas suara yang keluar dari media film tersebut, memberi gambar-gambar tentang kegiatan tokoh *Laskar Pelangi* saat lagu *laskar Pelangi* diputar, mengganti wallpaper di tampilan power point dengan warna yang lebih kontras dan ceria.

Setelah melakukan validasi langkah berikutnya adalah mengajak pengajar untuk mencoba media film tersebut apakah sudah menggambarkan tujuan pembelajaran PKn materi belajar harga diri dan memudahkan pebelajar dalam memahami sikap/perilaku harga diri itu sendiri. Media film ini dibuat semenarik mungkin demi menghilangkan kesan pembelajaran PKn yang membosankan, teks book dan hanya mengusung aspek kognitif semata. Adanya imbuhan evaluasi didalam media ini berguna mengukur tingkat pemahaman pebelajar terhadap materi.

Media film pembelajaran PKn materi harga diri diawali dengan diujikan kelompok kecil dengan melibatkan pebelajar kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara. Pada uji coba ini peneliti mengubah tampilan wallpaper agar lebih menarik menjadi tokoh kartun yang sedang digemari dan menambahkan slide tentang penjelasan pengertian harga diri beserta contoh perilaku harga diri tersebut. Selanjutnya pada uji coba kedua yaitu uji coba kelompok kecil didapati hasil yang lebih baik dari sebelumnya karena pebelajar lebih tertarik dan paham dengan tampilan media film yang disajikan. Pada uji coba ketiga yaitu uji coba kelompok besar didapati hasil yang jauh lebih baik dengan kriteria baik. Pebelajar menjadi lebih mudah memahami makna harga diri dan bisa melihat dan menyaksikan secara nyata berbagai perilaku harga diri melalui media film pembelajaran PKn yang disajikan. Dalam penilaian ketercapaian tujuan pembelajaran yang terpenting dalam teknologi pembelajaran adalah bukan berupa jumlah atau kuantitas, melainkan dengan siapapun dan berapapun jumlah pebelajar tersebut jika telah menggunakan media film pembelajaran PKn ini, maka hasil yang didapatkan adalah tuntas.

Dari hasil penelitian ini, peneliti menganalisa proses pelaksanaan pembelajaran PKn dengan menggunakan media film pembelajaran PKn di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara pada materi belajar harga diri dan didapati hasil yang mengarah pada perbaikan dan peningkatan dalam motivasi belajar

pebelajar dan peran pengajar pada proses pembelajaran. Penggunaan media film pembelajaran ini dirasa bekerja dengan cukup memuaskan, dilihat dari peran pengajar dan pebelajar saat proses pembelajaran itu berlangsung.

Pada penelitian ini pengajar berperan sebagai pihak yang menuntun pebelajar dalam belajar. Berbeda dengan proses pembelajaran sebelumnya yang membuat pebelajar hanya duduk di kursi dengan melipat kedua tangan mereka dimeja untuk mendengarkan cerita dari pembelajar dan sesekali pandangan pebelajar jatuh pada buku paket. Kali ini pengajar berperan sebagai fasilitator, moderator dan evaluator belajar. Dalam hal ini pengajar berperan sebagai penunjuk kerja pebelajar dalam melaksanakan kegiatan belajar, memberikan motivasi, memberikan pengawasan, membimbing dan yang akhir barulah sebagai penilai hasil belajar. Pebelajar disini dituntun untuk melakukan aktifitas berpikir yang menyenangkan karena diajak bernyanyi dan diajak menonton bersama. Karena dari hasil penelitian awal hampir 95 % siswa di kelas III tersebut memiliki kegemaran menonton film.

Tidak hanya itu, media film juga dapat menggiring pebelajar untuk aktif berpendapat, bekerja sama, sportifitas, mampu memanfaatkan kelebihan, menyadari kelemahan, percaya diri mengungkapkan pendapat dan saling menghargai dengan perbedaan pendapat. Sikap yang muncul tersebut merupakan berbagai sikap dari menghargai diri sendiri dan orang lain sehingga disadari maupun tidak disadari oleh pebelajar media film ini mencoba untuk membentuk karakter harga diri pebelajar melalui proses pembelajaran di kelas.

Presentase meningkat pada kegiatan-kegiatan positif pebelajar dari pada kegiatan negatif karena pebelajar dibuat asik, sibuk dan tetap fokus berpikir. Sikap pebelajar dari yang awalnya kurang menunjukkan cerminan karakter harga diri menjadi meningkat. Pebelajar jadi lebih bersemangat, mau bekerja sama dan bisa menghargai sesama teman, juga lebih menghargai keberadaan pembelajar atau guru di kelas. Walaupun masih ada beberapa pebelajar yang tampak tidak dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dikarenakan pebelajar yang bersangkutan belum bisa membaca dengan lancar dan beberapa masih kurang menunjukkan perubahannya karena masih butuh lebih banyak pendekatan dan waktu untuk membentuk karakter anak tersebut. Faktor kesulitan yang terjadi pada pebelajar yang belum menunjukkan perubahan karakter harga dirinya tidak terlepas dari latar belakang di lingkungan keluarganya, seperti apa dan bagaimana orang tua memberikan pengaruh yang positif terhadap perilaku anaknya. Latar belakang pendidikan orang tua menjadi jawaban kesulitan bagi pembentukan beberapa pebelajar di kelas III SD Negeri 39 Pontianak Utara.

Untuk menggunakan media film pembelajaran PKn dengan baik dan benar maka peneliti melengkapinya dengan sebuah buku panduan singkat yang berisi tentang langkah-langkah dan tuntunan dalam pelaksanaan proses pembelajaran PKn menggunakan media film.

