

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA AUDIO PENDIDIKAN
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN SIKAP
KEDISIPLINAN SISWA SEKOLAH DASAR**

DISERTASI

Untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar Doktor

Program Studi Ilmu Pendidikan



Eka Khristiyanta Purnama

NIM. T811008006

**PROGRAM DOKTOR (S3) ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

SURAKARTA

2014

commit to user

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA AUDIO PENDIDIKAN
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN SIKAP
KEDISIPLINAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Eka Khristiyanta Purnama

T811008006

Telah Disetujui Oleh Tim Promotor

Jabatan

Nama

Tanda tangan

Promotor

Prof. Dr. Sri Anitah Wiryawan M.Pd

Co-Promotor I

Prof. Dr. Mulyoto M.Pd

Co-Promotor II

Dr. Nunuk Suryani M.Pd

Mengetahui

Ketua Program Doktor Ilmu Pendidikan

Drs. Gunarhadi, MA, Ph.D

NIP. 19550210 198203 1 001

commit to user

**PENGEMBANGAN MODEL MEDIA AUDIO PENDIDIKAN
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN SIKAP
KEDISIPLINAN SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh :

Eka Khristiyanta Purnama

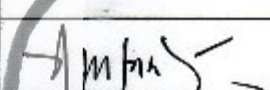
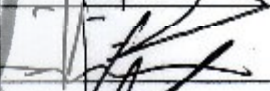




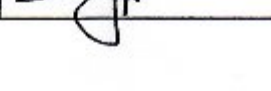
T811008006

Telah Dipertahankan Di Hadapan Tim Penguji

Pada Ujian Terbuka Terbatas Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pada Hari Kamis, 28 Agustus 2014

Tim Penguji

NO	NAMA	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Prof. Drs. Sutarno, M.Sc, Ph.D	Ketua	
2	Prof. Dr. Okid Parama, Astirin MS	Sekretaris	
3	Dr. Asrowi M.Pd	Anggota	
4	Prof. Dr. Sri Anitah W, M.Pd	Anggota	
5	Prof. Dr. Mulyoto M.Pd	Anggota	
6	Dr. Nunuk Suryani M.Pd	Anggota	
7	Prof. Dr. C. Asri Budiningsih M.Pd	Anggota	

Mengetahui

Rektor Universitas Sebelas Maret



Prof. Dr. Ravik Karsidi M.S
NIP. 195707071981031006

commit to user

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Eka Khristiyanta Purnama

Tempat/Tgl Lahir : Sleman, 3 April 1971

NIM : T811008006

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa disertasi yang berjudul :
Pengembangan Model Media Audio Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar adalah benar – benar hasil karya saya sendiri. Hal – hal yang bukan karya saya dalam disertasi ini diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan disertasi dan gelar yang saya peroleh dari disertasi ini.

Surakarta, 28 Agustus 2014

Yang membuat pernyataan,

Eka Khristiyanta Purnama

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas berkah dan karunianya penulis dapat menyelesaikan disertasi yang berjudul “*Pengembangan Model Media Audio Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar*” ini. Penulis menyadari dalam penyusunan disertasi ini banyak mendapatkan bantuan yang berupa materiil maupun non materiil dari berbagai pihak. Untuk itu secara khusus penulis ingin menyampaikan terima kasih yang banyak dan tulus kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Sebelas Maret Surakarta yang telah berkenan memberikan kesempatan kepada penulis untuk studi di program Doktor Ilmu Pendidikan UNS
2. Direktur Pasca Sarjana UNS yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk studi di program Doktor Ilmu Pendidikan
3. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan UNS yang telah berkenan mengizinkan penulis untuk studi di program Doktor Ilmu Pendidikan
4. Pimpinan program Doktor Ilmu Pendidikan UNS yang telah membantu dan membimbing penulis selama studi maupun menyusun disertasi dan seluruh dosen yang telah membagikan bekal ilmu kepada penulis
5. Kapustekkom Kemdikbud, Dr. Ir. Ari Santoso DEA yang telah membantu dan memotivasi serta memberi kesempatan kepada penulis untuk studi lanjut program doktor

6. Kepala Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan Kemdikbud, Drs Aristo Rahadi M.Pd beserta jajaran pimpinan yang dengan kebijaksanaannya sangat membantu penulis untuk menyelesaikan studi program doktor
7. Rektor, Dekan dan Pimpinan program studi beserta teman sejawat di Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Yogyakarta yang telah memberi izin, mendorong dan membantu penulis untuk studi lanjut serta menyelesaikan disertasi ini, secara khusus disampaikan kepada Darsono S.Pd dan Triwahana S.Pd, M.Pd
8. Prof. Dr. Sri Anitah Wiryawan M.Pd selaku promotor yang telah dengan kesabaran memberikan bimbingan, dorongan serta semangat kepada penulis untuk menyusun disertasi ini
9. Prof. Dr. Mulyoto M.Pd selaku co-promotor I yang juga telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan penyusunan disertasi ini
10. Dr. Nunuk Suryani M.Pd selaku co-promotor II yang dengan kompetensinya memberikan bimbingan, arahan serta masukan kepada penulis untuk menyusun disertasi
11. Prof. Dr. Sri Yutmini M.Pd selaku pakar dari dalam dan Prof. Dr. C. Asri Budiningsih M.Pd selaku pakar dari luar (UNY) yang telah dengan sabar memberikan arahan, masukan serta pendampingan pada penulis dalam menyelesaikan disertasi

12. Prof. Dr. Samsi Haryanto M.Pd selaku *ekspert* materi serta instrumen dari UNS dan Dr Salamah M.Pd dari UPY juga Innayah S.Sos dari Pustekkom Kemdikbud selaku *ekspert* kemediiaan yang telah sangat membantu penulis dalam pengkajian MAPK dari awal sampai selesainya disertasi ini
13. Teman – teman sejawat di BPMRP Pustekkom Kemdikbud yang selalu memberikan dukungan kepada penulis demi kelancaran penyusunan disertasi ini, secara khusus ucapan terima kasih disampaikan kepada Hesti Wul (RE), Innayah, Maman, Wiryo, Ariansyah, Ibenk, Iyem, Ari Is, Bune Ari, Hesti, Danu, Lik W, Agung Nawa, De Yun, MbK Parti, Arif BS, Susan dan Shinta yang telah sangat membantu penulis dalam penyelesaian disertasi
14. Bapak dan Ibu Kepala SD serta guru – guru di sekolahan yang menjadi lokasi penelitian yang telah mengizinkan dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian untuk disertasi
15. Teman – teman Program Doktor Ilmu Pendidikan UNS angkatan 2010 yang selalu saling mendukung dan membantu dalam studi, “*susah senang bersama adalah sebuah kebersamaan yang indah*”
16. Kedua orang tuaku terkasih, Bapak Samsi Haryanto dan ibu Mujiyati, rasanya tidak akan cukup untuk menuangkan semua isi hati penulis dalam kesempatan ini, hanya iringan doa, rasa hormat dan terima kasih tak terhingga atas semuanya yang telah diberikan serta korbakan untuk penulis agar dapat menyelesaikan studi program doktor ini, kepada adik

commit to user

– adik dan keponakan tersayang terima kasih juga disampaikan atas dukungannya

17. Keluarga besar bapak dan ibu mertua, almarhum Walino Hendro Winarno yang telah membantu dan mendukung penulis untuk studi lanjut program doktor, secara khusus disampaikan kepada almarhum Mas Agus Ernowo SE yang selalu memotivasi, peduli, dan perhatian, penulis yakin saat ini almarhum sangat senang dan bangga di sisi Tuhan Yang Maha Kuasa mengetahui adiknya dapat menyelesaikan studi meski tidak dapat menyaksikan langsung
18. Kepada isteriku tercinta Windu Erlina serta kedua buah hatiku tersayang Resanora Ayu Garcia (Mbak Ayu) dan Angelita Ajeng Garcia (Dek Ajeng) yang telah sangat pengertian, berkorban serta membantu dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan studi program doktor
19. Kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu

Semoga semua bantuan dan dukungan dari berbagai pihak tersebut mendapatkan berkah dan imbalan dari Tuhan Yang Maha Kuasa. Amin.

Dalam penyusunan disertasi ini penulis menyadari masih banyak sekali kekurangannya, untuk itu disampaikan permohonan maaf dan harapan untuk memperoleh masukan yang konstruktif demi kesempurnaan disertasi ini. Akhirnya penulis berharap semoga disertasi ini dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan.

Penulis

commit to user

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PENGESAHAN PROMOTOR	ii
PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	13
D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	13
E. Spesifikasi Produk	15
F. Pentingnya Pengembangan	18
G. Keterbatasan Pengembangan	19
BAB II KAJIAN TEORI, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA BERFIKIR DAN MODEL YANG DITAWARKAN	
A. Kajian Teori	22
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	22
2. Hasil Belajar	43

commit to user

3. Media Audio Pembelajaran	52
4. Pendidikan Karakter	73
5. Sikap Kedisiplinan Siswa	80
6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	86
B. Penelitian Relevan	89
C. Kerangka Berfikir	94
D. Model Yang Ditawarkan	95
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	
A. Jenis Penelitian	99
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	100
Tahap I Studi Pendahuluan	101
Tahap II Pengembangan Model	103
1. Model Pengembangan	103
2. Validasi Desain	107
3. Revisi Desain	109
4. Uji Coba Produk	109
a. Desain Uji Coba	109
b. Subyek Uji Coba	111
c. Jenis Data	112
d. Instrumen Pengumpulan Data	112
e. Teknik Analisa Data	121
5. Revisi Produk	122
Tahap III Evaluasi Pengujian Model	123

1. Desain Pengujian	123
2. Subyek Pengujian	124
3. Jenis Data	125
4. Instrumen Pengujian	125
5. Analisis Data	126

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Pembelajaran Karakter Kelas Tinggi Di SD	128
B. Pengembangan Media Audio Pendidikan Karakter	136
1. Desain Awal Produk	136
2. Hasil Uji Coba Terbatas	140
a. Penilaian dan Validasi Ahli	141
b. Uji Coba Di SDN Bunder I	142
c. Revisi Produk	147
d. Pembahasan	148
3. Hasil Uji Coba Luas	150
a. Uji Coba Di SDN Surubendo	151
b. Uji Coba Di SDN Pathuk I	159
c. Pembahasan	166
C. Keefektifan Model MAPK	169
a. Uji Efektifitas Sekolah Kontrol SDN Ponjong II ..	170
b. Uji Efektifitas Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV	178
c. Perbandingan Uji Efektifitas Sekolah Ekperimen Dengan Kontrol	186

d. Pembahasan	192
D. Model Final	195
E. Pengembangan MAPK	197
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
A. Kesimpulan	199
B. Implikasi	207
C. Saran	208

DAFTAR PUSTAKA



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Kisi – Kisi dan Lembar Penilaian Ahli.....	217
Lampiran 2 : Kisi – Kisi dan Instrumen Uji Coba Terbatas.....	221
Lampiran 3 : Hasil Uji Instrumen.....	228
Lampiran 4 : Kisi – Kisi Angket Nilai Kedisiplinan.....	244
Lampiran 5 : Instrumen Uji Coba Luas dan Uji Efektifitas.....	246
Lampiran 6 : Garis Besar Isi Media Audio Pendidikan Karakter..	253
Lampiran 7 : Naskah Drama Media Audio Pendidikan Karakter..	255
Lampiran 8 : Analisis Uji-T Uji Coba Diperluas SD Surubendo....	277
Lampiran 9 : Analisis Uji – T Uji Coba Diperluas SD Pathuk I....	280
Lampiran 10 : Analisis Uji-T Uji Efektifitas SD Ponjong II.....	283
Lampiran 11 : Analisis Uji – T Uji Efektifitas SD Ponjong IV.....	286
Lampiran 12 : Analisis Perbandingan Pre-test Uji – T Uji Efektifitas.	289
Lampiran 13 : Analisis Perbandingan Post-Test Uji – T Uji Efektifitas	291
Lampiran 14 : Catatan Lapangan	293
Lampiran 15 : Foto Dokumentasi.....	301

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Spesifikasi Produk	17
Tabel 2 : Kategori Media	58
Tabel 3 : Model ASSURE	74
Tabel 4 : Nilai – Nilai Pendidikan Karakter	79
Tabel 5 : Kisi – Kisi Penilaian Media Audio Pembelajaran ...	109
Tabel 6 : Kisi – Kisi Instrumen Kemenarikan Uji Coba Terbatas	114
Tabel 7 : Alternatif Jawaban Instrumen Kemenarikan Uji Coba Terbatas	115
Tabel 8 : Kisi – Kisi Angket Sikap Kedisiplinan	116
Tabel 9 : Alternatif Jawaban Instrumen Sikap Kedisiplinan Uji Coba Luas	116
Tabel 10 : Hasil Analisis Butir Instrumen Sikap Kedisiplinan.....	119
Tabel 11 : Rancangan Eksperimen	124
Tabel 12 : Garis Besar Isi Media Audio Pendidikan Karakter....	138
Tabel 13 : Hasil Penilaian dan Validasi Ahli Media Audio.....	142
Tabel 14 : Hasil Penilaian dan Validasi Ahli Materi	143
Tabel 15 : Pencapaian Skor Kemenarikan produk MAPK Uji Coba Terbatas SDN Bunder I	145
Tabel 16 : Pencapaian Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Uji Coba Diperluas SDN Surubendo	154
Tabel 17 : Pencapaian Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan	

	Uji Coba Diperluas SDN Surubendo	156
Tabel 18	: Perbandingan skor Pre-Test–Post-Tes	
	Sikap Kedisiplinan SDN Surubendo	157
Tabel 19	: Hasil Uji-T Sampel Berpasangan SDN Surubendo....	159
Tabel 20	: Pencapaian Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan	
	Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I.....	161
Tabel 21	: Pencapaian Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan	
	Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I	163
Tabel 22	: Perbandingan Pencapaian Skor Pre-Test – Post-Test	
	Sikap Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I	165
Tabel 23	: Hasil Uji-T Sampel Berpasangan	
	Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I	166
Tabel 24	: Tahapan Uji Efektifitas Eksperimen	
	SDN Ponjong II dan SDN Ponjong IV	170
Tabel 25	: Pencapaian Skor Pre-test Sikap Kedisiplinan	
	Sekolah Kontrol SDN Ponjong II	173
Tabel 26	: Pencapaian Skor Post-test Sikap Kedisiplinan	
	Sekolah Kontrol SDN Ponjong II	175
Tabel 27	: Perbandingan Pencapaian Skor Pre-Test–Post-Test Sikap	
	Kedisiplinan Sekolah Kontrol SDN Ponjong II	176
Tabel 28	: Hasil Uji – T Sampel Berpasangan	
	SDN Ponjong II	178
Tabel 29	: Pencapaian Skor Pre-test Sikap	

	Sekolah Ekperiment SDN Ponjong IV.....	182
Tabel 30	: Pencapaian Skor Post-test Sikap Kedisiplinan	
	Sekolah Eksperiment SDN Ponjong IV	183
Tabel 31	: Perbandingan Pencapaian Skor Pre-Test–Post-Test Sikap	
	Kedisiplinan Sekolah Eksperiment SDN Ponjong IV	185
Tabel 32	: Hasil Uji – T Sampel Berpasangan Sekolah Eksperiment	
	SDN Ponjong IV	187
Tabel 33	: Perbandingan Pencapaian Skor Pre-test Sikap Kedisiplinan	
	Sekolah Eksperiment–Sekolah Kontrol	188
Tabel 34	: Hasil Uji – T Pre-Test Sampel Independen	189
Tabel 35	: Perbandingan Pencapaian Skor Post-Test	
	Sekolah Eksperiment – Sekolah Kontrol	190
Tabel 36	: Hasil Uji – T Post-Test Sampel Independen	192

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Kerucut Pengalaman Dale	64
Gambar 2 : Proses Mendengar dan Menyimak	66
Gambar 3 : Model IDI	71
Gambar 4 : Model ADDIE	72
Gambar 5 : Model Dick & Carrey	73
Gambar 6 : Bagan Kerangka Berfikir	96
Gambar 7 : Model Hipotetik Yang Ditawarkan	97
Gambar 8 : Langkah Pengembangan	101
Gambar 9 : Bagan Komponen Analisis Interaktif	122
Gambar 10 : Desain Awal Produk MAPK	141
Gambar 11 : Desain Produk Revisi	149
Gambar 12 : Histogram Skor Pre-Test Sikap SDN Surubendo ..	155
Gambar 13 : Histogram Skor Post-Test Sikap SDN Surubendo .	157
Gambar 14 : Histogram Perbandingan Skor Pre-Test – Post-Test SDN Surubendo	158
Gambar 15 : Histogram Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan SDN Pathuk I	163
Gambar 16 : Histogram Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan SDN Pathuk I	164
Gambar 17 : Histogram Perbandingan Skor Pre-Test – Post-Test Sikap Kedisiplinan SDN Pathuk I	166

commit to user

Gambar 18	: Histogram Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Sekolah Kontrol SDN Ponjong II	174
Gambar 19	: Histogram Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Sekolah Kontrol SDN Ponjong II	176
Gambar 20	: Histogram Perbandingan Skor Pre-Test-Post-Test Sikap Kedisiplinan Sekolah Kontrol SDN Ponjong II	178
Gambar 21	: Histogram Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Sekolah Eksperiment SDN Ponjong IV	183
Gambar 22	: Histogram Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV	184
Gambar 23	: Histogram Perbandingan Skor Pre-Test-Post-Test Sikap Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV	186
Gambar 24	: Histogram Perbandingan Skor Pre-Test Sikap Sekolah Eksperimen – Sekolah Kontrol	189
Gambar 25	: Histogram Perbandingan Skor Post-Test sikap Sekolah Eksperimen – Sekolah Kontrol	191
Gambar 26	: Model Final MAPK	197
Gambar 27	: Bagan Pengembangan MAPK	199

ABSTRAK

Eka Khristiyanta Purnama. 2014. Pengembangan Model Media Audio Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. Disertasi. Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret Surakarta. Promotor : Prof. Dr. Sri Anitah Wiryawan M.Pd, Co Promotor I : Prof. Dr. Mulyoto M.Pd, Co Promotor II : Dr Nunuk Suryani M.Pd.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengungkap serta mendeskripsikan tentang : 1) pelaksanaan pembelajaran pendidikan karakter khususnya pada aspek kedisiplinan di sekolah dasar kelas tinggi saat ini, 2) mengembangkan model media audio pendidikan karakter untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi agar dapat meningkatkan sikap kedisiplinan, 3) keefektifan model media audio pendidikan karakter yang dikembangkan dalam meningkatkan sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar kelas tinggi.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan yang mengembangkan produk yaitu model media audio pendidikan karakter. Penelitian diawali dengan tahap studi pendahuluan dengan analisis literatur dan analisis kebutuhan berupa survey ke SDN Ponjong I, kemudian tahap pengembangan dengan memproduksi media audio pendidikan karakter, mengujicobakan secara terbatas di SDN Bunder I dan ujicoba luas di SDN Surubendo dan SDN Pathuk I dan tahap evaluasi yang berupa pengujian dengan studi eksperiment yang dilakukan pada SDN ponjong II sebagai sekolah kontrol dan SDN Ponjong IV sebagai sekolah eksperimen. Semua sekolah berlokasi di Kabupaten Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Data dikumpulkan dengan teknik studi literatur, wawancara dan studi dokumen terhadap study pendahuluan. Untuk ujicoba terbatas, luas dan uji efektifitas data dikumpulkan dengan angket. Data uji efektifitas yang terkumpul dianalisis dengan analisis statistik Uji-T.

Hasil penelitian dan pengembangan menyimpulkan : 1) melalui studi pendahuluan ditemukan informasi tentang pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dasar kelas tinggi yaitu pembelajaran karakter belum berdiri sendiri menjadi mata pelajaran akan tetapi terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya serta pembelajaran karakter belum memanfaatkan media pembelajaran khususnya media audio, 2) pada tahap pengembangan dihasilkan media audio pendidikan karakter beserta panduan pemanfaatannya serta panduan mengembangkan media audio pendidikan karakter, dengan ujicoba terbatas dan luas bahwa pembelajaran dengan memanfaatkan model ini dapat meningkatkan sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar kelas tinggi, 3) pada tahap evaluasi dan pengujian model melalui eksperiment terungkap bahwa pembelajaran karakter dengan memanfaatkan model ini lebih dapat meningkatkan sikap kedisiplinan siswa dibandingkan dengan pembelajaran karakter secara konvensional atau tidak memanfaatkan media audio pendidikan karakter.

Dari penelitian dan pengembangan ini dapat disarankan kepada : 1) guru untuk merencanakan pembelajaran karakter dengan memanfaatkan media audio pendidikan karakter, 2) dalam memanfaatkan media audio pendidikan karakter hendaknya berpedoman pada panduan pemanfaatan media audio pendidikan karakter agar pembelajaran dapat efektif, dan 3) pejabat pengembang teknologi

commit to user

pembelajaran untuk mengembangkan media audio pendidikan karakter ini dengan nilai karakter yang berbeda, serta 4) pengambil kebijakan untuk mendorong dan memfasilitasi sekolah agar lebih inovatif serta kreatif untuk memanfaatkan media pembelajaran khususnya media audio pendidikan karakter ini.

Kata Kunci : *Pengembangan Model, Media Audio Pendidikan Karakter, Peningkatan Sikap Kedisiplinan*



ABSTRACT

Eka Khristiyanta Purnama. 2014. The Development of Audio Medium Model of Character Education In Increasing The Discipline Attitude of Elementary School Students. Dissertation. Post Graduate Program of Sebelas Maret University Surakarta. Promotor: Prof. Dr. Sri Anitah Wiryawan M Pd, Co Promotor I: Prof. Dr. Mulyoto M. Pd, Co Promotor II: Dr Nunuk Suryani M.Pd.

This research and development aims : 1) to describe the learning implementation of discipline character education in the high degree of elementary school this time. 2) to develop an audio medium model of character education for students in thr high degree of elementary school in order to increase the students' attitude of discipline 3) to test the effectiveness of audio medium model of character education in increasing the students attitude of discipline.

The type of research is a research and development which build a product of audio medium model of character education. The preliminary research study begins by doing survey the needs of some elementary school, connected with the medium of character education in Gunung Kidul district area. Based on the analisys of that school needs, the study build and develop the audio medium model of character education. The models was tried first in SDN Bunder I, and these in SDN Surubendo and SDN Pathuk I. To evaluate the model of effectifitness, the study conducts experiment by appplaying pre-test and post-test control group design. The experiment school is SDN Ponjong IV, and the control school is SDN Ponjong II. Data were collected by applying observation, interview, dokumen, and questionnaire techniques. To test the effectiveness the data were analyzed by applying T-Test formula.

The results of research and development are : 1) the preliminary study gets information that learning of character education in the elementary school is integrated with other subjects it is not exist as one subject of learning get, and it is taught by the teacher without any medium aid 2) at the stage of development the study produces an audio medium model of character education 3) The model can increase the students attitude of discipline in the high degree of elementary school more effective the convention model.

From of the results of the research and development it, can be recommended : 1) to the teacher to plan a character learning by utilizing the audio medium model of character education 2) in utilizing audio medium of character education, its should be based on the utilization of audio medium guide of learning, in order to be effective and 3) to the official developers of learning technology to develope audio medium of character education, especially the other values of character education 4) to the policy makers to encourage and facilitate schools to be more innovative and creative in utilizing the learning medium model of character education.

Keywords: *Development Model, Audio Medium of Character Education, Increasing the Discipline Attitude*



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maju mundurnya sebuah Negara salah satunya ditentukan oleh faktor kualitas sumber daya manusia (SDM). Kualitas SDM dimaksud yaitu tingkat pendidikan, semakin tinggi kualitas pendidikan di suatu Negara akan semakin meningkatkan kemajuan Negara tersebut. Hal ini dikarenakan dengan tingginya kualitas pendidikan SDM akan semakin memunculkan kreativitas dan inovasi di berbagai sektor. Hal ini berlaku di seluruh negara tidak terkecuali Indonesia.

Pendidikan merupakan faktor penting dalam pembangunan Negara. Undang – undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Usaha sadar dan terencana dalam pendidikan berarti bahwa pendidikan dilaksanakan dengan kesadaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan terencana berarti pendidikan haruslah melalui perencanaan serta desain yang matang sebagai acuan dalam implementasi. Mengembangkan potensi diri

berarti bahwa pendidikan memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk memberdayakan seluruh sumber daya yang dimiliki secara maksimal agar potensi yang berupa spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dapat diwujudkan. Pengembangan potensi diri peserta didik tidak hanya pada sisi jasmani namun juga rohani. Lebih dari pada itu pengembangan potensi diri juga harus meliputi aspek afektif, kognitif dan psikomotor peserta didik. Bahkan Dick Hartoko (1987 : 35) menambahkan pengembangan potensi diri agar menjadi manusia berbudaya. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan sangatlah vital untuk membentuk manusia seutuhnya sebagai warga masyarakat maupun warga negara. Menjadi manusia yang seutuhnya berindikator pada menjunjung tinggi dan memegang teguh norma dan nilai : 1) norma agama dan kemanusiaan untuk menjalankan kehidupan sehari – hari sebagai makhluk Tuhan, makhluk individu dan makhluk sosial, 2) norma persatuan untuk membentuk karakter bangsa dalam rangka memelihara keutuhan bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia, 3) norma kerakyatan dan demokrasi untuk membentuk manusia yang memahami dan menerapkan prinsip – prinsip kerakyatan dan demokrasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, 4) norma keadilan sosial untuk menjamin terselenggaranya pendidikan yang merata dan bermutu bagi seluruh bangsa serta menjamin penghapusan segala bentuk diskriminasi dan terlaksananya pendidikan untuk semua dalam rangka mewujudkan masyarakat

berkeadilan sosial (Renstra Depdiknas 2010 – 2014 : 2-3). Pendidikan tidak hanya sekedar mentransfer pengetahuan akan tetapi pendidikan dituntut untuk meningkatkan kualitas manusia yang berkepribadian dan menanamkan nilai – nilai yang sesuai dengan budaya bangsa serta membentuk pribadi manusia yang sempurna.

Peningkatan kualitas manusia yang berkepribadian mengandung makna bahwa 1) kualitas manusia saat ini belum sesuai dengan harapan dan 2) kualitas yang sudah dimiliki harus ditingkatkan (Soedijarto, 1997 : 28). Peningkatan kualitas manusia yang diharapkan tercermin dalam fungsi dan tujuan pendidikan. Fungsi dari pendidikan adalah untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan untuk mengembangkan potensi diri agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 3).

Pencapaian tujuan pendidikan yang diprogramkan oleh pemerintah bukan hal mudah dalam pencapaiannya. Hal ini jelas menunjukkan bahwa tujuan pendidikan saat ini belum sesuai yang diharapkan seperti yang tercantum juga dalam pembukaan UUD 1945 yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Makna mencerdaskan kehidupan bangsa

memiliki arti yang sangat luas sekali dan semuanya terangkum dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Salah satu aspek yang menekankan pada pembentukan sikap yang sesuai dengan nilai-nilai bangsa Indonesia yaitu aspek afektif. Nilai-nilai bangsa Indonesia yang dimaksud adalah nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter, oleh karena itu pendidikan karakter penting sekali untuk diberikan dalam bentuk pembelajaran pada pembelajar di seluruh jenjang untuk membentuk karakter peserta didik seperti yang diharapkan. Penanaman nilai-nilai dalam pendidikan karakter harus dilaksanakan sedini mungkin agar nilai-nilai tersebut dapat terinternalisasi dalam diri siswa. Demikian juga dengan pendidikan karakter yang dilaksanakan pada jenjang sekolah dasar. Hal tersebut sangatlah penting sekali untuk membentuk siswa yang memiliki karakter kuat sebagai bangsa Indonesia. Kenyataan saat ini, banyak aktifitas, perilaku maupun peristiwa yang dilakukan peserta didik tidak sejalan dan bertentangan dengan karakter bangsa Indonesia, tingginya angka kenakalan remaja, maraknya pornografi dan pornoaksi, budaya kekerasan, rendahnya moral, penyalahgunaan NAPZA, lunturnya budaya toleransi, budi pekerja, tolong menolong adalah bukti rendahnya karakter peserta didik. Dari aspek kedisiplinan, tingkat kedisiplinan siswa saat ini sangat rendah sekali, cara berpakaian siswa yang tidak rapi, seringnya peserta didik meninggalkan proses pembelajaran, tidak tepatnya waktu mengikuti pembelajaran, melalaikannya mengerjakan tugas sekolah, tidak melaksanakan

piket kebersihan kelas merupakan peristiwa sehari-hari yang sering kita jumpai di hampir semua sekolah. Perilaku disiplin siswa yang kurang, menunjukkan bahwa tingkat kedisiplinan siswa masih rendah. Perilaku disiplin siswa diawali dengan sikap siswa terhadap kedisiplinan, sikap siswa terhadap kedisiplinan tinggi maka akan tercermin dengan perilaku disiplin siswa, demikian juga sebaliknya. Disiplin dapat diartikan sebagai perilaku atau tindakan yang dilakukan sesuai atau mengikuti aturan yang ada. Nilai kedisiplinan dan indikator untuk jenjang sekolah dasar yang tersurat dalam Pengembangan Budaya dan Karakter Bangsa (Puskur, 2010 : 32 – 33) menyebutkan bahwa nilai disiplin untuk siswa kelas tinggi di sekolah dasar berindikator pada : 1) menyelesaikan tugas pada waktunya, 2) saling menjaga dengan teman agar semua tugas – tugas kelas terlaksana dengan baik, 3) selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas, 4) mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung, 5) berpakaian sopan dan rapi, serta 6) mematuhi aturan sekolah.

Berpijak dari permasalahan sehari – hari yang sering dijumpai seperti tersebut di atas, maka kiranya penting sekali dilaksanakannya pembelajaran pendidikan karakter di sekolah khususnya jenjang sekolah dasar untuk membantu dan mengembangkan serta memberikan bekal karakter peserta didik sebagai bangsa Indonesia sejak dini.

Pembentukan karakter seperti yang diamanatkan dalam UU Sisdiknas mutlak untuk segera direalisasikan. Bahkan Kepala Negara ikut terjun langsung untuk menginstruksikan pelaksanaan hal tersebut. Instruksi presiden Nomor 1 Tahun 2010 Tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional Tahun 2010 Pada Prioritas 2 Bidang Pendidikan memprioritaskan sasaran terwujudnya kurikulum dan metode pembelajaran aktif berdasarkan nilai – nilai budaya bangsa untuk membentuk daya saing dan karakter bangsa. Hal ini jelas menunjukkan betapa penting dan mendesaknya pendidikan karakter pada peserta didik sebagai penerus bangsa. Untuk itu Kementerian Pendidikan Nasional dalam Renstra 2010 – 2014 mengambil kebijakan untuk menanggulangi masalah-masalah tersebut melalui penanaman pendidikan moral yang mengintegrasikan muatan agama, budi pekerti, kebanggaan warga Negara, peduli kebersihan, peduli lingkungan dan peduli ketertiban dalam penyelenggaraan pendidikan, mengembangkan kurikulum pendidikan yang memberikan muatan *soft skills* yang meningkatkan akhlak mulia dan menumbuhkan karakter berbangsa dan bernegara, menumbuhkan budaya peduli kebersihan, peduli lingkungan dan peduli ketertiban melalui pembelajaran aktif di lapangan, penilaian prestasi keteladanan peserta didik yang mempertimbangkan aspek akhlak mulia dan karakter berbangsa dan bernegara.

Berbicara tentang kualitas pendidikan di Indonesia, saat ini masih jauh dari harapan yang di cita – citakan. Mutu pendidikan di Indonesia menempati

urutan ke 102 dari 147 negara berdasarkan data dari UNESCO. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia sangat tertinggal dibandingkan negara lain. Ketertinggalan kualitas pendidikan ini disebabkan oleh banyak faktor yang melatar belakangnya. Sarana prasarana, kurikulum, kualitas SDM pendidik, kesejahteraan pendidikan merupakan faktor – faktor yang dominan memberikan kontribusi berkaitan rendahnya kualitas pendidikan. Banyak infrastruktur yang berupa bangunan sekolah yang rusak dan minimnya media serta sumber belajar merupakan salah satu faktor penghambat peningkatan kualitas pendidikan. Kurikulum yang belum menyentuh dunia globalisasi serta tidak maksimalnya penguasaan *skill* peserta didik juga memberikan sumbangan ketertinggalan kualitas pendidikan. Kualitas sumber daya manusia pendidikan yang masih rendah dalam hal ini kualitas guru juga memicu lemahnya peningkatan kualitas pendidikan, untuk itu dalam Undang – Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 Bab III Pasal 7 mensyaratkan tentang profesionalitas guru yang harus dimiliki setiap guru yaitu 1) memiliki bakat, minat, panggilan jiwa dan idealisme, 2) memiliki komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan, keimanan, ketaqwaan dan akhlak mulia, 3) memiliki kualifikasi akademik dan latar belakang pendidikan sesuai bidang tugasnya, 4) memiliki kompetensi yang diperlukan sesuai bidang tugas, 5) memiliki tanggung jawab atas pelaksanaan tugas keprofesionalan, 6) memperoleh penghasilan yang ditentukan sesuai dengan prestasi kerja, 7)

memiliki kesempatan mengembangkan keprofesionalan, 8) memiliki jaminan hukum, 9) memiliki organisasi profesi. Faktor terakhir rendahnya kualitas pendidikan adalah rendahnya kesejahteraan pendidik. Hal ini sangat berkorelasi dengan kinerja pendidik. Semakin tinggi tingkat kesejahteraan pendidik akan semakin meningkat kinerjanya, demikian pula sebaliknya semakin rendah tingkat kesejahteraan akan semakin rendah pula kinerjanya. Hal ini senada dengan pendapat yang dikemukakan oleh Baedowi (2009 : 36 – 37) yang mengemukakan bahwa dampak dari rendahnya kesejahteraan guru tersebut adalah 1) guru kurang menyiapkan pembelajaran yang baik karena tidak fokus, 2) kekurangsiapan pembelajaran berdampak pada kurang efektifnya pembelajaran, 3) kurang efektifnya pembelajaran berdampak pada rendahnya mutu pendidikan, 4) rendahnya mutu pendidikan berdampak pada rendahnya mutu lulusan, 5) rendahnya mutu lulusan berakibat rendahnya kualitas SDM, 6) rendahnya mutu SDM berakibat rendahnya daya saing bangsa, dan 7) rendahnya daya saing bangsa berakibat rendahnya peluang SDM menghadapi globalisasi. Namun demikian pemerintah saat ini sudah memulai memperhatikan kesejahteraan pendidik, hal ini dibuktikan dengan peningkatan penghasilan guru dengan diberikannya tunjangan sertifikasi bagi pendidik.

Terkait dengan minimnya sarana prasarana, salah satunya yaitu belum banyak media untuk pembelajaran lebih khusus lagi media audio pembelajaran. Media audio pembelajaran yang ada saat ini berorientasi pada pengembangan

aspek kognitif peserta didik saja tanpa menyentuh aspek lainnya, padahal aspek lain tersebut yaitu aspek afektif dan aspek psikomotor juga tidak kalah penting untuk dikembangkan terkait dengan pendidikan karakter. Oleh karena terbatasnya ketersediaan media audio pembelajaran yang khusus untuk mengembangkan aspek afektif peserta didik sebagai penjabaran dari pendidikan karakter, maka kiranya sangat diperlukan sekali sebuah media audio pembelajaran yang khusus memfokuskan pada pengembangan aspek afektif peserta didik. Di sekolah-sekolah, dalam pembelajaran masih banyak dijumpai yang belum memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan agar mudah diterima oleh siswa. Banyak media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran, namun hal tersebut kurang dilakukan, hal ini disebabkan oleh banyak faktor diantaranya keterbatasan jenis media pembelajaran, atau bahkan belum ada media pembelajaran di sekolah tersebut. Oleh karena itu diharapkan dunia pendidikan berinovasi dan berkreasi dalam proses pembelajaran yang salah satunya dengan mengembangkan media untuk pembelajaran atau dengan memanfaatkan media pembelajaran yang ada untuk membantu proses pembelajaran agar dapat efektif, yang berarti pembelajaran dapat mencapai tujuan seperti yang direncanakan. Media pembelajaran dipercaya dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami pesan yang terkandung di dalamnya, pesan tersebut tidak lain berupa materi pembelajaran.

Pembelajaran yang berlangsung saat ini cenderung hanya mengutamakan aspek kognitif yaitu berupa ketuntasan materi dan belum menyentuh pada aspek afektif yang menekankan pada pembentukan sikap. Oleh karena itu aspek afektif ini juga sangat penting sekali untuk menjadi salah satu tujuan dari pembelajaran khususnya melalui pendidikan karakter.

Secara lebih rinci dapat dikemukakan bahwa saat ini perlu dikembangkannya sebuah model media audio pembelajaran yang beorientasi pada pengembangan aspek afektif siswa. Karena begitu banyaknya aspek afektif yang bisa dikembangkan, maka perlu adanya pembatasan pada satu nilai pendidikan karakter yang dikembangkan melalui media audio pembelajaran. Nilai pendidikan karakter yang akan dikembangkan dalam media audio pembelajaran sebagai perwujudan aspek afektif yaitu sikap kedisiplinan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka penelitian ini memfokuskan pada upaya untuk mengembangkan salah satu media pembelajaran yaitu berupa media audio pembelajaran karakter untuk peserta didik sekolah dasar khususnya pada aspek kedisiplinan. Hal ini sangat penting dilakukan karena dengan media audio pembelajaran akan menambah dan memperdalam pengalaman serta motivasi belajar siswa. Karena media audio/radio sifatnya auditori untuk didengarkan, maka media audio lebih mudah menyampaikan pesan dalam bentuk program yang menarik (Onong U.

Effendy, 1991 : 19). Penyampaian program yang menarik dalam rangka penyampaian pesan ini, adalah sangat penting karena penerima pesan sifatnya selektif, yaitu begitu banyak program media audio sehingga dibutuhkan program yang menarik agar pesan mudah diterima. Di samping itu siswa sekolah dasar menghabiskan waktu 90% di sekolah untuk mendengarkan dan menyimak (Smaldino dan Rusell, 2005 : 265) sehingga dengan memanfaatkan media audio dalam pembelajaran akan lebih efektif. Hal tersebut dikuatkan oleh Masnur Muslich (2011 : 141) yang mengemukakan bahwa faktor-faktor yang sangat mempengaruhi pembinaan karakter salah satunya yaitu faktor media.

Media audio pembelajaran menjadi penyampai pesan yang penting bagi pembelajar tanpa dipisahkan tempat maupun waktu karena dalam pemanfaatannya bisa berkelompok maupun individu. Dengan demikian dikembangkannya media audio pembelajaran karakter aspek nilai kedisiplinan untuk peserta didik sekolah dasar kelas tinggi ini diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga akan bermuara pada peningkatan sikap kedisiplinan peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diungkap yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran pendidikan karakter khususnya pada aspek kedisiplinan di sekolah dasar kelas tinggi saat ini ?
2. Bagaimanakah mengembangkan model media audio pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi agar dapat meningkatkan sikap kedisiplinan?
3. Sejauh mana keefektifan model media audio pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan yang dikembangkan dalam meningkatkan sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar kelas tinggi ?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka alternatif pemecahan masalahnya dengan mengembangkan media audio pendidikan karakter sebagai solusi untuk meningkatkan dan menanamkan sikap kedisiplinan siswa. Untuk itu prosedur yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Tahap I : Melaksanakan studi analisis kebutuhan lingkup terbatas di sekolah dasar untuk mendeskripsikan kondisi pembelajaran karakter khususnya aspek kedisiplinan saat ini dan menjaring kebutuhan model media audio pendidikan karakter yang dibutuhkan.

Tahap II : Peneliti pada tahap ini mengembangkan dan memproduksi atau membuat *prototype* model media audio pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan untuk siswa sekolah dasar.

Tahap III : Pada tahap selanjutnya ini yaitu melakukan penelitian tentang efektifitas media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dalam peningkatan sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar.

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian dan pengembangan ini memiliki tujuan yang akan dicapai.

Tujuan dari penelitian dan pengembangan yang ingin dicapai tersebut adalah :

1. Untuk mengungkap pembelajaran pendidikan karakter khususnya pada aspek kedisiplinan siswa sekolah dasar kelas tinggi saat ini
2. Untuk mengembangkan model media audio pendidikan Karakter pada aspek kedisiplinan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi agar dapat meningkatkan sikap kedisiplinan
3. Untuk mengungkap keefektifan model media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan yang dikembangkan dalam meningkatkan sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar kelas tinggi

D. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat. Manfaat yang diharapkan tersebut yaitu sebagai berikut :

Hasil penelitian dan pengembangan ini secara teoritik diharapkan bermanfaat untuk :

- a. Melengkapi model media audio pembelajaran yang sudah ada khususnya pendidikan karakter aspek kedisiplinan
- b. Landasan konseptual dalam mengembangkan media audio pembelajaran khususnya pendidikan karakter aspek kedisiplinan
- c. Landasan dalam pemanfaatan media audio untuk pembelajaran

Manfaat lain dari hasil penelitian dan pengembangan ini secara praktis juga diharapkan bermanfaat untuk :

- a. Acuan dan refleksi bagi peneliti dalam meneliti dan mengembangkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan terkait dengan hasil penelitian dan pengembangan
- b. Memperluas pengetahuan dan pemahaman guru tentang pemanfaatan media audio pembelajaran terkait dengan hasil penelitian dan pengembangan
- c. Menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran terkait pemanfaatan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan yang dikembangkan
- d. Memberikan umpan balik dan tindak lanjut dari guru, dosen, pengembang teknologi pembelajaran maupun instansi yang terkait dalam mengembangkan media audio pendidikan

e. Memberikan kontribusi dalam meningkatkan sikap kedisiplinan siswa

E. Spesifikasi Produk

Penelitian dan pengembangan ini akan menghasilkan suatu produk yang berupa *software* dan *hardware*. *Software* menunjuk pada konten atau isi materi pembelajaran pendidikan karakter khususnya aspek nilai kedisiplinan dan isi petunjuk pemanfaatan. Pendidikan karakter yang menjadi konten produk terdiri dari 18 nilai – nilai dalam pendidikan karakter. Nilai tersebut meliputi : 1) religius, 2) jujur, 3) toleransi, 4) disiplin, 5) kerja keras, 6) kreatif, 7) mandiri, 8) demokratis, 9) rasa ingin Pengetahuan, 10) semangat kebangsaan, 11) cinta tanah air, 12) menghargai prestasi, 13) bersahabat, 14) cinta damai, 15) gemar membaca, 16) peduli lingkungan, 17) peduli sosial, 18) tanggung jawab. Dari nilai – nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter tersebut di atas, produk media audio pendidikan karakter yang dikembangkan memfokuskan pada satu nilai yaitu aspek kedisiplinan. Aspek kedisiplinan dimaksud yaitu tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan, dengan berindikator pada : 1) mengerjakan tugas kelas dengan tepat waktu, 2) saling menjaga dengan teman, 3) mengajak teman menjaga ketertiban, 4) mengingatkan teman yang melanggar peraturan, 5) berpakaian sopan dan rapi, dan 6) mematuhi aturan sekolah. Produk media audio pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan ini merupakan bagian dari sebuah

pembelajaran. Dalam sebuah pembelajaran, terlibat komponen – komponen yang memungkinkan terjadinya pembelajaran itu sendiri. Komponen tujuan dari pembelajaran dengan media audio ini adalah untuk meningkatkan sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar, komponen pendidiknya adalah guru yang memberikan pembelajaran pendidikan karakter dengan memanfaatkan media audio pendidikan karakter, komponen siswa ditunjukkan secara spesifik dalam pengembangan produk audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan yaitu siswa sekolah dasar, komponen kurikulum dalam pembelajaran adalah materi pembelajaran pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan, komponen strategi pembelajarannya adalah dengan memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dalam pembelajaran pendidikan karakter, komponen media dalam pembelajaran yaitu sebelum pelaksanaan pembelajaran tentunya dirancang keseluruhan pembelajaran yang didalamnya terdapat rencana media yang akan digunakan dalam pembelajaran, untuk itu media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan ini merupakan komponen media dalam pembelajaran. Dan yang terakhir yaitu komponen evaluasi yaitu pengevaluasian terhadap hasil akhir setelah siswa memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Hasil akhir evaluasi berupa penilaian terhadap capaian tujuan yang sudah direncanakan sebelum proses pembelajaran.

