

Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Dasar Melalui Zepenter

Ana Maria Oktaviani*¹, Iis Nuraida Mulyaningsih², Yuzzara Zahwa Priatna³, Ani Nur Aeni⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

Email: ¹anamaria21@upi.edu, ²iisnuraidam@upi.edu, ³yuzzara@upi.edu, ⁴aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pendidikan Karakter adalah proses penerapan nilai-nilai moral dan agama kepada peserta didik melalui ilmu pengetahuan dan nilai-nilai tersebut diterapkan pada diri sendiri, keluarga, sahabat, pendidik, dan orang-orang disekitarnya, atau kepada Tuhan. Pertumbuhan sosial anak SD telah dilakukan sejak dini seperti menghormati orang tua dan beribadah. Namun kenyataannya pada hal pendidikan karakter masih banyak siswa sekolah dasar masih kurang menerapkan. Maka dari itu kami melakukan penelitian kepada kelas IV SD dengan mengambil materi Nilai-nilai dalam Pendidikan karakter. Tujuan dari Penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa banyak anak yang menanamkan nilai karakter pada dirinya dan untuk menguji coba sebuah produk berupa video animasi yang ditunjukkan kepada siswa sekolah dasar kelas IV. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development. Berdasarkan hasil datanya, menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang mengisi angket tersebut terdapat 3 orang siswa atau kurang dari 10% tidak paham mengenai arti dari pendidikan nilai karakter, 7 orang siswa atau sekitar 6% siswa merasa tidak ikhlas saat kehilangan sesuatu, 1 orang siswa atau kurang lebih dari 3% siswa merasa belum mempunyai rasa tanggung jawab, perkerja keras, dan berkata jujur kepada orang tua. Selebihnya semua siswa mengisi atau menjawab "YA". Berdasarkan dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta didik dapat termotivasi dan tertarik dengan hasil produk yang telah dibuat dan semua peserta didik dikelas IV SDN Pakuwon II tersebut paham dan mengerti mengenai Nilai-nilai dalam Pendidikan karakter karena semua peserta didik tersebut telah menunjukkan dan melaksanakan sikap karakter yang terpuji.

Kata kunci: Anak Sekolah Dasar, Pendidikan Karakter, Video Animasi.

Development of PAI Learning Animation Videos in Improving Character Education of Children in Elementary School Through Zepenter

Abstract

Character education is the process of applying moral and religious values to students through science and these values are applied to oneself, family, friends, educators, and the people around them, or to God. Elementary school children's social growth has been carried out from an early age such as respecting parents and worship. However, in reality, in terms of character education, there are still many elementary school students who do not apply it. Therefore, we conducted research on the fourth grade of elementary school by taking the material Values in Character Education. The purpose of this study is to find out how many children instill character values in themselves and to test a product in the form of an animated video that is shown to fourth grade elementary school students. The method used in this research is Design and Development. Based on the results of the data, it shows that of the 29 students who filled out the questionnaire there were 3 students or less than 10% who did not understand the meaning of character value education, 7 students or about 6% of students felt disloyal when they lost something, 1 student or Approximately 3% of students feel they do not have a sense of responsibility, work hard, and tell the truth to their parents. The rest all students fill out or answer "YES". Based on these data it can be concluded that on average students can be motivated and interested in the results of the products that have been made and all students in class IV SDN Pakuwon II understand and understand the values in character education because all these students have shown and carry out a commendable character attitude.

Keywords: Animated Videos, Character Education, Elementary School Children.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses mengubah perilaku dan menambah pengetahuan-pengetahuan dan pengalaman

hidup yang memungkinkan siswa menjadi lebih dewasa dalam berpikir dan bersikap. [1] Kemajuan teknologi dan globalisasi yang demikian cepat, memberikan dampak positif dan negatif terhadap perkembangan moralitas remaja. Maka dari itu kemajuan teknologi tidak hanya dinikmati oleh orang dewasa, Siswa SD juga bisa menikmati hasilnya Perkembangan teknologi saat ini. [1] Teknologi banyak digunakan di seluruh dunia Pendidikan sebagai sarana dan prasarana interaksi antara pendidik dan peserta mendidik. Seorang pendidik harus mahir dalam menggunakan teknologi agar saat belajar mengajar dapat mendapatkan hasil yang optimal. Perkembangan teknologi saat ini memiliki dampak positif dan Efek negatifnya, efek positifnya yaitu mengajak orang-orang khususnya dalam dunia Pendidikan untuk menggunakan teknologi-teknologi yang ada karena teknologi yang saat ini sudah beredar dapat mempermudah kegiatan.