Dari analisis yang dilakukan memperlihatkan karakter pebelajar tumbuh seiring proses pembelajaran berjalan. Disadari maupun tidak disadari pebelajar tertuntun untuk bersikap seperti apa yang dilihat dan didengarnya. Pada usia dini karakter akan lebih mudah ditanamkan kepada anak dan ini benar adanya. Terutama jika suasana yang disajikan kepada pebelajar itu bersifat menyenangkan tanpa tekanan maka naluri anak akan mengikuti dan menanamkan sikap-sikap baik yang mereka transfer dan di simpan dalam memorinya sehingga akan muncul

dalam alam sadar mereka menjadi karakter baik terutama perilaku harga diri seperti tujuan penggunaan media film ini.

Tentunya dari karakter baik yang muncul dan pemahaman pebelajar terhadap materi belajar harga diri ini akan sangat berpengaruh pada hasil belajar pebelajar di kelas III tersebut. Pelajaran PKn tidak lagi menjadi pelajaran yang membosankan bagi pebelajar dan menjadi bagian yang menyenangkan untuk dipelajari. Dalam hal ini pembelajar harus lebih kreatif dalam memanfaatkan sumber belajar terutama media yang digunakan, karena media yang tersedia belum tentu dapat memenuhi kebutuhan pebelajar. Media film ini diharapkan dapat memberikan pengaruh positif bagi pebelajar, pengajar dan sekolah. Penelitian ini semoga menjadi inspirasi bagi pengajar lainnya di SD negeri 39 Pontianak Utara tersebut agar bisa membuat media pembelajaran yang akan meningkatkan motivasi belajar para pebelajar dan dapat memanfaatkan fasilitas yang tersedia sebagai sumber belajar, sehingga pembelajaran yang bersifat konvensional dapat ditinggalkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan sebelumnya maka dapat ditarik simpulan dari hasil penelitian sebagai berikut: (1) Rancangan pembelajaran PKn dengan mengembangkan media film untuk menumbuhkan karakter pebelajar menempuh langkah-langkah sebagai berikut : menganalisis kebutuhan pebelajar, merumuskan tujuan dan materi pembelajaran, merumuskan tugas belajar, perolehan belajar dan isi belajar, menentukan scenario pembelajaran dan media yang akan digunakan. (2) Profil Storyboard dan dibuat mengacu pada desain pembelajaran. (3) Pelaksanaan proses pembelajaran PKn dengan memanfaatkan media film untuk membentuk karakter pebelajar ini berlangsung baik dan dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap perubahan karakter pebelajar di lingkungan sekolah dan di kelas khususnya. Pebelajar menunjukkan semangatnya saat proses belajar PKn dengan media film ini berlangsung. (4) Media ini memertontonkan berbagai contoh sikap menghargai diri sendiri dan orang lain sesuai dengan tema belajarnya yaitu harga diri. Film sangat memberikan influence terhadap si penonton terutama terhadap anak usia dini. Anak lebih mudah terpengaruh dan menirukan sesuatu yang dilihatnya, didengarnya dan dirasakannya. Artinya karakter harga diri pebelajar tumbuh dan muncul seiring proses pembelajaran media film PKn.

Saran

Setelah berhasil merumuskan beberapa simpulan, maka peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut : (1) Sebelum merancang pembelajaran PKn dengan media film sebaiknya pengajar melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu terhadap karakteristik belajar pebelajar dan mengidentifikasi komponen-komponen pembelajaran sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. (2) Dalam merancang profil media film sebaiknya perancang melakukan analisis kebutuhan pebelajar mengenai jenis film apa yang mereka sukai. Dalam merancang media film pembelajaran PKn sendiri harus memilih film yang memberikan pesan sesuai dengan materi belajar yang akan disampaikan. (3) Pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan media film ini sebaiknya ditayangkan atau diputar dalam

suasana ruang yang pencahayaannya kurang atau lebih gelap agar film dapat terlihat jelas melalui proyektor. Persediaan speaker yang lebih besar mempermudah pebelajar mendengarkan suara dengan seksama. (4) Film yang sangat pebelajar gemari bisa menjadi salah satu cara untuk membentuk karakter pebelajar. Artinya pengajar harus lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dari media film. Film pembelajaran PKn menumbuhkan karakter harga diri pebelajar walaupun belum 100% tercapai namun jika perancang lebih maksimal dan serasi dengan materi belajar maka media film sangat berpotensi untuk membentuk karakter pebelajar dalam proses pembelajaran PKn. Pengajar juga dapat memberikan rancangan yang lebih baik sehingga proses pembelajaran lebih tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Budiningsih, Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Emzir. 2013. *Metedologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- Gagne, Robert M., Leslie J. Briggs dan Walter W. Wager. 1992. *Principle of Instructional Design*. Orlando: Harcourt Brace Jovabovich Publishers.
- Husanah. 2013. *Desain Pembelajaran Berbasis Pencapaian Kompetensi*. Jakarta: Prestasi Pustaka Jakarta.
- Lickona, Thomas. 2013. *Pendidikan Karakter (Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik)*, Bandung : Nusa Media.
- Miarso, Yusuf hadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Pidarte, Made. 2007. *Landasan Kependidikan*. Jakarta: Reneka Cipta.
- Prastowo, Andi. 2011. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Reigeluth, Charles M. 1983. *Instructional Design Theories and Models An Overview of Their Current Status*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associated, Inc.
- Reigeluth, Charles M. 1999. *Instructional Design Theories and Models Volume II A New Paradigm of Instructional Theory*. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associated, Inc.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Warsita, B. 2008. *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)*. Jakarta : Rineka Cipta.