Produk hardware berupa tempat dari software yang berupa CD audio sebagai audio digital, bahan penyerta dan buku panduan petunjuk pemanfaatan. Sehingga spesifikasi produknya berupa CD audio yang berisi materi pembelajaran pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan dengan format sajian berupa drama dengan durasi waktu 25 menit. Spesifikasi produk lebih rinci dapat dilihat pada *tabel 1* berikut ini.

Tabel 1 : Spesifikasi Produk

NO	KOMPONEN	ASPEK	KETERANGAN
1	Software	a. Materi b. Format sajian c. Durasi d. Pembelajaran	a. Pendidikan karakter aspek kedisiplinan b. Sandiwara/drama c. 25 menit d. Komponen : <ul style="list-style-type: none"> • Tujuan : meningkatkan sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar • Pendidik : guru yang memberikan pembelajaran pendidikan karakter dengan memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan • Peserta didik : siswa sekolah dasar • Kurikulum : materi pembelajaran pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan • Strategi : memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dalam

			pembelajaran pendidikan karakter • Media : MAPK • Evaluasi : penilaian terhadap capaian tujuan yang sudah direncanakan sebelum proses pembelajaran yaitu sikap kedisiplinan siswa sekolah dasar
2	Hardware	Fisik	a. CD audio b. Bahan penyerta c. Panduan pemanfaatan d. Buku Panduan Pengembangan MAPK

Program drama audio merupakan sandiwara yang mengandung masalah atau konflik kejiwaan. Struktur utama dalam drama audio adalah sebab musabab, peristiwa – peristiwa, konflik dan penyelesaiannya secara berurutan yang meliputi : 1) eksposisi atau pengenalan peran yang ditampilkan adalah pelaku serta kausalitas yang dikemukakan dalam bentuk dialog, waktu, tempat aspek pelaku, 2) pemaparan watak – watak yang dikembangkan melalui konflik sampai pada puncak klimak, 3) peleraian klimaks, merupakan suatu persoalan atau jalan cerita seluruhnya (Sri Anitah, 2008 : 46).

F. Pentingnya Pengembangan

Penelitian dan pengembangan media audio pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi sangat

penting untuk dilakukan. Hal ini dikarenakan pengembangan media audio pembelajaran sangat terbatas dilakukan, padahal media audio merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat penting untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang bersifat auditif, di samping itu dengan memanfaatkan media audio pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar.

Pendidikan karakter khususnya aspek kedisiplinan mutlak mendesak untuk dilakukan dengan berbagai cara penyampaian, salah satunya dengan menggunakan media audio. Tingkat kedisiplinan siswa sekolah dasar saat ini masih rendah maka dari itu perlu diajarkan pendidikan karakter aspek kedisiplinan dengan memanfaatkan media audio pendidikan dengan harapan dapat menjadi daya tarik dan merangsang timbulnya motivasi siswa sehingga akan berdampak pada tujuan belajar yang diinginkan.

Dengan dikembangkannya media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan ini, maka sikap kedisiplinan diharapkan akan meningkat bagi siswa secara khusus dan secara umum perlahan – lahan diharapkan akan memberi kontribusi terhadap peningkatan kedisiplinan masyarakat.

G. Keterbatasan Pengembangan

Produk dari penelitian dan pengembangan ini berupa CD audio pembelajaran karakter aspek kedisiplinan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi. Dikembangkannya media audio pembelajaran ini dengan asumsi bahwa

media ini dari sisi pembiayaan lebih murah dibandingkan media elektronik yang lain, tidak membutuhkan tempat khusus dalam pemanfaatannya, sarana yang dibutuhkan untuk pemanfaatan juga murah, teknik pengoperasian sangat sederhana dan untuk daerah yang secara geografis masih berada di wilayah pinggiran kota sangat dibutuhkan sekali dengan keterbatasan akses teknologi.

Model media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan ini dikembangkan karena memang dibutuhkan dalam membantu proses pembelajaran khususnya jenjang sekolah dasar di daerah yang relatif tertinggal dari kemajuan teknologi. Dipilihnya pendidikan karakter aspek kedisiplinan di samping menjadi program pemerintah juga dikarenakan oleh rendahnya tingkat kedisiplinan siswa bahkan masyarakat Indonesia secara umum, hal itu ditunjukkan oleh banyak fenomena pelanggaran disiplin yang dilakukan.

Pengembangan model media audio pendidikan karakter ini menerapkan prosedur pengembangan yang biasa dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran. Prosedur tersebut adalah dengan menganalisis kebutuhan, menyusun desain, mengembangkan produk, mengimplementasi dan terakhir mengevaluasi model.

Produk media audio pendidikan karakter ini bukanlah sebuah model yang sempurna, namun tentunya memiliki keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan yang dimaksud yaitu media audio ini hanya sebatas sebagai pelengkap bagi guru dalam proses pembelajaran pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan,

sehingga media audio ini tidak dapat mengganti peran guru secara mutlak. Media ini juga hanya dapat memberikan satu kontribusi dalam pendidikan karakter yaitu peningkatan sikap kedisiplinan siswa.



BAB II

KAJIAN TEORI, PENELITIAN RELEVAN, KERANGKA BERFIKIR DAN MODEL YANG DITAWARKAN

A. Kajian Teori

Model yang dikembangkan peneliti dikaji berdasarkan teori – teori yang sudah ada dan pemanfaatannya dalam proses belajar mengajar juga mendasarkan pada teori. Teori – teori yang ada dimanfaatkan secara maksimal sebagai landasan untuk menghasilkan sebuah model yang dikembangkan. Teori yang dipakai dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan proses untuk meningkatkan kemampuan diri. Richard Meyer (2008:7) mengemukakan bahwa belajar merupakan perubahan pengetahuan pada diri pelajar/siswa, dan perubahan itu terjadi karena hasil pengalaman. Dengan demikian belajar memiliki sifat perubahan pengetahuan secara permanen. Lebih lanjut Meyer mengemukakan bahwa belajar memiliki tiga pokok pengertian yaitu : a) Belajar adalah terjadinya perubahan yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor, b) Belajar mencakup perubahan pengetahuan yang direfleksikan dalam perubahan tingkah laku, c) Belajar tergantung pada pengalaman dari pelajar atau siswa. Perubahan aspek kognitif menunjuk pada capaian pengetahuan yang dikuasai oleh peserta didik.

Aspek afektif berkaitan dengan sikap peserta didik dan aspek psikomotor merupakan perubahan perilaku peserta didik. Penekanan pokok dalam belajar menunjuk pada perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan perubahan perilaku peserta didik. Dengan demikian belajar merupakan proses perubahan pengetahuan yang ditunjukkan dengan perubahan sikap serta tingkah laku dan perubahan tersebut bertahan lama serta cenderung permanen.

Perubahan pengetahuan yang ditunjukkan dalam perubahan perilaku tersebut di atas dikuatkan oleh pendapat Morgan dalam Tuti Soekanto (1996:8) yang mengemukakan bahwa belajar adalah setiap perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Definisi tersebut mencakup tiga komponen yaitu : a) Belajar adalah perubahan tingkah laku, b) Perubahan terjadi akibat dari latihan dan pengalaman, c) Perubahan berlaku secara permanen dan tetap ada untuk waktu yang cukup lama. Dengan demikian belajar merupakan perubahan perilaku untuk waktu yang cukup lama yang didasarkan atas latihan dan pengalaman. Latihan maupun pengalaman dapat diperoleh melalui proses pembelajaran maupun pengalaman pribadi sehari – hari. Jadi definisi Morgan tersebut tidak jauh berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Meyer tentang hakikat belajar, yang merupakan proses perubahan pengetahuan secara permanen. Perubahan secara permanen meliputi perubahan pengetahuan, sikap maupun perubahan perilaku.

Pendapat lainnya dikemukakan oleh Smaldino dan Rusell (2005 : 6) yang mendefinisikan belajar sebagai pengembangan dari pengetahuan yang baru, ketrampilan dan sikap dalam diri individu yang merupakan hasil dari interaksi. Belajar diterjemahkan sebagai penambahan dari pengetahuan, sikap dan perilaku baru dari yang sudah dimiliki oleh peserta didik. Dalam belajar, peserta didik sudah memiliki kemampuan pengetahuan, sikap dan perilaku awal, sehingga melalui proses belajar didapatkan pengetahuan, sikap dan perilaku yang baru. Perkembangan yang dimaksud tersebut harus mencakup : a) Perubahan dalam hal tingkah laku, b) Perubahan tingkah laku tersebut mencakup yang paling sederhana sampai pada tingkat yang kompleks, c) Proses perubahan tingkah laku tersebut harus dapat dikontrol sendiri maupun oleh faktor eksternal. Lebih jauh dijelaskan bahwa belajar didalamnya terdapat perubahan tingkah laku yang bersifat permanen. Jadi belajar merupakan perubahan tingkah laku yang paling sederhana sampai dengan kompleks dan harus dapat dikontrol diri sendiri maupun orang lain. Dalam proses belajar tersebut, pembelajar harus berpegang pada prinsip – prinsip sebagai berikut : a) Apapun yang dipelajari, maka pembelajarlah yang harus bertindak aktif, b) Setiap pembelajar akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, c) Pembelajar akan dapat belajar dengan baik jika mendapatkan penguatan, d) Setiap langkah belajar dikuasai dengan sempurna maka akan membuat proses belajar lebih berarti, e) Pembelajar akan meningkat motivasi belajarnya jika

diberi kepercayaan penuh dalam belajarnya. Untuk mencapai hasil belajar yang efektif, maka prinsip dalam mengajar tersebut harus dapat dipenuhi untuk mencapai tujuan yang berupa perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku.

Belajar merupakan modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (Oemar Hamalik, 2010 : 36 - 37). Belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar tidak hanya saja mengingat akan tetapi lebih luas lagi yaitu mengalami, hasil belajar bukan penguasaan hasil latihan akan tetapi berupa perubahan tingkah laku. Dengan demikian Oemar Hamalik menyimpulkan bahwa belajar adalah : a) Situasi belajar harus bertujuan dan dapat diterima oleh masyarakat, b) Tujuan dan maksud belajar timbul dari diri pembelajar, c) Dalam mencapai tujuan, pembelajar akan menemui kesulitan, rintangan dan situasi yang tidak menyenangkan, d) Hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku, e) Proses belajar terutama mengerjakan hal – hal yang sebenarnya, belajar apa yang diperbuat dan mengerjakan apa yang dipelajari, f) Kegiatan dan hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar, g) Pembelajar memberikan reaksi secara keseluruhan, h) Pembelajar mereaksi sesuatu aspek dari lingkungan yang bermakna baginya, i) Pembelajar diarahkan dan dibantu oleh orang – orang yang berada dalam lingkungan, dan j) pembelajar diarahkan pada tujuan lain, baik yang berkaitan maupun yang tidak berkaitan dengan tujuan utama dalam proses belajar.

Pengklasifikasian tujuan dari belajar dikemukakan lebih lanjut oleh Gagne (1977 : 5) yang mengklasifikasikan tujuan dari belajar yaitu: a) Belajar ketrampilan motorik, b) Belajar sikap, c) Belajar keterampilan intelektual, d) Belajar informasi verbal, e) Belajar strategi kognitif. Klasifikasi hasil belajar seperti yang dikemukakan Gagne di atas jelas bahwa kegiatan proses belajar adalah mencakup tiga ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Kognitif berhubungan dengan pengetahuan, afektif berhubungan dengan sikap dan psikomotor berhubungan dengan perilaku atau tindakan.

Ngalim Purwanto (2003 : 85) mengemukakan beberapa elemen penting yang menjadi ciri belajar yaitu :

- a. Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada yang buruk
- b. Belajar merupakan suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam pengertian perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar
- c. Untuk dapat disebut belajar, maka perubahan itu harus relatif mantap, harus merupakan akhir dari suatu periode waktu yang cukup panjang
- d. Tingkah laku yang mengalami perubahan karena belajar menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis

Deskripsi lain dikemukakan oleh Abdul Rahman bin Ahmad (2002 : 88) yang mendefinisikan belajar sebagai sebuah pengembangan diri yang berkelanjutan untuk mencapai kapasitas belajar, adaptasi dan perubahan budaya. Lebih lanjut dikemukakan bahwa ada tiga karakteristik belajar yaitu :

a) Ketika manusia belajar untuk semua tingkatan, dilakukan secara terus menerus, b) Belajar merupakan sebuah sistem , c) Nilai dari belajar adalah pengalihan secara terus menerus. Belajar harus dilakukan secara terus menerus untuk mencapai tujuan, dan jika kegiatan belajar sudah menjadi sebuah sistem maka kegiatan belajar akan menjadi sebuah kebutuhan karena belajar bermakna sebagai pentransferan secara kontinyu.

Molenda (2008:18) mengemukakan belajar merupakan proses untuk mendapatkan pengetahuan baru. Proses untuk mendapatkan pengetahuan baru dapat dilakukan melalui latihan maupun pengalaman. Pengetahuan baru yang didapatkan akan memberikan dampak pada perubahan sikap dan perilaku yang baru pula. Tujuan belajar memfokuskan pada perubahan perilaku, mental dan pengetahuan. Belajar adalah proses datangnya tahu/pengetahuan (Bridget Somekh, 2007:149). Datangnya pengetahuan yang melalui proses belajar didapatkan secara kontinyu melalui latihan maupun pengalaman pribadi. Pengetahuan baru tersebut yang selanjutnya menstimulus terhadap perubahan sikap dan perilaku. Hal ini jelas menunjukkan bahwa definisi – definisi tentang belajar menurut banyak para ahli secara garis besar memiliki kesamaan. Lebih

lanjut Margaret D. Roblyer dan Aaron H. Doering (2010:33-34) mendefinisikan belajar sebagai saluran pengetahuan. Belajar merupakan sarana untuk mendapatkan pengetahuan, sikap dan perilaku yang baru. Tanpa belajar yang dilakukan baik melalui latihan maupun pengalaman seseorang tidak akan mendapatkan perubahan pengetahuan, sikap dan perilaku.

Belajar memiliki kategori – kategori yang menjadi komponen dalam belajar. Kategori belajar tersebut dikemukakan oleh Gagne dalam Robert A. Reiser dan John V. Demsey (2007:41) yang mengungkapkan bahwa ada lima kategori dalam belajar yaitu : a) Informasi verbal yang berupa pengetahuan, b) Kemampuan intelektual berupa penerapan dari pengetahuan, c) Strategi kognitif yaitu berupa efektifitas berfikir, d) Sikap yaitu berupa tindakan dari seseorang, e) Kemampuan bertindak / berperilaku.

UNESCO (2002:18) mendefinisikan belajar sebagai proses penyampaian dan penerimaan informasi. Dikemukakan lebih jauh bahwa proses belajar dapat dibedakan menjadi tujuh, yaitu : a) Belajar adalah proses alami karena merupakan bawaan manusia, b) Belajar adalah proses sosial karena berinteraksi dengan pihak lain, c) Belajar adalah suatu proses keaktifan, d) Belajar bisa sejalan maupun tidak sejalan, e) Belajar adalah sebuah integrasi dari berbagai komponen, f) Belajar adalah dasar dari model kekuatan ketertarikan dan budaya pembelajar, g) Belajar adalah penilaian tugas, produk dan pemecahan masalah nyata dari individu maupun kelompok.

Pengertian belajar lain dikemukakan oleh Alan Januszweski dan Michael Molenda (2008:4-5) yang mengemukakan bahwa belajar termasuk dalam kategori tiga ranah yaitu untuk tujuan perubahan pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Dalam belajar dibutuhkan proses untuk mengelola dan memanfaatkan fasilitas belajar untuk tujuan yang telah ditentukan. Fasilitas belajar yang harus dikelola agar tujuan belajar tercapai baik melalui latihan maupun pengalaman salah satunya berupa pemanfaatan media untuk belajar. Dengan proses belajar melalui latihan dengan memanfaatkan media secara kontinyu maka tujuan belajar akan mudah untuk dicapai dibandingkan dengan tanpa memanfaatkan media. Dengan media untuk proses belajar pula akan memberikan pengalaman baru bagi pembelajar. Jika proses mengelola dan memanfaatkan tersebut dilakukan dengan baik maka tujuan belajar yang direncanakan akan dapat dicapai.

Dengan demikian, belajar hakikatnya dapat disimpulkan sebagai kegiatan atau proses perubahan pada diri seseorang yang mencakup ranah afektif, kognitif dan psikomotor yang bersifat relatif tetap atau permanen. Perubahan ranah afektif berkaitan dengan perubahan sikap dari pembelajar setelah mengalami proses belajar baik melalui latihan maupun pengalaman. Perubahan ranah kognitif dimaksudkan adalah perubahan pengetahuan dengan mendapatkan pengetahuan baru bagi pembelajar setelah mengalami belajar. Dan perubahan psikomotor diwujudkan dalam perubahan perilaku pembelajar

setelah mendapatkan pengetahuan baru melalui belajar. Dalam proses belajar tidak akan lepas dari teori – teori belajar yang ada, hal ini menunjukkan bahwa proses belajar akan berpedoman pada teori belajar yang ada.

a. Behaviorisme

Menurut teori ini manusia dipengaruhi oleh kejadian – kejadian disekitarnya yang akan memberikan pengalaman baru. Dalam hal ini belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma stimulus – respons yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap yang datang dari luar. Dengan teori belajar behaviorisme ini pembelajar mendapatkan pengetahuan, sikap dan perilaku baru setelah ada pengaruh atas rangsangan dari luar diri. Rangsangan dari luar diri berupa pengalaman – pengalaman baru sebagai proses belajar. Dalam aliran ini juga diperkenalkan adanya penguatan (*reinforcement*) untuk mencapai tujuan belajar (Tuti Soekamto, 1996:13-30). Implikasi dari teori belajar behaviorisme ini adalah pembelajar akan memberikan respon setelah adanya rangsangan dari luar diri. Dalam proses belajar, salah satu rangsangan dari luar diwujudkan pada pemanfaatan media dalam pembelajaran. Rangsangan yang berupa media untuk belajar memberikan respon pembelajar, respon yang ditunjukkan pembelajar mencerminkan perilaku dari pembelajar. Oleh karena media merupakan alat untuk membantu dalam belajar, maka pemanfaatan media dalam belajar dapat dikatakan sebagai *reinforcement* bagi pembelajar. Lebih lanjut, teori

behaviorisme dalam proses pengembangan media audio pendidikan karakter ditunjukkan dalam perilaku pemeranan tokoh dalam drama oleh pelaku.

b. Kognitivisme

Teori ini menurut Tuti Soekamto (1996:13-30) mengemukakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan – tujuannya. Belajar menurut teori ini adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu terlihat sebagai tingkah laku. Termasuk dalam kelompok ini yaitu teori perkembangan dari Piaget yang mengemukakan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf, semakin bertambah umur maka akan semakin bertambah kemampuannya. Teori lainnya yaitu teori kognitif dari Bruner yang menekankan pada adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku seseorang. Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang melalui tiga tahapan yaitu *enaktif* yang merupakan aktifitas pembelajar dalam memahami lingkungan dengan pengetahuan motorik, *econik* yaitu pembelajar memahami sesuatu melalui media, termasuk di dalamnya pada tahap ini yaitu media audio dan tahap *symbolic* yang merupakan pemahaman pembelajar yang dipengaruhi oleh bahasa dan logikanya (Slavin, 2000:143). Implikasi teori kognitivisme ini yaitu pengaplikasian dari tahapan *econic* pembelajar yang berupa pemahaman pembelajar terhadap materi belajar yang berupa pendidikan karakter yang

disampaikan melalui media audio. Dalam proses pengembangan media audio pembelajaran pembelajar dituntut untuk memahami naskah media audio yang dikembangkan agar dapat berperan seperti dalam skenario.

c. Konstruktivisme

Menurut Slavin (2000:149) teori konstruktivistik adalah teori yang menyatakan bahwa peserta didik secara individual harus menemukan dan mentransformasi informasi baru. Informasi baru yang diperoleh berupa pengetahuan kemudian akan direkonstruksi menjadi sebuah pemahaman. Pandangan teori konstruktivisme ini dikemukakan oleh Piaget dengan teori perkembangan mental yang mempunyai empat aspek, yaitu : 1) kematangan sebagai hasil perkembangan susunan syaraf, 2) pengalaman yaitu hubungan timbal balik, 3) interaksi sosial yaitu pengaruh yang didapat dari hubungan dengan lingkungan sosial, dan 4) equilibrasi yaitu adanya kemampuan atau sistem mengatur dalam diri organisme agar selalu mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian dengan lingkungan (Beetlestone, 1998:21). Dari tahapan perkembangan mental tersebut maka pengetahuan dikonstruksi melalui kerangka berfikir dan adaptasi terhadap lingkungan. Implikasi teori konstruktivisme dalam pengembangan model media audio pendidikan karakter yaitu merekonstruksi pengetahuan baru yang berupa pendidikan karakter untuk diwujudkan menjadi perilaku yang sesuai dengan pengetahuan yang dibangun.

Pada teori – teori belajar di atas secara eksplisit menunjukkan bahwa perubahan terjadi karena adanya informasi baru yang diperoleh siswa berwujud pengetahuan baru. Hal ini terkait dengan teori pemrosesan informasi, teori pemrosesan informasi adalah teori kognitif tentang belajar yang menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak (Slavin, 2000: 175-176). Lebih lanjut Slavin mengemukakan bahwa agar informasi agar mudah diproses dalam otak, maka hal yang harus diperhatikan yaitu Pertama, orang harus menaruh perhatian pada suatu informasi bila informasi itu harus diingat. Kedua, seseorang memerlukan waktu untuk membawa semua informasi yang dilihat dalam waktu singkat masuk ke dalam kesadaran. Tulving dalam (Slavin, 2000: 181) membagi memori jangka panjang menjadi tiga bagian :

- a. Memori episodik, yaitu bagian memori jangka panjang yang menyimpan gambaran dari pengalaman-pengalaman pribadi kita
- b. Memori semantik, yaitu suatu bagian dari memori jangka panjang yang menyimpan fakta dan pengetahuan umum
- c. Memori prosedural adalah memori yang menyimpan informasi tentang bagaimana melakukan sesuatu

Dengan demikian belajar merupakan pemrosesan informasi pengetahuan baru yang menjadi dasar dari perubahan dalam diri.

Pengertian dan definisi serta teori belajar yang dikemukakan oleh para ahli di atas menunjukkan bahwa belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan baru yang merangsang perubahan sikap dan perilaku pembelajar secara permanen. Datangnya pengetahuan baru diperoleh melalui latihan dan pengalaman – pengalaman dari pembelajar. Latihan dapat diperoleh dari proses pembelajaran dan pengalaman dapat diperoleh dari lingkungan. Pengetahuan yang baru didapatkan pembelajar merupakan perubahan atas pengetahuan yang sudah dimiliki oleh pembelajar sebelumnya. Oleh karena dalam belajar terdapat perubahan sikap pembelajar dan didapatkan melalui latihan maupun pengalaman, maka melalui belajar pula sikap pembelajar dapat dikembangkan dengan melalui fasilitas yang terdapat dalam latihan maupun melalui pengalaman baru.

Pembelajaran merupakan proses penyampaian informasi kepada pembelajar agar dapat memahami isi dari informasi tersebut. Haris Mudjiman (2006:16) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar dengan berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki. Hal ini mencerminkan bahwa proses pembelajaran dilakukan setelah ada pengetahuan dan pengalaman awal yang dimiliki oleh pembelajar. Tanpa pengetahuan dan pengalaman awal yang dimiliki, proses pembelajaran akan sulit dilaksanakan. Lebih jauh Haris Mudjiman mengemukakan bahwa belajar merupakan kegiatan alamiah manusia, manusia akan bertahan hidup dengan belajar yang dilakukan

melalui proses pembelajaran. Dengan pengkoordinasian dalam perencanaan pembelajaran terutama strategi, metode dan media, maka proses pembelajaran akan sangat efektif untuk mencapai tujuan.

Ibrahim dan Nana Saodih (2003:110) mengemukakan bahwa pembelajaran berintikan interaksi antara guru dan siswa. Dalam interaksi tersebut, guru berperan sebagai pengirim pesan dan siswa bertindak sebagai penerima pesan. Pesan yang dikirimkan tersebut berupa materi pembelajaran. Lebih lanjut dikemukakan bahwa pembelajaran menganut prinsip – prinsip yang berlaku secara umum, prinsip tersebut meliputi:

- a. Prinsip perkembangan yaitu pembelajar sedang dalam proses perkembangan sehingga masing – masing pembelajar memiliki kemampuan yang berbeda.
- b. Prinsip perbedaan individu yaitu setiap pembelajar memiliki ciri dan bawaan yang berbeda.
- c. Prinsip minat dan kebutuhan pembelajar yaitu setiap pembelajar memiliki minat dan kebutuhan yang berbeda.
- d. Prinsip aktivitas pembelajar yaitu dalam proses pembelajaran, pembelajar yang melaksanakan kegiatan belajar sehingga pembelajar dituntut aktif.

- e. Prinsip motivasi yaitu dalam pembelajaran, pembelajar memiliki motivasi yang kecil, sehingga guru dan orang tua sangat berperan untuk menumbuh kembangkan motivasi.

Prinsip – prinsip tersebut harus menjadi pegangan guru dalam mengelola pembelajaran, sehingga dengan berpatokan pada prinsip tersebut maka proses pembelajaran akan efektif, pesan yang disampaikan oleh guru akan diterima dengan baik oleh siswa. Pembelajaran yang efektif jika dalam perencanaan pembelajaran semua komponen dalam pembelajaran dirancang secara baik dan benar, salah satu komponen yang ada adalah pemilihan dan pemanfaatan media untuk pembelajaran. Berkaitan dengan pembelajaran pendidikan karakter dengan media audio, diyakini dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa yang masih dalam tarap perkembangan serta perbedaan masing – masing individu sehingga tercipta aktivitas pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Udin Syarifudin, 1996:78). Proses pembelajaran merupakan kegiatan yang terencana secara sistematis. Proses pembelajaran memiliki dampak yaitu hasil belajar yang dicapai langsung dengan cara mengarahkan para pembelajar pada tujuan yang diharapkan, sedangkan dampak

lainnya yaitu dampak pengiring yang berupa hasil belajar lainnya yang dihasilkan oleh suatu proses pembelajaran sebagai akibat terciptanya suasana belajar yang dialami langsung oleh para pembelajar tanpa pengarahan langsung dari pengajar.

Oemar Hamalik (2010:57-66) mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur – unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran, sehingga pembelajaran merupakan suatu sistem yang melibatkan sub sistem dan masing – masing sub sistem saling mempengaruhi. Dalam konsep pembelajaran dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan persiapan di masa depan, pembelajaran merupakan proses penyampaian pengetahuan, tujuan pembelajaran adalah penguasaan pengetahuan. Dijelaskan lebih lanjut bahwa pembelajaran mengandung tiga ciri yaitu perencanaan, ketergantungan dan tujuan. Perencanaan merupakan penataan ketenagaan, material, dan prosedur. Sedangkan ketergantungan mengandung maksud antara unsur – unsur dalam pembelajaran saling bergantung satu dengan yang lain. Dan tujuan diartikan sebagai pembelajaran harus memiliki tujuan tertentu.

Esensi dari pembelajaran adalah prosedur langsung dan konsisten dengan konsep pendidikan. Pembelajaran direncanakan untuk dapat memprediksi seseorang berubah dalam proses pembelajaran. Perubahan yang dimaksud

adalah berkaitan dengan perubahan perilaku, sikap dan pengetahuan dari pembelajar yang mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran akan terjadi interaksi antara pembelajar dengan pengajar. Interaksi tersebut berlangsung dengan baik jika ada komunikasi, dan pembelajaran akan mencapai tujuan jika komunikasi yang dilakukan berlangsung efektif. Dalam interaksi yang di dalamnya terdapat komunikasi, dapat dilakukan antara kelompok pembelajar dengan pengajar, individu pembelajar dengan individu pengajar maupun kelompok pembelajar dengan kelompok pengajar (Norazah Yusof, 2002:270). Hal ini jelas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran terjadi interaksi antara pembelajar dengan pengajar melalui komunikasi. Komunikasi yang dilakukan dapat dilakukan secara langsung antara pembelajar dengan pengajar maupun melalui media penyampai pesan pembelajaran. Komunikasi yang efektif akan dapat menjembatani tercapainya tujuan pembelajaran.

Definisi lainya dikemukakan oleh Reigeluth dan Alison (2009:6) yang mendefinisikan pembelajaran sebagai proses untuk membantu pembelajar membangun pengetahuan. Pengajar memiliki komitmen untuk membangun pengetahuan bagi pembelajar sebagai kunci sukses mencapai tujuan pembelajaran. Lebih jauh dikemukakan bahwa pembelajaran akan mencapai tujuan harus mempertimbangkan dua prinsip yaitu : a) Prinsip metode atau pendekatan dalam pembelajaran yaitu teknik pembelajaran yang digunakan

sesuai untuk mencapai tujuan, b) Situasi dan komponen dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran harus mempertimbangkan situasi dan kondisi agar tujuan tercapai. Prinsip yang harus dipegang dalam pembelajaran tersebut di atas jelas menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran, metode dan komponen dalam pembelajaran harus diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran.

Pembelajaran pada prinsipnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Mulyasa, 2003:100). Dalam interaksi tersebut banyak faktor yang berpengaruh baik faktor internal yang datang dari dalam diri pembelajar maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pengkondisian lingkungan dimaksud berkaitan dengan sarana prasarana maupun sumber dan media untuk pembelajaran.

Margaret D. Roblyer dan Aaron H. Doering (2010:34-35) mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi langsung yang sistematis dan terstruktur. Sistematis berarti bahwa pembelajaran didesain secara tepat berurutan dan terstruktur diartikan bahwa pembelajaran dilakukan dengan perencanaan yang baik dengan menerapkan prinsip dan komponen dalam pembelajaran. Pembelajaran dirancang untuk dapat belajar secara

langsung yang telah direncanakan dengan baik mulai dari awal sampai dengan akhir. Pembelajaran ini pula yang menuntut adanya sebuah sistem yang saling berkaitan satu dengan yang lain. Diawali dengan adanya pembelajar, pengajar, sarana prasarana, metode, strategi, media dan material/bahan ajar. Lebih lanjut Margaret dan Aaron (2010:36) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan sebuah sistem yang memiliki tujuan yang diawali dengan analisis sampai dengan penilaian. Gagne dalam Margaret dan Aaron (2010:37) mengemukakan bahwa pembelajaran meliputi sembilan kegiatan yaitu : a) Perhatian, berupa sebuah rangsangan untuk berubah bagi pembelajar dengan memfokuskan perhatian , b) Informasi tentang tujuan dari belajar yang berupa statmen atau unjuk kerja kepada pembelajar untuk tujuan pembelajaran, c) Menumbuhkan rangsangan untuk belajar berupa aktifitas untuk mengulang pembelajar sebelum pengetahuan baru disampaikan, d) Penyampaian informasi pembelajaran, berupa aktivitas penyampaian informasi kepada pembelajar, e) Panduan belajar berupa strategi yang dipakai dalam proses pembelajaran untuk mempermudah pencapaian tujuan, f) Kemampuan yang dikuasai, g) Umpan balik dari kemampuan yang didapat yaitu informasi dari sebuah koreksi yang akan dapat membantu pembelajar mendapatkan kemampuan, h) Penilaian dari kemampuan yang sudah dikuasai, i) Pengalihan / pengiriman pengetahuan. Sembilan kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran tersebut merupakan kegiatan standar dan terstruktur yang selalu dilakukan.

Pembelajaran berkaitan dengan permasalahan belajar mengajar dan merujuk pada hal – hal yang berkaitan dengan lingkungan sekolah (Seels dan Richey,1994:4). Semua yang berkaitan dengan permasalahan belajar dan mengajar di sekolah, baik itu yang terkait dengan pembelajar, pengajar, sarana prasarana, model, strategi, media, bahan, lingkungan, merupakan sebuah pembelajaran, sehingga pembelajaran menurut Seels dan Richey dilakukan di sekolah dengan semua komponen dan elemen yang ada. Komponen pembelajaran yang ada merupakan sebuah sistem satu kesatuan yang masing – masing saling mendukung.

Menurut Robert A. Reiser dan John V Demsey (2007:11) pembelajaran adalah proses yang sistematis dan konsisten untuk mengembangkan diri melalui pendidikan dan pelatihan. Dalam proses pembelajaran terjadi interaksi yang sangat kompleks, yang berupa kreatifitas, aktivitas dan interaktivitas. Tanpa kreativitas, aktivitas dan interaksi, tujuan pembelajaran akan sulit untuk dicapai sehingga kemampuan pembelajar akan jauh dari tujuan.

Menurut Richard E. Meyer (2008:7) pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh guru dan tujuan pembelajaran adalah memajukan belajar pembelajar. Dalam pembelajaran tersebut lebih lanjut dijelaskan bahwa termasuk di dalamnya yaitu guru / dosen, metode, strategi, permainan pendidikan, buku, proyek penelitian dan bahan presentasi berupa WEB. Dalam

proses pembelajaran, ada enam faktor yang harus diperhatikan. Faktor tersebut meliputi :

- a. *Instructional Manipulations* : kejadian-kejadian lingkungan (eksternal) mencakup organisasi dan isi materi pembelajaran dan tingkah laku guru. Manipulasi pembelajaran termasuk apa yang di pikirkan dan bagaimana memikirkan dan itu semua tergantung pada karakteristik dari guru dan kurikulum
- b. *Learner characteristics* : keberadaan pengetahuan pelajar, mencakup fakta-fakta, prosedur, dan strategi banyak diperlukan dalam situasi belajar dan pembawaan pelajar, sistem memory mencakup kecakapan dan cara/mode gambaran dalam memori.
- c. *Learning context* : kontek sosial dan budaya., termasuk struktur sosial dari kelas dan sekolah.
- d. *Learning processes* : proses internal pelajar selama belajar, bagaimana pelajar menyeleksi, mengorganisir dan mengintegrasikan informasi baru dengan pengetahuan yang ada.
- e. *Learning Outcome* : perubahan pengertian dalam pengetahuan pelajar atau sistem memori mencakup perolehan fakta-fakta baru, prosedur dan strategi.
- f. *Outcome performance* : *performance* pelajar (tingkah laku) , ingatan atau mentransfer teks pelajaran baru.

Pembelajaran adalah suatu paket dan aturan yang sangat efektif untuk mendapatkan pengetahuan atau ketrampilan (Jerome S. Bruner, 1966:40-41). Dalam pembelajaran, harus mempertimbangkan empat pedoman, yaitu : a) Pembelajaran harus spesifik menunjukkan pada pengalaman, b) Pembelajaran harus spesifik menunjuk pada pengetahuan bagi pembelajar, c) Pembelajaran harus spesifik dan efektif berapa banyak materi untuk pembelajar, d) Pembelajaran harus spesifik menunjukkan *reward* dan *punishments* selama proses pembelajaran.

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan beberapa instrumen untuk mengukur pembelajaran. Menurut Adi Suryanto (2010:6.55) instrumen yang dilakukan untuk mengetahui efektifitas pembelajaran yaitu : a) Pre – Test, berfungsi untuk mengetahui dan menentukan kompetensi yang telah dikuasai sehingga menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran yang akan dilakukan, b) Post – Test, berfungsi untuk menilai efektivitas proses pembelajaran dan dilakukan pada akhir pembelajaran, c) Test Diagnostik, mempunyai fungsi untuk mengetahui kesulitan belajar yang dialami dan penyebab kesulitan tersebut, d) Test Formatif, berfungsi untuk mengetahui pencapaian tujuan pembelajaran dan penguasaan kompetensi yang ditetapkan.

Berpijak dari uraian di atas, dengan demikian pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi yang berupa pengiriman pesan pembelajaran baik secara langsung atau melalui media antara pengajar dan pembelajar yang

direncanakan secara sistematis dan terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu yang terkandung dalam ranah afektif, kognitif dan psikomotor yaitu perubahan pengetahuan, perubahan sikap dan perubahan perilaku. Terkait dengan proses belajar dan pembelajaran pendidikan karakter khususnya aspek kedisiplinan, secara teoritis seperti diungkap di atas bahwa belajar dan pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan merupakan proses perubahan yang relatif permanen ranah afektif melalui latihan dan pengalaman yang melibatkan seluruh komponen pembelajaran untuk mencapai tujuan perubahan dan pembelajaran yang berwujud perubahan sikap kedisiplinan pada peserta didik.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar hakekatnya merupakan hasil yang didapat oleh pembelajar setelah melalui proses pembelajaran. Nana Sudjana (1990:22) mendefinisikan hasil belajar sebagai kemampuan yang dimiliki pembelajar setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan yang dimiliki setelah mengalami pengalaman belajarnya tersebut meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Definisi yang dikemukakan di atas tidak jauh berbeda dengan apa yang dikemukakan oleh Saifuddin Azwar (2000:11) yang mendefinisikan hasil belajar sebagai hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam belajar. Hasil yang dicapai siswa dalam belajar tersebut menunjukkan perubahan yang relatif permanen terhadap pengetahuan, sikap dan perilaku.

Hasil belajar yang merupakan hasil dari belajar, merupakan kemampuan dari tiga ranah yaitu afektif, kognitif dan psikomotor. Syarifudin Azwar (2002 : 13) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan prestasi yang telah dicapai siswa dalam belajar. Lebih lanjut dinyatakan bahwa tes prestasi belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai siswa dalam belajar. Hasil belajar yang merupakan hasil dari proses belajar seseorang, oleh karena itu belajar merupakan suatu proses yang hasilnya dipengaruhi oleh beberapa faktor (Sudarwan Danim, 2010:65). Dijelaskan lebih lanjut bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar meliputi faktor intern yang berasal dari dalam diri dan faktor ekstern yang berasal dari luar diri pembelajar. Faktor intern meliputi aktivitas belajar, umur, jenis kelamin, motivasi, status, fasilitas belajar, dan tingkat sosial ekonomi.

Gagne (1977:3) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan disposisi manusia atau kapabilitas yang dapat terjadi karena proses belajar. Selanjutnya dikemukakan bahwa ada lima macam hasil belajar menurut Gagne yaitu : a) Keterampilan intelektual atau pengetahuan prosedural yang mencakup belajar diskriminasi, konsep, prinsip dan pemecahan masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan di sekolah, b) Strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah – masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing – masing individu dalam memperhatikan, belajar, mengingat dan berfikir, c) Informasi verbal yaitu kemampuan untuk

mendeskripsikan sesuatu dengan kata – kata dengan jalan mengatur informasi – informasi yang relevan, d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan – gerakan yang berhubungan dengan otot, e) Sikap yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang dan didasari oleh emosi, kepercayaan – kepercayaan serta faktor intelektual. Untuk mencapai hasil belajar tersebut, diperlukan kondisi tertentu yang secara garis besarnya dikelompokkan menjadi : a) Kondisi eksternal yaitu segala sesuatu yang berada di luar diri pembelajar, b) Kondisi internal yaitu faktor – faktor yang berada dalam diri pembelajar yang meliputi kesiapan, kemampuan, pengetahuan prasyarat, tingkat motivasinya, tingkat aspirasinya, bakat dan intelegensi.

Benyamin S. Bloom (1976:74) mengkategorikan hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu : a) Ranah kognitif yaitu berkaitan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, b) Ranah afektif yaitu berkaitan dengan sikap, c) Ranah psikomotor yaitu berkaitan dengan tujuan keterampilan motorik.

Lebih lanjut Krathwohl dan Bloom dalam C. Asri Budiningsih (2009:5-6) mengemukakan bahwa domain kognitif diklasifikasikan menjadi enam tingkatan yaitu :

- a. Pengetahuan (*knowledge*), pada tahap ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) berbagai informasi yang telah diterima

- sebelumnya, misalnya fakta, rumus, terminologi strategi problem solving dan lain sebagainya.
- b. Pemahaman (*comprehension*), pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Pada tahap ini peserta didik diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.
- c. Penerapan (*application*), penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari kedalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Analisis (*analysis*), analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi. Dalam tingkat ini peserta didik diharapkan menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.
- e. Sintesis (*synthesis*), sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur

pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

- f. Evaluasi (*evaluation*), evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharapkan peserta didik mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Untuk domain afektif yang berupa perubahan sikap diklasifikasikan menjadi lima kemampuan yang meliputi :

- a. Menerima (*receiving*), yaitu kemampuan yang berkaitan dengan keinginan individu untuk terbuka atau peka pada perangsang atau pesan – pesan yang berasal dari lingkungannya. Pada tingkat ini muncul keinginan untuk menerima perangsang atau paling tidak menyadari bahwa perangsang itu ada.
- b. Merespon (*responding*), yaitu pada tingkat ini muncul keinginan untuk melakukan tindakan respon pada perangsang tersebut.
- c. Menghargai (*valuing*), yaitu penyertaan rasa puas dan nikmat ketika melakukan respon pada perangsang menyebabkan individu ingin secara konsisten menampilkan tindakan itu dalam situasi serupa.
- d. Mengorganisasi (*organizing*), yaitu individu yang sudah konsisten dan berhasil menampilkan suatu nilai, pada suatu saat akan

menghadapi situasi dimana lebih dari satu nilai yang bisa ditampilkan.

- e. Pengamalan (*create*), yaitu bertindak konsisten sesuai dengan nilai yang dimilikinya.

Klasifikasi aspek afektif tersebut didasarkan pada asumsi bahwa perilaku tingkat lebih rendah merupakan prasyarat bagi perilaku tingkat yang lebih tinggi. Adapun yang menjadi ciri ranah penilaian afektif (<http://zaifbio.wordpress.com>) yaitu : sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral. Pada ranah afektif, nilai – nilai tersebut memiliki keterkaitan langsung dan tidak langsung dengan materi pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Nilai yang langsung berkaitan dengan materi pembelajaran tersebut yaitu sikap dan minat. Sikap menunjuk pada respon langsung siswa terhadap materi pembelajaran dan minat menunjuk pada keinginan pribadi siswa dalam menerima materi pembelajaran. Nilai afektif yang tidak terkait langsung dengan materi pembelajaran yaitu konsep diri, nilai dan moral. Nilai yang tidak terkait langsung tersebut didasarkan pada bahwa nilai – nilai tersebut timbul setelah proses pembelajaran.

Klasifikasi domain psikomotor yang ditandai dengan perubahan perilaku dibedakan menjadi enam tingkatan yaitu :

- a. Gerakan refleks yaitu respon terhadap stimulus tanpa sadar.