[2] Berlatar belakang dari beberapa fenomena tersebut, tentu sudah semestinya kualitas pendidikan juga secara dinamis akan terus diperbaiki, dievaluasi, dan disesuaikan dengan kebutuhan di zamannya. [3] Upaya pemerintah dalam menanggulangi efek negatif dari implementasi teknologi pada dunia pendidikan salah satunya adalah dengan dikembangkannya kurikulum 2013 yang sementara ini diterapkan di seluruh jenjang pendidikan formal. [3] Kurikulum 2013 banyak menitik beratkan pada pembentukan karakter siswa yang di dalamnya banyak menekankan pada attitude (sikap) kemudian diiringi dengan skills (keterampilan), kemudian semakin tinggi jenjang pendidikan hingga Perguruan Tinggi, maka knowledge (pengetahuan) lebih dominan untuk diajarkan dari sikap dan keterampilan.

Membentuk karakter atau pribadi seseorang hendaknya dilakukan pada saat individu tersebut mempunyai usia yang cukup dini agar karakter atau pribadi seseorang yang muncul saat dewasa seperti apa yang kita harapkan. Biasanya pada usia dini tersebut individu cenderung lebih patuh terhadap peraturan-peraturan yang ada. Biasakanlah melakukan hal-hal yang positif pada anak usia dini karena dapat membuat anak tersebut menjadi insan yang santun dan sopan baik dalam lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga. Pendidikan karakter akan berhasil dilakukan di anak SD jika media pembelajaran yang dihadirkan oleh guru dapat menarik perhatian siswa. Dalam hal media pembelajaran tentunya terdapat banyak sekali macam media pembelajaran yang ada, menurut [4] Gagne dan Briggs mengatakan bahwa secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, dan slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. [4] Kriteria pemilihan media sumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari system instruksional secara keseluruhan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi, praktis, luwes, dan bertahan, guru terampil menggunakannya, pengelompokan sasaran, dan mutu teknis.

[5] menyatakan dalam jurnalnya bahwa media pembelajaran audio visual adalah media perantara yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang digunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar. [6] Jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu: 1) Media Grafis. 2) Teks. 3) Grafik. 4) Video. [7] Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran, media ini memiliki keunggulan dan kelemahan yaitu: 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa selain suara yang menyertai. 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata. Adapun kelemahannya seperti berikut ini: 1) Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya. 2) Material Pendukung, video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya. Alat proyeksi yang dimaksud adalah infocus dan layar. 3) Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Berdasarkan beberapa paparan diatas, maka tujuan tulisan ini dibuat yaitu untuk membahas mengenai: Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI Dalam meningkatkan Pendidikan Karakter Anak Di Sekolah Dasar Melalui Zepenter

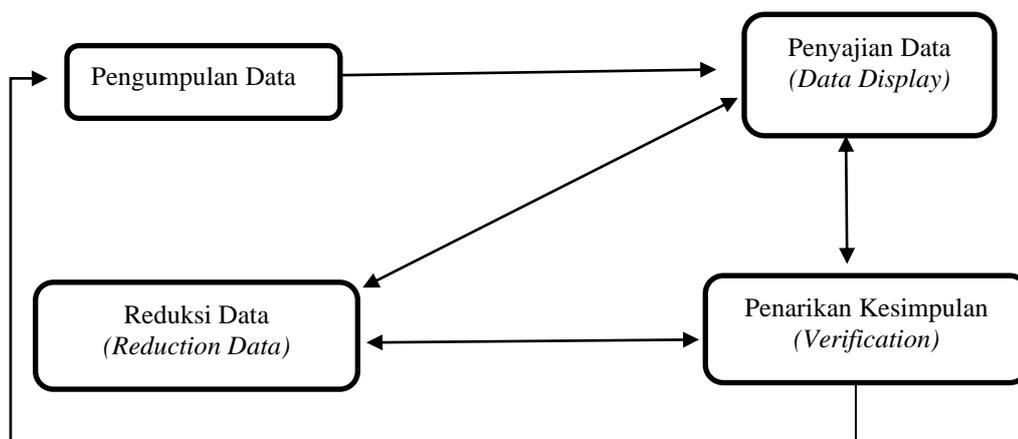
2. METODE PENELITIAN

[8] Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah Design and Development (D&D). Desain dan Pengembangan (D&D) adalah model penelitian yang tujuan utamanya adalah untuk menginformasikan desainer instruksional bahwa masalah dalam pendidikan telah diidentifikasi secara empiris dan sistematis dan ditangani melalui serangkaian studi desain, pengembangan, dan proses penilaian. [8] Penelitian sebelumnya menegaskan bahwa penelitian D&D bertujuan untuk menghasilkan model baru produk pengajaran dan non-pengajaran, alat dan bahan.

[9] Menurut penelitian-penelitian sebelumnya yang telah diujikan, proses D&D memiliki enam prosedur utama: mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan produk, mendesain dan membuat produk, pengujian produk, evaluasi temuan percobaan, serta menyampaikan hasil pengujian. Penelitian ini termasuk ke dalam

kategori Product and Tool Research. Dalam mengembangkan produk, peneliti menggunakan model ADDIE. Lima tahapan dengan merujuk pada model ADDIE diantaranya *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi) yang terintegrasi dengan enam prosedur D&D.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. prosedur deskriptif kualitatif adalah prosedur studi yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan guna mempelajari pada keadaan objek yang alamiah (sebagai lawannya ialah eksperimen) dimana periset ialah sebagai instrument kunci tata cara pengumpulan informasi dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, serta hasil riset kualitatif lebih menekankan arti daripada generalisasi. Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan melaksanakan observasi kepada Sekolah Dasar. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang valid mengenai seberapa banyak siswa sekolah dasar kelas IV Pakuwon II yang menanamkan nilai karakter pada dirinya.



Gambar 1. Proses Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pakuwon II Sampel bentuk pengambilan dalam penelitian ini adalah eksperimen membuat produk berupa video animasi pembelajaran yang akan diperlihatkan kepada siswa kelas IV SDN Pakuwon II dan data yang diperoleh dari hasil eksperimen tersebut yaitu di dapatkan dari informan melalui angket yang telah disebar di kelas secara langsung oleh peneliti.

Partisipan/Subjek Penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Pakuwon II pada penyebaran video animasi mengenai nilai-nilai dalam Pendidikan karakter dan angket yang telah kami buat harapannya yaitu siswa kelas IV SDN Pakuwon II dapat paham mengenai materi Pendidikan karakter dan dapat melaksanakannya atau meningkatkan nilai-nilai karakter yang telah tumbuh dalam dirinya

[10] Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket penilaian untuk mengidentifikasi kebutuhan analisis data yang dilakukan terhadap angket. Selanjutnya data atau informasi yang diperoleh direduksi dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, yang kemudian data disajikan diorganisasi agar mudah dipahami, serta penarikan kesimpulan dari keseluruhan data sebagai temuan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Contoh Sub-Bab Pertama

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pembahasan serta hasil penelitian mengenai nilai karakter yang tertanam pada peserta didik sekolah dasar kelas IV di SDN Pakuwon II Sumedang, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak anak yang menanamkan nilai karakter pada dirinya. Dengan melalui penyebaran angket dan kemudian diisi oleh setiap individu peserta didik tersebut, demikian angket yang kami buat akan diuraikan dalam bentuk tabel 2. Pada pelaksanaan penelitian kami menyebarkan angket berikut kepada setiap individu peserta didik yang dimana sebelumnya para peserta didik ini melihat sebuah tayangan video pembelajaran atau video animasi dalam produk yang kami buat. Berdasarkan pada tema kelompok kami yaitu Pendidikan Dalam Perspektif Islam, kami telah membuat suatu produk yaitu tentang video explainer yang berbentuk animasi. Aplikasi yang kita gunakan untuk mengedit video yaitu capcut dan dalam hal animasi, kita menggunakan aplikasi zepeto. Aplikasi zepeto ini merupakan aplikasi games animasi 3D secara gratis yang nantinya kita dapat membuat karakter sesuai apa yang kita mau, lalu karakter tersebut dapat di mainkan di

berbagai tempat di dalam game tersebut. Di dalam video kami, kami menggunakan 4 karakter animasi zepeto sesuai dengan jumlah anggota. Isi konten video kami yaitu mengenai video explainer tentang nilai-nilai dalam Pendidikan Karakter yang ditunjukkan bagi siswa, oleh karena itu penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mengetahui nilai karakter setiap peserta didik saja, melainkan dengan adanya maksud dan tujuan lain yaitu menguji coba sebuah produk berupa video animasi yang ditunjukkan kepada siswa sekolah dasar kelas IV.