- b. Gerakan dasar (*basic findamental movement*) yaitu gerakan ini muncul tanpa latihan tapi dapat diperhalus melalui praktik gerakan ini terpolo dan dapat ditebak.
- c. Gerakan persepsi (*persepsi obilities*) yaitu gerakan sudah lebih meningkat karena dibantu kemampuan perseptual.
- d. Gerakan kemampuan fisik (*fisic obilities*) yaitu gerak lebih efisien, berkembang melalui kematangan dan belajar.
- e. Gerakan trampil (*skilled movement*) yaitu alat mengontrol berbagai tingkat gerak – terampil, tangkas, cekatan melakukan gerakan yang sulit dan rumit (kompleks).
- f. Gerakan indah dan kreatif (*non discurvio communication*) yaitu mengkomunikasikan perasaan melalui gerakan.

Kategori hasil belajar lainnya dikemukakan oleh Merill dalam Suharsimi Arikunto (2001:127) yang menyebutkan ada delapan kategori hasil belajar, yaitu : a) *Signal learning* (isyarat/atribut) yaitu kemampuan mendefinisikan berdasar atribut, b) *Stimulus respon learning* (umpan balik) yaitu kemampuan pembelajar untuk dapat memberikan respon setelah ada rangsangan, c) *Chaining* yaitu kemampuan pembelajar untuk menghubungkan, d) *Verbal Assosiation* (Asosiasi verbal) yaitu kemampuan menunjukkan informasi verbal, e) *Discrimination learning* (belajar diskriminasi) yaitu kemampuan untuk melihat, mendengar dan merasakan perbedaan rangsangan, f) *Consept learning*

(belajar konsep) yaitu kemampuan menyusun definisi dengan mengekspresikan hubungan antara atribut, konsep dan fungsi, g) *Rule learning* (belajar pola aturan) yaitu kemampuan pembelajar yang dapat menjelaskan sebuah konsep, dan h) *problem solving* (pemecahan masalah) yaitu kemampuan pembelajar dalam memecahkan suatu masalah tertentu.

Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar dan merupakan indikator adanya derajat perubahan perilaku pembelajar (Oemar Hamalik, 2010:159). Derajat perubahan merujuk pada tingkatan – tingkatan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Lebih lanjut dikemukakan bahwa prestasi belajar merupakan keseluruhan tingkat hasil belajar siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Selanjutnya dijelaskan bahwa fungsi dari hasil belajar adalah : a) Untuk memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar selanjutnya melalui kegiatan belajar, b) Untuk memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan belajar siswa lebih lanjut, baik kelompok maupun individu, c) Untuk memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, menetapkan kesulitan – kesulitannya dan memberikan kegiatan remedial, d) Untuk memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan, e) Untuk memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa sehingga guru dapat membantu

perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas, f) Untuk memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat dan bakatnya.

Hasil belajar dari siswa, yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (keterampilan) diperoleh dari proses belajar. Hasil belajar ranah afektif yang berupa terbentuknya sikap dapat dilakukan dengan penanaman nilai-nilai yang akan dibentuk dalam sikap. Dalam penelitian ini nilai yang ditanamkan dalam pembelajaran agar terbentuk sikap yaitu kedisiplinan. Penanaman sikap kedisiplinan tersebut dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajarnya nanti diharapkan berupa suatu sikap terhadap kedisiplinan.

Dari definisi – definisi yang telah disampaikan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari belajar pembelajar yang mencakup tiga ranah yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada domain afektif hasil belajar, mencakup lima klasifikasi dan lima ciri penilaian. Dari ciri penilaian domain afektif tentang sikap yang dikemukakan, maka untuk menilai tentang sikap kedisiplinan siswa maka teknik yang digunakan masuk dalam ranah penilaian sikap dan dalam penelitian ini termasuk dalam klasifikasi domain afektif pada merespon (*responding*).

3. Media Audio Pendidikan Karakter

Media berasal dari kata médium yang berarti alat atau perantara. Dikatakan sebagai perantara karena media sebagai alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Menurut Sri Anitah (2010:2) media pembelajaran adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Setiap media terkandung informasi yang akan disampaikan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran memiliki dua segi yang satu sama lain menunjang yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat keras berupa peralatan untuk menyampaikan pesan dan perangkat lunak berupa pesan itu sendiri. Lebih lanjut Sri Anitah (2010:3-5) mengemukakan bahwa media pembelajaran terdiri dari tiga macam besaran yaitu : a) Alat peraga yaitu status alat yang digunakan untuk menunjukkan sesuatu yang riil sehingga memperjelas pengertian pembelajar, b) Alat pelajaran yaitu alat yang dipakai sehari-hari dalam pembelajaran di kelas, c) Audio – Visual – Aids yaitu alat yang membantu pendengaran dan penglihatan.

Ibrahim dan Nana Syaodih (2003:112-114) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Dengan media pembelajaran membuat guru lebih profesional dan sebagai jalan untuk

mendorong siswa belajar serta memudahkan pengelolaan dalam proses pembelajaran (UNESCO,2002:20). Selanjutnya media pembelajaran dikelompokkan menjadi tujuh kelompok, yaitu :

- a. Media audio – motion – visual yaitu media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat. Jenis media ini yaitu tape, televisi dan film
- b. Media audio – still – visual yaitu media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat namun tidak ada gerakan seperti film strip bersuara, slide suara dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak
- c. Media – audio – semi motion yaitu mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu media ini yaitu papan tulis jarak jauh
- d. Media motion – visual yaitu media yang mempunyai gambar objek bergerak tapi tetap mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak
- e. Media still – visual yaitu ada objek namun tidak ada gerakan seperti film strip dan slide tanpa suara
- f. Media audio yaitu hanya menggunakan suara seperti radio, telepon dan audio tape

- g. Media cetak yaitu tampil dalam bentuk bahan – bahan tercetak dan tertulis seperti buku, modul dan pamflet

Oemar Hamalik (2003:202) mendefinisikan media pembelajaran sebagai media yang digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Jadi pemanfaatan media dalam pembelajaran sudah direncanakan sejak awal dalam menyusun desain pembelajaran. Definisi lain dikemukakan oleh Sudarwan Danim (2010:7-8) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau pelengkap yang digunakan guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Tentang pengklasifikasian media pembelajaran Sudarwan Danim lebih lanjut mengkategorikan menjadi tiga belas yaitu : a) Papan tulis yaitu berupa papan untuk menulis dengan kapur, b) *Bulletin board* dan display yaitu papan tempat untuk mempertontonkan gambar khusus dan karya, c) Gambar dan ilustrasi fotografi yaitu gambar yang tidak diproyeksikan dan bersifat konkrit, d) slide dan film Strip yaitu gambar yang diproyeksikan, e) Film yaitu memiliki nilai tertentu seperti pengalaman, inspirasi, penyajian menarik dan bernilai rekreasi, f) Rekaman pendidikan yaitu rekaman yang hanya berupa audio, g) Radio pendidikan yaitu alat elektronik yang muncul dari hasil teknologi komunikasi, h) Televisi pendidikan yaitu alat elektronik yang berfungsi menyebarkan gambar dan diikuti suara tertentu, i) Peta dan Globe adalah penyajian visual yang berupa model, j) Buku pelajaran merupakan alat pelajaran yang banyak

digunakan, k) *Overhead projector* yaitu alat untuk memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada kertas transparan, l) Tape recorder yaitu alat untuk memutar program audio, m) Alat teknologi lainnya yaitu media yang mengandung nilai – nilai pendidikan.

Arif Sadiman (2009:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri seperti yang dikemukakan Arif Sadiman, yaitu : a) Media grafis yaitu berupa gambar visual yang mengirimkan pesan melalui penglihatan, b) Media audio yaitu media pembelajaran yang berkaitan dengan indera pendengaran, c) Media proyeksi yaitu media pengirim pesan dengan cara diproyeksikan.

Definisi media pembelajaran lain dikemukakan oleh Anggani Sudono (2004:7) yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan informasi maupun berbagai ketrampilan kepada murid. Media belajar ini memberikan fungsi untuk memberikan kesempatan proses berasosiasi kepada siswa untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat. Sri Joko Yunanto (2004:20) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk memberikan

informasi maupun berbagai ketrampilan kepada anak maupun orang dewasa yang berperan mendampingi anak dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan alat yang dipakai dalam pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah murid memahami pelajaran (Nasution, 2010:101). Sedangkan jenis – jenis media pembelajaran menurut Nasution : a) Papan tulis yaitu papan yang dipakai untuk menulis dalam pembelajaran, b) Gambar yaitu berupa visual, c) Model yaitu tiruan dari benda yang sesungguhnya, d) Peta dan globe yaitu model dari benda yang sesungguhnya, e) Buku pelajaran yaitu alat pengajaran yang sering dipakai yang berupa cetak, f) Film, Film Strip dan slide yaitu gambar mati, g) OHP yaitu alat untuk menyampaikan pesan secara visual, h) Tape recorder yaitu alat untuk menyampaikan pesan yang direspon melalui pendengaran, i) Komputer yaitu alat penyampai pesan pembelajaran berbasis multi media.

Smaldino dan James Russel (2005:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai apa saja yang membawa informasi pembelajaran dari pengirim kepada penerima pesan. Selanjutnya disebutkan bahwa media pembelajaran dikategorikan menjadi enam yaitu : a) Teks yaitu merupakan karakter alfanumerik yang ditampilkan dalam berbagai format, b) Audio yaitu mencakup apa saja yang bisa di dengar, c) Visual yaitu meliputi gambar, diagram, poster, foto, d) Video yaitu merupakan media yang menampilkan gerakan, e) Perekayasa yaitu bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh, f) Orang yaitu berupa

guru, siswa atau ahli di bidangnya. Lebih jelasnya kategori media dapat dilihat pada *tabel 2* berikut ini.

Tabel 2 : Kategori Media (Smaldino, Deborah, Russel, 2011:8)

NO	MEDIA	FORMAT MEDIA
1	Teks	Buku
2	Audio	CD, Kaset
3	Visual	Foto, gambar
4	Video	DVD, film dokumenter
5	Perekayasa	Model dari benda nyata
6	Orang	Guru, ahli

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, pemanfaatan media pembelajaran untuk proses pembelajaran merupakan salah satu strategi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran bertujuan untuk memudahkan komunikasi dan membantu dalam belajar.

Onasanya (2004) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala bentuk pembawa informasi yang dapat digunakan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, mengirimkan atau mengambil informasi untuk tujuan pembelajaran. Lebih lanjut Onasanya membagi media menjadi beberapa jenis yaitu: a) Media cetak yaitu media yang dipakai untuk menyampaikan informasi verbal, b) Papan tulis kapur, yaitu media yang dipakai untuk menyampaikan pesan melalui sketsa langsung, c) Bahan grafis yaitu media yang dipakai untuk menyampaikan pesan dua dimensi, d) Realia yaitu merupakan benda yang

sesungguhnya, e) Gambar yaitu media non proyeksi dan non gerak, f) Model yaitu media tiruan tiga dimensi dari yang senyatanya, g) Media audio yaitu media yang membutuhkan organ pendengaran dan untuk meningkatkan ketrampilan afektif, kognitif dan psikomotor, h) OHP yaitu media penyampai pesan melalui proyektor, i) Film strip / slide yaitu media penyampai pesan transparansi dengan format fotografi, j) Film proyektor yaitu media penyampai pesan yang berkomponen gerak dan suara, k) Multimedia yaitu integrasi dari beberapa media untuk menyampaikan pesan.

Dari sekian banyak media pembelajaran, tidak semua media dapat menyampaikan pesan secara efektif tergantung kepada materi yang akan disampaikan. Demikian juga dari semua jenis media tersebut, tidak ada satu media yang sempurna untuk menyampaikan pesan, masing – masing media memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing, untuk itu dibutuhkan strategi untuk memilih media yang tepat, di samping juga perlunya dipertimbangkan untuk memanfaatkan berbagai media. Sri Anitah (2010:87) mengungkapkan ada beberapa pertimbangan untuk memilih media pembelajaran, pertimbangan tersebut adalah : a) Variabel tugas yaitu guru harus menentukan kemampuan yang diharapkan dari pembelajar sebagai hasil pembelajaran, b) Variabel pembelajar yaitu karakteristik pembelajar perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, walaupun belum ada kesepakatan karakteristik mana yang penting, c) Lingkungan belajar yaitu berkaitan dengan

administratif yaitu biaya, ketersediaan peralatan, sikap guru, kemampuan guru, ukuran kelas, d) Lingkungan pengembangan yaitu terkait dengan ketersediaan waktu, e) Ekonomi dan budaya yaitu apakah media itu dapat diterima oleh pemakai dan sesuai dengan dana serta peralatan, demikian juga dengan perbedaan lingkungan, f) Faktor praktis yaitu terkait dengan praktek di lapangan.

Arif Sadiman (2009 : 85) mengungkapkan strategi pemilihan media untuk belajar yaitu : a) Apakah media yang bersangkutan relevan dengan tujuan pembelajaran, b) Apakah ada sumber informasi, katalog mengenai media yang bersangkutan, c) Apakah perlu dibentuk tim untuk mereview dari calon pemakai, d) Apakah ada media di pasaran yang sudah divalidasi, e) Apakah media yang bersangkutan boleh direview, f) Apakah format review sudah dibakukan.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa dalam memilih media perlu beberapa pertimbangan, yaitu : a) Ketersediaan sumber di tempat, b) Ketersediaan dana, tenaga dan fasilitas, c) Keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu lama, d) Efektifitas biaya untuk jangka panjang.

Ibrahim dan Nana Saodih (2003:120-121) memberikan beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yang tepat. Faktor tersebut yaitu: a) Jenis kemampuan yang akan dicapai, b) Manfaat dari media tersebut, c) Kemampuan guru menggunakan media tersebut, d) Keluwesan atau

fleksibilitas, e) Kesesuaian dengan alokasi waktu dan sarana pendukung, f) Ketersediaan, g) Biaya.

Dan Onasanya (2004) memberikan pertimbangan dalam pemilihan media untuk pembelajaran yaitu : a) Karakteristik siswa, b) Masukan awal, c) Motivasi, d) Keadaan fisik, e) Tujuan yang akan dicapai : afektif, kognitif dan psikomotor, f) Kualitas media, g) Biaya, h) Peran yang diharapkan.

Dari definisi – definisi yang dikemukakan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada pembelajar yang berfungsi untuk memudahkan dan memahami pesan.

Salah satu kategori dari media audio pembelajaran yaitu media audio. Media audio pembelajaran merupakan media penyampai pesan pembelajaran melalui indera pendengaran (Smaldino, Deborah, Rusell, 2011:366). Media audio menambah dimensi ke dalam ruang kelas yang akan memperdiperluas dan memperdalam pengalaman belajar. Lebih lanjut Smaldino mengemukakan bahwa media audio memiliki keuntungan dan kelemahan. Keuntungan dari media audio yaitu : a) Tersedia dimana – mana dan mudah digunakan, b) Tidak mahal, c) Dapat direproduksi, d) Menyediakan pesan lisan untuk meningkatkan pembelajaran, e) Menyediakan informasi baru, f) Menyediakan akses gratis untuk berkas audio, g) Ideal untuk mengajarkan bahasa asing, h) Merangsang pendengar, i) Bisa diulang – ulang, j) Portabel dapat dimanfaatkan dimana saja,

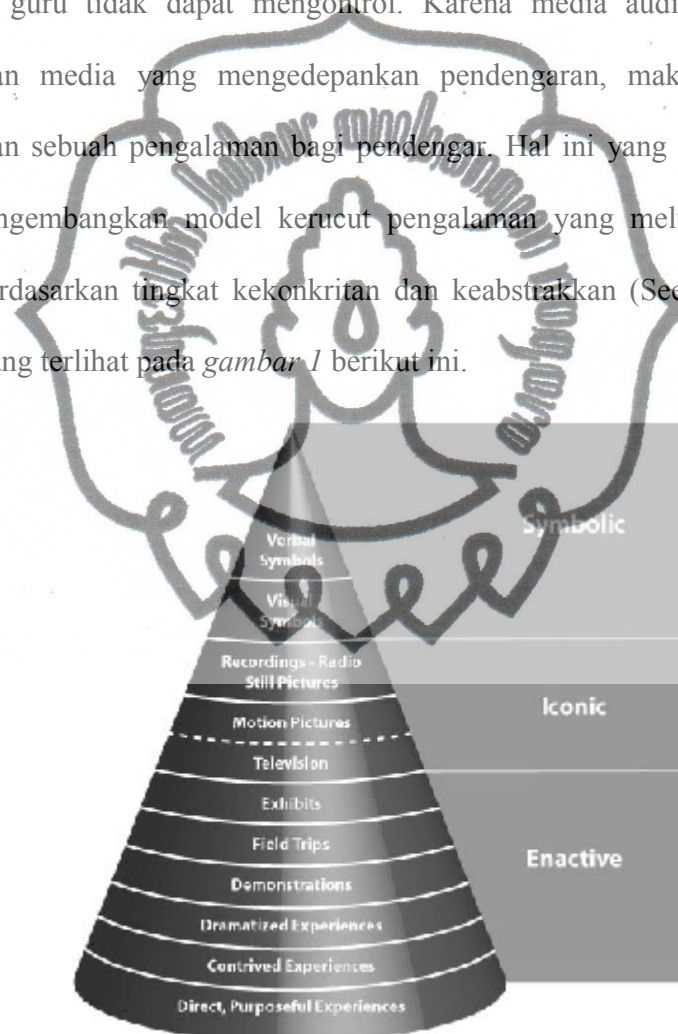
k) Memudahkan penyiapan mata pelajaran, l) Tahan Kerusakan, m) Fleksibel mudah ditempatkan tidak menyita banyak tempat. Sedangkan yang menjadi keterbatasannya yaitu : a) Memperhatikan hak cipta, b) Tidak menyita perhatian, siswa cenderung perhatiannya tidak fokus, c) Kesulitan dalam penentuan kecepatan karena latar belakang siswa berbeda – beda dalam menerima informasi, d) Membutuhkan perangkat, e) Urutan penyampaian cenderung kaku, f) Kesulitan dalam menempatkan segmen, g) Berpotensi terjadi penghapusan tanpa sengaja.

Sri Anitah (2010:37) mendefinisikan media audio pembelajaran merupakan media penyampai pesan melalui kegiatan mendengarkan. Mendengarkan merupakan ketrampilan yang sangat penting untuk kegiatan belajar tipe auditif yang efektif. Karena media audio mengedepankan ketrampilan mendengarkan, maka media ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media ini menurut Sri Anitah yaitu : a) Tidak begitu mahal untuk kegiatan pembelajaran, b) Audio tape cukup hemat sebab suatu rekaman dapat dihapus dan diganti dengan materi yang baru, c) Dapat digunakan untuk kelompok maupun individual, d) Pembelajar tuna netra dan tuna aksara dapat memanfaatkan media ini, e) Untuk anak yang masih kecil atau untuk pembelajar yang belum dapat membaca, media audio dapat membentuk pengalaman belajar, f) Media audio dapat membawakan pesan verbal yang lebih dramatis, g) Dengan sedikit imajinasi guru, program audio

dapat bervariasi, h) Audio kaset dapat digunakan dimana – mana, i) Media audio sangat ideal untuk belajar mandiri di rumah, j) Media audio yang berformat digital menarik perhatian. Sedangkan yang menjadi kelemahannya, masih menurut Sri Anitah yaitu : a) Cenderung membosankan kalau diputar berulang- ulang, b) Tanpa ada penyaji, cenderung siswa tidak memperhatikan, c) Pengembangan program audio yang baik cenderung memakan waktu, d) Penentuan cara penyampaian informasi dapat menimbulkan kesulitan bila memiliki latar belakang beragam, e) Tidak dapat langsung mendapatkan umpan balik.

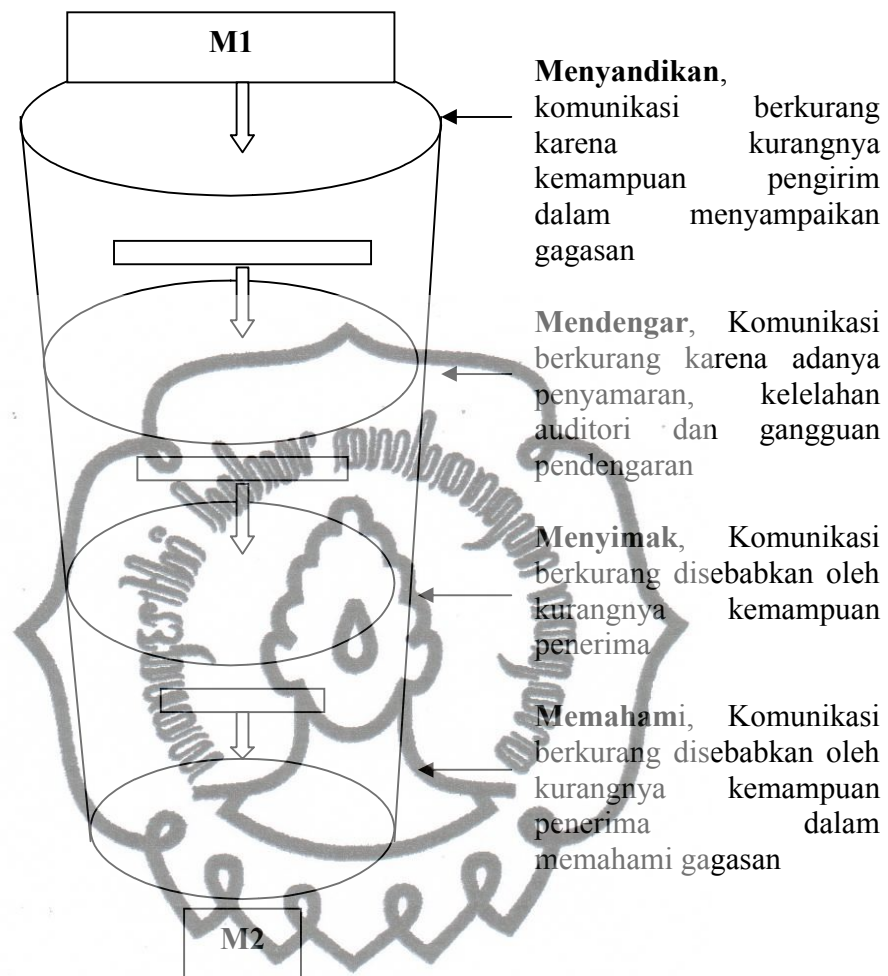
Definisi lain dikemukakan oleh Arif Sadiman (2009:49-50) yang mengemukakan bahwa media audio sebagai media yang berkaitan dengan pendengaran, pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Karena mengandalkan pendengaran, Arif Sadiman mengemukakan kelebihan dan kekurangan media ini. Kelebihan media audio yaitu : a) Harganya relatif murah dan programnya banyak, b) Sifatnya mudah dipindahkan dari tempat satu ke tempat lain, c) Bisa dipakai untuk mengatasi kebuntuan jadwal pembelajaran, d) Dapat mengembangkan daya imajinasi anak, e) Dapat merangsang partisipasi pendengar, sambil mendengarkan siswa dapat menulis, menggambar, melihat peta, menyanyi ataupun menari, f) Dapat memusatkan perhatian siswa pada kata – kata yang digunakan, maupun bunyi lain, g) Dapat mengerjakan hal – hal tertentu secara lebih baik bila

dibandingkan dengan dikerjakan oleh guru, h) Dapat menjelaskan dan menyajikan pengalaman yang tidak dapat dilakukan oleh guru, i) Media audio dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Yang menjadi kelemahan media audio yaitu : a) Sifat komunikasinya satu arah, b) Materi/penyajian tersentral sehingga guru tidak dapat mengontrol. Karena media audio pembelajaran merupakan media yang mengedepankan pendengaran, maka media audio merupakan sebuah pengalaman bagi pendengar. Hal ini yang membuat Edgar Dale mengembangkan model kerucut pengalaman yang melukiskan analogi visual berdasarkan tingkat kekonkritan dan keabstrakan (Seels, 1994:15-16) seperti yang terlihat pada *gambar 1* berikut ini.



Gambar 1 : Kerucut Pengalaman Dale (<http://goeroendeso.wordpress.com>)

Dari kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut pada gambar 1 di atas dapat dilihat bahwa Radio, rekaman/audio dan gambar mati berada pada tingkatan ke delapan dari tingkat kekonkritan. Hal ini menunjukkan bahwa media audio memiliki peran dalam membuat deretan pengalaman yang bersifat langsung. Sedangkan merunut pada teori belajar kognitivisme dari Bruner di depan, pemahaman belajar oleh pembelajar melalui media radio/audio termasuk dalam tahapan *iconic*. Mendengarkan melalui media audio pembelajaran merupakan suatu kegiatan aktual karena adanya rangsangan auditif, sehingga otak perlu meneruskan rangsangan tersebut dalam syaraf otak untuk diproses (Sri Anitah, 2010:37). Seluruh proses tersebut merupakan suatu kegiatan yang kompleks karena membutuhkan ketrampilan dalam mendengarkan. Tanpa ketrampilan mendengarkan, semua informasi tidak akan dapat diserap oleh pendengar, karena setiap informasi yang disampaikan memiliki hambatan seperti yang tergambar dalam *gambar 2* berikut ini:



Gambar 2 : Proses Mendengar – Menyimak (Smaldino, 2011: 382)

Dalam proses mendengar dibutuhkan ketrampilan auditif serta dibutuhkan media yang tepat untuk menyampaikan pesan auditif. Media audio merupakan media penyampai pesan yang efektif untuk menyampaikan pesan yang bersifat auditif. Pesan dalam media audio pembelajaran di dalamnya terkandung prinsip – prinsip pembelajaran. Prinsip tersebut meliputi : a) Kesiapan dan motivasi, b)

Pemusat perhatian, c) Partisipasi aktif, d) Umpan balik, e) Perulangan, dan f) Pengalaman nyata. Prinsip kesiapan dan motivasi dalam pembelajaran merujuk pada kesiapan siswa dan motivasi dalam proses pembelajaran, terkait dengan media audio pembelajaran maka motivasi merupakan salah satu yang ditimbulkan dengan media. Di samping itu konten dalam media audio pembelajaran menguraikan tentang kompetensi dan materi. Prinsip pemusatan perhatian dalam pembelajaran yaitu pemusatan perhatian siswa terhadap pesan yang disampaikan. Terkait dengan media audio, format sajian yang ditampilkan menjadi salah satu pemusat perhatian siswa di samping media itu sendiri. Prinsip keaktifan dalam pembelajaran menunjukkan terjadinya interaksi dan keaktifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam media audio, siswa dituntut untuk aktif dengan berinteraktif sesuai dengan perintah dalam media audio. Prinsip umpan balik dalam pembelajaran yaitu kemajuan yang sudah dikuasai oleh peserta didik. Dalam media audio umpan balik diwujudkan dalam interaksi dalam perkembangan perubahan siswa. Prinsip perulangan dalam pembelajaran yaitu pesan disampaikan berulang agar siswa lebih dapat menerima. Dalam media audio, perulangan pesan diwujudkan dalam sajian materi dalam audio yang diulang serta pemutaran berulang media audio pada siswa. Dan yang terakhir prinsip pengalaman nyata dalam pembelajaran yaitu pesan dalam pembelajaran disesuaikan dengan pengalaman yang dilakukan oleh siswa sehari – hari. Dalam media audio, materi pesan pembelajaran yang

disampaikan dengan format sandiwara mencerminkan keadaan dari peristiwa sehari-hari yang dialami oleh siswa. Media audio penyampai pesan auditif yang efektif jika format sajiannya menarik sesuai dengan karakteristik siswa. Piaget mengemukakan bahwa proses belajar seseorang memiliki tahapan *asimilasi* yaitu proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif, *akomodasi* yaitu penyesuaian struktur kognitif dalam informasi baru dan *equilibrasi* yaitu penyesuaian antara asimilasi dan akomodasi secara kontinyu (Hamzah, 2005:10). Lebih lanjut Piaget (Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, 2007: 115) mengemukakan mengenai tahap perkembangan anak yaitu :

- a. Tahap sensori motor (0,0 - 2,0), pada tahap ini mencakup hampir keseluruhan gejala yang berhubungan langsung dengan panca indra. Anak saat mulai mencapai kematangan dan mulai memperoleh keterampilan berbahasa, mereka menerapkannya dalam objek yang nyata dan anak mulai memahami hubungan antara nama yang diberikan pada suatu benda.
- b. Tahap pra-operasional (2,0 – 7,0), pada tahap ini, anak berkembang sangat pesat. lambang-lambang bahasa yang digunakan untuk menunjukkan suatu benda konkret bertambah pesat serta mampu mengambil keputusan berdasarkan intuisi, bukan berdasarkan rasional serta mampu mengambil suatu kesimpulan atas apa yang telah diketahuinya walaupun hanya sebagian kecil.

- c. Tahap operasional konkret (7,0 – 11,0), pada tahap ini, anak sudah mampu untuk berpikir secara logis. Mereka mampu berpikir secara sistematis untuk mencapai suatu pemecahan masalah. Pada tahap ini permasalahan yang muncul pada anak adalah permasalahan yang konkret. Anak akan menemui kesulitan apabila diberi tugas untuk mengungkapkan sesuatu yang tersembunyi.
- d. Tahap operasional formal (11,0 – 15,0), pada tahap ini anak sudah memiliki pola pikir seperti orang dewasa. Mereka mampu menerapkan cara berpikir dari berbagai permasalahan yang dihadapi. Anak sudah mampu memikirkan buah pikirannya, dapat membentuk suatu ide dan mampu berpikir tentang masa depan secara realistis.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V sekolah dasar digolongkan ke dalam tahap operasional konkret, anak mampu melakukan aktivitas logis, mampu menyelesaikan masalah. Pada masa ini, anak memiliki rasa ingin tahu yang besar tanpa meninggalkan sifat anak yaitu bermain dan menyukai hal – hal yang menarik.

Media audio pembelajaran dalam sajiannya memanfaatkan format sajian. Sri Anitah (2010:41-46) mengemukakan ada delapan bentuk sajian program audio, yaitu :

- a. Program wicara, yaitu program yang berisi suatu pembicaraan tentang suatu topik tertentu

- b. Wawancara, yaitu program yang berisi suatu pembicaraan yang berpangkal dari pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh seorang pewawancara kepada seseorang atau lebih untuk memperoleh informasi
- c. Diskusi, yaitu program yang berisi pembahasan suatu pokok masalah yang dilakukan oleh tiga sampai empat orang
- d. Buletin, yaitu program yang berisi berita kilat yang biasanya disiarkan sesudah koran sore telah sampai pasaran
- e. Warta Berita, yaitu program yang berbentuk siaran berita yang berisi sejumlah kesaksian mata, ringkasan pidato, laporan kejadian, komentar, pembicaraan pendek dan wawancara yang sedikit banyak sama dengan di koran termasuk artikel
- f. Program dokumenter, yaitu program yang berisi berita mengenai peristiwa yang sesungguhnya terjadi
- g. Program fitur dan majalah udara, yaitu program yang berisi pembahasan suatu tema tertentu dalam satu waktu yang bertujuan memberikan pendapat atau penerangan melalui penggunaan suara atau bunyi baik di studio maupun di luar studio, langsung dalam bentuk interview atau review
- h. Drama audio, yaitu program yang berisi sandiwara yang mengandung masalah atau konflik kejiwaan

Untuk menghasilkan sebuah media audio pembelajaran baik sesuai dengan kaidah sebuah media maka dalam proses pengembangannya membutuhkan model dan alur pengembangan yang umum digunakan. Model – model pengembangan (Alan Januszewski dan Michael Molenda, 2008:106-107) yang biasa digunakan yaitu model IDI, model ADDIE, model Dick and Carrey dan model ASSURE (Heinrich, 2005 : 46-76).

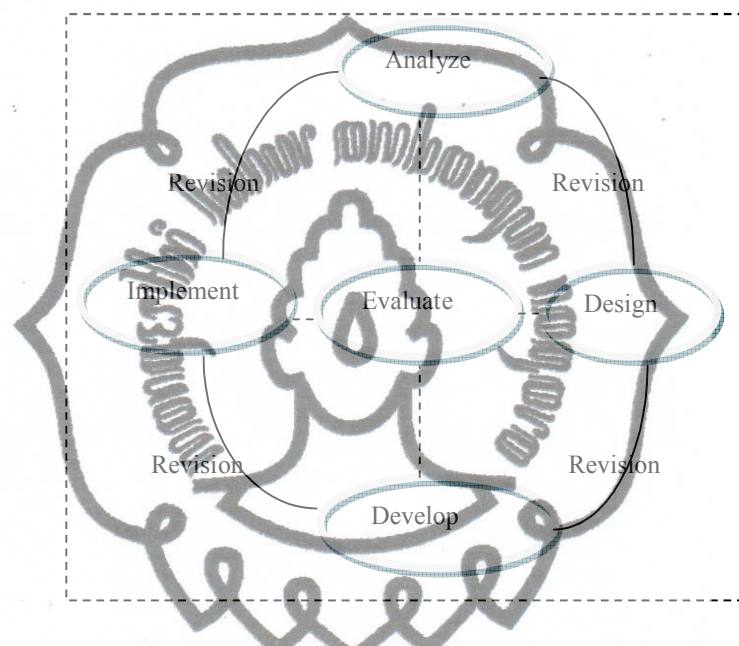
Model IDI secara garis besar dibagi menjadi tiga tahap pengembangan yaitu tahap 1) *Define* yaitu dengan menetapkan atau menentukan tujuan yang terdiri dari mengidentifikasi permasalahan, menganalisis kebutuhan, tahap 2) *Develop* yaitu mengembangkan produk dengan mengidentifikasi tujuan, menganalisis spesifikasi produk dan membuat *prototype*, tahap 3) *Evaluate* mengevaluasi produk dengan langkah melakukan pengujian *prototype*, menganalisis hasil pengujian dan dilanjutkan implementasi setelah dilakukan revisi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *gambar 3* berikut ini.



Gambar 3 : Model IDI (A. Januszewski, M. Molenda, 2008:106)

Model pengembangan lainnya yaitu model ADDIE, untuk pengembangan media melalui tahapan, 1) *Analyze* yaitu menganalisis kebutuhan, 2) *Desain* yaitu membuat draft model media, 3) *Develop* yaitu mengembangkan atau

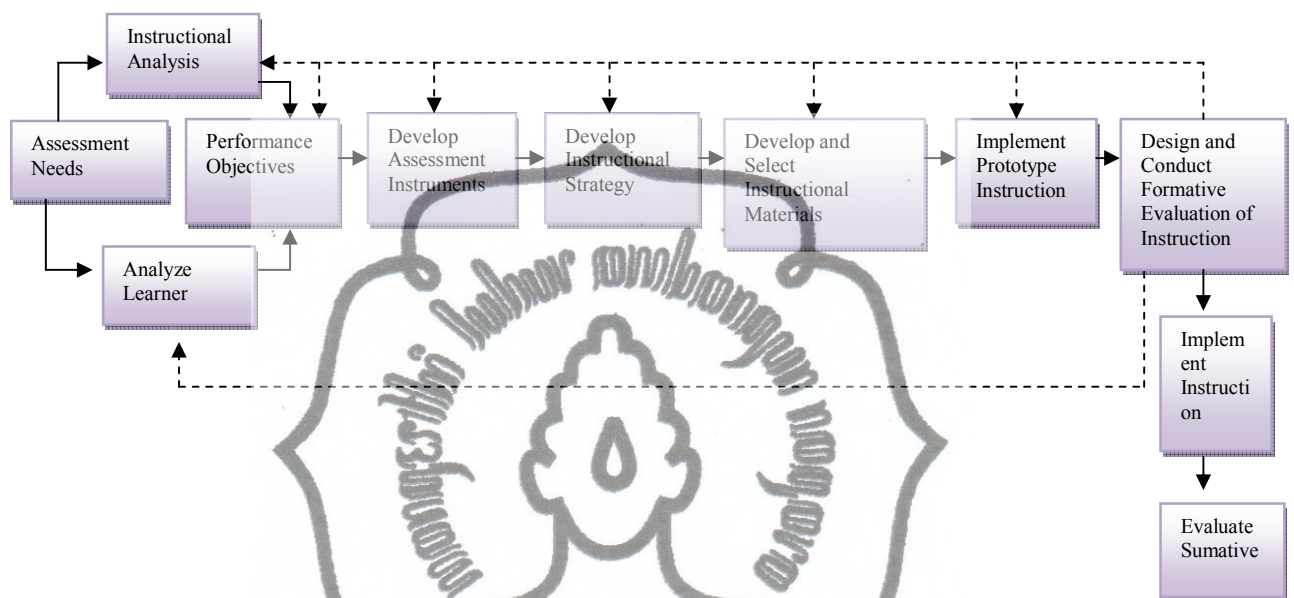
memproduksi prototype media dan menguji coba terbatas, 4) *Implement* yaitu menerapkan atau mengimplementasikan prototype dan menguji coba diperluas, 5) *Evaluate* yaitu melakukan pengujian tentang keefektifan media. Dengan gambar dapat dilihat pada *gambar 4* model ADDIE berikut.



Gambar 4 : Model ADDIE (A. Januszewski, M. Molenda, 2008:207)

Model pengembangan selanjutnya yaitu model Dick & Carrey, model ini umum digunakan untuk mengembangkan sebuah pembelajaran. Model Dick & Carrey mendesain sebuah pembelajaran yang diawali dengan : 1) Analisis kebutuhan yang meliputi analisis pembelajaran dan analisis siswa, 2) Merumuskan tujuan yang akan dicapai, 3) Merumuskan instrumen penilaian, 4) Merumuskan strategi pembelajaran, 5) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran, 6) Implementasi prototipe, 7) Melaksanakan evaluasi formatif, 8)

Implementasi pembelajaran, 9) Melaksanakan evaluasi sumatif. Model Dick & Carrey dapat dilihat pada *gambar 5* berikut ini.



Gambar 5 : Model Dick & Carrey (Soetarno J, 2011 : 68)

Dan model pengembangan yang terakhir yaitu model ASSURE yang merupakan model pengembangan media dengan langkah – langkah yang meliputi : 1) *Analyze* yaitu menganalisis kebutuhan media, 2) *State Objective* yaitu merumuskan tujuan, 3) *Select media* yaitu memilih bahan untuk media, 4) *Utilization* yaitu memanfaatkan atau implementasi media, 5) *Requer Learner* yaitu keterlibatan pembelajar dalam implementasi untuk mendapatkan masukan penyempurnaan, 6) *Evaluate* yaitu mengevaluasi media berdasarkan pengujian yang kemudian dilanjutkan revisi. Model ini tepat dimanfaatkan untuk

pemilihan sebuah media dalam pembelajaran. Model ini dapat dilihat pada *tabel 3* di bawah ini.

Tabel 3 : Model ASSURE (A. Januszewski, M. Molenda, 2008 : 209)

A	S	S	U	R	E
Analyze Learners	State Objective	Select methods, media and materials	Utilize media and materials	Require learners participation	Evaluate and Revise

Dengan demikian jelas bahwa media audio merupakan media pengirim pesan yang mengandalkan pada indera pendengaran dan merupakan pengalaman serta membutuhkan ketrampilan dalam mendengarkan. Berkaitan dengan model yang akan dikembangkan, peneliti akan mengembangkan media audio pembelajaran karakter dengan mengadopsi model ADDIE dengan menggunakan format sajian program audio pembelajaran yang berupa drama. Pengadopsian model ADDIE ini dikarenakan model ini merupakan salah satu model yang tepat dan sederhana digunakan untuk mengembangkan sebuah media.

4. Pendidikan Karakter

Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 pasal 3 menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk

berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Hal tersebut mencerminkan adanya pendidikan karakter dalam implementasinya.

Pendidikan karakter adalah kualitas moral, akhlak atau budi pekerti individu yang merupakan kepribadian khusus yang membedakan dengan individu lain (Furqon Hidayatullah, 2010:11). Dikemukakan lebih lanjut bahwa karakter individu adalah kualitas mental atau kekuatan moral, akhlak atau budi pekerti yang merupakan kepribadian khusus yang harus melekat pada seseorang dan yang mendorong dan penggerak dalam melakukan sesuatu. Individu dikatakan berkarakter jika memiliki nilai dan keyakinan yang dilandasi hakikat dan tujuan pendidikan serta digunakan sebagai kekuatan moral dalam menjalankan tugasnya. Dengan demikian seseorang dikatakan berkarakter jika memiliki kualitas mental spiritual, berakhlak dan berbudi pekerti. Hal ini sejalan dengan UU Sisdiknas tersebut.

Masnur Muslich (2011:67) mendefinisikan pendidikan karakter sebagai pendidikan budi pekerti sebagai pendidikan nilai moralitas manusia yang disadari dan dilakukan tindakan nyata. Pada proses pendidikan karakter di dalamnya terdapat unsur untuk membentuk karakter seseorang melalui pembelajaran. Lebih lanjut dikemukakan Masnur bahwa pendidikan karakter

memiliki empat ciri yaitu : a) Keteraturan interior dimana setiap tindakan diukur dengan nilai, b) Koherensi yang memberi keberanian, membuat seseorang teguh prinsip, tidak mudah terombang ambing pada situasi baru atau takut resiko, c) Otonomi, seseorang menginternalisasi aturan dari luar sampai menjadi nilai bagi pribadi, d) Keteguhan dan kesetiaan.

Definisi lainnya dikemukakan oleh Zamroni (2011:159) yang mengemukakan bahwa pendidikan karakter merupakan proses untuk mengembangkan pada diri setiap peserta didik tentang kesadaran sebagai warga negara yang bermartabat, merdeka dan berdaulat dan berkemauan untuk menjaga dan mempertahankan kemerdekaan dan kedaulatan tersebut. Untuk itu diperlukan kesadaran dari peserta didik untuk mewujudkan hal tersebut.

Abdullah Munir (2010:2-3) mendefinisikan karakter sebagai sebuah pola, baik itu pikiran, sikap maupun tindakan yang melekat pada diri seseorang dengan sangat kuat dan sulit dihilangkan. Sosok pribadi yang berkarakter itu tidak hanya cerdas lahir bathin tetapi juga memiliki kekuatan untuk menjalankan sesuatu yang dipandangnya benar dan mampu membuat orang lain memberikan dukungan terhadap apa yang dijalankannya.

Untuk membentuk karakter seseorang tidaklah mudah, untuk itu dibutuhkan strategi dalam pendidikan karakter. Strategi dalam pendidikan karakter dapat dilakukan melalui sikap – sikap (Furqon Hidayatulloh, 2010 : 39) : 1) keteladanan, 2) penanaman kedisiplinan, 3) pembiasaan, 4)

menciptakan suasana yang kondusif dan 5) integrasi dan internalisasi. Sedangkan Direktorat Ketenagaan Pendidikan Tinggi (2010:8) pembentukan karakter melalui strategi : 1) keteladanan, 2) intervensi, 3) pembiasaan yang dilakukan secara konsisten, 4) penguatan.

Samsi Haryanto (2010:4) mengemukakan bahwa pendidikan karakter menekankan kebebasan diri individu untuk menentukan pilihan sesuai penerangan budinya. Dijelaskan lebih lanjut bahwa penerangan budinya berkaitan dengan nilai – nilai yang wajib dilaksanakan, khususnya berpegang teguh pada nilai – nilai luhur bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Doni Koesoema (2010:140) yang menjelaskan bahwa pendidikan karakter termasuk sebuah pedagogi yang memberikan penekanan pada nilai – nilai atau idealisme. Dikemukakan lebih lanjut bahwa pendidikan karakter sebagai sebuah pedagogi memberikan tiga matra penting setiap tindakan edukatif maupun campur tangan intensional bagi sebuah kemajuan pendidikan, matra tersebut yaitu : individu, sosial dan moral.

Pendidikan karakter berusaha menanamkan nilai-nilai yang terkandung dan menempatkannya secara integral dalam keseluruhan kehidupan. Pendidikan karakter bukan hanya ditambahkan tetapi sesuatu yang hakiki yang menduduki tempat penting dalam pendidikan. Dick Hartoko (1985:41) mengemukakan bahwa pendidikan adalah proses pemanusiaan, artinya manusia hanya akan menjadi manusia bila manusia tersebut memiliki budi, berhati dan berkehendak

serta mengaktualisasikan dan mengembangkan budi, hati dan kehendaknya. Hal tersebut dikuatkan oleh Sardiman AM (2011:394) yang mendefinisikan pendidikan karakter sebagai proses pembudayaan dan pemanusiaan, pendidikan karakter senantiasa merupakan proses pemberian bimbingan dan fasilitasi kepada peserta didik agar menjadi manusia seutuhnya, manusia yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta rasa dan karsa.

Nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter (Puskur, 2011:3) meliputi : 1) Religiusitas, 2) Jujur, 3) Toleransi, 4) Disiplin, 5) Kerja keras, 6) Kreatif, 7) Mandiri, 8) Demokratis, 9) Rasa ingin tahu, 10) Semangat kebangsaan, 11) Cinta tanah air, 12) Menghargai prestasi, 13) Bersahabat/komunikatif, 14) Cinta damai, 15) Gemar membaca, 16) Peduli lingkungan, 17) Peduli sosial, dan 18) Tanggung jawab.

Hubungan nilai-nilai karakter menurut Direktorat PSMP dalam Herawati Susilo (2010:5) adalah : a) Nilai karakter dalam hubungannya dengan Tuhan Yang Maha Esa, b) Nilai karakter dalam hubungannya dengan diri sendiri, c) Nilai karakter dalam hubungannya dengan sesama, d) Nilai karakter dalam hubungannya dengan lingkungan, e) Nilai karakter dalam hubungannya dengan nilai kebangsaan. Lebih lanjut Herawati Susilo (2010:2) sendiri mendefinisikan pendidikan karakter sebagai individu mulia yang memiliki pengetahuan tentang potensi dirinya, yang ditandai dengan nilai – nilai seperti reflektif, percaya diri, rasional, logis, kritis, analitis, kreatif, inovatif, mandiri, hidup sehat, tanggung

jawab, cinta ilmu, sabar, berhati – hati, rela berkorban, pemberani, dapat dipercaya, jujur, menepati janji, adil, rendah hati, malu berbuat salah, pemaaf, berhati lembut, setia, bekerja keras, tekun, ulet, gigih, teliti, berinisiatif, berpikir positif, disiplin, antisipatif, inisiatif, visioner, bersahaja, bersemangat, dinamis, efisien, menghargai waktu, dedikatif, pengendalian diri, produktif, ramah, cinta keindahan, sportif, tabah, terbuka, tertib. Dikemukakan lebih lanjut bahwa pendidikan karakter merupakan sistem penanaman nilai – nilai karakter pada siswa yang meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, tindakan untuk melaksanakan nilai – nilai tersebut.

Secara lebih rinci Pusat Kurikulum Kementerian Pendidikan Nasional (2010:9-10) mengidentifikasi nilai untuk pendidikan karakter pada *tabel 4* berikut.

Tabel 4 : Nilai – Nilai Pendidikan Karakter

NILAI	DESKRIPSI
1. Religius	Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dinutnya, toleran terhadap pelaksanaan ibadah agama lain dan hidup rukun dengan pemeluk agama lain
2. Jujur	Perilaku yang didasarkan pada upaya menjadikan dirinya sebagai orang yang selalu dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan dan pekerjaan
3. Toleransi	Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya
4. Disiplin	<i>Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan</i>
5. Kerja Keras	Perilaku yang menunjukkan upaya sungguh – sungguh dalam mengatasi berbagai hambatan belajar dan tugas, serta menyelesaikan tugas dengan sebaik-baiknya
6. Kreatif	Berpikir dan melakukan sesuatu untuk menghasilkan

	cara atau hasil baru dari sesuatu yang telah dimiliki
7. Mandiri	Sikap dan perilaku yang tidak mudah tergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas – tugas
8. Demokratis	Cara berpikir, bersikap dan bertindak yang menilai sama hak dan kewajiban dirinya dan orang lain
9. Rasa Ingin Tahu	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan memperluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat dan didengar
10. Semangat Kebangsaan	Cara berfikir, bertindak dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya
11. Cinta Tanah Air	Cara berfikir, bersikap dan berbuat yang menunjukkan kesetiaan, kepedulian dan penghargaan yang tinggi terhadap bahasa, lingkungan fisik, sosial, budaya, ekonomi dan politik bangsa
12. Menghargai Prestasi	Sikap dan tindakan yang mendorong dirinya untuk menghasilkan sesuatu yang berguna bagi masyarakat dan mengakui serta menghormati keberhasilan orang lain
13. Bersahabat/Komunikatif	Tindakan yang memperlihatkan rasa senang berbicara, bergaul dan bekerja sama dengan orang lain
14. Cinta Damai	Sikap, perkataan dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya
15. Gemar Membaca	Kebiasaan menyediakan waktu untuk membaca berbagai bacaan yang memberikan kebajikan bagi dirinya
16. Peduli Lingkungan	Sikap dan tindakan yang selalu berupaya mencegah kerusakan pada lingkungan alam di sekitarnya dan mengembangkan upaya-upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang sudah terjadi
17. Peduli Sosial	Sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan
18. Tanggung Jawab	Sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan YME

Dengan demikian dari uraian di atas dapat dikemukakan bahwa pendidikan karakter merupakan ranah pedagogis yang berisi nilai-nilai dan

bertujuan membentuk dan mengembangkan karakter seseorang agar menjadi manusia seutuhnya yang tercermin dari nilai – nilai luhur Pancasila.

5. Sikap Kedisiplinan Siswa

Sikap didefinisikan sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi dari perasaan (Saifudin Azwar, 2011:3-4). Sikap cenderung mencerminkan perasaan untuk menerima atau menolak. Hal ini di dukung oleh Ellis (tt : 288) yang mengemukakan tentang sikap sebagai :

Attitude involve some knowledge of situation. However the essential aspect of the attitude is found in the fact that some characteristic feeling or emotion is experienced and as we would accordingly expect some definite tendency to action is associated.

Yaitu pemegang peranan penting dalam sikap ialah faktor emosi dan respon. Sebagai reaksi, sikap selalu berhubungan dengan senang (*like*) dan tidak senang (*dislike*).

Menurut Samsi Haryanto (1994:24) sikap memiliki dua fungsi yaitu fungsi ekspresi yang menunjuk pada sikap simbolik dan fungsi evaluatif yaitu respon terhadap suatu obyek tertentu. Fungsi sikap ekspresif merupakan respon yang muncul atas dasar nilai – nilai yang dianut seseorang. Sedangkan fungsi evaluatif sikap merupakan pengevaluasian terhadap obyek tertentu. Sikap berorientasi pada kondisi, situasi yang tertuju pada obyek tertentu.

Bagi Milton Rokeach (1976:127) hubungan antara sikap dengan tindakan manusia dipengaruhi oleh situasi, niat dan keyakinan seseorang. Sikap yang

dimiliki seseorang dapat dilihat dengan memperhatikan berbagai ciri yang ada dalam sikap tersebut. Ciri – ciri tersebut yaitu (Soetarno, 1989:42) : a) Sikap tidak dibawa sejak lahir melainkan dibentuk, b) Sikap yang ada pada seseorang dapat berubah, oleh karena itu sikap dapat dipelajari, c) Sikap tidak berdiri sendiri, melainkan selalu berkaitan dengan obyek dengan kata lain sikap ada karena ada stimulus, d) Obyek suatu sikap dapat tunggal atau jamak, e) Sikap mengandung motivasi.

Sikap muncul karena adanya rangsangan dan terbentuk dalam perkembangan seseorang. Untuk itu sikap terbentuk bukan karena terjadi dengan sendirinya. Menurut Bimo Walgito (2002:117) secara garis besar pembentukan sikap ditentukan oleh dua faktor yaitu : a) Faktor dari dalam diri individu yang berupa pengalaman pribadi dan emosi individu, b) Faktor dari luar individu, yang merupakan faktor rangsangan untuk membentuk sikap melalui interaksi yang dilakukan secara langsung atau melalui media.

Berkaitan dengan obyek sikap yang menjadi stimulus dalam pembentukan sikap, kedisiplinan yang merupakan bagian dari pendidikan karakter menjadi obyek dari pembentukan sikap. Menurut Saifudin Azwar (2011:9) nilai merupakan disposisi yang diperluas dan mendalam, sebagai bagian dari kepribadian individu yang dapat mewarnai kepribadian kelompok. Sehingga nilai dianggap sebagai sikap mendasar seseorang terhadap sesuatu sebagai ciri kepribadian. Nilai erat kaitannya dengan pendidikan karakter yang sedang

digalakkan oleh pemerintah. Hal ini dikarenakan Pendidikan karakter memuat nilai-nilai yang harus dikembangkan, termasuk nilai kedisiplinan.

Furqon Hidayatullah (2010:45) mendefinisikan kedisiplinan sebagai suatu ketaatan yang sungguh – sungguh didukung oleh kesadaran untuk menunaikan tugas kewajiban serta berperilaku sebagaimana mestinya menurut aturan-aturan atau tata kelakuan yang seharusnya berlaku di dalam suatu lingkungan tertentu. Hal ini jelas menunjukkan bahwa esensi dari kedisiplinan yaitu mentaati dan menjalankan aturan yang berlaku pada lingkungan tertentu. Hal ini dipertegas oleh Amiroedin Sjarif dalam Furqon Hidayatullah (2010:11) yang menyatakan bahwa realisasi kedisiplinan yaitu berbuat atau bertingkah laku yang sesuai dengan aturan atau tata kelakuan yang semestinya.

Definisi tentang kedisiplinan juga dikemukakan oleh Zamroni (2011:168) yang mengemukakan disiplin merupakan tindakan atau perilaku yang menunjukkan ketertiban dan patuh pada ketentuan. Tindakan dan perilaku yang dilakukan semata-mata didasarkan pada peraturan yang telah ditetapkan. Sehingga tindakan dan perilaku yang dilakukan ada yang tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku maka akan ada konsekuensi yang harus ditanggung.

Doni Koesoemah (2010:233-235) mengemukakan bahwa kedisiplinan merupakan tindakan yang menjamin proses pendidikan berjalan lancar. Dalam proses pembelajaran agar tercipta kelancaran tentunya memerlukan ketetapan dan aturan yang harus dilaksanakan semua komponen sekolah. Dengan

demikian maka kedisiplinan merupakan tindakan yang berdasarkan aturan yang berlaku demi kelancaran proses pendidikan. Lebih lanjut dikemukakan bahwa melalui kedisiplinan di sekolah, tidak hanya sekedar mengembangkan kemampuan intelektual siswa akan tetapi juga memberikan sumbangan dasar bagi persiapan moral anak didik dalam kehidupan. Menurut Komensky dalam Doni Koesoemah (2010:236) kedisiplinan memiliki tiga tujuan yaitu : 1) Kedisiplinan diterapkan untuk semua komponen yang terlibat dalam suatu lingkungan tertentu, 2) Materi kedisiplinan di sekolah tidak hanya berkaitan dengan hal pembelajaran di kelas saja akan tetapi semua tindakan yang dilakukan di sekolah, 3) Nilai kedisiplinan yang sudah mulai tumbuh perlu dipupuk agar dapat tumbuh lebih besar lagi. Agar kedisiplinan dapat dicapai seperti yang diharapkan maka perlu adanya penegakan disiplin seperti yang disarankan Furqon Hidayatullah yaitu dengan lima metode : 1) Peningkatan motivasi yaitu disiplin diawali dari motivasi ekstrinsik yang berupa pengaruh atau tekanan dari luar diri, 2) Pendidikan dan latihan yaitu menghasilkan kemampuan dan ketrampilan yang akan menumbuhkan percaya diri, 3) Kepemimpinan yaitu faktor pemimpin yang merupakan figur panutan, 4) Penegakan aturan yaitu mendidik orang agar taat pada aturan dan, 5) *Reward dan punishment* yaitu pemberian pujian dan sanksi.

Moh. Shochib (2010:160) mendefinisikan disiplin sebagai keteraturan perilaku anak berdasarkan nilai-nilai. Nilai-nilai yang dimaksud berupa aturan

yang ada secara tertulis maupun aturan atau norma yang harus ditaati. Dengan demikian maka disiplin anak merupakan perilaku atau tindakan anak yang berdasarkan aturan yang berlaku.

Salah satu nilai yang ada dalam pendidikan karakter seperti tersebut di atas adalah aspek disiplin. Aspek disiplin tersebut menjadi bagian dari pendidikan karakter yang harus diajarkan untuk semua kelas di sekolah dasar, baik kelas rendah yaitu kelas I,II dan III maupun kelas tinggi yaitu kelas IV,V dan VI. Aspek disiplin yang terkandung dalam pembelajaran di kelas tinggi memiliki indikator sebagai pedoman dalam pembelajaran pendidikan karakter. Indikator nilai disiplin pada kelas tinggi menurut Puskur Kemdiknas (2010:33) yaitu : a) Menyelesaikan tugas pada waktunya, b) Saling menjaga dengan teman agar semua tugas-tugas kelas terlaksana dengan baik, c) Selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas, d) Mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan kata-kata sopan dan tidak menyinggung, e) Berpakaian sopan dan rapi, f) Mematuhi aturan sekolah.

Indikator lainnya dikemukakan oleh Masnur Muslich (2011:176) yang memberikan indikator tentang kedisiplinan disekolah yaitu : a) Menyelesaikan tugas yang diberikan guru, b) Mengikuti upacara bendera di sekolah , c) Mengikuti semua kegiatan yang dipersyaratkan/dilakukan di sekolah, d) Masuk sekolah tepat waktu.

Furqon Hidayatullah (2010) merumuskan butir kedisiplinan menjadi dua yaitu : a) Peraturan atau tata tertib sekolah yang ditetapkan untuk melatih seseorang supaya berkelakuan baik, b) Ketaatan atau kepatuhan pada peraturan, tata tertib yang telah ditetapkan.

Dengan demikian berpijak dari definisi dan beberapa indikator yang telah dikemukakan di atas, maka indikator kedisiplinan di sekolah secara umum memiliki kesamaan yaitu mentaati peraturan atau tata tertib sekolah baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Oleh karena itu dalam penelitian dan pengembangan ini dipakai indikator yang dikembangkan oleh Kemdiknas. Dalam penelitian dan pengembangan ini penekanan pendidikan karakter yang akan dikembangkan yaitu pada nilai disiplin. Nilai kedisiplinan ini penting dilakukan karena merupakan salah satu indikator pendidikan karakter dalam mencapai standar kompetensi kelulusan yaitu berupa mematuhi dan menjalankan aturan yang berlaku di lingkungan termasuk lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka sikap kedisiplinan siswa adalah sikap siswa yang didasarkan pada fungsi ekspresi yaitu tentang kedisiplinan. Fungsi ekspresi sikap kedisiplinan merujuk pada nilai yang dianut seseorang yaitu tentang kedisiplinan. Pengekspresian sikap kedisiplinan merupakan pengekpresian kepribadian siswa terhadap kedisiplinan.

6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar

Karakteristik merupakan suatu ciri atau identitas khusus terhadap suatu obyek tertentu. Karakteristik siswa menunjuk pada ciri atau identitas khusus yang ada pada siswa pada jenjang pendidikan dan umur tertentu. Secara lebih khusus karakteristik siswa berupa ciri atau identitas khusus perkembangan anak/siswa.

Sri Joko Yunanto (2004:64-66) mengemukakan bahwa tahap perkembangan proses belajar pada siswa ada tiga yaitu :

- a. Masa tingkah laku rudimeter, pada masa ini tingkah laku bersumber pada kebutuhan dasar dan proses belajar pada masa bayi. Ciri-cirinya yaitu : pengalaman lingkungan belum menimbulkan proses belajar pada bayi, bayi masih sangat egosentrik, pelan – pelan bayi mulai merespon kehadiran orang dan interaksi sosial tersebut dikembangkan oleh bayi.
- b. Masa sistem motivasi sekunder I, pada masa ini proses belajar berpusat di dalam keluarga. Pada masa ini bercirikan : sosialisasi sudah mulai terjadi, anak tidak sepenuhnya tergantung ibu, reaksi mulai muncul pada anak jika ditemui pembatasan, umur tiga tahun mampu melakukan identifikasi dan sosialisasi mulai dilakukan secara verbal dan non verbal.

- c. Masa sistem motivasi sekunder II, pada masa ini proses belajar terjadi di luar lingkungan keluarga. Ciri dari masa ini yaitu anak siap menerima lingkungan di luar keluarga, lingkungan di luar keluarga mempengaruhi pribadi anak, umur lima tahun identifikasi semakin luas dan lingkungan yang lebih luas menumbuhkan nilai – nilai pribadi anak.

Perkembangan anak juga dikemukakan oleh Jean Pieget dalam Sri Joko Yunanto (2004:66-67) yang merinci proses perkembangan anak menjadi 4 tahap yaitu :

- a. Tahap sensori motor, pada tahap ini saat anak berumur 0 – 2 tahun. Tahap ini motorik panca indera belajar mengkoordinasikan gerak – gerak fisik.
- b. Tahap pra-operasional, pada tahap ini saat anak berumur 2 – 7 tahun. Tahap ini anak sudah mampu mengungkapkan gagasan dan aktivitasnya namun masih terikat dengan hal – hal kongkrit.
- c. Tahap operasional kongkrit, pada tahap ini saat anak berumur 7 – 11 tahun. Tahap ini penalaran dan logika mulai beroperasi/bekerja apabila dikatkan dengan hal – hal kongkrit.
- d. Tahap operasional formal, pada tahap ini saat anak berumur 11 tahun sampai menginjak dewasa. Tahap ini penalaran dan logika anak sudah beroperasi dengan utuh.

Secara lebih rinci lagi ciri dari siswa sekolah dasar kelas rendah dan kelas tinggi terdapat dalam <http://www.psychologymania.com/2012/12/karakteristik-siswa-sekolah-dasar.html> yang menguraikan ciri siswa sekolah dasar kelas rendah (kelas I – III) usia antara 6 – 9 tahun adalah : a) Ada hubungan yang kuat antara keadaan jasmani dan prestasi sekolah , b) Suka memuji diri sendiri , c) Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu, sesuatu dianggap tidak penting , d) Suka membandingkan dirinya dengan anak lain, kalau menguntungkan dirinya , e) Suka meremehkan orang lain.

Sedangkan ciri-ciri khas siswa sekolah dasar kelas tinggi (kelas IV - VI) usia 9-12 tahun adalah: a) Perhatiannya tertuju kepada kehidupan praktis sehari-hari, b) Ingin tahu, ingin belajar, realistik , c) Timbul minat kepada pelajaran- pelajaran khusus, d) Anak memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar di sekolah , e) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, dan mereka membuat peraturan sendiri dalam kelompoknya.

Karakteristik siswa yang berupa ciri khusus pada siswa yang berusia tertentu berpengaruh pada media yang digunakan untuk pembelajaran. Pada usia tertentu, siswa memiliki kecenderungan untuk menggunakan rasio dan perhatiannya dalam memanfaatkan media audio. Dari uraian karakteristik di atas dapat dikemukakan bahwa karakteristik siswa/anak sekolah dasar kelas tinggi yang berumur antara 9 – 12 tahun yaitu penalaran dan perhatian siswa

bekerja berdasarkan hal – hal yang kongkrit dan praktis. Rasa ingin tahu, minat dan motivasi siswa tumbuh berkembang dalam diri siswa baik secara alamiah maupun adanya stimulus dari luar diri siswa. Stimulus yang berasal dari luar dapat berupa media audio pendidikan karakter, oleh karena itu maka dikembangkanlah media tersebut.

B. Penelitian Yang Relevan

Azydin Ziya Ozgur (2004) dalam penelitiannya yang berjudul *An Audio-Book Project for Blind Students at the Open Education System of Anadolu University* mengemukakan bahwa buku yang diaudiokan untuk siswa tunanetra pada sistem pendidikan terbuka Universitas Anadolu merupakan suatu sistem kontemporer untuk memberikan hak pendidikan yang sama bagi semua peserta didik, pendidikan jarak jauh memberikan berbagai kesempatan untuk orang-orang yang tidak bisa mendapatkan layanan pendidikan yang cukup karena beberapa keterbatasan.

Chinedu B. Ezirim (2003) dalam penelitiannya yang terpublikasi di berjudul *Electronic media as instructional materials in social and business studies and as instruments of social change: empirical evidence from Nigeria* mengemukakan bahwa media elektronik sebagai bahan instruksional dalam studi social dan bisnis dan sebagai instrumen social: bukti empiris dari nigeria. Studi ini mengevaluasi peran media elektronik (radio, komputer, televisi,

proyektor, video fasilitas internet, dan fasilitas telekomunikasi) dalam efektivitas mengajar dan perubahan sosial dari perspektif yang berkembang bangsa – Nigeria. Di antara media yang dipelajari, radio/audio sebagai bahan pembelajaran paling ampuh dalam mencapai efisiensi mengajar dan menghasilkan perubahan sosial yang diinginkan.

H. Akmal Hamsa (2008) dalam penelitian Disertasinya tentang *Efektifitas pembelajaran menulis ekspositori berbasis media audio, gambar dan lingkungan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 21, Makasar* menyimpulkan bahwa *pertama*, terdapat perbedaan signifikan antara efektifitas pembelajaran ekspositori berbasis media audio, gambar dan lingkungan pada siswa, *kedua*, ada perbedaan secara signifikan antara efektifitas pembelajaran menulis ekspositori berbasis media audio dengan pembelajaran menulis ekspositori berbasis lingkungan pada ketiga kelas eksperimen, *ketiga*, ada perbedaan secara signifikan antara efektifitas pembelajaran menulis ekspositori berbasis media gambar dengan pembelajaran menulis ekspositori berbasis media lingkungan pada ketiga kelas eksperimen, dan *keempat*, pembelajaran menulis ekspositori berbasis media gambar lebih efektif daripada pembelajaran menulis ekspositori berbasis media audio dan media lingkungan serta pembelajaran menulis ekspositori berbasis media audio lebih efektif daripada pembelajaran menulis ekspositori berbasis lingkungan dalam pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Makasar.

Penelitian untuk tesis Rusliansyah (2010) tentang *pengembangan media audio video dalam pembelajaran praktik las untuk siswa kelas X program studi mekanik otomotif SMK Muhammadiyah 1 Kepanjen* menyimpulkan bahwa media audio video dapat dihasilkan setelah melalui berbagai proses pengembangan media dan memiliki durasi waktu 50 menit. Dengan menggunakan media tersebut sangat membantu dan sangat besar keefektifannya dalam mengajar menggunakan media audio – video praktik las terhadap kompetensi mengelas pada siswa kelas X program keahlian mekanik otomotif di SMK Muhammadiyah 1 Kepanjen, hal ini dibuktikan dengan nilai rata – rata kelas yang menggunakan media 3.13 dan nilai rata – rata kelas yang tidak menggunakan media 2.43 dengan t-hitung sebesar 17.466 dan sig. = 0.000.

Penelitian Dewi Fitria (2005) yang berjudul *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara* menyimpulkan bahwa dari uji t-test dengan membandingkan hasil pre test (uji coba media VCD yang ada) dan post test (uji coba setelah pengembangan mediaVCD) yang di uji cobakan kepada 5 siswa dapat di ketahui bahwa nilai $t (5,614) > t (2,015)$ yang berarti menolak hipotesis (H_0) dan menerima hipotesis (H_1) dengan kata lain dengan adanya pengembangan media VCD pembelajaran kosakata Bahasa Inggris untuk siswa kelas IV Madrasah

Ibtidaiyyah Negeri Bawu Bataalit Jepara tingkat efektifitasnya lebih tinggi dari pada media VCD yang ada.

Marie Evans Schmidt and Elizabeth A. Vandewater (2008) dalam penelitiannya yang berjudul *Media and Attention, Cognition, and School Achievement* menyimpulkan bahwa konten yang disampaikan oleh media elektronik jauh lebih berpengaruh daripada media itu sendiri. Kebanyakan menunjukkan hubungan negatif antara, anak menghabiskan waktu menonton TV dengan prestasi akademis anak. Melihat TV pendidikan berhubungan positif dengan prestasi akademik sedangkan menonton TV hiburan berhubungan negatif dengan prestasi akademik.

Penelitian Barbara J. Wilson (2008) yang berjudul *Media and Children's Aggression, Fear, and Altruism* menyimpulkan bahwa pengaruh media terhadap anak-anak lebih tergantung pada jenis konten yang anak-anak temukan menarik dibandingkan pada jumlah waktu yang mereka habiskan di depan layar. Wilson mulai dengan menunjukkan bukti tentang hubungan antara media dan emosi anak. Dia menunjukkan bahwa anak-anak dapat belajar tentang sifat dan penyebab emosi dari pengalaman menyaksikan media dan bahwa mereka sering mengalami empati dengan karakter. Meskipun penelitian tentang efek jangka panjang dari paparan media pada pengembangan keterampilan emosional anak-anak terbatas, cukup banyak bukti menunjukkan bahwa media paparan dapat berkontribusi

untuk anak-anak ketakutan dan kecemasan. Baik fiksi dan program berita dapat menyebabkan gangguan emosi abadi, meskipun tema berbeda

Penelitian Heather L. Kirkorian, Ellen A. Wartella, and Daniel R. Anderson (2008) yang berjudul *Media and Young Children's Learning* menyimpulkan bahwa Salah satu fokus dari penulis adalah efek unik dari televisi pada anak-anak di bawah usia dua tahun. Meskipun penelitian jelas menunjukkan bahwa yang dirancang dengan baik, sesuai dengan usia, televisi pendidikan dapat bermanfaat bagi anak-anak usia pra sekolah, studi tentang bayi dan balita menunjukkan bahwa anak-anak muda lebih baik dapat memahami dan belajar dari pengalaman kehidupan nyata dari video. Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa paparan televisi dapat berhubungan dengan perkembangan kognitif.

Dari berbagai penelitian yang sudah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran khususnya audio – video dapat dikembangkan untuk meningkatkan prestasi belajar anak atau siswa, bahkan berpengaruh positif terhadap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor.

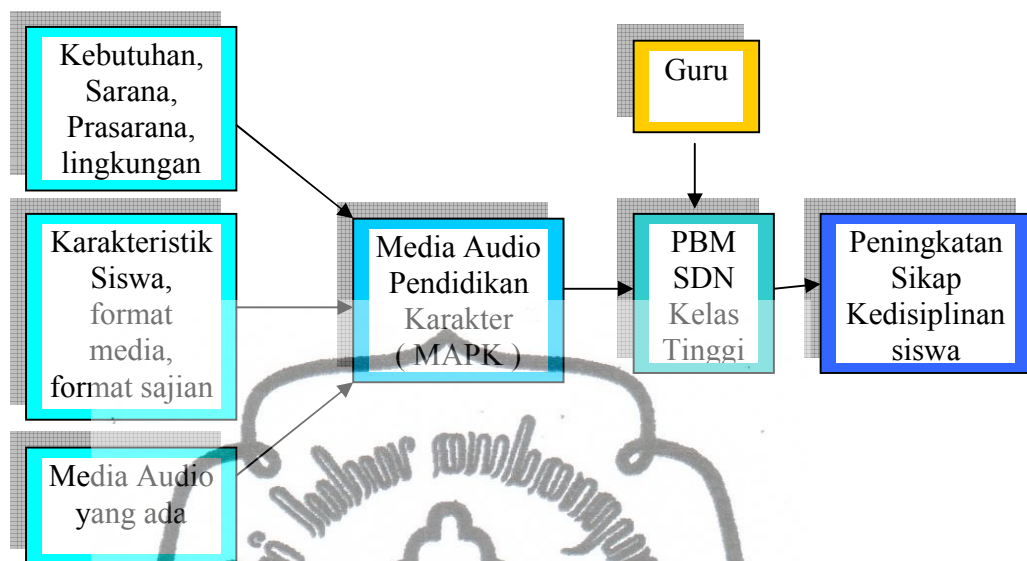
C. Kerangka Berpikir

Model ini dibangun berdasarkan teori dan permasalahan yang dihadapi di lapangan yang berkaitan dengan media audio pembelajaran. Proses pengembangan media pembelajaran selalu diawali dengan analisis kebutuhan.

Karena ini merupakan proses pengembangan media audio pembelajaran, maka analisis kebutuhan media audio pembelajaran meliputi ketersediaan media audio di lapangan, kebutuhan media audio pembelajaran di lapangan, format media audio pembelajaran dan materi atau isi media audio pembelajaran.

Rancangan isi yang akan menjadi muatan media audio pembelajaran yaitu berkaitan dengan pendidikan karakter aspek kedisiplinan untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi. Sedangkan format media yang akan dikembangkan dalam media audio pembelajaran adalah format drama. Format ini menjadi sarana untuk merangsang motivasi dan minat siswa dalam belajar.

Hasil yang diharapkan adalah dapat terproduksinya media audio pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan dengan format sajian drama dan meningkatnya sikap kedisiplinan siswa. Uraian di atas secara sederhana dapat diabstraksikan dalam sebuah kerangka berpikir. Dalam kerangka berpikir terdapat alur hubungan antar unsur untuk membangun sebuah model yaitu model media audio pendidikan karakter. Kerangka berpikir tersebut dapat dilihat pada *gambar 6* berikut ini.

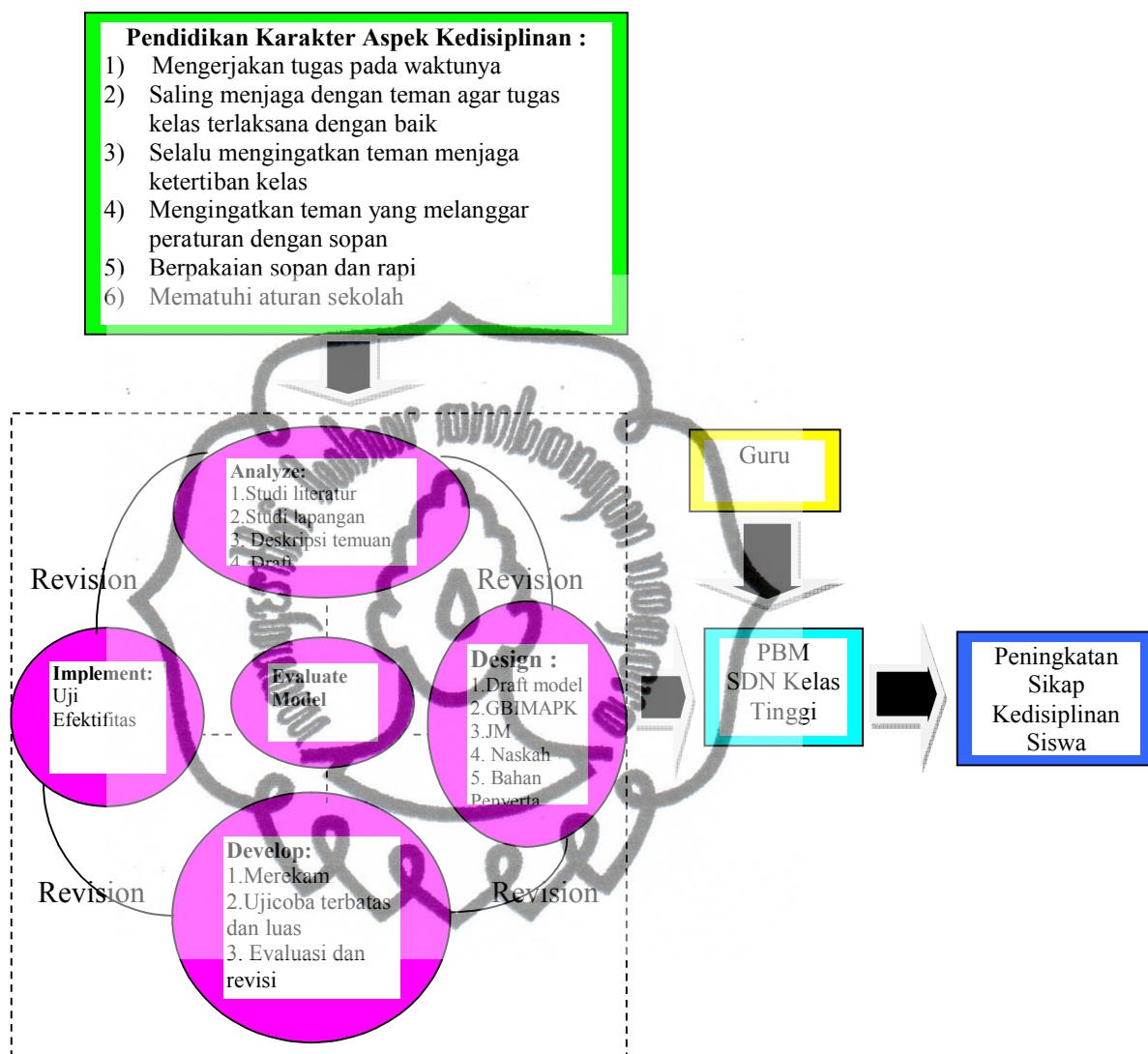


Gambar 6 : Bagan Kerangka Berfikir

D. Model Yang Ditawarkan

Dalam mengembangkan sebuah model khususnya pengembangan model media audio pembelajaran, tidak akan lepas dari model – model pengembangan media dan alur pengembangan yang sudah ada. Demikian juga halnya dengan model yang akan dikembangkan ini tentunya tidak akan meninggalkan dari model pengembangan yang sudah ada. Model yang akan dikembangkan ini mengadopsi dari model ADDIE (Januszewski and Molenda, 2008:108-109). Model ADDIE ini menurut Gagne dan Keller dalam (Januszewski and Molenda, 2008:108) merupakan panduan dasar prosedural. Model ADDIE yang diadopsi memiliki tahapan sebagai berikut : 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Develop*, 4) *Implement*, dan 5) *Evaluate*.

Lebih jelasnya, model yang ditawarkan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 : Model Yang Ditawarkan

Keterangan :

1. *Analyze* : Menganalisis kebutuhan media audio pembelajaran karakter pada aspek nilai kedisiplinan beserta materi yang diwujudkan dalam

penelitian pendahuluan yang diwujudkan dengan studi literatur dan studi lapangan dengan menghasilkan deskripsi temuan dan desain draft

2. *Design* : membuat draft model media audio pembelajaran karakter pada aspek nilai kedisiplinan dalam bentuk Garis Besar Isi Media dan Naskah Drama dengan validasi dari ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini produk yang dihasilkan berupa Garis Besar Isi Media dan Naskah Drama untuk media audio pembelajaran karakter serta bahan penyerta
3. *Develop* : membuat/memproduksi media audio pembelajaran karakter beserta komponennya, menguji coba terbatas serta lebih luas dan merevisi. Produk yang dihasilkan dari tahap pengembangan ini yaitu berupa *software* materi pembelajaran karakter pada aspek nilai kedisiplinan dan *hardware* yang berupa kaset dan CD media audio pembelajaran karakter pada aspek kedisiplinan yang telah diuji coba terbatas dan lebih luas serta instrument uji coba terbatas dan luas untuk menilai dan menyempurnakan produk.
4. *Implement* : Melakukan pengujian produk akhir media audio pembelajaran karakter pada aspek nilai kedisiplinan dengan melakukan pembelajaran karakter pada aspek nilai kedisiplinan dengan melakukan penelitian *eksperimental* pemanfaatan media tersebut pada dua buah Sekolah Dasar, dimana satu sekolah sebagai sekolah kontrol dan satu sekolah sebagai sekolah *eksperiment* dengan diberikan *treatment* memanfaatkan media audio pembelajaran karakter dimaksud dimana

sebelum dan sesudah pemberian *treatment* dilakukan pengukuran sikap siswa mengenai kedisiplinan

5. *Evaluate* : langkah terakhir yaitu melakukan evaluasi model MAPK berdasarkan hasil implementasi.



BAB III

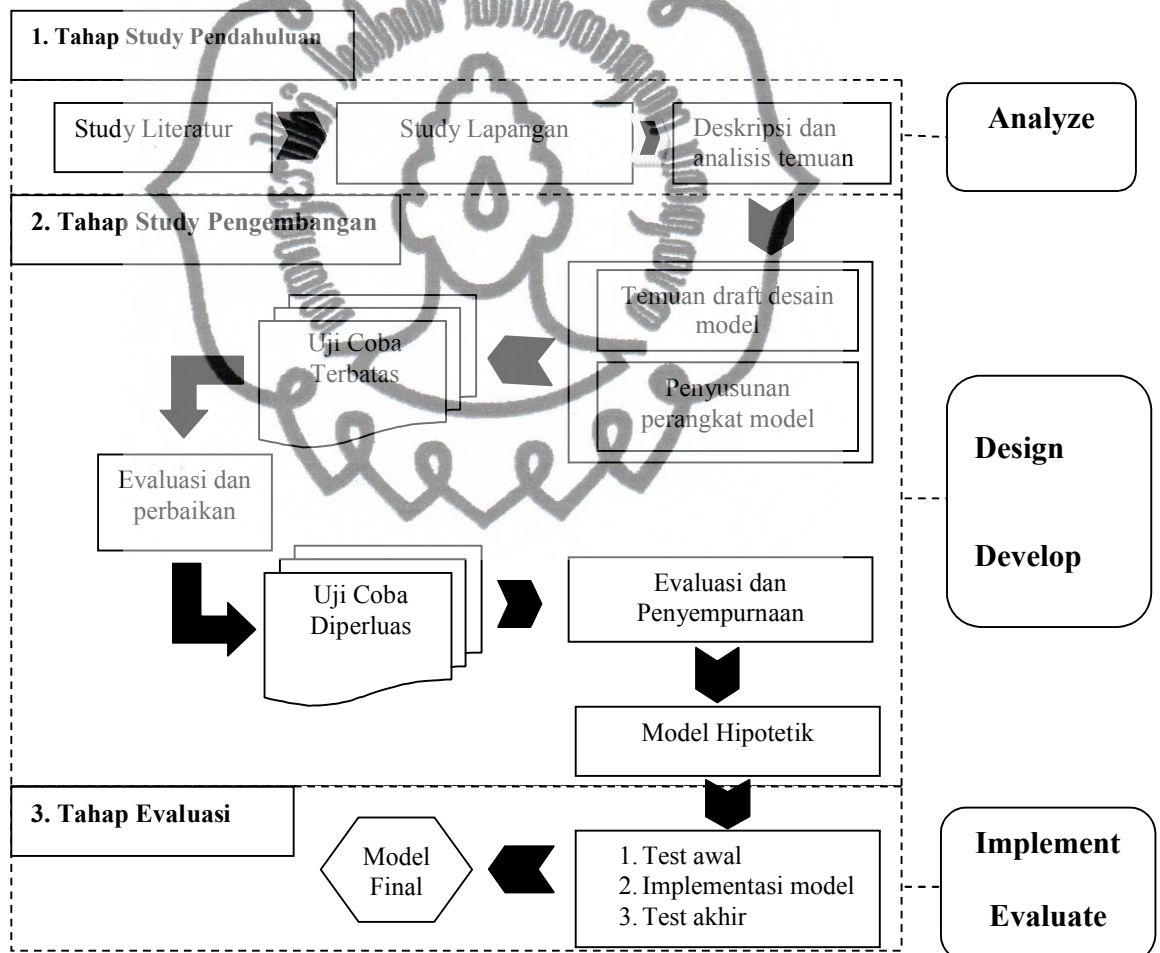
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori Penelitian dan Pengembangan (*Reasearch and Development*). Penelitian dan Pengembangan merupakan proses untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011:407). Metode ini digunakan karena peneliti akan menghasilkan produk yang berupa *software* dan *hardware*. *Software* yaitu berupa konten atau materi ajar dalam media audio pembelajaran karakter, sedangkan *hardware* yaitu berupa CD audio pembelajaran pendidikan karakter serta bahan penyerta berupa pedoman pemanfaatan media audio pendidikan karakter. Dalam penelitian ini juga menggunakan metode kualitatif untuk mengamati fenomena yang melatar belakangi dan fenomena yang terjadi dan teknik yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan FGD. Di samping itu peneliti juga menerapkan metode kuantitatif untuk mengetahui keefektifan model dengan jalan menguji daya beda keefektifan media audio pembelajaran karakter. Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini ada beberapa metode yang digunakan seperti yang dikemukakan oleh Sukmadinata (2007:164) yaitu metode deskriptif, metode evaluatif dan metode eksperimental.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur penelitian pengembangan adalah langkah – langkah yang dilakukan untuk menghasilkan suatu produk. Sugiyono (2011: 434) mengemukakan bahwa langkah – langkah penelitian pengembangan ada tiga besar yaitu : tahap studi pendahuluan, tahap study pengembangan dan tahap evaluasi. Dengan bagan dapat diuraikan seperti pada gambar 9.



Gambar 9 : Langkah Pengembangan

Dalam penelitian dan pengembangan ini mengacu pada prosedur yang ditawarkan oleh Sugiyono dengan modifikasi model ADDIE.

Tahap I : Studi Pendahuluan

Pada tahap pendahuluan dilakukan analisis kebutuhan dengan studi literatur yang berkaitan dengan konsep dan teori media audio pembelajaran serta pembelajaran pendidikan karakter khususnya pada aspek kedisiplinan. Berdasarkan studi literatur didapatkan bahwa pemanfaatan media khususnya media audio pembelajaran sangat penting dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan pemanfaatan media audio pembelajaran, pesan pembelajaran yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh pembelajar. Hal ini dimungkinkan karena dengan pemanfaatan media untuk pembelajaran akan menumbuhkan motivasi peserta didik dalam belajar. Pesan pembelajaran yang disampaikan melalui media audio pembelajaran dalam hal ini adalah pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Pendidikan karakter bagi siswa sekolah dasar sangat penting diberikan khususnya nilai kedisiplinan. Di samping melalui studi literatur dalam menganalisis kebutuhan, dilakukan juga studi lapangan dengan survey yang dilakukan di SDN Ponjong I di wilayah Kabupaten Gunung Kidul DIY pada Bulan Juni 2012 tentang proses pembelajaran pendidikan karakter, ketersediaan media audio pembelajaran, sarana prasarana dan kebutuhan media audio pembelajaran yang dibutuhkan. Pada tahap studi lapangan survey ini

kegiatan dilakukan dengan mengidentifikasi masalah dan menganalisis kebutuhan guru dan murid dalam pemanfaatan media audio pembelajaran karakter. Untuk menganalisa tujuan pertama dari penelitian dan pengembangan ini digunakan analisis deskriptif kualitatif dengan model interaktif dari Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011:337).

Dalam survey lapangan untuk mengumpulkan data dilakukan dengan observasi dan wawancara langsung dengan Kepala Sekolah yaitu Bapak Legiyo S.Pd (L). Hasil survey lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan karakter dilakukan secara terintegrasi dengan mata pelajaran lain, sehingga dalam pembelajarannya tidak maksimal serta kurang terfokus. Dalam pembelajaran pendidikan karakter, metode pembelajaran yang dilakukan yaitu secara konvensional yaitu melalui ceramah tanpa memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan pesan. Tidak digunakannya media pembelajaran dikarenakan memang di lokasi tidak terdapat media pembelajaran apalagi media audio pembelajaran, di samping sarana prasarananyapun tidak dimiliki (Observasi dan wawancara dengan KS Legiyo S.Pd, 11 Juni 2012).