Tabel 2. Hasil Analisis Jawaban dari Angket Yang di Berikan Kepada Kelas IV SDN Pakuwon II

No.	Pertanyaan	YA	TIDAK
1.	Apakah kamu paham mengenai pendidikan karakter ?	90 %	10 %
2.	Apakah kamu taat terhadap perintah orang tua ?	100%	-
3.	Apakah kamu taat dalam beribadah ?	100%	-
4.	Apakah kamu selalu membantu orang tua ?	100%	-
5.	Apakah kamu selalu berdoa untuk orang tua dan orang sekitar ?	100%	-
6.	Apakah kamu selalu bersyukur atas nikmat Tuhan ?	100%	-
7.	Apakah kamu selalu ikhlas saat kehilangan sesuatu ?	94%	6%
8.	Apakah kamu selalu sabar dalam menghadapi segala hal ?	100%	-
9.	Apakah kamu selalu jujur terhadap orang tuamu ?	97%	3%
10.	Apakah kamu selalu berhemat ?	100%	-
11.	Apakah kamu selalu menghargai teman temanmu?	100%	-
12.	Apakah kamu merupakan orang yang pemaaf ?	100%	-
13.	Apakah kamu adalah orang yang bertanggung jawab ?	97%	3%
14.	Apakah kamu merupakan seorang pekerja keras ?	97%	3%
15.	Apakah kamu selalu menjaga kebersihan ?	100%	-

Hasil analisis angket yang telah disebar dan di isikan menunjukkan bahwa dari 29 siswa yang mengisi angket tersebut terdapat 3 orang siswa atau kurang dari 10% tidak paham mengenai arti dari pendidikan nilai karakter, 7 orang siswa atau sekitar 6 % siswa merasa tidak ikhlas saat kehilangan sesuatu, 1 orang siswa atau kurang lebih dari 3 % siswa merasa belum mempunyai rasa tanggung jawab, pekerja keras, dan berkata jujur kepada orang tua. Selebih daripada itu semua siswa mengisi atau menjawab "YA". Berdasarkan hasil analisis yang bertujuan untuk menguji sebuah produk yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa rata rata peserta didik dapat termotivasi dan tertarik dengan hasil produk yang telah dibuat, karena hasil dari semua angket yang telah dikumpulkan semua peserta didik dikelas IV SDN Pakuwon II tersebut paham dan mengerti mengenai Pendidikan karakter dan hampir semuanya peserta didik tersebut telah menunjukkan dan melaksanakan sikap karakter yang terpuji. Lalu hal ini juga di dukung oleh media pembelajaran karena pada dasarnya media pembelajaran dalam bentuk audio visual itu akan lebih mudah dipahami oleh sebagian besar peserta didik karena pembelajaran dalam bentuk audio visual khususnya melalui video animasi akan membuat siswa tertarik, tidak cepat bosan dan paham akan materi yang disampaikan karena penampilan-penampilan warna, huruf, audio dan animasi yang berwarna sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, maka dari itu hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting pada proses pembelajaran, tidak hanya dapat mengefektifkan tetapi juga membuat anak tidak mudah bosan selama proses pembelajaran itu berlangsung.

Pada akhir penelitian ini, siswa diminta untuk menyampaikan pendapat mengenai penyampaian materi tentang Pendidikan karakter yang ditampilkan melalui sebuah produk, yaitu video animasi media pembelajaran yang sudah ditayangkan, dan hasil dari pendapat peserta didik yaitu semua peserta didik yang ada di kelas IV SDN Pakuwon II. mendapatkan hasil yang positif, yaitu mereka menyampaikan bahwa mereka senang dengan produk yang telah kami buat, karena menurutnya animasi yang ditampilkan sangat lucu dan sangat menarik, selain itu peserta didik juga memiliki rasa penasaran tinggi terhadap materi yang disampaikan dalam media pembelajaran tersebut.