Berdasarkan hasil studi literatur/pustaka dan survey lapangan maka kemudian disusun rancangan draft model. Rancangan draft model yang telah disusun kemudian didiskusikan dengan berbagai pihak yang berkompeten dibidangnya. Pihak – pihak yang terlibat dalam pembahasan rancangan draft model yaitu Kepala Sekolah Bapak L, Ibu Guru Ngadinah (N), Ahli Media

Audio Pendidikan dari Pustekkom Kemdikbud Ibu Innayah S.Sos (I), ahli Teknologi Pembelajaran (dosen) dari UPY Dr Salamah M.Pd (S) dan Ahli Materi (dosen) Pendidikan Karakter dan Budaya dari UNS Surakarta Bapak Prof Dr Samsi Haryanto (SH). Rancangan draft model setelah didiskusikan dan dikonsultasikan dengan KS, Guru, Ahli Media , Ahli Teknologi Pembelajaran dan Ahli Materi maka dihasilkan sebuah draft model media audio pendidikan karakter khususnya aspek kedisiplinan dengan model format sajian berbentuk drama/sandiwara (Diskusi dan Konsultasi dengan KS, Guru, Ahli Media, Ahli Teknologi Pembelajaran, Ahli Materi, 15-16 Juni 2012).

Tahap II : Tahap Pengembangan Model

1. Model Pengembangan

Model pengembangan media audio pembelajaran ini menerapkan model prosedural. Model prosedural adalah model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model prosedural yang diadopsi dalam pengembangan media audio pembelajaran ini adalah model ADDIE. Tahapan yang dilakukan yaitu : 1) *Analisis* yaitu menganalisa dan menentukan kebutuhan media dan konten pembelajaran melalui studi literatur dan studi lapangan. Dalam hal ini media yang dikembangkan yaitu media audio pembelajaran, sedangkan konten media audio pembelajarannya yaitu pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan, 2) *Desain* yaitu menyusun draft model media audio pendidikan karakter aspek

kedisiplinan berdasarkan analisis kebutuhan yang sudah merujuk pada unit topik bahasan atau materi yaitu aspek kedisiplinan dengan terlebih dahulu melalui pengkajian oleh ahli media audio pembelajaran dari Pustekkom Kemdikbud, ahli teknologi pembelajaran dari UPY dan ahli materi pendidikan karakter dan budaya dari UNS Surakarta. Komponen pada draft model yang disusun meliputi garis besar isi media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan, naskah media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dan bahan penyerta, 3) *Pengembangan* yaitu proses memproduksi atau merekam media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan kemudian dilanjutkan dengan menguji coba terbatas produk pada SDN Bunder I di Kabupaten Gunung Kidul dan hasilnya sebagai petunjuk serta panduan merevisi produk. Dalam ujicoba terbatas yang dilakukan yaitu guru memperdengarkan program pada siswa kelas V, kemudian setelah selesai dilanjutkan dengan pengisian kuesioner oleh siswa dan guru setelah selesai proses mendengarkan program. Setelah keseluruhan proses ujicoba terbatas selesai sampai pada merevisi, kemudian langkah selanjutnya dilakukan ujicoba media audio pembelajaran karakter aspek kedisiplinan secara luas yaitu pada dua sekolah dasar di Kabupaten Gunung Kidul yaitu SDN Surubendo dan SDN Pathuk I yang hasilnya untuk panduan penyempurnaan serta justifikasi keefektifan awal produk. Strategi yang digunakan dalam ujicoba diperluas yaitu pada awalnya dua sekolah terpilih sebelum proses pembelajaran pendidikan karakter

dilakukan pre-test tentang sikap kedisiplinan terhadap siswa kelas V oleh guru kelas masing – masing, setelah pre-test selesai kemudian dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan produk media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Setelah pemanfaatan selesai maka kemudian dilanjutkan lagi pengukuran berupa post-test terhadap siswa mengenai sikap kedisiplinan melalui kuesioner seperti pada pre-test. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis secara statistik kemudian dibandingkan masing – masing sekolah antara hasil pre-test dengan hasil post-test dengan Uji-T untuk mengetahui perbedaannya. Jika perbandingan hasil pre-test dengan post-test pada sekolah terdapat perbedaan yang signifikan maka produk mendapatkan justifikasi keefektifan awal, namun jika perbedaannya tidak signifikan maka produk perlu dilakukan evaluasi lagi, 4) *Implementasi* yaitu melakukan evaluasi atau pengujian produk media audio pembelajaran karakter aspek kedisiplinan dengan studi eksperiment. Pada tahap ini model media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan diujikan untuk mengetahui keefektifan produk. Pengujian dilakukan dengan menerapkan penelitian *eksperimen* yang dilakukan terhadap dua sekolah dasar di wilayah Kabupaten Gunung Kidul DIY. Dua sekolah tersebut yaitu terdiri dari satu sekolah sebagai sekolah kontrol dan satu sekolah sebagai sekolah eksperimen. Berlaku sebagai sekolah kontrol yaitu SDN Ponjong II dan sekolah eksperimen yaitu SDN Ponjong IV. Pada sekolah eksperimen, strategi yang digunakan yaitu pembelajaran pendidikan karakter

dengan memanfaatkan program pada siswa kelas V. Teknis pelaksanaannya yaitu sebelum pembelajaran dimulai dilakukan pengukuran dengan angket tentang sikap kedisiplinan siswa, setelah selesai kemudian dilanjutkan pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan dengan memanfaatkan program, setelah selesai pembelajaran dengan pemanfaatan program kemudian diukur lagi sikap kedisiplinan siswa dengan angket untuk mengetahui hasil akhirnya. Sedangkan sekolah kontrol menerapkan pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan seperti sebelumnya tanpa ada perlakuan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan pemutaran program media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Dalam pelaksanaan pembelajaran pada sekolah kontrol diawali dengan pre-test yaitu dengan mengisi angket bagi siswa tentang sikap kedisiplinan, setelah selesai kemudian dilakukan pembelajaran pendidikan karakter sikap kedisiplinan seperti pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru, setelah pembelajaran selesai kemudian dilakukan lagi pengukuran sikap kedisiplinan siswa dengan mengisi angket seperti pada waktu awal pembelajaran, 5) *Evaluasi* yaitu melakukan Setelah data terkumpul lengkap dari implementasi kemudian dilakukan evaluasi dengan menganalisis statistik dengan Uji – T. Hasil dari pengukuran sekolah eksperimen yang memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dalam pembelajaran kemudian dibandingkan dengan hasil dari pengukuran sekolah kontrol yang tidak diberi perlakuan pemutaran program dalam pembelajaran.

Dari hasil evaluasi akan didapat hasil akhir tentang keefektifan model yang dikembangkan.

2. Validasi Desain

Setelah desain media audio pembelajaran pembelajaran karakter aspek kedisiplinan tersusun maka langkah selanjutnya dilakukan validasi desain dengan cara uji ahli. Uji ahli dilakukan terhadap isi materi media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dan sisi kemediannya. Uji ahli materi dilakukan dengan mengkonsultasikan dengan dosen yang ahli pendidikan karakter dan budaya dari UNS Surakarta Prof Dr Samsi Haryanto (SH) untuk mendapatkan ketepatan materi, sedangkan uji kemediain dilakukan dengan mengkonsultasikan kepada dosen serta praktisi ahli media dan teknologi pembelajaran dari UPY Yogyakarta Dr Salamah M.Pd (S) serta Innayah S.Sos (I) yaitu ahli yang menguasai kemediain audio pembelajaran dari Pustekkom Kemdikbud untuk menghasilkan kemenarikan program. Validasi desain ini dilakukan terhadap semua komponen dalam proses pengembangan media audio pendidikan karakter yaitu meliputi Garis Besar Isi Media Audio Pendidikan Karakter (GBI-MAPK), Naskah Drama Media Audio Pendidikan Karakter (ND-MAPK), Bahan Penyerta dan Program Media Audio Pendidikan Karakter (MAPK) dengan menggunakan kisi – kisi serta instrumen penilaian standar media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh Pustekkom Kemdikbud. Validasi produk MAPK oleh ahli media audio pembelajaran dan ahli materi

pendidikan karakter dan budaya berdasarkan kisi – kisi pada *tabel 5* sebagai berikut.

Tabel 5 : Kisi – Kisi Penilaian Media Audio Pembelajaran

No.	Aspek Penilaian	Indikator	Penilai (Evaluator)
A.	Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kebenaran isi materi bebas dari kesalahan konsep • Kekinian dan ke-up to-date-an materi • Kecakupan dan kecukupan materi 	Ahli Materi
B.	Media dan Komunikasi Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian materi • Kejelasan materi • Kemenarikan penyajian • Kejelasan penyajian • Kejelasan penyampaian • Ketepatan tempo penyampaian • Kemenarikan fisik • Kejelasan tulisan cover 	Ahli Media Audio dan Teknologi Pembelajaran

Hasil validasi dari ahli kemediiaan audio pembelajaran mengenai produk MAPK yaitu : kejelasan audio, narasi serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens cukup jelas, ketepatan penggunaan intonasi, tempo dan irama dengan tujuan dan isi materi cukup baik, ketepatan penggunaan sound effect dengan tujuan dan isi materi cukup baik dan Kemenarikan pengemasan media audio cukup menarik serta ketepatan dan kemenarikan media audio secara keseluruhan cukup baik. Sedangkan hasil validasi dari ahli materi pendidikan karakter dan budaya adalah : kebenaran serta kecakupan dan kedalaman materi sudah cukup dan baik.

3. Revisi Desain

Revisi desain yaitu melakukan evaluasi dan revisi terhadap komponen dan bahan dalam proses pengembangan MAPK yang meliputi revisi GBI-MAPK, ND-MAPK, Bahan Penyerta dan MAPK berdasarkan masukan dan arahan validasi dari ahli materi SH dan ahli kemediiaan S serta I. Proses revisi dan perbaikan dilakukan secara on – going yaitu pada proses pembuatan dan penyusunan sudah dilakukan pengkajian oleh ahli materi dan ahli media, dan jika terdapat komponen yang harus diperbaiki dan revisi maka pengembang langsung melakukan revisi dan perbaikan sehingga hasil akhir yang dikembangkan sudah sesuai dan sudah tervalidasi oleh ahli.

4. Uji Coba Produk.

a. Desain Uji Coba

Desain uji coba produk media audio pembelajaran karakter aspek kedisiplinan ini dilakukan dua tahap yaitu uji coba lapangan terbatas dan uji coba lapangan yang diperluas. Uji coba lapangan terbatas dilakukan pada siswa kelas V beserta guru kelas SDN Bunder I di wilayah Kabupaten Gunung Kidul DIY. Strategi pada ujicoba terbatas yaitu pemanfaatan produk media audio pendidikan karakter pada kelas V oleh guru kelas, kemudian dilanjutkan pengisian angket oleh guru dan siswa untuk memberikan penilaian terhadap kemenarikan serta kesesuaian produk. Pada ujicoba terbatas ini, angket yang digunakan untuk mengumpulkan data kemenarikan produk audio menggunakan

angket penilaian standar yang dikembangkan oleh Pustekkom Kemdikbud. Setelah dilakukan ujicoba terbatas dan menghasilkan data maka langkah selanjutnya menganalisis data tersebut untuk mendapatkan masukan perbaikan produk jika ada, namun jika tidak ditemukan perubahan maka dilanjutkan langkah berikutnya yaitu uji coba diperluas. Uji coba lapangan diperluas dilakukan pada dua sekolah yaitu SDN Surubendo dan SDN Pathuk I di wilayah Kabupaten Gunung Kidul DIY diluar sekolah yang menjadi lokasi analisis kebutuhan, uji coba terbatas dan uji instrumen. Strategi yang digunakan dalam ujicoba diperluas yaitu pada awal pembelajaran di dua sekolah terpilih dilakukan pre-test sikap kedisiplinan terhadap siswa kelas V oleh guru kelas masing – masing, setelah pre-test selesai kemudian dilakukan pembelajaran dengan memanfaatkan produk media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Setelah pemanfaatan selesai maka kemudian dilanjutkan lagi pengukuran terhadap siswa melalui kuesioner seperti pada pre-test. Hasil pre-test dan post-test kemudian dianalisis secara statistik kemudian dibandingkan masing – masing sekolah antara hasil pre-test dengan hasil post-test tentang sikap kedisiplinan siswa dengan Uji-T untuk mengetahui perbedaan hasil test sebelum dengan sesudah pemutaran produk media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan.

b. Subjek Uji Coba

Lokasi uji coba tahap pengembangan ini dilakukan pada tiga sekolah dasar di wilayah kabupaten Gunung Kidul DIY yaitu SDN Bunder I sebagai lokasi ujicoba terbatas, sedangkan SDN Surubendo dan SDN Pathuk I sebagai lokasi uji coba diperluas dengan pertimbangan bahwa sekolah di wilayah tersebut sangat minim ketersediaan media pembelajaran khususnya media audio pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan yang sama sekali tidak dimiliki. Di samping itu secara geografis wilayah Gunung Kidul termasuk daerah pinggir kota sehingga keterjangkauan teknologi dan media pembelajaran sangat kurang. Sedangkan subyek uji coba terbatas yaitu siswa SDN kelas V dan guru kelas, untuk uji coba diperluas subyeknya adalah siswa kelas V dan juga guru kelas. Siswa yang dilibatkan yaitu seluruh siswa SDN kelas V yang masing – masing sekolah siswa kelas V berjumlah 30 siswa, sedangkan guru berjumlah 3 orang yaitu masing – masing sekolah lokasi uji coba 1 orang guru kelas V. Dipilihnya siswa kelas V yaitu dikarenakan di samping bagian dari kelas tinggi, secara mental psikologis siswa kelas V lebih matang dibandingkan kelas IV, sedangkan tidak digunakannya kelas VI karena dikawatirkan akan mengganggu konsentrasi siswa yang sedang mempersiapkan untuk mengikuti ujian sekolah. Peran guru sekaligus sebagai pemakai media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan untuk proses pembelajaran di kelas. Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti berperan sebagai pengamat. Teknik

pemilihan subyek yaitu dengan metode purposiv. Metode purposiv merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu dan tepat digunakan untuk penelitian kualitatif (Sugiyono, 2011:124).

c. Jenis Data

Dalam penelitian ini jenis datanya yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil analisis dari instrumen sikap kedisiplinan siswa, sedangkan data kualitatif berupa deskripsi dari analisis pengamatan, wawancara dan diskusi. Data kualitatif didapatkan dari hasil uji coba terbatas produk media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Sedangkan data kuantitatif didapatkan dari hasil ujicoba diperluas produk media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Data penelitian tahap pengembangan dalam ujicoba terbatas yaitu berupa informasi empirik mengenai kemenarikan dan ketepatan materi produk media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Sedangkan data ujicoba diperluas berupa data skor angket sikap kedisiplinan siswa yang meliputi skor pre-test dan skor post-test.

d. Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen

Untuk mengumpulkan data uji coba terbatas dilakukan dengan menggunakan teknik pengisian angket tentang kemenarikan produk media audio pendidikan karakter aspek kemediaan serta kesesuaian materi. Angket yang dipergunakan untuk uji coba terbatas adalah angket penilaian standar

media audio pembelajaran yang dikembangkan oleh Pustekkom Kemdikbud.

Angket pada uji coba terbatas tersebut dikembangkan atas dasar pada kisi – kisi angket dalam *tabel 6* berikut.

Tabel 6 : Kisi – Kisi Instrumen Kemenarikan Produk MAPK Uji Coba Terbatas

NO	ASPEK	INDIKATOR	DATA
1	Kualitas materi	a. Kesesuaian materi b. Kejelasan materi	Ketepatan Materi
2	Kualitas penyajian	a. Kemenarikan penyajian b. Kejelasan penyajian	Kemenarikan Sajian program
3	Narasi/Bahasa	a. Kejelasan penyampaian b. Ketepatan tempo penyampaian	Kejelasan Penarasian
4	Musik, BS, dan SFX	a. Ketepatan b. Kemenarikan c. Kejelasan	Ketepatan dan kemenarikan Musik,SFX
5	Fisik	a. Kemenarikan gambar b. Kejelasan gambar c. Kejelasan tulisan	Kemenarikan tampilan fisik

Angket ujicoba terbatas yang digunakan menggunakan model skala Likert dengan alternatif jawaban sebanyak 4 (empat) alternatif seperti pada *tabel 7* berikut.

Tabel 7 : Alternatif Jawaban Instrumen Kemenarikan Produk MAPK

NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
1	Baik Sekali	4
2	Baik	3
3	Jelek	2
4	Jelek Sekali	1

Data uji coba diperluas dikumpulkan melalui angket sikap kedisiplinan siswa dengan model skala Likert dengan alternatif jawaban sebanyak 4 (empat) alternatif, hal ini dilakukan untuk memperoleh kategori jawaban yang lebih cermat (Samsi Haryanto, 1994:14). Angket sikap kedisiplinan siswa disusun melalui pengkajian serta telah mendapatkan validasi dari ahli instrumen sikap dari UNS Surakarta yaitu SH. Angket sikap kedisiplinan siswa pada ujicoba diperluas terkandung jenis sikap evaluatif dan sikap faktual. Lebih lanjut Samsi Haryanto (1994:21-22) mengemukakan bahwa sikap evaluatif merupakan sikap seseorang terhadap obyek atau aktifitas tertentu. Sedangkan sikap faktual merupakan sikap yang menunjukkan perilaku seseorang. Pada jenis sikap evaluatif maupun faktual terdiri dari dua jenis pernyataan yaitu pernyataan positif dan pernyataan negatif. Oleh karena angket sikap kedisiplinan mencakup nilai – nilai kedisiplinan dalam pendidikan karakter maka kisi – kisinya dapat dilihat pada *tabel 8* berikut ini.

Tabel 8 : Kisi – Kisi Angket Sikap Kedisiplinan Siswa

NO	ASPEK	INDIKATOR	DATA
1	Kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas pada waktunya • Saling menjaga dengan teman agar tugas kelas terlaksana dengan baik • Selalu mengajak teman menjaga ketertiban kelas • Mengingatkan teman yang melanggar peraturan dengan sopan • Berpakaian sopan dan rapi • Mematuhi aturan sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan waktu • Peduli sesama • Kesopanan • Kerapian • Ketertiban

Alternatif jawaban dan penskoran angket sikap kedisiplinan siswa pada *tabel 9* berikut ini.

Tabel 9 : Alternatif Jawaban Instrumen Sikap Kedisiplinan Pada Uji Coba Diperluas

ANGKET EVALUATIF/VALENSI (+)		
NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
1	Sangat Setuju	4
2	Setuju	3
3	Tidak Setuju	2
4	Sangat Tidak Setuju	1
ANGKET EVALUATIF/VALENSI (-)		
NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
1	Sangat Setuju	1
2	Setuju	2

3	Tidak Setuju	3
4	Sangat Tidak Setuju	4
ANGKET FAKTUAL (+)		
NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
1	Selalu	4
2	Kadang – Kadang	3
3	Jarang	2
4	Tidak Pernah	1
ANGKET FAKTUAL (-)		
NO	ALTERNATIF JAWABAN	SKOR
1	Selalu	1
2	Kadang – Kadang	2
3	Jarang	3
4	Tidak Pernah	4

Pada ujicoba juga dilakukan pengumpulan data dengan pengamatan terhadap proses pembelajaran pendidikan karakter dengan memanfaatkan media audio pembelajaran karakter aspek kedisiplinan dan dokumentasi dengan cara mendokumentasikan proses pembelajaran. Teknik wawancara juga dilakukan terhadap guru untuk mendukung data yang dibutuhkan yaitu data empirik pembelajaran pendidikan karakter dan sarana prasarana pembelajaran. Untuk memeriksa keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi yaitu dengan triangulasi sumber dan metode. Triangulasi sumber yang dilakukan yaitu dengan membandingkan data yang di dapat dari sumber siswa dan guru, sedang

triangulasi metode yaitu dengan membandingkan data dari metode pengumpulan data yaitu pengamatan dan wawancara. Pemakaian peralatan pendokumentasian yang memadai serta memilih guru yang dapat mendukung pelaksanaan penelitian juga dilakukan oleh peneliti.

1.1 Uji Coba instrumen

Untuk menghasilkan data yang valid dan reliabel, sebuah instrumen harus diujicobakan terlebih dahulu sebelum digunakan untuk mengumpulkan data agar memiliki validitas dan reliabilitas yang tinggi. Dalam penelitian pengembangan ini, instrumen penelitian untuk uji coba diperluas dan uji efektifitas yang berupa angket sikap kedisiplinan siswa juga dilakukan uji instrumen. Uji instrumen dilakukan pada siswa kelas V sejumlah 30 siswa di SDN Ponjong III Kabupaten Gunung Kidul DIY. Hasil uji coba menunjukkan bahwa dari 48 butir pernyataan yang disediakan ternyata setelah dilakukan uji validitas butir dengan menggunakan rumus product moment dari Person yang dikutip dari Suharsimi Arikunto (2002:146) :

$$N\sum XY - (\sum X.\sum Y)$$

$$R_{xy} = \frac{\quad}{\quad}$$

$$\sqrt{\{N.\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N.\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

Keterangan :

R_{xy} : Korelasi Product Moment

N : Banyaknya Siswa

X : Skor butir soal

Y : Skor Total

Maka didapatkan hasil, dari 48 butir pernyataan terdapat 8 butir yang gugur dikarenakan harga r hitung lebih kecil dari r tabel. Sebuah butir dikatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel atau memiliki koefisien korelasi 0.30 sebagaimana disampaikan oleh Fernandes (1984:28). Butir yang gugur tersebut meliputi butir no : 3, 6, 10, 21, 29, 34, 35, dan 45. Butir – butir yang gugur tersebut koefisien korelasinya berada di bawah 0.03 (< 0.03). Secara lebih rinci dapat dilihat selengkapnya termuat dalam *tabel 10* berikut ini.

Tabel 10 : Hasil Analisis Butir Instrumen Sikap Kedisiplinan Siswa

No	r hitung	r tabel	Keterangan
valensi_01	0.358	0.329	Valid
valensi_02	0.440	0.329	Valid
valensi_03	0.156	0.329	tidak valid
valensi_04	0.553	0.329	Valid
valensi_05	0.551	0.329	Valid
valensi_06	0.199	0.329	tidak valid
valensi_07	0.581	0.329	Valid
valensi_08	0.485	0.329	Valid
valensi_09	0.656	0.329	Valid
valensi_10	0.201	0.329	tidak valid
valensi_11	0.424	0.329	Valid
valensi_12	0.519	0.329	Valid
valensi_13	0.415	0.329	Valid
valensi_14	0.512	0.329	Valid
valensi_15	0.411	0.329	Valid
valensi_16	0.486	0.329	Valid
valensi_17	0.448	0.329	Valid
valensi_18	0.473	0.329	Valid

valensi_19	0.437	0.329	Valid
valensi_20	0.480	0.329	Valid
valensi_21	0.310	0.329	tidak valid
valensi_22	0.366	0.329	Valid
valensi_23	0.452	0.329	Valid
valensi_24	0.435	0.329	Valid
faktual_25	0.400	0.329	Valid
faktual_26	0.406	0.329	Valid
faktual_27	0.472	0.329	Valid
faktual_28	0.405	0.329	Valid
faktual_29	0.244	0.329	tidak valid
faktual_30	0.553	0.329	Valid
faktual_31	0.389	0.329	Valid
faktual_32	0.387	0.329	Valid
faktual_33	0.537	0.329	Valid
faktual_34	0.276	0.329	tidak valid
faktual_35	0.220	0.329	tidak valid
faktual_36	0.412	0.329	Valid
faktual_37	0.643	0.329	Valid
faktual_38	0.415	0.329	Valid
faktual_39	0.422	0.329	Valid
faktual_40	0.458	0.329	Valid
faktual_41	0.464	0.329	Valid
faktual_42	0.415	0.329	Valid
faktual_43	0.405	0.329	Valid
faktual_44	0.416	0.329	Valid
faktual_45	-0.045	0.329	tidak valid
faktual_46	0.415	0.329	Valid
faktual_47	0.382	0.329	Valid
faktual_48	0.598	0.329	Valid

Dengan hasil dari uji validitas butir pada tabel 10 di atas, maka instrumen sikap kedisiplinan siswa yang dapat dipakai untuk uji reliabilitas sebanyak 40 butir.

Setelah 8 butir yang gugur dibuang, kemudian dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan teknik koefisien alpha sebagaimana dikemukakan Suharsimi Arikunto (2002:171) sebagai berikut :

$$R_{11} = \frac{K}{(K1)} 1 - \frac{\alpha^2 b}{\alpha^2 1}$$

Keterangan :

R_{11} : Reliabilitas Instrumen

K : Banyaknya Item Pertanyaan

$\alpha^2 b$: Jumlah Varian Butir

$\alpha^2 1$: Varian Total

Berdasarkan uji reliabilitas yang dilakukan tersebut diperoleh hasil koefisien alpha sebesar 0,881 dengan demikian instrumen sikap kedisiplinan siswa ini memiliki tingkat reliabilitas yang baik, hal ini relevan dengan yang disampaikan oleh Fernandes (1984:68) yang mengemukakan bahwa sebuah instrumen yang baik dan layak digunakan untuk mengumpulkan data jika memiliki reliabilitas minimum 0.5.

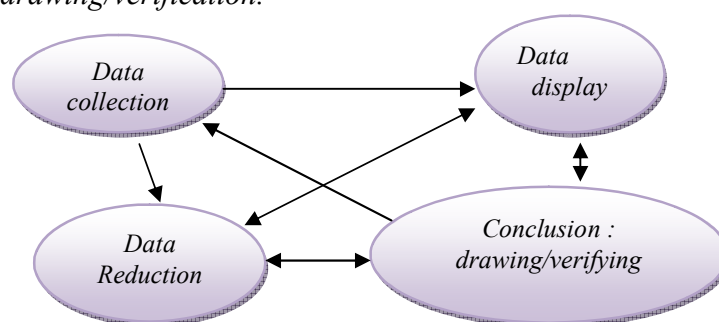
Langkah selanjutnya setelah uji validitas butir dan uji reliabilitas instrumen maka dilakukan uji validitas isi dengan mengkonsultasikan butir – butir yang valid dengan kisi – kisi yang telah disusun dari variabel yang diukur. Dari kisi –kisi yang telah disusun maka dapat dilihat bahwa dengan gugurnya

butir – butir pernyataan no 3, 6, 10, 21, 29, 34, 35, dan 45 validitas isinya tetap terpenuhi karena masih ada keterwakilan butir pada masing – masing indikator, sehingga semua indikator dalam kisi – kisi instrumen angket kedisiplinan siswa dapat terpakai semua.

Berdasarkan uji validitas butir, uji reliabilitas instrumen dan uji validitas isi, maka instrumen sikap kedisiplinan siswa memenuhi syarat sebagai instrumen yang baik untuk mengumpulkan data uji coba diperluas dan uji efektifitas dengan jumlah butir 48.

e. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan karakteristik data serta tujuan penelitian dan pengembangan yang diinginkan maka teknik analisis data terkumpul pada uji coba terbatas dan uji coba diperluas yang digunakan yaitu : analisis deskriptif kualitatif dengan model interaktif dari Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011 : 337) untuk uji coba terbatas seperti pada *gambar 9*. Aktivitas dalam analisis interaktif tersebut yaitu *data collection*, *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*.



Gambar 9 : Komponen Analisis Data Interaktif (Sugiyono, 2011:337)

Untuk menganalisis ujicoba diperluas digunakan analisis statistik dengan uji-t. Uji-t digunakan untuk mengetahui perbedaan antara sikap kedisiplinan siswa sebelum memanfaatkan media audio pendidikan karakter dengan sesudah memanfaatkan media audio pendidikan karakter dalam pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan.

5. Revisi Produk

Berdasarkan hasil ujicoba terbatas, maka tidak terdapat revisi penyempurnaan produk namun ada penambahan komponen pada produk model media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan yaitu dibutuhkan buku panduan dalam pemanfaatan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Dengan adanya masukan pada model tersebut maka kemudian dilakukan penyusunan bahan penyerta berupa buku panduan pemanfaatan MAPK dengan supervisi dari ahli media audio dan teknologi pembelajaran dari perguruan tinggi dan Pustekkom Kemdikbud. Setelah panduan pemanfaatan disusun untuk melengkapi produk media audio pendidikan karakter kemudian dilakukan ujicoba diperluas yang hasilnya baik tanpa ada revisi dan menunjukkan keefektifan awal serta penambahan komponen model.

Tahap III : Tahap Evaluasi dengan Pengujian Model

1. Desain Pengujian

Tahap pengujian model dilaksanakan dengan menerapkan prosedur penelitian eksperimen yang hakekatnya adalah penelitian yang menerapkan

treatment. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh pemakaian media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan sebagai variabel bebas terhadap peningkatan sikap kedisiplinan siswa sebagai variabel terikat. Data dari pengujian ini berupa data kuantitatif hasil dari pengumpulan data melalui angket sikap. Penelitian eksperimen ini menggunakan desain Pre-Test – Post-Test Kontrol Group Design sebagai berikut (*tabel 11*).

Tabel 11 : Rancangan Eksperiment (Donald Ary, 1982:356)

NO	KELOMPOK	PRE-TEST	Variabel Bebas	POST-TEST
R (subyek)	Sekolah Dasar Kelompok Eksperimen	Sikap kedisiplinan awal siswa	X	Sikap kedisiplinan akhir siswa
	Sekolah Dasar Kelompok Kontrol	Sikap kedisiplinan awal siswa	-	Sikap kedisiplinan akhir siswa

2. Subyek Pengujian

Pengujian yang dilakukan dengan menerapkan penelitian *eksperimen* ini dilakukan terhadap dua sekolah dasar di wilayah Kabupaten Gunung Kidul DIY. Dua sekolah dasar tersebut yaitu terdiri dari satu sekolah bertindak sebagai sekolah kontrol dan satu sekolah bertindak sebagai sekolah eksperimen. Berlaku sebagai sekolah kontrol yaitu SDN Ponjong II dan sekolah eksperimen yaitu di SDN Ponjong IV. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah

dasar kelas tinggi di kabupaten Gunung Kidul DIY. Adapun sampel diambil secara purposif yaitu siswa kelas V pada dua sekolah terpilih di Kabupaten Gunung Kidul DIY yaitu SDN Ponjong II sebagai kelompok kontrol dan SDN Ponjong IV sebagai kelompok eksperimen yang masing – masing sekolah diambil sejumlah 30 siswa. Dipilihnya SDN Ponjong II sebagai kelompok kontrol dan SDN Ponjong IV sebagai kelompok eksperimen dikarenakan secara geografis, kedua sekolah tersebut berada di wilayah Kabupaten Gunung Kidul yang relatif tertinggal dibandingkan dengan sekolah yang berada di daerah kabupaten/kota di DIY. Kedua sekolah yaitu sekolah kontrol dan eksperimen berada pada wilayah pegunungan yang secara lokasi berada di tempat sulit, akses teknologi kurang, dan bahkan media untuk pembelajaran sangat terbatas. Sedangkan dipilihnya kelas V dengan pertimbangan bahwa kelas tinggi khususnya kelas V sudah dalam posisi matang dalam menerima pembelajaran dengan media audio dan mampu memahami serta menterjemahkan isi instrumen angket dibandingkan kelas IV. Untuk kelas VI tidak dilakukan karena dalam proses persiapan menghadapi ujian akhir sekolah bertaraf nasional.

3. Jenis Data

Dalam penelitian ini jenis datanya yaitu data kuantitatif. Data kuantitatif berupa hasil analisis pengukuran dari instrumen sikap kedisiplinan siswa. Data kuantitatif tersebut didapatkan dari hasil pengukuran uji efektifitas produk

media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Pada uji keefektifan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan data yang di dapat yaitu data tentang sikap siswa mengenai kedisiplinan. Data sikap siswa ini berupa skor angket pre-test dan post-test yang berupa informasi empirik tentang pemanfaatan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dalam pembelajaran untuk meningkatkan sikap kedisiplinan siswa. Adapun sumber datanya yaitu proses pembelajaran dengan memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan.

4. Instrumen Pengujian

Untuk mengumpulkan data tentang sikap kedisiplinan siswa pada pengujian efektifitas MAPK, digunakan instrumen yang berupa angket sikap kedisiplinan. Instrument yang digunakan adalah instrumen yang sama dengan yang digunakan pada ujicoba diperluas seperti tersebut di atas. Instrument dimaksud sudah melalui uji kevalidan dan kereliabilitas instrumen.

Pada sekolah eksperimen, strategi pengumpulan data yang digunakan yaitu pembelajaran pendidikan karakter dengan memanfaatkan program MAPK pada siswa kelas V. Teknis pelaksanaannya yaitu sebelum pembelajaran dengan memanfaatkan program, dilakukan pengukuran dengan angket sikap kedisiplinan, setelah selesai pengisian angket atau pre-test kemudian dilanjutkan pembelajaran dengan memanfaatkan program, setelah selesai pembelajaran dengan memanfaatkan program kemudian diukur lagi

sikap kedisiplinan siswa dengan angket sikap kedisiplinan untuk mengetahui hasil akhirnya. Sedangkan pada sekolah kontrol dalam pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan menerapkan strategi seperti konvensional dengan ceramah tanpa ada perlakuan dengan memanfaatkan pemutaran program media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Dalam pelaksanaannya pada sekolah kontrol diawali dengan pengukuran sikap kedisiplinan siswa yang berupa pre - test yaitu dengan mengisi angket bagi siswa, setelah selesai kemudian dilanjutkan pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan secara konvensional seperti pembelajaran sebelumnya oleh guru, setelah pembelajaran selesai kemudian dilakukan lagi pengukuran sikap kedisiplinan siswa melalui test juga dengan mengisi angket seperti waktu pre-test.

5. Teknik Analisa Data

Setelah data terkumpul lengkap pada tahap pengujian, kemudian dilakukan analisis statistik dengan Uji – T. Hal ini relevan dengan tujuan ke tiga penelitian dan pengembangan ini seperti dikemukakan di depan. Analisis tersebut dengan menguji signifikansi antara kelompok yang memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dengan kelompok yang menggunakan cara konvensional dalam pembelajaran pendidikan karakter. Terdapat dua analisis terhadap analisis ketiga ini, analisis pertama dilakukan untuk menguji perbedaan sikap kedisiplinan awal siswa antara kelompok

eksperimen dengan kelompok kontrol. Sedangkan analisis kedua adalah untuk menguji perbedaan hasil akhir pos-test sikap kedisiplinan siswa antara kelompok siswa yang diberi perlakuan memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan dalam pembelajaran karakter dengan kelompok siswa yang tidak diberi perlakuan memanfaatkan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan namun menggunakan metode konvensional dengan ceramah dalam pembelajaran karakter.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Pembelajaran Karakter Kelas Tinggi Di SDN Ponjong I

Pembelajaran karakter kelas tinggi yang menjadi sasaran penelitian yaitu yang dilaksanakan di SDN ponjong I Kabupaten Gunungkidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Dipilihnya SDN Ponjong I ini didasarkan pada letak lokasi yang berada di luar kota secara geografis sehingga menunjang dalam pemanfaatan media audio pembelajaran pendidikan karakter. Pemilihan SDN Ponjong I ini dilakukan secara random.

Data tentang pembelajaran karakter kelas tinggi di SDN Ponjong I ini dikumpulkan dengan teknik studi literatur, wawancara dan observasi lapangan. Sedangkan sumber datanya berupa data lisan dan data tertulis yang berupa dokumen yang berkaitan dengan lokasi yang terdapat di SDN Ponjong I. Studi literatur dilakukan dengan mempelajari literatur-literatur yang berkaitan dengan pembelajaran karakter dan tentang media audio pembelajaran. Sedangkan wawancara dilakukan terhadap Kepala Sekolah dan Guru SDN Ponjong I Kabupaten Gunung Kidul. Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap kondisi sekolah, sarana prasarana sekolah, aktivitas pembelajaran karakter yang meliputi aktivitas guru dan murid.

Hasil analisis literatur buku tentang media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat berperan dalam penyampaian pesan pembelajaran. Dengan media, pesan yang disampaikan akan lebih efektif diterima oleh *audien*, hal ini disebabkan pemanfaatan media untuk pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, atensi dan merangsang untuk berfikir. Motivasi belajar dapat tumbuh dalam diri seseorang oleh karena ada rangsangan dari luar individu, rangsangan tersebut berupa media yang dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Sedangkan menumbuhkan atensi yaitu media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian dan mengarahkan siswa terhadap materi/pesan yang disampaikan melalui media. Dan media dapat menumbuhkan rangsangan untuk berfikir yaitu dengan media untuk pembelajaran maka siswa dirangsang dan dituntut untuk lebih memberdayakan fikiran dalam memahami isi pesan yang disampaikan oleh media (Daryanto, 2010:6).

Salah satu media pembelajaran yang ada yaitu media audio. Media audio pembelajaran juga sama dengan media pembelajaran yang lain, yaitu memiliki keunggulan – keunggulan tertentu, disamping media audio ini juga bermanfaat untuk menumbuhkan motivasi belajar, menumbuhkan atensi dan menstimulus berfikir. Dalam pengadaan dan pemanfaatannya, media audio pembelajaran sangatlah sederhana dan murah. Untuk mendapatkan media audio pembelajaran tidaklah sulit dan banyak dijumpai dengan harga yang relatif murah. Demikian

juga dengan cara pemanfaatannyapun lebih sederhana dan praktis. Dikatakan sederhana karena tidak membutuhkan peralatan yang mahal ataupun sarana prasarana yang lengkap. Sedangkan praktis, media audio ini sifatnya fleksibel mudah dalam membawanya serta dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimanapun berada (Sri Anitah, 2010:41).

Hasil analisis literatur pendidikan karakter menunjukkan, disamping pendidikan karakter sedang digalakkan oleh pemerintah, kenyataannya pendidikan karakter yang memiliki 18 nilai sangatlah penting untuk ditanamkan dan diberikan kepada peserta didik untuk membentuk pribadi manusia yang berkarakter kuat. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Furqon Hidayatulloh (2010:17) yang mengemukakan bahwa peserta didik harus dibawa ke arah pembentukan karakter yang kuat. Pembentukan karakter yang kuat diartikan sebagai watak yang dimiliki peserta didik mencerminkan nilai – nilai yang terkandung dalam pendidikan karakter. Pentingnya pendidikan karakter bagi siswa sangatlah mendesak untuk ditanamkan saat ini seiring semakin tergerusnya budaya bangsa Indonesia.

Pada hasil analisis kebutuhan dengan survey lapangan melalui observasi menunjukkan bahwa, kondisi sarana prasarana dan proses pembelajaran di SDN Ponjong I Kabupaten Gunung Kidul DIY maka keadaan sarana dan prasarana di lokasi survey masih sangat terbatas khususnya media pembelajaran. (Hasil observasi, 11 Juni 2012). Ruang kelas yang dimiliki berjumlah 6 kelas dan

sudah sangat representatif untuk kegiatan belajar mengajar dilihat dari kebersihan, ukuran dan tingkat gangguan suara maupun udara, ruang kelas yang berjumlah 6 kelas tersebut dimanfaatkan oleh kelas 1 sampai 6 untuk masing – masing kelas (Hasil observasi, 11 Juni 2013). Kebersihan ruang – ruang kelas, UKS maupun toilet sangatlah baik. Ukuran ruang kelas juga cukup luas yaitu 12 X 12 meter persegi tiap ruang. Dan tingkat gangguan suara maupun udara hampir sama sekali tidak ada hal ini dikarenakan sekolah SDN Ponjong I terletak tidak dipinggir jalan raya utama melainkan berada di dalam pedesaan dan masih relatif banyak pepohonan sehingga menunjang kesejukan sekolah (Hasil observasi, 11 Juni 2012). Sumber daya manusia yang dimiliki sekolah yaitu 1 kepala sekolah, 8 orang guru, 1 orang penjaga sekolah dan 120 siswa (Data monografi sekolah).

Media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah sangatlah terbatas sekali, untuk media audio pembelajaran sama sekali tidak dimiliki oleh sekolah tersebut. Sedangkan sarana untuk pemanfaatan media audio pembelajaran sebenarnya dimiliki yaitu berupa tape recorder dan komputer seperti yang disampaikan kepala sekolah L “.....di sekolah sini sarana yang dimiliki berupa satu buah tape recorder, 1 buah komputer,...”. (Wawancara dengan Kepala Sekolah L, 11 Juni 2012). Sarana tersebut sebetulnya bisa dipakai untuk memanfaatkan media audio pembelajaran, akan tetapi media audio pembelajarannya sendiri tidak dimiliki. Dengan tidak dimilikinya media

pembelajaran maka keberadaan media pembelajaran secara umum sangat dibutuhkan sekali di sekolah tersebut untuk mendukung proses pembelajaran. Terlebih lagi media audio pembelajaran juga sangat dibutuhkan dan lebih memungkinkan untuk dimanfaatkan di sekolah tersebut, mengingat sekolah tersebut sudah memiliki sarana untuk memanfaatkannya.

Ketiadaan media pembelajaran khususnya media audio di SDN Ponjong I secara otomatis dalam proses pembelajaran selalu dilakukan tanpa memanfaatkan media. Pembelajaran karakter selama ini dilakukan secara terintegrasi pada semua mata pelajaran, belum berdiri sendiri dalam mata pelajaran pendidikan karakter (Wawancara dengan guru N, 11 Juni 2012). Dalam setiap proses pembelajaran mata pelajaran tertentu disisipkan materi tentang nilai – nilai pendidikan karakter tertentu sesuai dengan topik dan tema mata pelajaran tersebut. Oleh karena pembelajaran pendidikan karakter disisipkan dalam mata pelajaran lainnya maka pelaksanaannyapun tidak maksimal seperti yang dikatakan guru N “pembelajaran karakter di sekolah sini bahkan di seluruh kabupaten Gunungkidul dilakukan dengan menumpang pada pelajaran lainnya, dengan demikian pendidikan karakter yang harus disampaikan tidak dapat secara penuh disampaikan kepada siswa, karena guru masih lebih mengutamakan mata pelajarannya.....” (Wawancara dengan guru N, 11 Juni 2013). Proses penanaman nilai – nilai karakterpun dilakukan secara konvensional yaitu dengan ceramah, tidak memanfaatkan media untuk

menanamkan dan menyampaikan nilai-nilai dalam pendidikan karakter. Demikian juga penanaman dan penyampaian materi pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan, guru menyampaikannya waktu proses belajar mengajar mata pelajaran tertentu hanya dengan memberikan ceramah dan pengertian kepada siswa, dan tingkat kedisiplinan siswa secara umum di lokasi sangatlah rendah, hal ini dikuatkan oleh pernyataan guru "...secara umum kedisiplinan siswa rendah, keterlambatan masuk kelas, pengabaian piket kelas, cara berpakaian dan lain sebagainya...." (Wawancara dengan guru N, 11 Juni 2013). Hal ini jelas tidak akan dapat mengena pada siswa, dengan kata lain yang disampaikan guru tidak akan diresapi dan dilaksanakan siswa bahkan bisa mungkin tidak didengarkan karena penyampaiannya konvensional tanpa menggunakan media pembelajaran yang seperti di atas dapat menumbuhkan gairah belajar, motivasi, atensi dan stimulus siswa. Hal ini diperkuat oleh Arief Sadiman (2009:18) yang mengemukakan bahwa penggunaan media pendidikan untuk pembelajaran dapat menumbuhkan gairah siswa untuk belajar.

Hasil observasi yang dilaksanakan mengenai pembelajaran karakter di SDN Ponjong I dapat dideskripsikan sebagai berikut (Catatan observasi). Pada hari Senin 11 Juni 2012 tepat pukul 07.00 WIB lonceng tanda dimulainya aktivitas sekolah berbunyi. Anak – anak masuk ke kelas masing – masing tidak terkecuali kelas V. Pada waktu itu sebenarnya kegiatan rutin setiap hari senin adalah upacara bendera, namun demikian kegiatan tersebut ditiadakan oleh

karena pada saat itu cuaca tidak mendukung untuk upacara bendera, cuaca dimaksud yaitu mendung dan gerimis. Kejadian tersebut sudah terjadi beberapa kali, sehingga siswa sudah paham akan kebijakan sekolah untuk tidak mengadakan upacara jika cuaca tidak mendukung. Dengan adanya hal tersebut maka untuk kelas V waktu untuk upacara diputuskan untuk mengisi waktu dengan pembelajaran pendidikan karakter. Guru kelas yang bernama N tepat pukul 07.10 WIB masuk ruang kelas dengan menyapa anak – anak dengan ucapan selamat pagi dan dijawab serempak oleh anak – anak. Setelah meletakkan buku, guru N kemudian memimpin berdoa untuk memulai pelajaran. Usai berdoa guru N menjelaskan bahwa pada waktu itu seperti biasa bahwa jika cuaca tidak memungkinkan untuk upacara maka kegiatan tersebut ditiadakan dan diganti dengan pelajaran yang dalam hal ini pendidikan karakter. Guru N memulai pembelajaran karakter dengan menerangkan dan menjelaskan tentang pendidikan karakter beserta nilai – nilai yang terkandung di dalamnya satu persatu dengan memberikan contoh. Tidak ada hal yang menonjol dalam pembelajaran tersebut kecuali penguatan dan pengulangan materi oleh guru serta respon siswa. Proses pembelajaran tersebut berlangsung sampai selesainya waktu sampai pukul 07.30 WIB. Tepat pukul 07.30 WIN lonceng tanda selesainya pelajaran berbunyi, maka kemudian guru N mengakhiri pembelajaran pada waktu itu dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan keluar kelas untuk pergi ke kantor, sementara suasana kelas sedikit

berisik dengan canda anak – anak. Keramaian kelas begitu tampak sekali sepeninggalan guru dari kelas, jelas sekali kedisiplinan siswa sangat kurang dalam kelas.

Berdasarkan temuan awal dari studi pendahuluan melalui studi literatur, wawancara dan survey lapangan di sekolah, maka dapat dirumuskan hasilnya sebagai berikut : dalam proses pembelajaran pendidikan karakter khususnya nilai kedisiplinan agar pesan yang disampaikan dapat tertanam dan dilaksanakan siswa maka perlu dibuat sebuah model media audio pendidikan karakter khususnya nilai kedisiplinan dengan model format sajian berbentuk drama/sandiwara dimana format ini merupakan format yang bersifat edutainment yaitu format berisi materi pembelajaran karakter nilai kedisiplinan yang dikemas menarik dan menghibur dalam wujud sandiwara (FGD dengan KS dan Guru, 11 Juni 2012). Kemasan sajian sebuah media akan berpengaruh terhadap perhatian siswa. Semakin kemasan sajian media pendidikan menarik akan semakin menambah minat, motivasi dan perhatian siswa. Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian Marie Evans Schimidt (2008) yang mengemukakan bahwa konten yang disampaikan dalam sebuah media jauh lebih berpengaruh terhadap media itu sendiri. Hasil penelitian lainnya yang diungkap oleh Barbara J. Wilson (2008) juga memperkuat hal tersebut di atas. Hasil penelitiannya menyimpulkan bahwa pengaruh media pendidikan terhadap siswa lebih tergantung pada jenis konten yang menarik.

B. Pengembangan Media Audio Pendidikan Karakter

1. Desain Awal Produk

Desain awal dari produk MAPK ini dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (Januszewski and Molenda, 2008:108-109). Pengembangan model ADDIE ini merupakan panduan dasar prosedural untuk mengembangkan sebuah media audio pembelajaran. Dasar prosedural yang dilakukan meliputi *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Hasil dari pengembangan model ADDIE untuk media audio pendidikan karakter nilai kedisiplinan adalah berupa desain awal produk yang tahapan penyusunannya sebagai berikut : 1) penyusunan Garis Besar Isi Media Audio Pendidikan Karakter, dilanjutkan 2) Penulisan naskah Drama Media Audio Pendidikan Karakter, kemudian 3) Perekaman naskah drama, lalu 4) proses editing dan mixing hasil rekaman dan 5) Produk Media Audio Pendidikan Karakter yang berupa CD audio dengan format mp3 dengan durasi 25 menit. Isi program CD MAPK yaitu materi pembelajaran pendidikan karakter nilai kedisiplinan yang dikemas dalam format sajian drama/sandiwara.

Langkah penyusunan desain awal produk yang pertama yaitu penyusunan dan pembuatan Garis Besar Isi Media Audio Pendidikan Karakter (GBIMAPK) seperti pada *tabel 12* berikut.

Tabel 12 : Garis Besar Isi Media Audio Pendidikan Karakter

N O	KOMPETE NSI DASAR	MATERI	KOMPETEN SI MAPK	INDIKATOR MAPK	TOPIK MAPK	FORMAT MAPK	RINCIAN MATERI MAPK	JUDU L MAPK
1	Menjelask an perlunya tata tertib dan patuh pada ketentuan dan peraturan	Penumbu han sikap tertib dan patuh pada ketentua n dan peraturan	Melaksana kan ketentuan dan peraturan yang ada	<ul style="list-style-type: none"> • Mengerjakan tugas pada waktunya • Saling menjaga dengan teman agar tugas terlaksana • Selalu mengajak teman menjaga ketertiban • Mengingatkan teman yang melanggar peraturan • Berpakaian sopan dan rapi • Mematuhi aturan sekolah 	Disiplin	Drama/ Sandiwar a	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanak an tugas • Peduli sesama • Melaksanak an peraturan 	Teri ma Kasih Guru ku

Pada tabel 12 tentang GBIMAPK ini berisi kompetensi dasar, materi, kompetensi media audio pendidikan karakter, indikator media audio pendidikan karakter, topik media audio pendidikan karakter, format sajian, rincian materi dan judul program MAPK. Indikator kedisiplinan yang terdiri dari : 1) mengerjakan tugas tepat waktunya, 2) saling menjaga dengan teman agar tugas dapat terlaksana, 3) selalu mengajak teman menjaga ketertiban, 4) mengingatkan teman yang melanggar peraturan, 5) berpakaian sopan dan rapi, 6) mematuhi aturan sekolah merupakan sebuah pedoman dalam

mengembangkan model media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Dengan berpedoman pada indikator yang ada dalam nilai kedisiplinan untuk mengembangkan MAPK maka materi yang terkandung dalam pendidikan karakter aspek kedisiplinan akan sesuai dengan kurikulum yang harus diajarkan. Dengan demikian MAPK yang dikembangkan dari segi substansi tidak akan menyimpang atau keluar dari kurikulum pendidikan karakter aspek kedisiplinan yang sudah ada. GBIMAPK yang disusun melalui proses pengkajian dan telah mendapatkan validasi dari ahli media audio pendidikan dari Pustekkom Kemdikbud dan ahli materi pendidikan karakter dan budaya dari UNS Surakarta.

Setelah GBIMAPK tersusun kemudian dijadikan dasar dan panduan untuk menyusun naskah media audio pendidikan karakter nilai kedisiplinan dengan format naskah drama/sandiwara. Naskah yang disusun melalui pengkajian dan divalidasi oleh ahli media audio pendidikan dari Pustekkom Kemdikbud dan ahli materi pendidikan karakter dan budaya dari UNS Surakarta.

Dengan disusunnya naskah drama MAPK maka kemudian dilakukan produksi rekaman media audio pembelajaran karakter nilai kedisiplinan di studio rekaman Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan Pustekkom Kemdikbud. Studio rekaman yang digunakan untuk rekaman secara teknis sangat memenuhi persyaratan dan memiliki sarana ruang rekaman yang

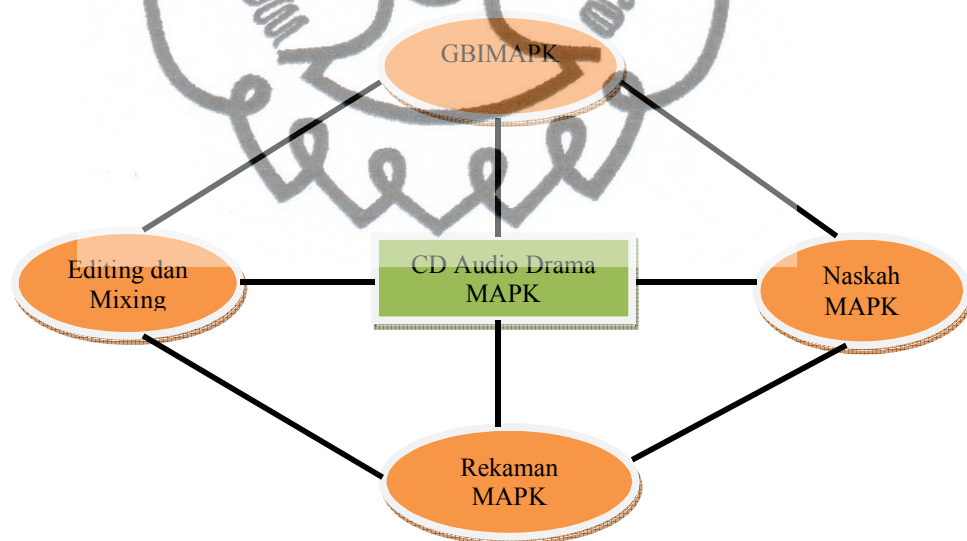
diperluas, mic yang berkualitas, mixer yang baik serta computer memadai untuk mensupport proses rekaman. Proses rekaman melibatkan berbagai unsur yaitu sutradara yang bertugas mengkoordinir proses rekaman, operator editor yang bertugas sebagai operator peralatan waktu rekaman dan melakukan proses editing mixing terhadap hasil rekaman MAPK hingga menjadi produk MAPK, ilustrator musik bertugas membuat musik yang dibutuhkan dalam MAPK, soundman bertugas menyiapkan dan membuat efek suara yang dibutuhkan dalam MAPK dan juru wicara sebagai pemain suara dalam MAPK.

Proses selanjutnya yaitu melakukan editing terhadap hasil rekaman MAPK untuk menghasilkan media audio yang siap dimanfaatkan. Dalam proses editing yang dilakukan yaitu melakukan proses penyatuan adegan, musik dan sfx (sound efek) sehingga menjadi sebuah drama pendidikan karakter nilai kedisiplinan yang runtut dan baik. Proses editing hasil rekaman MAPK dilakukan dengan menggunakan peralatan komputer yang memiliki aplikasi software Adobe Audition.

Akhirnya setelah melalui proses yang panjang didapatkan hasil akhir berupa media audio pendidikan karakter (MAPK) nilai kedisiplinan. MAPK yang dihasilkan berbentuk CD audio dengan format program mp3 dan format sajian drama dengan durasi waktu 25 menit. Dalam MAPK termuat dua unsur yaitu unsur teknis audio dan unsure substansi materi. Dalam unsur teknis

terdapat komponen musik dan sfx (sound efek) sedangkan unsur substansi materi berupa pendidikan karakter nilai kedisiplinan.

MAPK dalam proses pemanfaatannya sangat sederhana sekali yaitu hanya dibutuhkan peralatan pemutar CD audio yang dapat berupa tape recorder, komputer atau laptop. Jika MAPK tidak disimpan dalam CD atau kaset maka dapat langsung disimpan soft filenya pada penyimpanan mp3 seperti hp atau mp3 player. Untuk pengoperasionalan MAPK sangatlah sederhana sekali yaitu hanya dengan memasukkan CD MAPK ke dalam pemutar cd lalu tinggal di play, CD program akan bekerja secara otomatis sampai akhir. Skema desain awal produk dapat digambarkan seperti pada *gambar 10* berikut ini.



Gambar 10 : Desain Awal Produk MAPK

2. Hasil Uji Coba Terbatas

Uji Coba Terbatas dilakukan dengan dua metode yaitu 1) Penilaian dan validasi dari ahli media audio pembelajaran dan ahli materi pendidikan karakter dan budaya terhadap produk MAPK dan 2) Ujicoba lapangan ke sekolah terhadap produk MAPK.

a. Penilaian dan Validasi Ahli

Produk MAPK setelah jadi kemudian dilakukan penilaian dan validasi oleh ahli media audio pembelajaran dan ahli materi pendidikan karakter dan budaya untuk memastikan bahwa produk MAPK sudah sesuai dengan desain yang dikembangkan terkait dengan kemenarikan dan ketepatan materi. Penilaian oleh ahli media audio pembelajaran dilakukan oleh ahli media audio pembelajaran dari Pustekkom Kemdikbud yaitu (I) serta dari UPY (S) dan penilaian tentang ketepatan materi dilakukan oleh ahli pendidikan karakter dan budaya dari UNS yaitu SH.

Hasil penilaian dan validasi dari ahli media audio pembelajaran tertuang dalam *tabel 13* berikut.

Tabel 13: Hasil Penilaian ahli Media Audio Pembelajaran Tentang MAPK

NO	ASPEK PENILAIAN DAN VALIDASI	HASIL
1	Kejelasan audio, narasi serta kesesuaian gaya bahasa dan komunikasi dengan karakteristik audiens	Baik/Jelas
2	Ketepatan penggunaan intonasi, tempo dan	Baik/Tepat

	irama dengan tujuan dan isi materi	
3	Ketepatan penggunaan sound effect dengan tujuan dan isi materi	Baik/Tepat
4	Kemenarikan pengemasan media audio	Baik/Menarik
5	Ketepatan dan kemenarikan media audio secara keseluruhan	Tepat/Menarik

Sedangkan hasil penilaian dan validasi dari ahli materi pendidikan karakter dan budaya adalah seperti pada *tabel 14* berikut.

Tabel 14 : Hasil Penilaian Ahli Materi Tentang MAPK

NO	ASPEK PENILAIAN DAN VALIDASI	HASIL
1	Kebenaran Isi Materi	Cukup Tepat
2	Kesalahan Konsep	Tidak Ada
3	Kekinian dan ke-up to-date-an materi	Cukup
4	Kecakupan dan kedalaman materi	Cukup
5	Acuan/referensi	Cukup

b. Ujicoba Terbatas Di SDN Bunder I

Ujicoba terbatas yang dilakukan di SDN Bunder I kabupaten Gunung Kidul DIY pada tanggal 7 Januari 2013 dengan menerapkan strategi pemutaran program MAPK pada siswa kelas V oleh Bapak Guru Ngajiyono S.Pd (N) kemudian dilanjutkan penilaian oleh guru dan siswa melalui pengisian angket.

Pada pertemuan sebelumnya telah disepakai bahwa Bapak guru N yang merupakan sarjana dari Universitas Terbuka akan melaksanakan pemutaran

program MAPK untuk mendapatkan masukan guna perbaikan penyempurnaan produk. Setelah waktu ditentukan tiba maka Pak N masuk ke kelas V untuk melakukan skenario yang telah ditentukan. Diawali salam dari Pak N yang kemudian dibalas salam dari siswa, selanjutnya Pak N memberikan pengantar maksud dan tujuan dari pemutaran produk MAPK. Setelah pengantar selesai disampaikan kemudian Pak N memutar program MAPK dengan peralatan CD player yang sudah dipersiapkan sebelumnya sampai selesai. Setelah selesai pemutaran produk MAPK Pak N kemudian melanjutkan dengan mengedarkan lembar penilaian yang harus diisi oleh siswa dalam kaitan menilai produk MAPK yang baru saja didengarkan. Setelah selesai mengisi lembar angket penilaian maka hasilnya segera dikumpulkan kembali oleh Pak N. Pemutaran produk MAPK dan penilaian angket produk selesai (Observasi tanggal 7 Januari 2013).

Di dalam proses pemutaran produk MAPK dari awal sampai akhir, peneliti melakukan pengamatan proses tersebut. Langkah pemutaran produk oleh Guru N berdasarkan pengamatan dapat disampaikan sebagai berikut :

- 1) Guru N memasuki kelas menyampaikan salam dan dibalas siswa dengan salam juga
- 2) Guru memberikan pengantar sebelum pemutaran
- 3) Guru memutar produk MAPK
- 4) Guru dan siswa mendengarkan dengan seksama

- 5) Guru mematikan pemutar CD setelah produk selesai diputar
- 6) Guru mengedarkan angket penilaian produk
- 7) Guru dan siswa bersama – sama mengisi angket
- 8) Guru mengumpulkan angket
- 9) Pertemuan untuk pemutaran produk MAPK selesai
- 10) Angket dan produk MAPK diserahkan ke peneliti oleh guru

Adapun hasil analisis pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Antusiasme siswa mendengarkan MAPK sangat baik
- 2) Metode pembelajaran dengan memanfaatkan media audio sangat menyenangkan siswa dan mengurangi ketegangan
- 3) Tidak terbiasanya pembelajaran dengan memanfaatkan media audio pembelajaran
- 4) Kesulitan dalam memanfaatkan produk MAPK dikarenakan ketiadaan panduan pemanfaatan produk

Hasil analisis angket ujicoba terbatas tertuang pada *tabel 15* berikut.:

Tabel 15 : Pencapaian Skor Kemenarikan Produk MAPK Uji Pada Coba Terbatas Di SDN Bunder I

NO	ASPEK	PENILAIAN (SKOR)				JUMLAH
		BAIK/JELAS/ MUDAH	%	JELEK/ SULIT	%	
1	Materi Isi Cerita	111	80%	13	20%	100%
2	Pemahaman Isi	107	74%	17	26%	100%

	Cerita					
3	Kemenarikan	112	81%	12	19%	100%
4	Kejelasan Musik dan SFX	108	75%	16	25%	100%
5	Ucapan Kata dan Kalimat	112	81%	12	19%	100%
6	Bahasa Yang Digunakan	110	79%	14	21%	100%
7	Intonasi Juru Wicara	106	73%	18%	27%	100%
8	Kemenarikan Musik dan SFX	114	84%	10	16%	100%
9	Ketepatan SFX	104	70%	20	30%	100%
10	Tampilan Fisik	93	56%	31	44%	100%

Dari tabel 15 di atas dapat dijelaskan bahwa materi dan isi cerita yang terkandung dalam MAPK sangat jelas didengarkan oleh siswa, hal ini ditunjukkan oleh 80% siswa menyatakan materi dan isi cerita sangat jelas didengarkan. Terkait materi pendidikan karakter nilai kedisiplinan yang disampaikan dalam MAPK mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa yang ditunjukkan dengan jumlah siswa sebanyak 74% siswa yang menyatakan materi mudah dipahami dan dimengerti.

Kemenarikan format sajian drama dan isi cerita disimpulkan sangat menarik bagi siswa, hal ini ditunjukkan dengan jumlah siswa sebanyak 81% siswa menyatakan format sajian dan isi cerita drama sangat menarik. Musik, musik latar dan efek suara yang dikemas dalam MAPK sangat baik dan jelas untuk didengarkan, hal ini ditunjukkan oleh siswa sejumlah 75% yang

menyatakan bahwa musik, musik latar serta efek suara baik dan jelas didengarkan.

Kalimat dan kata – kata yang disampaikan atau diucapkan oleh juru wicara dalam MAPK sangat jelas sekali untuk didengarkan dan dipahami, hal tersebut ditunjukkan oleh siswa sebanyak 81% yang menyatakan bahwa kalimat dan kata – kata yang diucapkan sangat jelas dan mudah dipahami. Sedangkan bahasa yang dipakai oleh juru wicara dalam MAPK mudah untuk dimengerti, hal tersebut ditunjukkan oleh siswa sejumlah 79% yang menilai bahwa bahasa yang digunakan juru wicara dalam program MAPK mudah dipahami dan dimengerti.

Juru wicara yang berperan dalam drama MAPK sesuai dengan karakter masing – masing tokoh, intonasi suara yang diucapkan sudah tepat dan pas, hal tersebut disampaikan oleh siswa sejumlah 73% siswa menyatakan bahwa intonasi atau penekanan suara tokoh dalam drama MAPK sudah tepat dan pas. Berkaitan dengan musik yang digunakan dalam drama MAPK dapat disimpulkan sangat bagus, hal ini dengan ditunjukkan penilaian oleh siswa sejumlah 84% yang menyatakan bahwa musik yang digunakan dalam drama MAPK sangat bagus.

Efek suara yang dipakai dalam drama audio MAPK disimpulkan sudah bagus dan tepat, hal ini ditunjukkan oleh siswa sejumlah 70% yang menyatakan bahwa efek suara yang ada dalam drama audio MAPK sudah baik dan tepat.

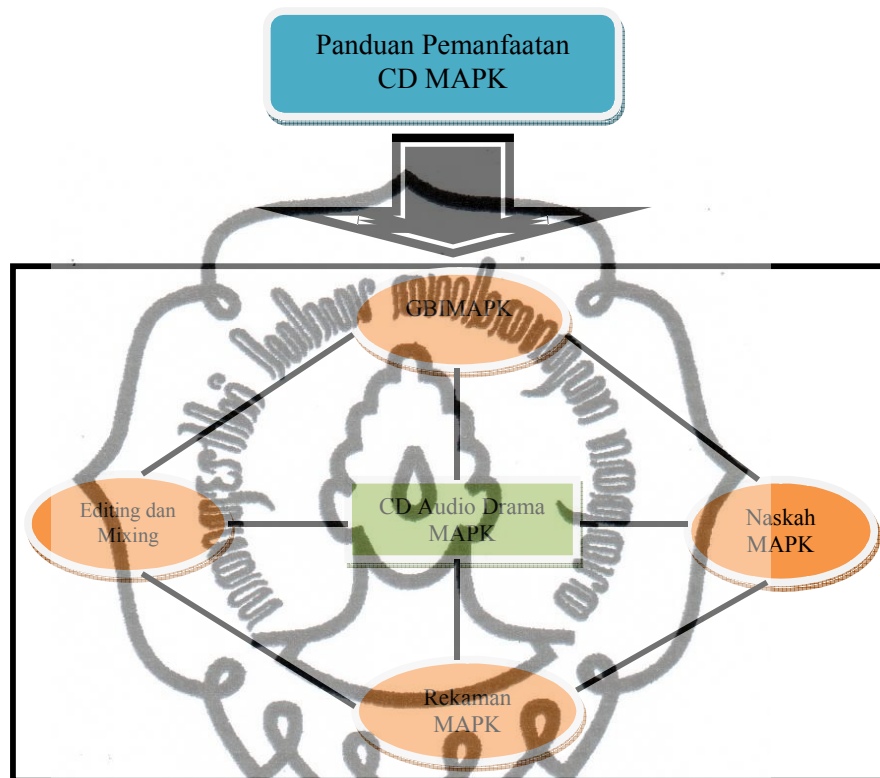
Tampilan fisik MAPK yang berupa tampilan fisik cover CD maupun CD program berikut gambar, tulisan, warna pada cover dan label sudah bagus, hal tersebut dapat ditunjukkan oleh penilaian siswa sejumlah 56% yang menyatakan bahwa tampilan fisik secara keseluruhan MAPK sudah bagus.

Dengan deskripsi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa program MAPK sudah baik tidak ada revisi yang terkait dengan kemenarikan dan ketepatan materi dalam MAPK, sehingga sudah dapat langsung dimanfaatkan. Hasil penilaian dari Bapak guru N terkait dengan program MAPK secara keseluruhan disimpulkan juga sudah baik dan sudah dapat untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan karakter. Namun demikian terdapat masukan oleh siswa dan guru terkait dengan pemanfaatan MAPK. Masukan tersebut adalah berupa adanya panduan pemanfaatan program MAPK, terkait dengan hal tersebut maka sudah langsung ditindak lanjuti untuk disusun.

c. Revisi Produk

Berdasarkan hasil ujicoba terbatas, tidak terdapat revisi produk terkait dengan kemenarikan dan ketepatan materi, sehingga produk disimpulkan sudah baik untuk dimanfaatkan. Namun demikian ada masukan tentang komponen produk yaitu berupa panduan pemanfaatan MAPK. Dalam pemanfaatan MAPK baik secara individu, kelompok kecil maupun kelompok besar dibutuhkan panduan dalam memanfaatkannya agar dalam pemanfaatan MAPK dapat efektif, efisien dan terukur. Oleh karena produk MAPK membutuhkan panduan

dalam pemanfaatannya maka desain awal produk disempurnakan menjadi seperti *gambar 11* berikut ini.



Gambar 11: Desain Produk Revisi

d. Pembahasan Uji Coba Terbatas

Dengan ujicoba terbatas di SDN Bunder I dapat diketahui bahwa produk MAPK yang dikembangkan secara umum sudah baik dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran karakter. Kegiatan ujicoba produk MAPK dengan memperdengarkannya memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran karakter. Pengalaman baru sangat erat hubungannya dengan motivasi, pengalaman baru akan menumbuhkan motivasi dan merangsang siswa lain

untuk mengikuti. Ini sesuai dengan yang dikemukakan Martin Handoko (1992:53) yang menjelaskan bahwa motivasi berhubungan dan berkaitan dengan pengalaman. Siswa terangsang untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan MAPK, dan secara tidak langsung siswa dituntut untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran dengan mendengarkan dan menyimak. Hal tersebut relevan dengan yang disampaikan Arif Sadiman (2009:49-50) bahwa media audio dapat merangsang partisipasi pendengarnya. Siswa dilatih untuk mendengarkan secara efektif, serta mencerna materi yang disampaikan dalam MAPK.

Pelaksanaan ujicoba pemutaran MAPK sangat menarik perhatian siswa, antusiasme dan keseriusan mengikuti keseluruhan proses pemutaran produk MAPK sangat terasa sekali dirasakan. Hal ini didasarkan pada pengamatan oleh peneliti di dalam pelaksanaan ujicoba terbatas di SDN Bunder I. MAPK yang dikembangkan menurut guru dan siswa sangat baik dan menarik sebagai media untuk pembelajaran karakter.

Ujicoba terbatas yang dilakukan meskipun bertujuan untuk menyempurnakan produk MAPK, akan tetapi guru mitra menyampaikan bahwa pembelajaran karakter dengan memanfaatkan MAPK sangat menarik dan dipastikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dapat dengan mudah dikuasai serta meringankan tugas guru sejalan dengan yang dikemukakan oleh Daryanto (2010:38). Hal ini dikarenakan pembelajaran karakter selama ini hanya

dilakukan secara konvensional yaitu melalui ceramah sisipan pada mata pelajaran tertentu. Oleh karena hanya sisipan (terintegrasi) siswa cenderung tidak fokus, sehingga dibutuhkan inovasi yang membuat siswa dapat fokus dan tertarik. Cara tersebut salah satunya dengan memanfaatkan MAPK dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis angket penilaian produk MAPK maka secara umum produk MAPK dilihat dari materi, teknik editing, musik, musik latar, efek suara dan tampilan fisiknya sudah bagus dan menarik sehingga tidak dibutuhkan revisi produk. Namun demikian guru memberikan masukan agar produk MAPK tersebut dilengkapi dengan bahan penunjang yaitu penduan pemanfaatan MAPK agar bagi siapapun yang akan memanfaatkan MAPK tidak menemui kesulitan.

Dari hasil ujicoba terbatas tersebut di atas, maka setelah produk dianggap layak maka langkah selanjutnya dilakukan ujicoba luas seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2011:434). Ujicoba luas yang dilakukan dimaksudkan untuk mengetahui tingkat keefektifan awal produk.

3. Hasil Uji Coba Luas Sebagai Uji Awal Efektifitas

Ujicoba diperluas dilakukan terhadap dua sekolah yang terdapat di wilayah Kabupaten Gunung Kidul DIY. SDN Surubendo dan SDN Pathuk I adalah sekolah yang terpilih untuk kegiatan ujicoba diperluas produk MAPK. Strategi kegiatan ujicoba yaitu dengan melakukan pre-test pada dua sekolah

tersebut kemudian dilanjutkan pemutaran produk MAPK, setelah pemutaran selesai dilanjutkan post-test. Pre-test dan post-test dilakukan dengan pengerjaan instrumen sikap kedisiplinan yang bertujuan untuk mengetahui sikap kedisiplinan siswa sebelum pemutaran MAPK dan setelah mendengarkan MAPK. Dengan diberikannya pre-test dan post-test tersebut akan diketahui hasil pre-test dan hasil post-test. Sedangkan tujuan ujicoba diperluas ini untuk mengetahui perbedaan antara hasil pre-test dengan hasil post-test sikap kedisiplinan siswa setelah pemutaran produk MAPK.

a. Ujicoba Luas di SDN Surubendo

Ujicoba produk MAPK di SDN Surubendo Kabupaten Gunung Kidul dilakukan pada 4 Februari 2013 diawali dengan pertemuan dengan guru kelas V untuk mengatur strategi pelaksanaan pemutaran produk MAPK dan pengukuran hasil pre-test dan post-test siswa. Waktu pelaksanaan pemutaran MAPK dan pengukuran sikap kedisiplinan siswa yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil antara pre-test dengan post-test setelah adanya treatment pemutaran MAPK tiba, maka Ibu Guru Widiastuti S.Pd (W) mempersiapkan peralatan dan perlengkapan yang akan digunakan. Setelah persiapan perlengkapan dirasa cukup kemudian guru W memasuki ruang kelas V SDN Surubendo untuk melaksanakan skenario yang sudah direncanakan bersama peneliti sebelumnya. Begitu memasuki kelas guru W menyampaikan salam dan dijawab dengan salam juga oleh siswa, dan dilanjutkan dengan

penjelasan kegiatan hari itu oleh guru. Disampaikan oleh guru W bahwa pertemuan ini siswa akan diajak mendengarkan drama audio tentang pendidikan karakter tentang nilai kedisiplinan. Sebelum mendengarkan MAPK siswa diminta untuk mengisi angket sikap nilai kedisiplinan yang sudah dipersiapkan. Kemudian guru membagikan angket dimaksud kepada siswa semua yang berjumlah 30 anak yang langsung disambut siswa dengan langsung mengerjakan. Selang 20 menit kemudian siswa sudah selesai mengerjakan angket nilai kedisiplinan dan hasilnya dikumpulkan kepada guru. Guru selanjutnya memutar produk MAPK seperti yang disampaikan pada awal pertemuan sampai selesai, dan siswa dengan seksama mendengarkan. Setelah 25 menit kemudian produk MAPK yang diputar sudah selesai dan guru mematikan alat pemutar program yang berupa tape CD. Langkah selanjutnya yang dilakukan guru adalah membagikan lagi angket nilai kedisiplinan kepada siswa untuk diisi dan memakan waktu 20 menit untuk mengisi keseluruhan butir angket. Pengisian angket sikap kedisiplinan setelah pemutaran produk MAPK selesai dilakukan kemudian angket dikumpulkan kembali kepada guru dan pertemuan untuk pre-test sikap kedisiplinan siswa, pemutaran Produk MAPK dan post-test sikap nilai kedisiplinan siswa selesai. Sebelum mengakhiri pertemuan hari itu guru W menyampaikan terima kasih dan salam (Observasi, 4 Februari 2013).

Dari kegiatan yang dikemukakan di atas, peneliti melakukan pengamatan terhadap keseluruhan proses ujicoba diperluas di SDN Surubendo Kabupaten Gunung Kidul.

Hasil pengamatan peneliti dapat disimpulkan :

- 1) Siswa dan guru sangat antusias mendengarkan
- 2) Siswa sangat tertarik dengan produk MAPK
- 3) Siswa mengikuti keseluruhan proses ujicoba diperluas dengan antusias
- 4) Pelaksanaan ujicoba diperluas dapat berjalan baik dan lancar

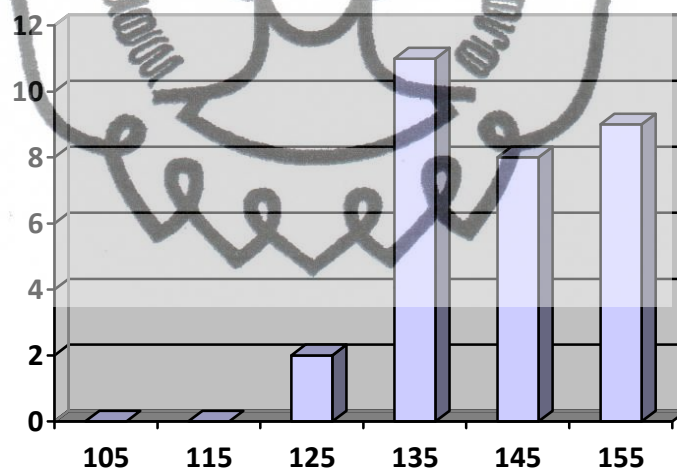
Setelah dikoreksi hasil pencapaian skor pre-test ujicoba diperluas kelompok SDN Surubendo dapat dilihat pada *tabel 16* berikut.

Tabel 16: Pencapaian Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Surubendo

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	FREKUENSI (f)	PERSENTASE
1	100 - 110	105	0	0%
2	111 - 120	115	0	0%
3	121 - 130	125	2	4%
4	131 - 140	135	11	36%
5	141 - 150	145	8	26%
6	151 - 160	155	9	34%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 16 di atas didapat informasi bahwa sebelum pemutaran produk MAPK, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 121 (0%), 2 siswa memperoleh skor antara 121 – 130 (4%), 11 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (36%), 8 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (26%) dan 9 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (34%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 124 dan skor tertinggi 159, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 143.9 dengan standar deviasi (sd) 9.32.

Selanjutnya sebaran frekuensi skor pre-test kelompok SDN Surubendo dapat digambarkan dalam histogram berikut.



Gambar 12: Histogram Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Surubendo

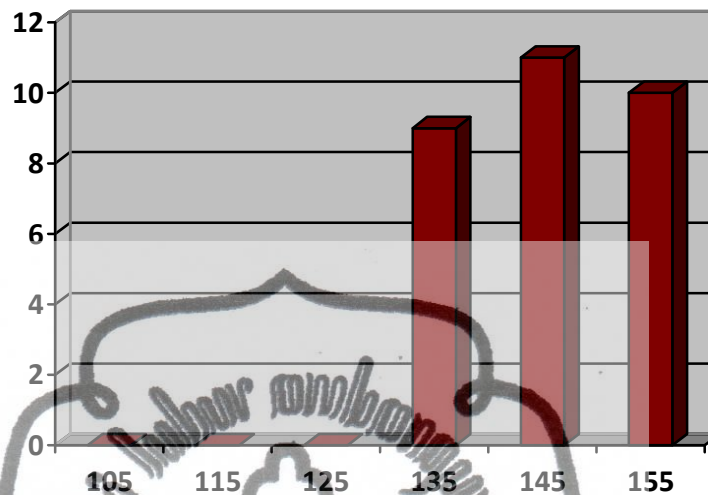
Pada skor post-test di SDN Surubendo pencapaian skornya dapat dilihat di *tabel 17* berikut.

Tabel 17: Pencapaian Skor Pos-test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Surubendo

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	FREKUENSI (f)	PERSENTASE
1	100 - 110	105	0	0%
2	111 - 120	115	0	0%
3	121 - 130	125	0	0%
4	131 - 140	135	9	34%
5	141 - 150	145	11	36%
6	151 - 160	155	10	30%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 17 tentang pencapaian skor post-test di atas dapat informasi bahwa sesudah pemutaran produk MAPK, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 130 (0%), 9 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (34%), 11 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (36%) dan 10 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (30%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 132 dan skor tertinggi 160, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 146.2 dengan standar deviasi (sd) 8.32. Yang menarik dari sebaran skor adalah terdapat seorang siswa yang memperoleh skor sempurna yaitu 160.

Histogram sebaran frekuensi skor post-test di SDN Surubendo terlihat pada *gambar 13* berikut.



Gambar 13: Histogram Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Surubendo

Dari hasil pre-test dan post-test pada ujicoba diperluas di SDN Surubendo kemudian diperbandingkan skor pre-test dan post-testnya untuk mengetahui perbedaannya. Perbandingan skor pre-test dan post-test di SDN Surubendo terlihat pada *tabel 18* berikut.

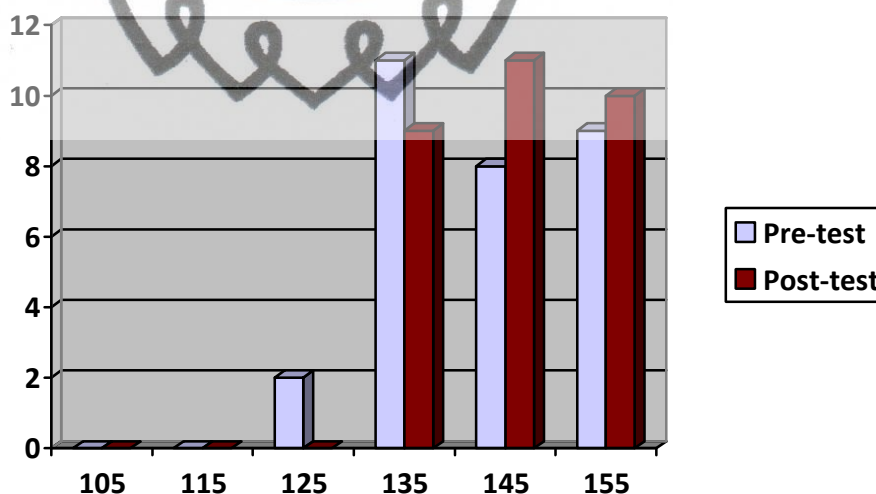
Tabel 18: Perbandingan Skor Pre-Test dan Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Surubendo

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	PERBANDINGAN SKOR			
			PRE-TEST		POST-TEST	
			F	%	F	%
1	100 – 110	105	0	0%	0	0%
2	111 – 120	115	0	0%	0	0%
3	121 – 130	125	2	4%	0	0%
4	131 – 140	135	11	36%	9	34%

5	141 – 150	145	8	26%	11	36%
6	151 – 160	155	9	34%	10	30%
Jumlah			30	100%	30	0%

Dari tabel 18 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan skor dari pre-test ke post-test, hal itu ditunjukkan dengan peningkatan rentang nilai yang didapatkan siswa. Pada pre-test rentang skor terendah pada rentang 121 – 130 sedangkan pada post-test rentang skor terendah pada rentang 131 – 140. Dengan demikian ada perbedaan skor antara pre-test dengan post-test pada ujicoba diperluas di SDN Surubendo yang berupa peningkatan skor dari pre-test ke post-test.

Dengan histogram dapat dilihat lebih jelas pada *gambar 14* berikut.



Gambar 14: Histogram Perbandingan Skor Pre-Test - Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Surubendo

Hasil analisis angket pre-test – post-test dengan Uji-T yang bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil pre-test dengan post-test pada ujicoba diperluas di SDN Surubendo menggunakan program SPSS 18 datanya dapat dideskripsikan pada *tabel 19* berikut.

Tabel 19 : Hasil Uji-T Sampel Berpasangan Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Surubendo

Pre-Test - Post-Test UC Luas SDN Surubendo	
Perbedaan Mean	2.333
Standar Deviasi	5.598
T hitung	2.283
Derajat Kebebasan	29
Signifikansi	0.030

Dari tabel 19 Uji-T dapat disimpulkan bahwa t hitung yaitu 2,283 dan signifikansinya sebesar 0,030 yang berarti signifikansi 0,030 lebih kecil dari α 0,05 ($0,030 < 0,05$) dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa antara pre-test dengan post-test sikap kedisiplinan siswa pada ujicoba diperluas di SDN Surubendo terdapat perbedaan yang signifikan. Rata – rata perbedaan antara pre-test dengan post-test tersebut adalah 2,33 yang menunjukkan bahwa hasil post-test lebih besar dari hasil pre-test.

Berdasarkan hasil ujicoba diperluas di SDN Surubendo seperti tersebut di atas, maka MAPK yang dikembangkan memiliki kontribusi yang signifikan dalam peningkatan sikap kedisiplinan siswa, sehingga MAPK layak untuk

dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran pendidikan karakter khususnya nilai kedisiplinan tanpa adanya revisi maupun penambahan komponen.

b. Ujicoba di SDN Pathuk I

Pelaksanaan ujicoba diperluas di SDN Pathuk I dilakukan pada 11 Februari 2013 yang diawali dengan kesepakatan antara peneliti dengan Ibu Guru Nur Tsalichah (NT) guru kelas V. Seperti pelaksanaan ujicoba di SDN Surubendo, sebelum pelaksanaan ujicoba diawali dengan pertemuan dengan guru untuk mengatur strategi dan menjelaskan maksud dan tujuan ujicoba diperluas ini, sekaligus penyerahan produk MAPK beserta panduan pemanfaatannya untuk dipelajari terlebih dahulu oleh guru.

Pada waktu yang telah ditentukan untuk ujicoba tiba, guru NT mempersiapkan keperluan ujicoba produk di kelas terlebih dahulu. Setelah dirasa cukup kemudian guru NT memasuki kelas V untuk melaksanakan skenario dan strategi yang telah disusun. Begitu memasuki kelas guru NT menyampaikan salam dan dijawab salam juga oleh siswa, lalu guru NT melanjutkan dengan penjelasan pertemuan hari itu mengenai maksud, tujuan dan yang akan dilakukan bersama. Setelah penjelasan guru NT melanjutkan mengedarkan angker sikap kedisiplinan kepada siswa untuk diisi. Setelah selesai mengisi, kemudian angket kembali dikumpulkan oleh guru NT, yang dilanjutkan dengan pemutaran produk MAPK sampai selesai menggunakan

peralatan CD player. Setelah pemutaran produk berakhir, kemudian guru NT kembali mengedarkan angket sikap nilai kedisiplinan kepada siswa untuk diisi selama 20 menit. Angket yang sudah selesai diisi kemudian dikumpulkan lagi oleh guru NT. Guru N mengakhiri pertemuan hari itu dengan menyampaikan salam dan terima kasih kepada siswa (Observasi, 11 Februari 2013).

Selama pelaksanaan proses ujicoba diperluas di SDN Pathuk I, peneliti melakukan pengamatan terhadap keseluruhan proses ujicoba. Hasil pengamatan peneliti selama proses ujicoba di SDN Pathuk I dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Di SDN Pathuk I siswa dan guru juga sangat antusias mendengarkan MAPK
- 2) Siswa sangat tertarik dengan MAPK
- 3) Siswa mengikuti keseluruhan proses ujicoba
- 4) Siswa dengan seksama menyimak pemutaran MAPK
- 5) Siswa ada yang mencatat sambil mendengarkan MAPK
- 6) Pelaksanaan ujicoba berjalan baik dan lancar

Pencapaian skor pre-test uji coba diperluas di SDN Pathuk I terlihat pada *tabel 20* berikut.

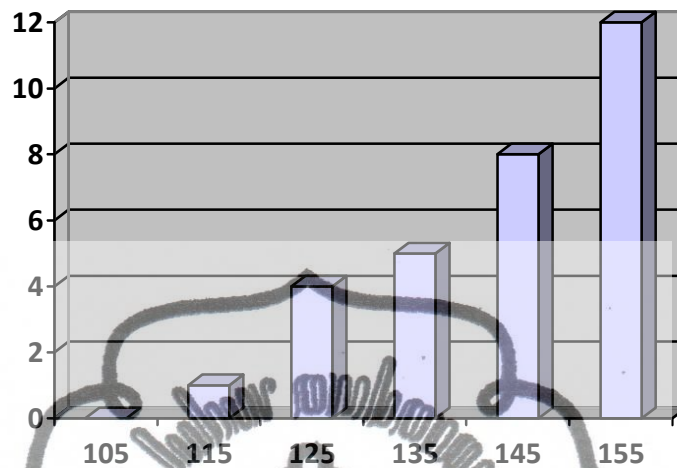
Tabel 20: Pencapaian Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	FREKUENSI (f)	PERSENTASE
1	100 - 110	105	0	0%

2	111 - 120	115	1	3%
3	121 - 130	125	4	13%
4	131 - 140	135	5	17%
5	141 - 150	145	8	27%
6	151 - 160	155	12	40%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 20 tentang pencapaian skor pre-test di atas dapat informasi bahwa sebelum pemutaran produk MAPK, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 110 (0%), 1 siswa mendapatkan skor antara 111 – 120 (3%), 4 siswa mendapatkan skor antara 121 – 130 (13%), 5 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (17%), 8 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (17%) dan 12 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (40%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 120 dan skor tertinggi 159, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 144.1 dengan standar deviasi (sd) 11.78.

Histogram sebaran frekuensi skor pre-test di SDN Pathuk I pada *gambar 15* berikut.



Gambar 15: Histogram Skor Pre-test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba SDN Pathuk I

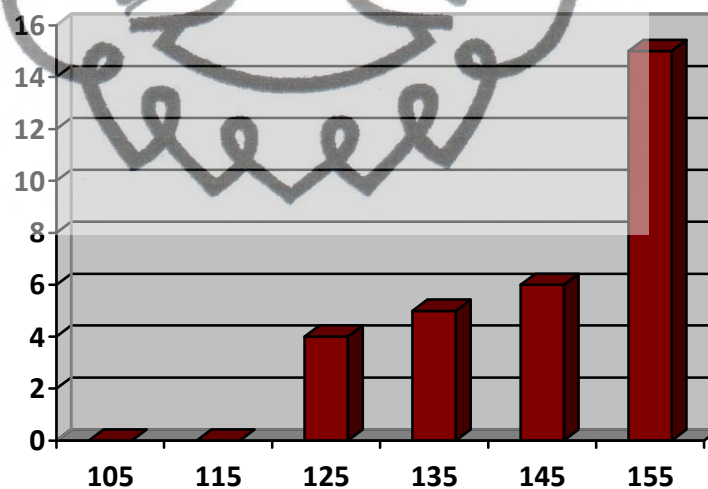
Pada post-test di SDN Pathuk I frekuensi sebaran skornya dapat dilihat pada *tabel 21* berikut.

Tabel 21: Pencapaian Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I

NO	INTERVAL	NILAI	FREKUENSI	PERSENTASE
	SKOR (s)	TENGAH	(f)	
1	100 - 110	105	0	0%
2	111 - 120	115	0	0%
3	121 - 130	125	4	13%
4	131 - 140	135	5	17%
5	141 - 150	145	6	20%
6	151 - 160	155	15	50%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 21 tentang pencapaian skor post-test di atas dapat informasi bahwa sesudah pemutaran produk MAPK, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 120 (0%), 4 siswa mendapatkan skor antara 121 – 130 (13%), 5 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (17%), 6 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (20%) dan 15 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (50%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 125 dan skor tertinggi 160, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 146.6 dengan standar deviasi (sd) 11.44. Terdapat skor sempurna yaitu 160 yang diperoleh 2 siswa.

Histogram sebaran frekuensi skor post-test di SDN Pathuk I terlihat pada gambar 16 berikut.



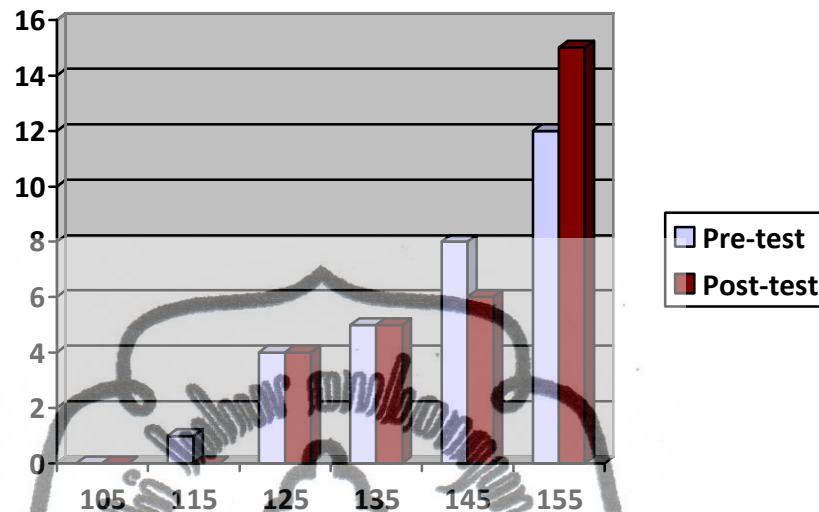
Gambar 16: Histogram Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I

Dari skor pre-test dan post-test ujicoba diperluas di SDN Pathuk I dapat diperbandingkan pada *tabel 22* berikut.

Tabel 22 : Perbandingan Pencapaian Skor Pre-test – Post-test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I

NO	INTERVAL	NILAI	PERBANDINGAN SKOR			
			PRE-TEST		POST-TEST	
			F	%	F	%
1	100 – 110	105	0	0%	0	0%
2	111 – 120	115	1	3%	0	0%
3	121 – 130	125	4	13%	4	13%
4	131 – 140	135	5	17%	5	17%
5	141 – 150	145	8	27%	6	20%
6	151 – 160	155	12	40%	15	50%
Jumlah			30	100%	30	100%

Dari tabel 22 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan skor dari pre-test ke post-test, hal itu ditunjukkan dengan rentang skor terendah yang didapatkan pada pre-test adalah 111 – 120 sedangkan skor terendah post-test adalah 121 – 130. Peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan rentang skor 151 – 180 pada post-test juga merupakan perbedaan dibandingkan pre-test. Dengan demikian ada perbedaan skor antara pre-test dengan post-test pada ujicoba diperluas di SDN Pathuk I yang berupa peningkatan skor dari pre-test ke post-test. Histogramnya dapat dilihat pada *gambar 17* berikut.



Gambar 17: Histogram Perbandingan Skor Pre-Test – Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I

Setelah data angket pre-test dan post-test terkumpul kemudian dianalisis dengan Uji-T untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah mendengarkan produk MAPK. Analisis dilakukan peneliti dengan menggunakan program SPSS 18 yang hasilnya dapat dilihat pada *tabel 23* berikut.

Tabel 23: Hasil Uji-T Sampel Berpasangan Sikap Kedisiplinan Siswa Pada Uji Coba Diperluas SDN Pathuk I

Pre-Test - Post-Test UC Luas SDN Patuk I	
Perbedaan Mean	2.500
Standar Deviasi	5.619
T hitung	2.437
Derajat Kebebasan	29
Signifikansi	0.021

Dari tabel 23 Uji-T dapat disimpulkan bahwa t hitung yaitu 2,437 dan signifikansinya sebesar 0,021 yang berarti signifikansi 0,021 lebih kecil dari α 0,05 ($0,021 < 0,05$) dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa antara pre-test dengan post-test sikap kedisiplinan siswa pada ujicoba diperluas di SDN Pathuk I terdapat perbedaan yang signifikan. Rata – rata perbedaan antara pre-test dengan post-test tersebut adalah 2,50 yang menunjukkan bahwa hasil post-test lebih besar dari hasil pre-test.

Berdasarkan hasil ujicoba diperluas di SDN Pathuk I seperti tersebut di atas hasilnya akhirnya tidak jauh berbeda dengan ujicoba di SDN Surubendo yaitu, MAPK yang dikembangkan memiliki kontribusi yang signifikan dalam peningkatan sikap kedisiplinan siswa, sehingga MAPK layak untuk dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran pendidikan karakter khususnya aspek kedisiplinan.

c. Pembahasan Uji Coba Luas

Pada ujicoba diperluas di SDN Surubendo dan SDN Pathuk I dengan panduan buku panduan pemanfaatan MAPK yang telah disusun setelah mendapatkan masukan dari hasil ujicoba terbatas, pelaksanaan ujicoba diperluas sudah berjalan lancar dan baik serta sistematis. Hal tersebut ditunjukkan dengan kesiapan peralatan dan ketidak ragu - ragu guru dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan karakter dengan memanfaatkan produk

MAPK. Dalam pelaksanaan pemutaran produk MAPK, siswa sangat tertarik dan antusias untuk mendengarkan dan mengerjakan pre-test maupun post-test yang diberikan guru. Hasil pengamatan menunjukkan pelaksanaan pemutaran produk MAPK dan pengerjaan pre-test serta post-test berjalan lancar yang hal ini menunjukkan keseriusan dari guru serta keantusiasan siswa mengikuti keseluruhan proses ujicoba.

Hasil pre-test ujicoba luas di SDN Surubendo menunjukkan bahwa dari 30 siswa skor terendah adalah 124 dan skor tertinggi sebesar 159 dengan rata - rata (mean) dari skor data sebesar 143.9 dengan standar deviasi (sd) sebesar 9.32. Untuk hasil post-test ujicoba luas di SDN Surubendo didapatkan hasil dari 30 siswa, skor terendah yaitu 132 dan skor tertinggi mencapai 160. Rata-rata (mean) skor data sebesar 146.2 dengan standar deviasi (sd) sebesar 8.32.

Hasil pre-test ujicoba luas di SDN Patuk I menunjukkan bahwa dari 30 siswa skor terendah adalah 120 dan skor tertinggi sebesar 159 dengan rata - rata (mean) dari skor data sebesar 144.1 dengan standar deviasi (sd) sebesar 11.78. Untuk hasil post-test ujicoba luas di SDN Patuk I didapatkan hasil dari 30 siswa, skor terendah yaitu 125 dan skor tertinggi mencapai 160. Rata-rata (mean) skor data sebesar 146.6 dengan standar deviasi (sd) sebesar 11.44.

Hasil akhir ujicoba diperluas menunjukkan bahwa hasil post-test di SDN Surubendo dan SDN Patuk I lebih tinggi dibandingkan hasil pre-test. Hal ini menunjukkan bahwa produk MAPK memberikan kontribusi dalam peningkatan

hasil post-test tersebut. Hal ini sejalan dengan hasil temuan penelitian Chinedu B. Ezirin (2003) yang mengemukakan bahwa media elektronik radio paling ampuh dalam mencapai efisiensi mengajar dan menghasilkan perubahan sosial yang diinginkan.

Peningkatan post-test bersumber dari pemanfaatan produk MAPK dalam pembelajaran karakter dimana fungsi media pendidikan seperti yang dikemukakan oleh Setyosari, Sihkabuden dan Punaji (2005:19) memperjelas pesan yang disampaikan, membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk mencari tahu. Pada pembelajaran karakter dengan memanfaatkan MAPK di SDN Surubendo dan SDN Pathuk I hal demikian terjadi. Sehingga fungsi media seperti tersebut di atas dirasakan pada dua sekolah lokasi ujicoba diperluas yang menghasilkan peningkatan skor yang signifikan dari pre-test ke pos-test. Maka dengan demikian MAPK yang dikembangkan memiliki kontribusi yang signifikan dalam peningkatan sikap kedisiplinan siswa, sehingga MAPK layak untuk dimanfaatkan sebagai media penunjang pembelajaran pendidikan karakter khususnya aspek kedisiplinan tanpa adanya revisi maupun penambahan komponen. Penelitian Rusliansyah (2010) memperkuat hasil ujicoba di atas yang mengemukakan bahwa dengan menggunakan media audio sangat membantu dan efektif dalam proses belajar mengajar. Berpijak dari peningkatan sikap kedisiplinan di atas maka MAPK

selanjutnya diuji efektifitasnya dengan menggunakan desain eksperimen kelompok kontrol (Sugiyono, 2011 : 416).

C. Keefektifan Model MAPK

Uji efektifitas MAPK merupakan pengujian MAPK untuk mendapatkan justifikasi produk sebelum dilakukan diseminasi. Pengujian efektifitas MAPK menerapkan studi eksperimen dengan melibatkan dua sekolah yang terdiri dari satu sekolah sebagai sekolah kontrol dan satu sekolah sebagai sekolah eksperimen. Berlaku sebagai sekolah kontrol yaitu SDN Ponjong II dan sekolah eksperimen yaitu SDN Ponjong IV yang keduanya berada di Kabupaten Gunung Kidul.

Tahapan uji efektifitas model dengan eksperimen di SDN Ponjong II dan SDN Ponjong IV dapat di lihat pada *tabel 24* berikut.

Tabel 24 : Tahapan Uji Efektifitas Eksperimen SDN Ponjong II dan SDN Ponjong IV

SDN	KEGIATAN PEMBELAJARAN			
	AWAL	MATERI	METODE	AKHIR
Ponjong II	Pre-test sikap kedisiplinan	Pendidikan karakter aspek kedisiplinan	Pembelajaran Konvensional	Post-test sikap kedisiplinan
Ponjong IV	Pre-test sikap kedisiplinan	Pendidikan karakter aspek kedisiplinan	Pembelajaran Dengan MAPK	Post-test sikap kedisiplinan

a. Uji Efektifitas Sekolah Kontrol Di SDN Ponjong II

Pembelajaran pendidikan karakter secara konvensional di sekolah kontrol SDN Ponjong II dilakukan pada 25 Februari 2013 yang diawali dengan pertemuan antara peneliti dengan Guru sekaligus Kepala Sekolah yaitu Bapak Tukimin S.Pd (T) yang juga akan melaksanakan eksperimen. Pada pertemuan awal disepakati tentang strategi pelaksanaan pembelajaran pendidikan karakter nilai kedisiplinan secara konvensional atau seperti biasanya dengan ceramah dan terintegrasi dengan mata pelajaran lain.

Setelah waktu yang direncanakan tiba, maka Guru T memasuki ruang kelas untuk menyampaikan pelajaran Bahasa Indonesia dengan topik tentang cerita. Kompetensi dasar dari materi ini adalah siswa mampu mengidentifikasi unsur cerita yang terdiri dari tokoh, watak, latar dan amanat. Dengan menggunakan metode ceramah, guru T melaksanakan langkah pembelajaran sebagai berikut.

Pada kegiatan pertemuan awal di kelas guru T menyampaikan salam kepada siswa dan disambut salam juga oleh siswa. Setelah menyampaikan salam guru T menyebarkan angket sikap kedisiplinan kepada siswa untuk dikerjakan selama 15 menit. Setelah waktu yang disediakan habis, siswa sudah selesai mengisi angket semuanya dan kemudian dikumpulkan kepada guru T. Guru T kemudian meminta siswa untuk mengeluarkan buku paket Bahasa

Indonesia kelas V untuk mendukung materi yang akan disampaikan guru yaitu materi pokok cerita. Sambil menunggu siswa menyiapkan buku, guru T menyampaikan penjelasan beserta contoh tentang tokoh, watak, latar dan amanat dalam sebuah cerita. Di sela – sela menyampaikan penjelasan materi pokok cerita yang memuat tokoh, watak, latar dan amanat guru T menyisipkan materi tentang pendidikan karakter nilai kedisiplinan kepada siswanya. Hal ini disamping ada relevansinya juga pembelajaran pendidikan karakter masih terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya dan belum berdiri sendiri sebagai mata pelajaran. Pentingnya kedisiplinan bagi siswa, pentingnya saling membantu antar siswa, pentingnya mentaati semua peraturan sekolah adalah hal – hal yang disampaikan serta ditekankan oleh guru Tukimin dalam menyisipkan materi pendidikan karakter pada siswa kelas V di kelas. Tidak terasa waktu istirahat hampir tiba dan ini berarti waktu pembelajaran Bahasa Indonesia hari itu hampir selesai, namun demikian guru T sekali lagi memberikan penguatan kepada siswa tentang materi cerita yang berisikan tokoh, perwatakan, latar dan amanat serta pentingnya nilai kedisiplinan.

Akhirnya kegiatan pembelajaran berakhir, guru T mengedarkan lagi angket sikap kedisiplinan kepada siswa untuk diisi. Selesai mengerjakan, kemudian hasil pekerjaan dikumpulkan siswa kepada guru T. Dan pelajaranpun diakhiri dengan ucapan salam dari guru kepada siswa (Observasi, 25 Februari 2013).

Selama pelaksanaan pembelajaran karakter di sekolah kontrol SDN Ponjong II, peneliti melakukan pengamatan terhadap keseluruhan proses. Hasil pengamatan terhadap keseluruhan proses pembelajaran sangatlah monoton. Guru hanya menyampaikan secara lisan tentang pengetahuan kedisiplinan kepada siswa. Penyampaian itupun disela – sela pembelajaran Bahasa Indonesia. Siswa selama pembelajaran tersebut terlihat sangat pasif bahkan terkesan bermalas – malasan, namun demikian secara keseluruhan proses pembelajaran berjalan dengan lancar.

Hasil angket yang sudah diisi siswa sewaktu pre-test kemudian dilakukan tabulasi dan analisis oleh peneliti. Hasilnya sebagaimana pada *tabel 25* berikut.

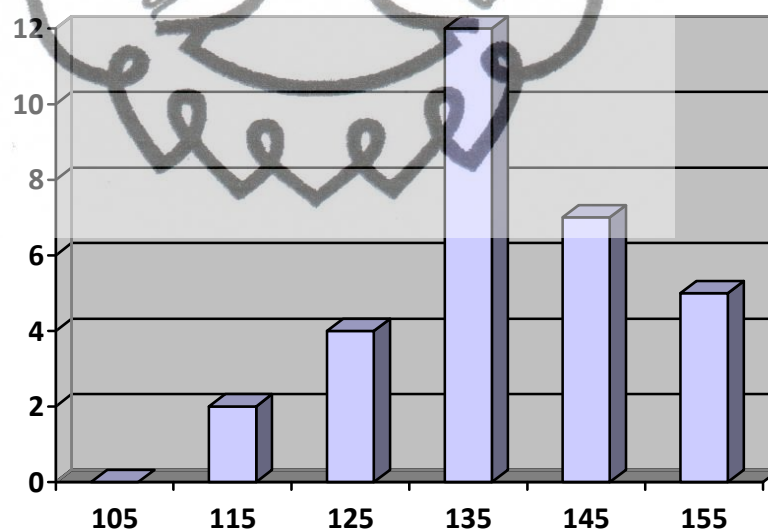
Tabel 25: Pencapaian Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kontrol SDN Ponjong II

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	FREKUENSI (f)	PERSENTASE
1	100 - 110	105	0	0%
2	111 - 120	115	2	7%
3	121 - 130	125	4	13%
4	131 - 140	135	12	40%
5	141 - 150	145	7	23%
6	151 - 160	155	5	17%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 25 tentang pencapaian skor pre-test di atas dapat informasi bahwa sebelum pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan secara

konvensional yang terintegrasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 110 (0%), 2 siswa mendapatkan skor antara 111 – 120 (7%), 4 siswa mendapatkan skor antara 121 – 130 (13%), 12 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (40%), 7 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (23%) dan 5 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (17%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 117 dan skor tertinggi 157, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 137.9 dengan standar deviasi (sd) 10.25.

Histogram skor pre-test uji efektifitas dengan eksperimen sekolah kontrol SDN Ponjong II terlihat pada *gambar 18* berikut.



Gambar 18 : Histogram Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kontrol SDN Ponjong II

Hasil skor post-test sikap kedisiplinan siswa di sekolah kontrol SDN Ponjong II terlihat pada *tabel 26* berikut.

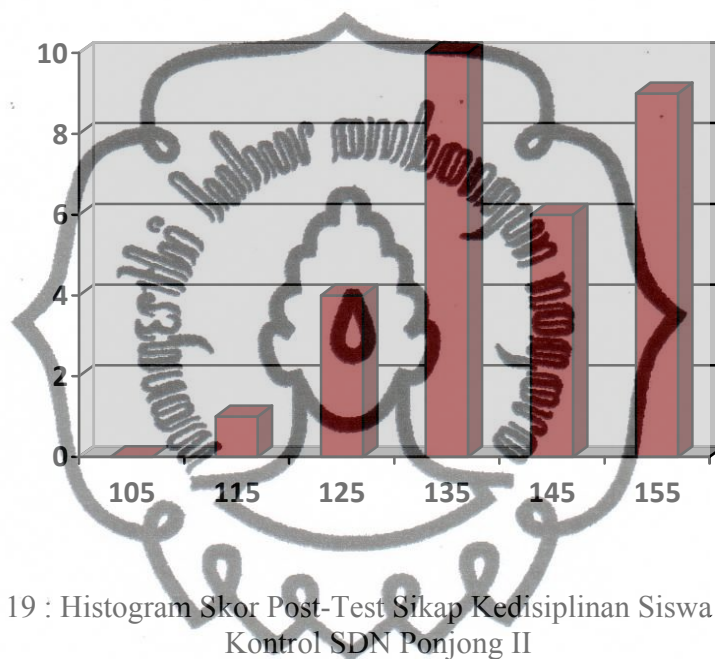
Tabel 26: Pencapaian Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kontrol SDN Ponjong II

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	FREKUENSI (f)	PERSENTASE
1	100 - 110	105	0	0%
2	111 - 120	115	1	4%
3	121 - 130	125	4	13%
4	131 - 140	135	10	33%
5	141 - 150	145	6	20%
6	151 - 160	155	9	30%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 26 tentang pencapaian skor post-test di atas dapat informasi bahwa sesudah pembelajaran pendidikan karakter nilai kedisiplinan secara konvensional yang terintegrasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 110 (0%), 1 siswa mendapatkan skor antara 111 – 120 (7%), 4 siswa mendapatkan skor antara 121 – 130 (13%), 10 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (40%), 9 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (23%) dan 9 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (17%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 119 dan skor tertinggi 157,

rata – rata (mean) dari skor data sebesar 140.7 dengan standar deviasi (sd) 10.83.

Histogram post-test di sekolah kontrol SDN Ponjong II terlihat pada *gambar 19* berikut.



Gambar 19 : Histogram Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kontrol SDN Ponjong II

Data skor antara pre-test dengan post-test sikap kedisiplinan siswa pada sekolah kontrol di SDN Ponjong II diperbandingkan dapat dideskripsikan pada *tabel 27* berikut.

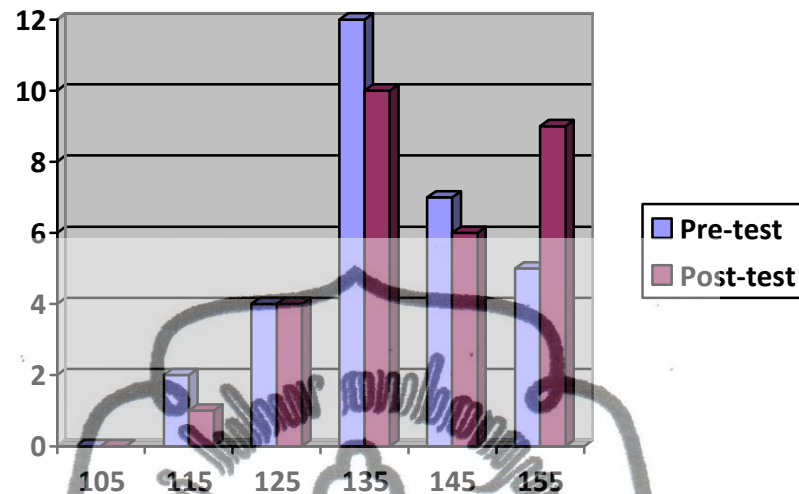
Tabel 27: Perbandingan Pencapaian Skor Pre-test - Post-test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kontrol SDN Ponjong II

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	PERBANDINGAN SKOR			
			PRE-TEST		POST-TEST	
			F	%	f	%

1	100 – 110	105	0	0%	0	0%
2	111 – 120	115	2	7%	1	4%
3	121 – 130	125	4	13%	4	13%
4	131 – 140	135	12	40%	10	33%
5	141 – 150	145	7	23%	6	20%
6	151 – 160	155	5	17%	9	30%
Jumlah			30	100%	30	100%

Dari tabel 27 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan skor dari pre-test ke post-test, hal itu ditunjukkan dengan rentang skor terendah yang didapatkan pada pre-test adalah 111 – 120 sebanyak 2 siswa (7%) sedangkan skor terendah post-test sebanyak 1 siswa (4%). Peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan rentang tertinggi skor 151 – 180 pada post-test sejumlah 9 siswa (30%) juga merupakan perbedaan dibandingkan pre-test yang didapat 5 siswa (17%). Dengan demikian ada perbedaan skor antara pre-test dengan post-test pada uji efektifitas di sekolah kontrol SDN Ponjong II yang berupa peningkatan skor dari pre-test ke post-test.

Histogram perbandingan skor pre-test dengan post-test sikap kedisiplinan siswa adalah pada *gambar 20* berikut.



Gambar 20 : Histogram Perbandingan Skor Pre-Test - Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kontrol SDN Ponjong II

Setelah data angket pre-test dan post-test terkumpul kemudian dianalisis dengan Uji-T untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah mendengarkan produk MAPK. Analisis dilakukan peneliti dengan menggunakan program SPSS 18 yang hasilnya pada *tabel 28* berikut.

Tabel 28: Hasil Uji-T Sampel Berpasangan Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Kontrol SDN Ponjong II

Pre-Test - Post-Test Uji Efektifitas SDN Ponjong II	
Perbedaan Mean	2.767
Standar Deviasi	5.171
T hitung	2.931
Derajat Kebebasan	29

Signifikansi	0.007
--------------	-------

Dari tabel 28 Uji-T dapat disimpulkan bahwa t hitung yaitu 2,931 dan signifikansinya sebesar 0,007 yang berarti signifikansi 0,007 lebih kecil dari α 0,05 ($0,007 < 0,05$) dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa antara pre-test dengan posttest sikap nilai kedisiplinan siswa pada uji efektifitas pada sekolah kontrol di SDN Ponjong II terdapat perbedaan yang signifikan. Rata – rata perbedaan antara pre-test dengan post-test tersebut adalah 2,76 yang menunjukkan bahwa hasil post-test lebih besar dari hasil pre-test.

b. Uji Efektifitas Sekolah Eksperimen Di SDN Ponjong IV

Pelaksanaan uji efektifitas di sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dilaksanakan pada tanggal 4 Maret 2013 dimulai dari pertemuan awal dengan Kepala Sekolah Ibu Sri Wahyuni S.Pd (SW) dan Guru Kelas V Bapak Suprpto (S) untuk menyusun strategi pelaksanaan eksperimen pembelajaran karakter aspek kedisiplinan menggunakan MAPK. Pada pertemuan tersebut sekaligus mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk pembelajaran pendidikan karakter nilai kedisiplinan. Pembelajaran pendidikan karakter di SDN Ponjong IV juga menerapkan sistem terintegrasi dengan pelajaran lainnya. Dalam proses pembelajaran mata pelajaran tertentu, pendidikan karakter yang terdiri dari 18 nilai – nilai disisipkan untuk disampaikan.

Pada waktu yang sudah ditentukan, Guru S memasuki ruang kelas V untuk memberikan pelajaran Bahasa Indonesia. Dari luar kelas terdengar suara siswa bercanda dengan temannya, disaat bersamaan Guru S memasuki ruang kelas V dan sempat mengingatkan siswa yang ramai dikelas agar diam dan tertib. Kemudian guru S memberi salam kepada siswa dan dibalas salam juga oleh siswa. Setelah salam, guru S kembali mengulang untuk memberikan peringatan dan pencerahan kepada siswa akan pentingnya ketertiban di kelas. Dalam pengarahannya yang terkait dengan siswa yang ramai dan ketertiban kelas tersebut guru S juga menyampaikan kalau pelajaran kali ini akan menggunakan metode baru yaitu dengan memanfaatkan media untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media yang akan digunakan yaitu MAPK yang kebetulan berisi tentang pendidikan karakter nilai kedisiplinan, hal tersebut relevan dengan perilaku yang baru saja dilakukan siswa yaitu membuat keramaian di kelas. Disampaikan juga oleh guru S bahwa pertemuan kali ini akan mendengarkan MAPK, namun sebelum diperdengarkan siswa diminta untuk mengisi angket yang sudah disiapkan kemudian mendengarkan MAPK dan setelah selesai kembali siswa diminta untuk mengisi angket lagi.

Guru S kemudian membagikan angket nilai kedisiplinan kepada siswa untuk diisi. Beberapa waktu kemudian pengisian angket oleh siswa selesai dilakukan dan hasilnya dikumpulkan guru S. Sesuai dengan yang disampaikan guru pada awal pertemuan maka guru S segera bergegas menyiapkan peralatan

pemutaran MAPK yang sudah dipersiapkan pada pertemuan awal. Produk MAPKpun diperdengarkan oleh guru S melalui CD player sampai selesai. Setelah pemutaran selesai guru S segera menghentikan pengoperasian CD player dan dilanjutkan dengan penguatan (*reinforcement*) isi materi MAPK oleh guru S. Penguatan yang dilakukan guru S yaitu mengulang dan menekankan lagi secara garis besar tentang nilai kedisiplinan yang ada dalam MAPK. Selesai mengulang, merangkum dan menekankan isi materi dalam MAPK kemudia guru S membagi angket sikap kedisiplinan lagi sebagai post-test kepada siswa untuk diisi dan siswapun mengisi angket dengan tekun. Tiba waktu pengisian angket selesai diisi kemudian dikumpulkan lagi oleh guru S. Tidak terasa kegiatan tersebut sudah memakan waktu 2 jam pertemuan, sehingga guru S segera menutup pertemuan saat itu dengan mengucapkan salam. Guru S pun segera bergegas meninggalkan kelas dengan membawa kembali perlengkapan yang tadi dibawa. Uji efektifitas sekolah eksperimen di SDN Ponjong IV pun berakhir (Observasi, 4 Maret 2013).

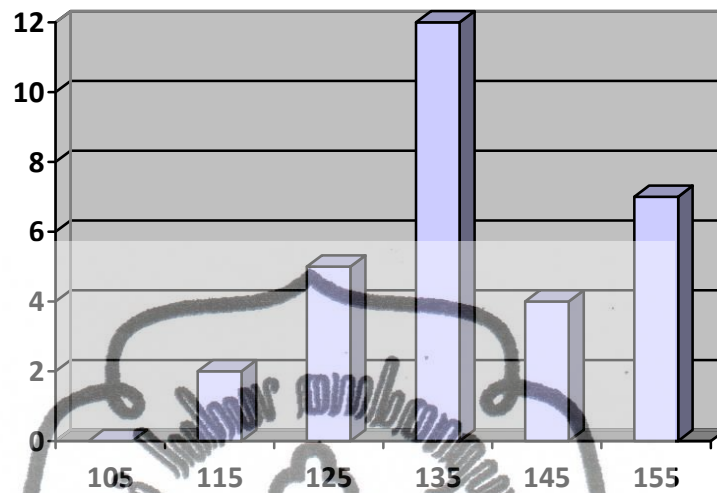
Langkah selanjutnya, hasil angket sikap siswa nilai kedisiplinan baik pre-test mapun post-test di sekolah eksperimen SDN Ponjong IV ditabulasi dan dianalisis peneliti. Hasilnya pada *tabel 29* berikut.

Tabel 29: Pencapaian Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	FREKUENSI (f)	PERSENTASE
1	100 - 110	105	0	0%
2	111 - 120	115	2	7%
3	121 - 130	125	5	17%
4	131 - 140	135	12	40%
5	141 - 150	145	4	13%
6	151 - 160	155	7	23%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 29 tentang pencapaian skor pre-test di atas dapat diinformasikan bahwa sebelum eksperiment pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan dengan memanfaatkan MAPK yang terintegrasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 110 (0%), 2 siswa mendapatkan skor antara 111 – 120 (7%), 5 siswa mendapatkan skor antara 121 – 130 (13%), 12 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (40%), 4 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (23%) dan 7 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (17%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 114 dan skor tertinggi 158, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 138.6 dengan standar deviasi (sd) 11.90.

Histogram sebaran skor pre-test sikap kedisiplinan sekolah eksperimen SDN Ponjong IV sebagai berikut.



Gambar 21: Histogram Skor Pre-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV

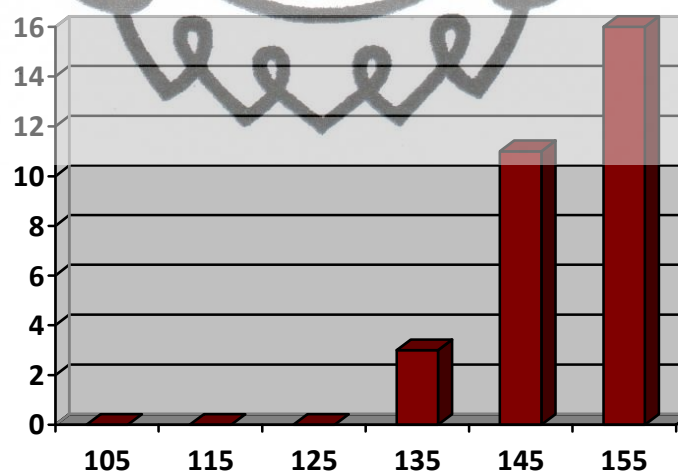
Hasil sebaran skor post-test sikap kedisiplinan siswa sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dapat dilihat pada *tabel 30* berikut.

Tabel 30: Pencapaian Skor Post-test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	FREKUENSI (f)	PERSENTASE
1	100 - 110	105	0	0%
2	111 - 120	115	0	0%
3	121 - 130	125	0	0%
4	131 - 140	135	3	10%
5	141 - 150	145	11	37%
6	151 - 160	155	16	53%
Jumlah			30	100%

Dari tabel 30 tentang pencapaian skor post-test di atas dapat informasi bahwa sesudah eksperimen pembelajaran pendidikan karakter nilai kedisiplinan dengan memanfaatkan MAPK yang terintegrasi dalam pelajaran Bahasa Indonesia, dari 30 siswa, tidak ada siswa yang memperoleh skor total dibawah 131 (0%), 3 siswa memperoleh skor antara 131 – 140 (40%), 11 siswa memperoleh skor antara 141 – 150 (23%) dan 16 siswa mendapatkan skor antara 151 – 160 (17%). Dari 30 siswa skor terendah yaitu 136 dan skor tertinggi 160, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 150,3 dengan standar deviasi (sd) 6,75.

Histogram sebaran skor hasil post-test sikap kedisiplinan sekolah eksperimen SDN Ponjong IV adalah pada gambar 22 berikut.



Gambar 22: Histogram Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV

Hasil skor pre-test dan post-test sikap kedisiplinan pada sekolah eksperimen SDN Ponjong IV kemudian diperbandingkan dan hasilnya terlihat pada *tabel 31* berikut.

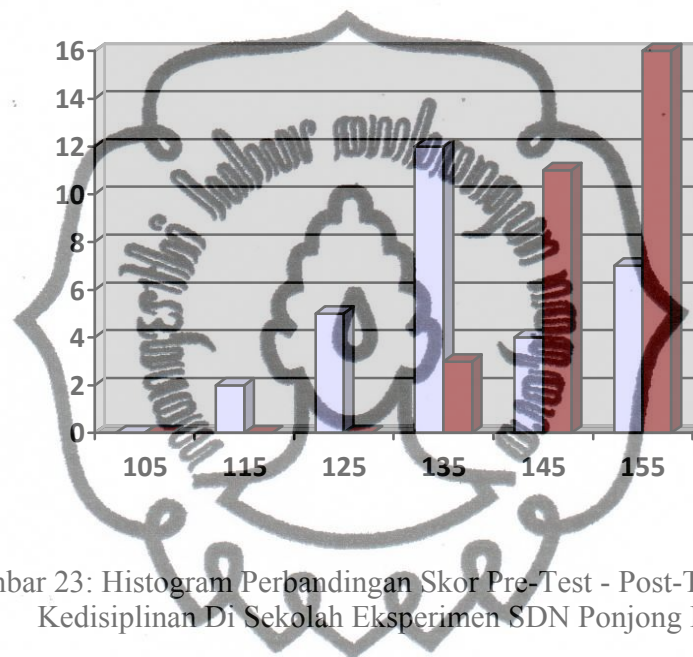
Tabel 31: Perbandingan Pencapaian Skor Pre-Test - Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	PERBANDINGAN SKOR			
			PRE-TEST		POST-TEST	
			F	%	f	%
1	100 – 110	105	0	0%	0	0%
2	111 – 120	115	2	7%	0	0%
3	121 – 130	125	5	17%	0	0%
4	131 – 140	135	12	40%	3	10%
5	141 – 150	145	4	13%	11	37%
6	151 – 160	155	7	23%	16	53%
Jumlah			30	100%	30	100%

Dari tabel 31 di atas menunjukkan bahwa ada peningkatan skor dari pre-test ke post-test, hal itu ditunjukkan dengan rentang skor terendah yang didapatkan pada pre-test adalah 111 – 120 sedangkan skor terendah post-test adalah 131 – 140. Peningkatan jumlah siswa yang mendapatkan rentang skor 151 – 160 pada post-test juga merupakan perbedaan dibandingkan pre-test. Sedangkan rata – rata (mean) juga meningkat dari 138,6 menjadi 150,3. Dengan demikian ada perbedaan skor antara pre-test dengan post-test pada uji efektifitas

di sekolah eksperiment SDN Ponjong IV yang berupa peningkatan skor dari pre-test ke post-test.

Histogram perbandingan skor pre-test dengan post-test sikap kedisiplinan siswa di sekolah eksperiment SDN Ponjong IV sebagai berikut.



Gambar 23: Histogram Perbandingan Skor Pre-Test - Post-Test Sikap Kedisiplinan Di Sekolah Eksperimen SDN Ponjong IV

Setelah data angket pre-test dan post-test terkumpul kemudian dianalisis dengan Uji-T untuk mengetahui perbedaan sebelum dan sesudah mendengarkan produk MAPK. Analisis dilakukan peneliti dengan menggunakan program SPSS 18 yang hasilnya sebagai berikut (*Lampiran 10*).

Tabel 32: Hasil Uji-T Sampel Berpasangan Sikap Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Eksperiment SDN Ponjong IV

Pre-Test - Post-Test UC Luas SDN Ponjong IV	
Perbedaan Mean	11.667
Standar Deviasi	7.644
T hitung	8.359
Derajat Kebebasan	29
Signifikansi	0.000

Dari tabel 32 Uji-T di atas, dapat disimpulkan bahwa t hitung yaitu 8,359 dan signifikansinya sebesar 0,007 yang berarti signifikansi 0,007 lebih kecil dari α 0,05 ($0,000 < 0,05$) dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa antara pre-test dengan posttest sikap kedisiplinan siswa pada uji efektifitas pada sekolah eksperimen di SDN Ponjong IV terdapat perbedaan yang sangat signifikan. Rata – rata perbedaan antara pre-test dengan post-test tersebut adalah 11,66 yang menunjukkan bahwa hasil post-test lebih besar dari hasil pre-test.

c. Perbandingan Hasil Uji Efektifitas Sekolah Eksperimen dengan Sekolah Kontrol

Berdasarkan uji efektifitas di sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dan sekolah kontrol SDN Ponjong II kemudian disusun perbandingannya yang meliputi perbandingan antara skor pre-test antara sekolah eksperimen dengan sekolah kontrol, perbandingan antara post-test sekolah eksperimen dengan

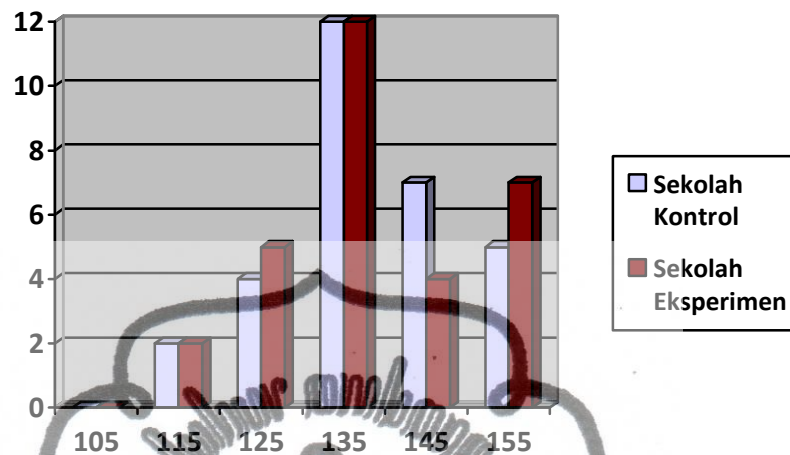
sekolah kontrol dan perbandingan rata – rata perbedaan antara sekolah eksperimen dengan sekolah kontrol.

Perbandingan hasil skor pre-test antara sekolah eksperimen dengan sekolah kontrol mengenai sikap kedisiplinan siswa dapat dideskripsikan pada *tabel 33* berikut.

Tabel 33 : Perbandingan Pencapaian Skor Pre-Test Sekolah Eksperimen – Sekolah Kontrol Mengenai Sikap Kedisiplinan siswa

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	PERBANDINGAN SKOR			
			SEKOLAH EKSPERIMEN PRE-TEST		SEKOLAH KONTROL PRE-TEST	
			F	%	f	%
1	100 – 110	105	0	0%	0	0%
2	111 – 120	115	2	7%	2	7%
3	121 – 130	125	5	17%	4	13%
4	131 – 140	135	12	40%	12	40%
5	141 – 150	145	4	13%	7	23%
6	151 – 160	155	7	23%	5	17%
Jumlah			30	100%	30	100%

Dari tabel 33 di atas menunjukkan perbandingan antara skor pre-test siswa antara sekolah eksperimen dengan sekolah kontrol. Secara umum perbedaannya sedikit sekali sehingga cenderung hampir sama. Dengan demikian kemampuan awal antara siswa sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dengan sekolah kontrol SDN Ponjong II dapat dikatakan sama atau sejajar. Sedangkan dengan histogram dapat ditunjukkan pada *gambar 24* berikut.



Gambar 24: Histogram Perbandingan Skor Pre-test Sekolah Eksperimen - Sekolah Kontrol Mengenai Sikap Kedisiplinan Siswa

Setelah data hasil pre-test sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dan pre-test sekolah kontrol SDN Ponjong II terkumpul kemudian dianalisis dengan Uji-T untuk mengetahui perbedaan skor pre-test antara sekolah eksperimen dengan sekolah kontrol sebelum pembelajaran pendidikan karakter. Analisis dilakukan peneliti dengan menggunakan program SPSS 18 yang hasilnya terlihat pada *tabel 34* berikut.

Tabel 34 : Hasil Uji-T Pre-Test Sampel Independen Sikap Kedisiplinan Siswa

Pre-Test Uji Efektifitas Sekolah Eksperimen – Sekolah Kontrol	
Perbedaan Mean	0.733
Standar Deviasi	2.869
T hitung	0.256
Derajat Kebebasan	58

Signifikansi	0.799
--------------	-------

Dari tabel 34 Uji-T sampel independen dapat disimpulkan bahwa t hitung yaitu 0,256 dan signifikansinya sebesar 0,799 yang berarti signifikansi 0,799 lebih besar dari α 0,05 ($0,799 > 0,05$) dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa antara hasil pre-test sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dengan pre-test sekolah kontrol SDN Ponjong II mengenai sikap kedisiplinan siswa perbedaannya tidak signifikan. Rata – rata hasil pre-test sekolah eksperimen adalah 138,67 dan rata – rata hasil pre-test sekolah kontrol 137,93, hal ini menunjukkan hasil pre-test sekolah eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil pre-test sekolah kontrol. Namun demikian perbedaannya tidak signifikan sehingga sekolah eksperimen SDN Ponjong IV sama dengan sekolah kontrol SDN Ponjong II.

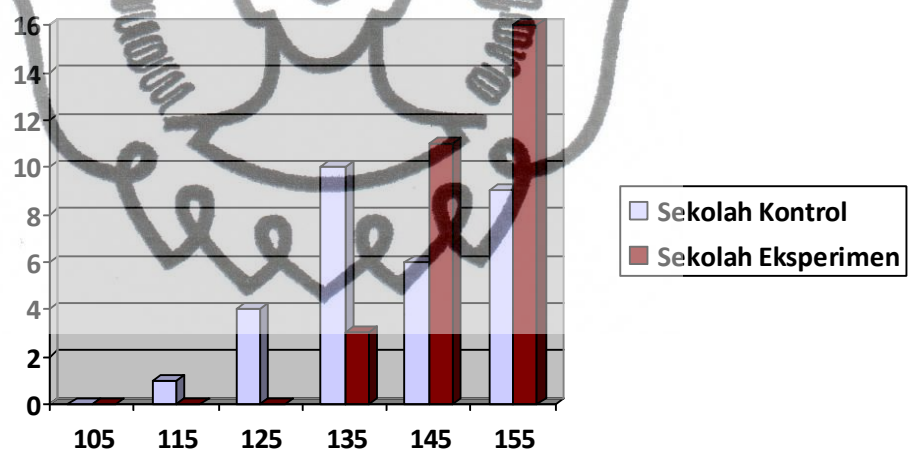
Perbandingan hasil post-test sikap kedisiplinan siswa antara sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dengan sekolah kontrol SDN Ponjong II dapat dilihat pada *tabel 35* sebagai berikut.

Tabel 35 : Perbandingan Pencapaian Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Siswa Sekolah Eksperimen - Sekolah Kontrol

NO	INTERVAL SKOR (s)	NILAI TENGAH	PERBANDINGAN SKOR			
			SEKOLAH EKSPERIMEN		SEKOLAH KONTROL	
			POST-TEST		POST-TEST	
			F	%	F	%
1	100 – 110	105	0	0%	0	0%

2	111 – 120	115	0	0%	1	4%
3	121 – 130	125	0	0%	4	13%
4	131 – 140	135	3	10%	10	33%
5	141 – 150	145	11	37%	6	20%
6	151 – 160	155	16	53%	9	30%
Jumlah			30	100%	30	100%

Perbandingan hasil post-test sikap kedisiplinan sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dengan sekolah kontrol SDN Ponjong II dengan histogram dapat dilihat pada *gambar 25* berikut.



Gambar 25: Histogram Perbandingan Skor Post-Test Sikap Kedisiplinan Sekolah Eksperimen dan Sekolah Kontrol

Setelah data hasil post-test sikap kedisiplinan sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dan sekolah kontrol SDN Ponjong II terkumpul kemudian dianalisis dengan Uji-T untuk mengetahui perbedaan skor post-test antara

sekolah eksperimen dengan sekolah kontrol sesudah pembelajaran pendidikan karakter. Analisis dilakukan peneliti dengan menggunakan program SPSS 18 yang hasilnya sebagai berikut pada *tabel 36*.

Tabel 36: Hasil Uji-T Post-Test Sampel Independen Sikap Kedisiplinan Sekolah Eksperimen – Sekolah Kontrol

Post-Test Uji Efektifitas Sekolah Eksperimen – Sekolah Kontrol	
Perbedaan Mean	9.633
Standar Deviasi	2.332
T hitung	4.131
Derajat Kebebasan	58
Signifikansi	0.000

Dari tabel 36 Uji-T sampel independen dapat disimpulkan bahwa t hitung yaitu 4,131 dan signifikansinya sebesar 0,000 yang berarti signifikansi 0,000 lebih kecil dari α 0,05 ($0,000 < 0,05$) dengan taraf signifikansi 0,05. Hal ini berarti bahwa antara hasil post-test sekolah eksperimen SDN Ponjong IV dengan post-test sekolah kontrol SDN Ponjong II mengenai sikap nilai kedisiplinan siswa perbedaannya sangat signifikan. Rata – rata hasil post-test sekolah eksperimen adalah 150,33 dan rata – rata hasil post-test sekolah kontrol 140,70. Hal ini menunjukkan hasil post-test sekolah eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil post-test sekolah kontrol setelah pembelajaran karakter, sehingga pembelajaran karakter di sekolah eksperimen SDN Ponjong IV yang memanfaatkan MAPK memberikan hasil yang lebih baik dibandingkan

pembelajaran karakter di sekolah kontrol SDN Ponjong yang dilakukan secara konvensional. Rata – rata (mean) perbedaan sekolah eksperimen SDN Ponjong IV adalah 11,667 dan rata – rata perbedaan sekolah kontrol SDN Ponjong II adalah 2,767, sehingga rata – rata perbedaan sekolah eksperimen lebih besar daripada rata – rata perbedaan sekolah kontrol ($11,667 > 2,767$).

Dari keseluruhan proses ujicoba diperluas dan uji efektifitas eksperimen didapatkan bahwa MAPK memberikan kontribusi dalam peningkatan sikap kedisiplinan siswa serta produk MAPK menjadi produk akhir dan final karena tidak adanya revisi lagi. Oleh karena itu produk MAPK layak untuk di disseminasikan.

d. Pembahasan Uji Efektifitas Dengan Study Eksperiment

Dari hasil uji efektifitas produk MAPK yang dilakukan dengan metode eksperimen terhadap dua sekolah di Kabupaten Gunung Kidul yaitu SDN Ponjong II sebagai sekolah kontrol dan SDN Ponjong IV sebagai sekolah eksperimen menunjukkan bahwa pelaksanaan uji efektifitas di dua sekolah tersebut berjalan sesuai skenario yang direncanakan. Guru dan siswa sangat antusias mengikuti seluruh proses pembelajaran karakter dengan memanfaatkan MAPK. Hasil pengamatan peneliti di SDN Ponjong II menunjukkan bahwa meskipun pembelajaran karakter dilakukan secara konvensional dengan ceramah serta terintegrasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, namun antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran sangat tinggi yang

ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam mengisi angket baik di awal maupun akhir pembelajaran, interaktifitas siswa dengan guru berjalan dinamis dari awal sampai akhir pembelajaran. Sedangkan hasil pengamatan pembelajaran karakter yang dilakukan peneliti di SDN Ponjong IV menunjukkan bahwa proses pembelajaran karakter yang dilakukan secara terintegrasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan memanfaatkan MAPK sangat mengundang ketertarikan dan antusiasme siswa. Hal ini dikarenakan pada proses pembelajaran di SDN Ponjong IV khususnya pembelajaran karakter baru pertama kali memanfaatkan media audio pendidikan karakter. Tentunya hal inilah yang mengundang ketertarikan dan membuat siswa penasaran. Oleh karena tingkat ketertarikan dan antusiasme siswa tinggi untuk mengikuti pembelajaran karakter dengan memanfaatkan media audio pendidikan karakter maka pesan yang disampaikan dalam media tersebut dengan mudah dan cepat dapat ditangkap dan dikuasai siswa. Interaktifitas serta variatif pemanfaatan media audio pendidikan karakter dalam pembelajaran karakter semakin mendorong siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius.

Hasil pengujian efektifitas produk MAPK dengan menerapkan teknik eksperimen menunjukkan bahwa hasil pre-test sikap kedisiplinan di sekolah kontrol SDN Ponjong II menunjukkan bahwa dari 30 siswa skor terendah yaitu 117 dan skor tertinggi 157, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 137.9

dengan standar deviasi (sd) 10.25. Sedangkan hasil pengujian efektifitas di sekolah eksperiment SDN Ponjong IV menunjukkan bahwa hasil pre-test sikap kedisiplinan adalah dari 30 siswa skor terendah yaitu 114 dan skor tertinggi 158, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 138.6 dengan standar deviasi (sd) 11.90.

Hasil pengujian efektifitas pada dua sekolah yaitu sekolah SDN Ponjong II sebagai sekolah kontrol dan SDN Ponjong IV sebagai sekolah eksperimen perbedaan skornya tidak signifikan sehingga dua sekolah tersebut tidak ada perbedaan kemampuan siswanya. Dengan demikian data hasil pre-test di dua sekolah lokasi dapat dipergunakan sebagai dasar dalam menguji efektifitas MAPK.

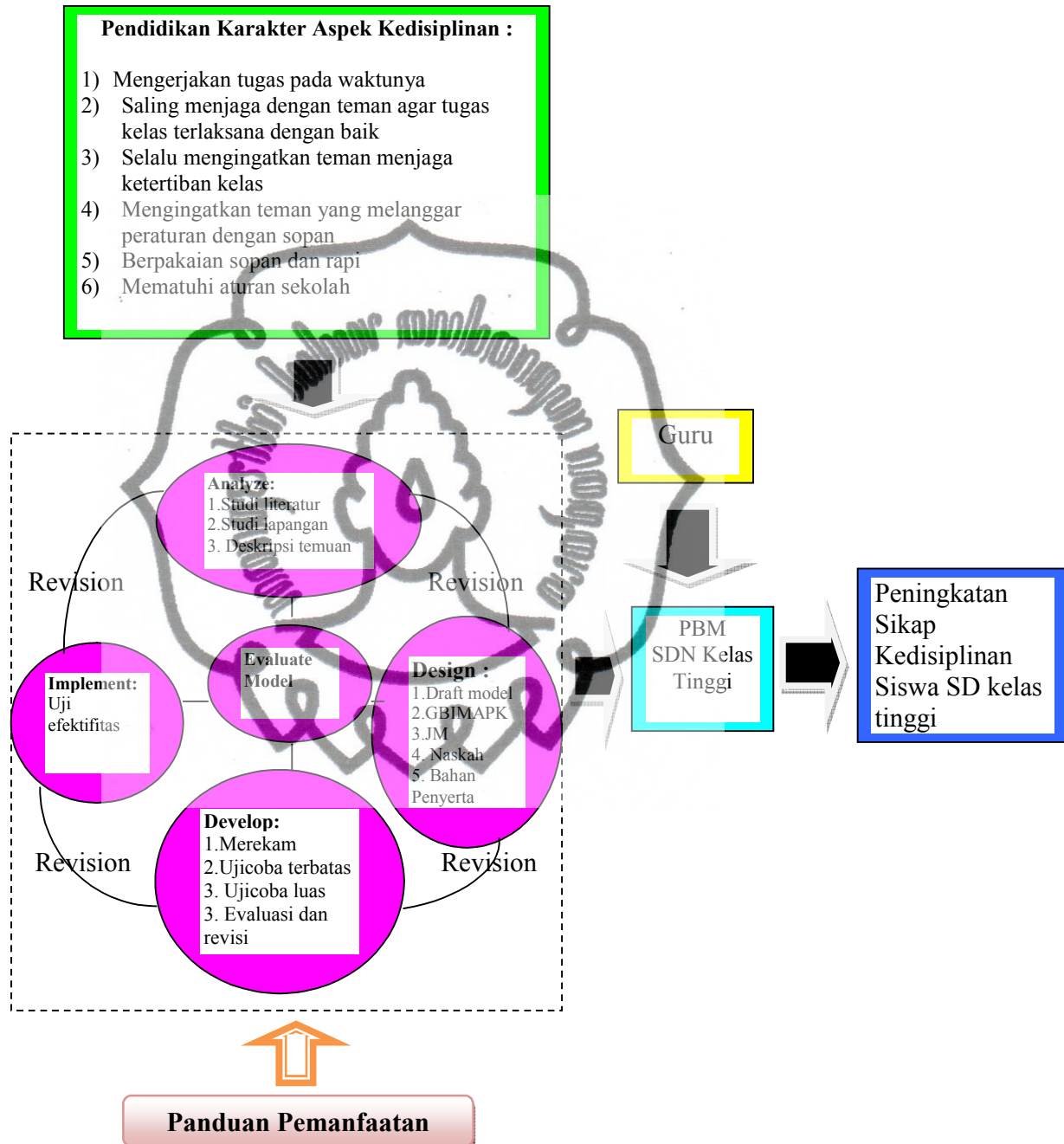
Hasil skor post-test di sekolah kontrol SDN Ponjong II menunjukkan dari 30 siswa skor terendah yaitu 119 dan skor tertinggi 157, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 140.7 dengan standar deviasi (SDN) 10.83. Sedangkan hasil skor post-test di sekolah eksperiment SDN Ponjong IV menunjukkan dari 30 siswa skor terendah yaitu 136 dan skor tertinggi 160, rata – rata (mean) dari skor data sebesar 150,3 dengan standar deviasi (sd) 6.75.

Dari hasil skor post-test pada dua sekolah menunjukkan bahwa di sekolah eksperimen SDN Ponjong IV hasilnya skor post-test lebih besar dan lebih baik dibandingkan dengan hasil skor post-test di sekolah kontrol SDN Ponjong II. Dari hasil perbandingan skor post-test antara sekolah kontrol SDN Ponjong II

dengan sekolah eksperiment SDN Ponjong IV tersebut dapat dijelaskan bahwa pembelajaran karakter dengan memanfaatkan MAPK lebih dapat meningkatkan sikap siswa kedisiplinan dibandingkan dengan pembelajaran karakter secara konvensional atau tanpa memanfaatkan MAPK. Hal ini ditunjukkan dengan hasil post-test disekolah eksperiment lebih tinggi dibandingkan hasil post-test di sekolah kontrol. Dengan demikian produk model MAPK dapat meningkatkan sikap kedisiplinan siswa. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Smaldino (2008 : 377) yang mengemukakan bahwa keuntungan media audio salah satunya dapat meningkatkan hasil belajar, yang dalam hal ini pembelajaran pendidikan karakter aspek kedisiplinan. Hasil penelitian Akmal Hamsa (2008) mendukung hasil uji efektifitas MAPK yang menyatakan bahwa pembelajaran menulis ekspositori berbasis media audio lebih efektif daripada pembelajaran menulis ekspositori berbasis lingkungan dalam pelajaran bahasa Indonesia.

D. Model Final

Dari keseluruhan proses pengembangan yang mengadopsi model ADDIE maka didapatkan hasil model final dari media audio pendidikan karakter. Model final ini telah melalui proses tahapan untuk mendapatkan justifikasi. Model akhir dan final tersebut pada *gambar 26* berikut ini.



Gambar 26 : Model Final

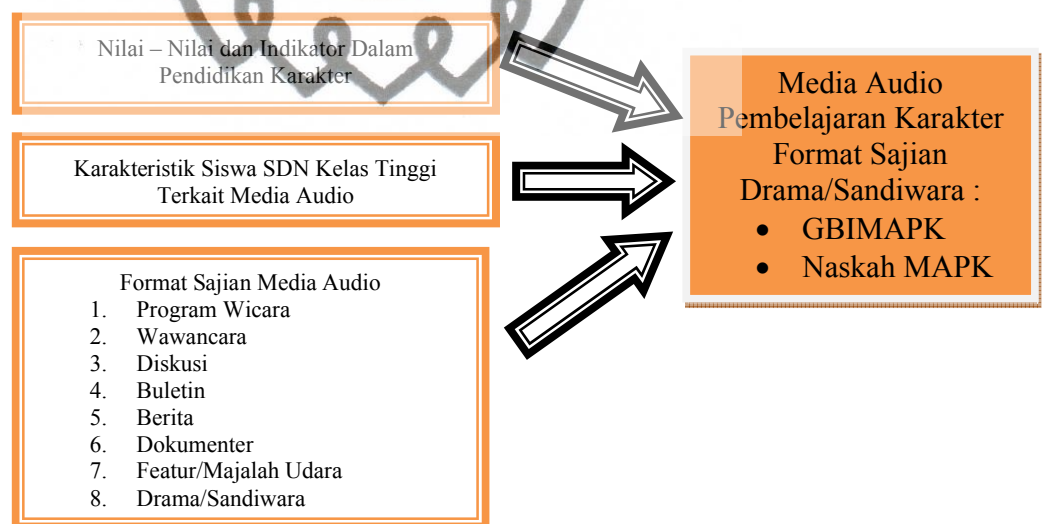
E. Pengembangan Media Audio Pendidikan Karakter (MAPK)

Media audio pendidikan karakter yang dikembangkan seperti yang telah diuraikan, menggunakan format sajian drama dengan mengambil salah satu nilai dalam pendidikan karakter, nilai tersebut yaitu nilai kedisiplinan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa format sajian drama yang dipakai dalam MAPK ternyata dapat meningkatkan sikap kedisiplinan siswa. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan format sajian drama merupakan suatu sajian sandiwara dengan menyajikan dramatisasi penokohan yang berisi cerita tentang nilai kedisiplinan yang dibumbui dengan konflik. Karakterisasi tokoh dan isi cerita sangatlah kuat untuk membangkitkan imajinasi siswa sehingga siswa bebas berfikir dan berimajinasi. Yang oleh Harley prayudha (2010 : 147) hal tersebut dinamakan menciptakan "*theater of mind*". Hal inilah yang menjadi daya tarik siswa/pendengar untuk menyimak dan memperhatikan sampai selesai bahkan cenderung untuk meniru perilaku dan tutur bahasa tokohnya. Dengan format sajian drama pada MAPK itulah yang dapat meningkatkan sikap kedisiplinan pada siswa sekolah dasar kelas tinggi.

Dengan telah dikembangkannya MAPK nilai kedisiplinan ini maka manfaat yang dapat dipetik oleh guru ataupun pengembang teknologi pembelajaran adalah adanya panduan untuk mengembangkan model media audio pendidikan karakter. Guru maupun pengembang teknologi pembelajaran dapat memanfaatkan panduan pengembangan model MAPK ini sesuai dengan

langkah – langkah pengembangan media audio pembelajaran untuk mengembangkan model MAPK.

Berpijak dari hasil penelitian dan pengembangan MAPK nilai kedisiplinan dengan format sajian seperti diuraikan di depan, maka kiranya sangatlah penting untuk mengembangkan MAPK dengan format sajian drama tetapi dengan nilai karakter yang lain. Seperti diketahui bahwa nilai – nilai pendidikan karakter seperti yang diuraikan pada kajian teori ada 18 nilai. Dengan telah dikembangkannya 1 nilai yaitu nilai kedisiplinan maka masih ada 17 nilai yang perlu dikembangkan dengan model yang sama. Secara khusus dan detail pengembangan MAPK ini terdapat pada lampiran panduan pengembangan media audio pendidikan karakter. Secara garis besar pengembangan MAPK dapat dilihat pada *gambar 27* berikut ini.



Gambar 27 : Pengembangan MAPK

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Melalui penelitian dan pengembangan ini dapat dikemukakan beberapa kesimpulan yang dapat ditarik.

1. Berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran karakter dengan memanfaatkan Media Audio Pendidikan Karakter Aspek Kedisiplinan, pelaksanaan pembelajaran karakter di lapangan selama ini kurang maksimal dilakukan dan belum seperti yang diharapkan. Hal ini dikarenakan oleh beberapa hal yaitu pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan pembelajaran mata pelajaran lainnya, pembelajaran karakter yang dilakukan masih secara konvensional dan tindak lanjut dari pembelajaran karakter tidak maksimal. Pembelajaran pendidikan karakter terintegrasi dengan pelajaran lainnya, hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter belum menjadi fokus dan pokok untuk di internalisasikan pada siswa. Dengan pembelajaran yang terintegrasi berarti pendidikan karakter hanya dijadikan sebagai sisipan untuk disampaikan kepada siswa. Oleh karena bersifat sebagai sisipan, maka dalam pelaksanaannya pun terkesan hanya sambilan, dalam arti pembelajaran karakter disampaikan sekedarnya dan tidak sungguh-sungguh. Fokus utamanya adalah mata pelajaran pokok yang disisipi

pembelajaran karakter. Untuk itu diharapkan pendidikan karakter bisa dijadikan pelajaran tersendiri atau jika tetap terintegrasi seyogyanya alokasi waktu pembelajaran diberikan porsi waktu lebih dan didesain secara matang tidak sekedar disisipkan pada mata pelajaran sehingga bermuara pada terbentuknya karakter siswa seperti yang diharapkan. Pembelajaran karakter yang dilakukan saat ini di samping terintegrasi pada pelajaran juga dilaksanakan dengan metode konvensional yaitu cenderung melalui ceramah. Oleh karena konvensional dan berupa sisipan maka sistem pembelajarannya pun dilakukan tidak secara khusus mendapat perhatian. Pembelajaran karakter yang dilakukan hanya monoton satu arah yaitu dari guru kepada siswa dengan metode ceramah, hal ini jelas sangat kurang efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dari pembelajaran karakter secara konvensional tersebut maka diharapkan ke depan pembelajaran karakter dilakukan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pendidikan karakter dengan metode konvensional oleh guru akan tetapi perlunya inovasi dari guru untuk memanfaatkan berbagai media yang ada untuk menyampaikan pesan tentang pendidikan karakter. Tindak lanjut dari pembelajaran karakter selama ini hanya berupa penguatan – penguatan yang diberikan guru kepada siswa tanpa adanya usaha untuk melibatkan pihak lain di luar sekolah yaitu masyarakat dan orang tua. Guru melakukan penguatan

tentang karakter di sekolah secara lisan yaitu memberikan pengertian secara berulang, hal ini malah cenderung membuat siswa jenuh dan bosan sering diberitahu bahkan cenderung merasa kerap “diceramahi”.

2. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa: *Media Audio Pendidikan Karakter beserta bahan penyerta, panduan pemanfaatan dan Buku Panduan Pengembangan Media Audio Pendidikan Karakter*. Dalam mengembangkan MAPK aspek kedisiplinan digunakan langkah penelitian dan pengembangan dari Sugiyono dengan modifikasi model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Langkah pengembangan yang dilakukan yaitu meliputi tiga besaran yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan dan tahap evaluasi. Dalam pengembangan MAPK langkah besaran yang dilakukan yaitu tahap study pengembangan yang dalam model ADDIE masuk dalam ranah Design, Develop dan Implement. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu diawali dari menyusun temuan draft desain model MAPK yang dihasilkan dari tahap studi pendahuluan. Draft desain model MAPK merujuk pada topik dan materi pembelajaran karakter untuk siswa sekolah dasar kelas tinggi pada aspek kedisiplinan. Draft desain atau rancangan model MAPK yang sudah jadi kemudian disusun perangkat model yang terdiri dari Garis Besar Isi Media Audio Pendidikan Karakter dan Jabaran Materi (GBIMAPK-JM) dengan melibatkan ahli media dan

ahli materi. GBIMAPK-JM adalah panduan dan jabaran materi pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan yang berfungsi sebagai panduan dalam penyusunan naskah audio pendidikan karakter. Peran ahli materi dalam penyusunan GBIMAPK-JM sebagai pengkaji materi pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan agar materi yang dijabarkan sesuai dengan sasaran. Sedangkan ahli media berperan sebagai pengkaji aspek kemediain dari GBIMAPK-JM agar jabaran materi yang disusun bersifat auditif. GBIMAPK-JM berisikan jenjang, kelas, kompetensi, standar kompetensi, kompetensi dasar, materi, kompetensi MAPK, indikator MAPK, topik MAPK, format MAPK rincian materi MAPK dan judul MAPK. Dengan tersusunnya GBIMAPK-JM maka langkah berikutnya yang dilakukan yaitu penyusunan atau penulisan naskah MAPK yang berformat sajian sandiwara. Dalam menyusun naskah MAPK keterlibatan ahli materi dan ahli media tetap dipertahankan agar naskah MAPK dari sisi materi sesuai sasaran dan dari sisi kemediain bersifat auditif. Naskah yang disusun memiliki durasi waktu 25 menit setelah diproduksi. Naskah MAPK yang disusun berisi komponen yang terdiri dari sinopsis yaitu ringkasan cerita, halaman identitas yang berisi judul, nilai/aspek pendidikan karakter, indikator, penulis, pengkaji media, pengkaji materi, sutradara, durasi, pemroduksi dan karakter pemain. Komponen berikutnya yang terdapat dalam naskah MAPK yaitu musik

yang terdiri dari berbagai macam musik yang dikehendaki, *sound efex* yaitu efek suara yang dibutuhkan untuk menghidupkan suasana, *ear cather* yaitu penarik perhatian, pencerita yang berfungsi sebagai pengantar, penutup maupun memperjelas jalan cerita dan terakhir dialog yang berisi adegan komunikasi antar pemain. Naskah MAPK yang sudah final kemudian ditindaklanjuti dengan melakukan produksi/perekaman model media audio pendidikan karakter di studio rekaman. Proses produksi yang dilakukan melibatkan berbagai unsur yang memiliki peran masing – masing. Unsur yang terlibat dalam produksi meliputi sutradara yang berperan sebagai ketua dan penanggung jawab produksi, unsur lainnya operator yang berperan sebagai teknisi dalam proses produksi, dan unsur yang terakhir yaitu pemain atau juru wicara yang berperan sebagai pengisi suara sesuai dengan karakter pemain yang diperankan. Hasil produksi yang berupa rekaman sandiwara MAPK kemudian diproses lebih lanjut untuk menghasilkan hasil akhir audio dengan melakukan proses editing untuk menghilangkan *nois* serta menambahkan unsur – unsur yang dibutuhkan yang berupa musik dan efex suara. Proses editing rekaman MAPK dilakukan oleh editor audio dengan program *adobe audition*. Hasil dari editing yang berupa rekaman MAPK dengan format mp3 kemudian dilakukan *preview* dengan teknik mendengarkan hasil rekaman secara bersama antara sutradara, pengkaji materi dan

pengkaji media. Maksud dilakukannya *preview* adalah untuk mencari kekurangan ataupun kesalahan dalam proses produksi maupun hasil rekaman. Terhadap hasil akhir setelah *preview* kemudian dilakukan ujicoba terbatas untuk menyempurnakan produk. Ujicoba terbatas dilakukan dengan memutarakan produk MAPK pada siswa sebuah sekolah dasar kelas tinggi dan guru. Siswa dan guru kemudian diminta memberikan respon komentar terhadap kemenarikan produk dan kesesuaian materi dengan mengisi angket yang telah disediakan. Hasil analisis dan evaluasi angket ujicoba terbatas tersebut dijadikan panduan dan pedoman untuk melakukan langkah berikutnya yaitu adanya revisi ataupun tidak. Proses selanjutnya setelah hasil akhir dari ujicoba terbatas didapatkan kemudian dilakukan lagi ujicoba luas untuk mengetahui keefektifan awal produk media audio pendidikan karakter. Ujicoba luas dilakukan terhadap dua sekolah dasar yang melibatkan guru dan murid kelas tinggi di masing – masing sekolah. Teknik yang dilakukan pada ujicoba luas yaitu dengan mempraktikkan mengajar pendidikan karakter aspek kedisiplinan dengan memanfaatkan MAPK oleh guru. Sebelum pelaksanaan pembelajaran karakter dengan memanfaatkan MAPK guru mengukur sikap kedisiplinan siswa terlebih dahulu dengan memberikan angket sikap kedisiplinan kepada siswa untuk diisi. Setelah angket selesai diisi kemudian guru melaksanakan pembelajaran karakter aspek

kedisiplinan dengan memanfaatkan MAPK, selesai pembelajaran guru kembali mengukur sikap kedisiplinan siswa dengan memberikan angket untuk diisi oleh siswa kembali. Hasil angket sebelum dengan sesudah pembelajaran dengan MAPK kemudian dibandingkan skornya untuk mengetahui perbedaannya. Jika perbedaannya signifikan yaitu hasil skor sesudah pembelajaran dengan MAPK lebih besar maka MAPK dinyatakan layak dan efektif untuk meningkatkan sikap kedisiplinan siswa. Oleh karena MAPK dari sisi kemediain, materi maupun efektifitasnya baik dan layak maka langkah berikutnya yaitu melakukan langkah besaran ketiga yaitu tahap evaluasi dengan pengujian keefektifan dengan study eksperimen. Besaran ketiga yaitu tahap evaluasi yang dalam model ADDIE masuk dalam Evaluate. Pada tahap ini yang dilakukan yaitu melakukan uji efektifitas produk dengan menerapkan studi eksperimen. Eksperimen yang dilakukan dengan menggunakan kelompok kontrol. Hasil eksperimen dianalisis untuk mengetahui tingkat keefektifan model. Model yang memiliki efektifitas yang tinggi kemudian dapat langsung didesiminasikan.

3. Berdasarkan hasil uji efektifitas dengan teknik eksperimen produk MAPK terhadap dua sekolah yaitu SDN Ponjong IV sebagai sekolah eksperimen dan SDN Ponjong II sebagai sekolah kontrol menunjukkan bahwa produk MAPK memberikan kontribusi yang signifikan dalam

peningkatan sikap kedisiplinan siswa. Hasil eksperimen di SDN Ponjong IV perbandingan perbedaan antara hasil pre-test dan hasil post-test sangat signifikan. Hal ini disebabkan karena di sekolah ini diberikan tindakan yaitu pemutaran produk MAPK. Sementara di sekolah kontrol SDN Ponjong II perbandingan perbedaan antara hasil pre-test dan hasil posttest terlihat juga signifikan. Akan tetapi perbandingan secara keseluruhan antara sekolah eksperimen dengan sekolah kontrol terjadi perbedaan secara signifikan yaitu di sekolah eksperimen peningkatannya lebih besar dibandingkan sekolah kontrol. Penyebab hal tersebut adalah pemanfaatan produk MAPK di sekolah eksperimen sementara di sekolah kontrol pembelajaran karakternya dilakukan secara konvensional. Sesuai dengan fungsi dari media pembelajaran maka media audio pendidikan karakter ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dalam hal ini MAPK sebagai rangsangan dari luar yang menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar pendidikan karakter. Oleh karena MAPK juga merupakan media audio pembelajaran maka media ini dapat menumbuhkan imajinasi pendengar dalam hal ini siswa. Imajinasi yang muncul dalam diri siswa memunculkan dan merangsang berfikir siswa untuk memahami dan mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki untuk mencerna isi pesan yang disampaikan dalam MAPK. Inilah yang memunculkan daya pikir kritis siswa dan ini pulalah salah satu keunggulan MAPK. Isi pesan yang

disampaikan dalam MAPK yaitu pendidikan karakter nilai kedisiplinan dengan format sajian sandiwara.

B. Implikasi

Dari kesimpulan penelitian dan pengembangan mengenai media audio pendidikan karakter pada aspek kedisiplinan ini implikasi yang dapat diambil yaitu :

1. Pembelajaran karakter pada peserta didik khususnya jenjang sekolah dasar perlu ditingkatkan kualitasnya menyangkut strategi, metode maupun media agar pengembangan karakter siswa yang sesuai dengan nilai – nilai dalam pendidikan karakter dapat terwujud sesuai harapan.
2. Pengembangan media audio pembelajaran khususnya pendidikan karakter pada semua nilai sangat penting dilakukan sebagai media dalam pembelajaran pendidikan karakter untuk membantu mengembangkan karakter siswa.
3. Perlu penelitian lebih lanjut terkait hasil pengembangan media audio pendidikan karakter dengan sasaran dan lokasi yang lebih banyak dan luas lagi.

C. Saran

Dari uraian dan kesimpulan yang tertuang di depan maka hasil penelitian dan pengembangan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan ini dapat diberikan saran – saran sebagai berikut.

1. Perlunya sinergi antara pihak sekolah, orang tua dan masyarakat dalam mengembangkan karakter siswa, caranya dengan guru memberikan tugas yang bersifat tepat waktu kepada siswa yang melibatkan peran orang tua dan masyarakat agar kedisiplinan siswa terlatih.
2. Kepada orang tua siswa, hendaknya ikut berpartisipasi aktif mengembangkan karakter siswa melalui aktifitas sehari – hari di rumah khususnya aspek kedisiplinan.
3. Kepada masyarakat hendaknya juga ikut membantu pengembangan karakter siswa dengan ikut peduli terhadap siswa di tengah masyarakat dengan memberikan perhatian akan kedisiplinan.
4. Dalam proses pembelajaran tentunya diawali dengan perencanaan pembelajaran, untuk itu dalam perencanaan pembelajaran sebaiknya guru merencanakan pemanfaatan media audio pendidikan karakter aspek kedisiplinan untuk proses pembelajaran yang direncanakan.
5. Model yang dikembangkan yaitu MAPK meskipun bersifat penunjang tetapi berdasarkan hasil uji efektifitas menunjukkan peningkatan yang signifikan sikap kedisiplinan siswa setelah memanfaatkan MAPK maka

disarankan kepada guru untuk memanfaatkan MAPK dalam pembelajaran pendidikan karakter.

6. Agar dalam memanfaatkan produk MAPK ini dapat berjalan dengan efektif dan efisien maka dalam memanfaatkannya harus berpedoman pada buku panduan pemanfaatan MAPK yang menyertai produk MAPK.
7. Untuk pemanfaatan yang lebih luas dan sasaran yang bervariasi, MAPK ini dapat dimungkinkan didengarkan secara on air yaitu disiarkan melalui stasiun radio agar dapat didengarkan oleh sasaran yang lebih luas dan banyak. Namun demikian, sebelumnya perlu dikembangkan produk sejenis oleh pengembang teknologi pendidikan dengan nilai karakter yang berbeda – beda sehingga bisa menjadi satu kesatuan dengan format drama pendidikan karakter berseri.
8. Dengan adanya panduan pengembangan MAPK, maka bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran dapat memanfaatkannya untuk mengembangkan MAPK lain dengan nilai karakter yang berbeda.
9. Kepada pemangku kepentingan khususnya dilingkup Dinas Pendidikan, perlunya menginstruksikan atau membuat kebijakan terkait dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran umumnya dan terkhusus pemanfaatan MAPK di sekolah – sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman bin Ahmad. (2002). *The Building of a Learning Organisation : A Requeirement for Educational organisations*. Dalam *Revitalising Education*. Kuala Lumpur : Utusan Publications and Distributor SDN Bhd
- Abdullah Munir. (2010). *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : BiPA
- Adi Suryanto. (2010). *Evaluasi Pembelajaran Di SDN*. Jakarta : Universitas Terbuka
- Akmal Hamsa. (2008). *Efektifitas Pembelajaran Menulis Ekspositori Berbasis Media Audio, Gambar dan Lingkungan Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 21 Makasar*. Disertasi. Malang : Universitas Negeri Malang
- Anggani Sudono. (2004). *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta : Gramedia
- Arif Sadiman. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo
- Azydin Ziya Ozgur. (2004). *An Audio-Book Project for Blind Students at the Open Education System of Anadolu University*. The Turkish Online Journal of Educational Technology – TOJET July 2004 ISSN: 1303-6521 volume 3 Issue 3
- Baedowi. (2009). *Pergumulan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta : Mahamedia Cipta
- Barbara J. Wilson. (2008). *Media and Children's Aggression, Fear, and Altruism*. Journal Children and Electronic Media Volume 18 Number 1 Spring 2008. Lihat di <http://ccf.tc.columbia.edu/>
- Beetlestone, Florence. (1998). *Creative Children, Imaginative Teaching*. Philadelphia : Open University Press
- Bimo Walgito. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : Yayasan Psikologi UGM

- Blomm, S Benyamin. (1976). *Human Characteristik and School Learning*. New York : Mc Graw Hill Company
- Borg and Gall. (2003). *Educational Research An Introduction. Seventh Edition*. New York : Pearson education Inc
- Bruner S, Jerome. (1966). *Toward A Theory of Instruction*. New York : WW Norton and Company. Inc
- Chinedu B. Ezirim. (2003). *Electronic media as instructional materials in social and business studies and as instruments of social change: empirical evidence from Nigeria*. Lihat di <http://www.asbbs.org/>
- C. Asri Budiningsih. (2009). *Mengembangkan Nilai-Nilai Afektif Dalam Pembelajaran*. Yogyakarta : UNY
- Dewi Fitria. (2005). *Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyyah Negeri (MIN) Bawu Kecamatan Batealit Kabupaten Jepara*. Skripsi. Semarang : Universitas Negeri Semarang
- Dick Hartoko. (1987). *Memanusiakan Manusia Muda*. Yogyakarta : Kanisius
- Dikti. (2010). *Kerangka Acuan Pendidikan Karakter*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional
- Donald Ary, Lucy Cheser Jacobs, Asghar Razavieh. (1982). *Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan*. Terjemahan : Arief Furchan. Surabaya : Usaha Nasional
- Doni Koesoema. (2010). *Pendidikan Karakter Strategi Mendidik Anak*. Jakarta : Gramedia
- Ellis, Robert. (Tt). *Educational Psychology. A Problem Approach*. New York : Princeton Inc
- Fernandes, HJX. (1984). *Evaluation of Educational Program*. Jakarta : Education Evaluation and Curriculum Development
- Furqon Hidayatulloh. (2010). *Guru Sejati : Membangun Insan Berkarakter kuat dan Cerdas*. Surakarta : Yuma Pustaka

- (2010). *Pendidikan Karakter : Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta : UNS Press
- Gagne M, Robert. (1977). *The Conditions of Learning*. New York : Holt renehart and winston inc
- Hamzah. (2005). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara
- Haris Mudjiman. (2006). *Belajar Mandiri*. Surakarta : UNS Press
- Heinrich, Robert. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey : Pearson Merill Practice hall
- Herawati Susilo. (2010). *Strategi Pembelajaran Dalam Membentuk Manusia Yang Berkarakter dan Berakhlak Mulia*. Makalah. Madiun : IKIP PGRI Madiun
- <http://goeroendeso.wordpress.com/2009/02/07/peranan-media-pembelajaran>
- <http://zaifbio.wordpress.com>
- Ibrahim dan Nana Saodih. (2003). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta : Rineka Cipta
- Instruksi Presiden RI Nomor 1 Tahun 2010 *Tentang Percepatan Pelaksanaan Prioritas Pembangunan Nasional Tahun 2010*
- Janeszweki, Alan and Molenda. (2008). *Educational Technology*. New York : Taylor and Francis group
- Kirkorian, Heather L, Ellen A. Wartella, and Daniel R. Anderson. (2008). *Media and Young Children's Learning*. Journal Children and Electronic Media Volume 18 Number 1 spring 2008. Lihat di <http://ccf.tc.columbia.edu/pdf/>
- Masnur Muslich. (2011). *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Multidimensional*. Jakarta : Bumi Aksara

- Marie Evans Schmidt and Elizabeth A. Vandewater. (2008). *Media and Attention, Cognition, and School Achievement*. Journal Children and Electronic Media Volume 18 Number 1 spring 2008. Lihat di <http://ccf.tc.columbia.edu/>
- Martin Handoko. (1992). *Motivasi : Daya Penggerak Tingkah Laku*. Yogyakarta : Kanisius
- Meyer, Richard. (2008). *Learning and Instruction*. New Jersey : Pearson Education Inc
- Moh. Shochib. (2010). *Pola asuh Orang Tua Dalam Membantu anak Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta : Rineka Cipta
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih. (2007). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : UT
- Mulyasa. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Remaja RoSDNakarya
- (2006). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung : Remaja RoSDNakarya
- Nana Sudjana. (1990). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja RoSDNakarya
- Nasution. (2010). *Teknologi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja RoSDNakarya
- Norazah Yusof. (2002). *Paedagogical Model and Strategies for The Adaptive Hypermedia Learning System : A Proposal for The Instruction of Computer Programming*. Dalam *Revitalising Education*. Kuala Lumpur : Utusan Publishing and Distributor Snd Bnd
- Oemar Hamalik. (2003). *Perencanaan Pengajaran Berdasar Pendekatan Sistem*. Jakarta : Bumi Aksara
- (2010). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara

- Onasanya. (2004). *Selection and Utilization of Instructional Media for Effective Praticte Teaching*. Article Institute Journal of Studies in Education Vol. 2 No. 1 June 2004, ISSN 0795-2199
- Onong U. Effendy. (1991). *Radio Siaran, Teori dan Praktek*. Bandung : CV Mandar Maju
- Pusat Kurikulum. (2011). *Pedoman Pelaksanaan pendidikan Karakter*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional
- (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta : Kementerian Pendidikan Nasional
- Reigeluth, Charles and Alison. (2009). *Instructional Desain Theories and Models Volume III*. New York & London : Taylor and Francis Publishers
- Reiser, Robert and John Demsey. (2007). *Trend and Issues In Instructional Design and Technology*. New Jersey : Pearson Educations Inc
- Roblyer, Margaret and Aaron. (2010). *Integrating Educational Technology Into Teaching*. Fifth Edition. Boston : Pearson Education. Inc
- Rencana Strategis Departemen pendidikan Nasional Tahun 2010 – 2014
- Rokeach, Milton. (1976). *Beliefs Attitude and Values*. London : Jossey Bass publisher
- Rusliansyah. (2010). *Pengembangan Media Audio Video Dalam Pembelajaran Praktik Las Untuk Siswa Kelas X Program Studi Mekanik Otomotif SMK Muhammadiyah 1 Kepanjen*. Tesis. Malang : Universitas Negeri Malang
- Saifudin Azwar. (2000). *Tes Prestasi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- (2002). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Prestasi Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- (2011). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

- Samsi Haryanto. (2010). *Peran Pendidik Dalam Membentuk Manusia Yang Berkarakter dan Berakhlak Mulia*. Makalah. Madiun : IKIP PGRI Madiun
- (1994). *Pengantar Teori Pengukuran Kepribadian*. Surakarta : UNS Press
- Sardiman AM. (2011). *Praktik IPS Sebagai Wahana Pendidikan Karakter*. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Seels, Barbara and Rita Richey. (1994). *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasan*. Terjemahan. Jakarta : UNJ
- Setyosari, Punaji, Sihabudin. (2005). *Media Pembelajaran*. Malang : Elang Press
- Smaldino. (2011). *Instructional Technology and Media for Learning*. Nine Edition. Terjemahan. New Jersey : Pearson
- (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. Eighth Edition. New Jersey : Pearson
- Soedijarto. (1997). *Memantapkan Kinerja System Pendidikan Nasional Dalam Menyiapkan Manusia Indonesia Memasuki abad ke 21*. Jakarta : Diklusepora
- Soetarno Joyoatmojo. (2011). *Pembelajaran Efektif, Pembelajaran Yang Membelajarkan*. Surakarta : UNS Press
- Soetarno. (2000). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta : Kanisius
- Somekh, Bridget. (2007). *Pedagogy and Learning With ICT Researching The Art Of Innovation*. London & new York : Routledge Taylor & Francis Group
- Slavin, RE. (2000). *Educational Psychology:Teori and Practice*. Sixt Edition. Boston: Allyn and Bacon
- Sudarwan Danim. (2010). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

- Suharsimi Arikunto. (2001). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta Bumi Aksara
- (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Remaja RoSDNakarya
- Sri Anitah. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press
- Sri Joko Yunanto. (2004). *Sumber Belajar Anak Cerdas*. Jakarta : Grasindo
- Tuti Soekanto. (1996). *Teori Belajar dan Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Antar Universitas
- Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*
- Undang – Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005*
- Udin Syarifudin. (1996). *Teori Belajar dan Model – Model Pembelajaran*. Jakarta : Pusat Antar Universitas
- UNESCO. (2002). *Information and Communication Technologies In Teacher Education, A Planning Guide*. Unesco : Division Of Higher Education
- (2002). *Information and Communication Technologies In Teacher Education, A Curriculum For Schools And Programme Of Teacher Development*. Unesco : Division Of Higher Education
- Zamroni. (2011). *Strategi dan Model Imlementasi Pendidikan Karakter Di sekolah*. Yogyakarta : UNY