3.2. Nilai Karakter Yang Diterapkan

Berdasarkan hasil angket dan dokumentasi yang telah dilakukan bersama guru dan murid di SDN Pakuwon II, maka nilai karakter yang diterapkan di SDN Pakuwon II menunjukkan bahwa karakter yang diterapkan pada siswa SDN Pakuwon II Kelas IV sudah cukup diterapkan dalam kehidupan sehari-harinya di lingkungan keluarga, di lingkungan sekolah, maupun di lingkungan masyarakat pada masing-masing karakter siswa tersebut. Nilai karakter yang paling banyak diterapkan oleh siswa SDN Pakuwon II Kelas IV diantara ialah, taat terhadap perintah orang tua, taat dalam beribadah, membantu orang tua, selalu bersyukur, selalu sabar, saling menghargai, pemaaf, dan pekerja keras.

3.3. Penerapan dan Konsep Pendidikan Karakter

Berdasarkan hasil angket dan dokumentasi yang telah dilakukan bersama guru dan murid Kelas IV di SDN Pakuwon II, penerapan pendidikan karakter siswa SDN Pakuwon II sudah cukup baik, tentunya hal tersebut terjadi karena adanya dorongan dari pihak-pihak lain, termasuk pihak sekolah yang menjunjung tinggi nilai Pendidikan karakter dengan melakukan pembiasaan.

[11] Hal yang memungkinkan pendidikan karakter bisa berjalan sesuai sasaran setidaknya tidaknya meliputi tiga hal, salah satunya adalah menggunakan prinsip kontinuitas/rutinitas (pembiasaan dalam segala aspek kehidupan). Pembiasaan merupakan upaya yang dilakukan guru dalam penerapan pendidikan karakter agar siswa dengan sendirinya akan terbiasa dengan kegiatan tersebut, hal itu selaras dengan [12] Permendikbud No.23 Tahun 2015 tentang penumbuhan budi pekerti atau karakter, pasal 1 ayat 4 yang menegaskan bahwa: "Pembiasaan adalah serangkaian kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa, guru, dan tenaga pendidikan yang bertujuan untuk menumbuhkan kebiasaan yang baik dan membentuk generasi yang berkarakter positif". Kegiatan pembiasaan tersebut dilakukan agar siswa mampu menerapkan pemahaman yang telah didapat ke dalam kehidupan sehari-harinya bukan hanya di sekolah tetapi di lingkungan manapun ia berada.

3.4. Hambatan Dalam Menerapkan Pendidikan Karakter

Berdasarkan hasil angket yang telah dilakukan bersama guru dan murid Kelas IV di SDN Pakuwon II hasilnya diketahui bahwa ada beberapa hambatan dalam penerapan pendidikan karakter siswa di kelas IV SDN Pakuwon II, yaitu. Faktor pertama berasal dari guru yang kurang memiliki waktu luang bersama siswa sehingga guru tidak dapat mengawasi siswa secara memadai. Kedua, faktor ketidaktahuan siswa, ketidaktahuan guru terhadap apa yang diajarkan. Ketiga faktor lingkungan yaitu lingkungan keluarga dan tempat tinggal yang kurang baik seringkali membuat karakter siswa terkadang menjadi buruk. Senada dengan hal tersebut,

[13] Jika anak mampu tumbuh dalam lingkungan yang berkepribadian, ia akan tumbuh menjadi manusia yang berkepribadian sehingga fitrah setiap anak yang lahir dapat berkembang secara optimal. [13] Keempat, faktor orang tua siswa yang sibuk dengan pekerjaan dan tidak memiliki waktu untuk memperhatikan siswa, orang tua yang acuh terhadap karakter siswa, sehingga tidak mengikuti karakter yang dimiliki siswa. [13] Orang tua tidak dapat menerima bahwa anak melakukan kesalahan dan kemudian ditegur atau dihukum oleh guru, atau orang tua tersebut yang berkaitan dengan pola asuh acuh tak acuh. [14] Pola asuh tipe acuh tak acuh adalah pola dimana orang tua hanya menyediakan sedikit dukungan emosional terhadap anak (terkadang tidak sama sekali), menerapkan sedikit ekspektasi atau standar berperilaku bagi anak, menunjukkan sedikit minat dalam kehidupan anak, orang tua tampaknya sibuk dengan masalahnya sendiri. Berdasarkan pembahasan dan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendidikan karakter harus adanya kesinambungan dan dukungan dari semua pihak, hal ini didukung oleh Zubaedi (2013:143) yang menjelaskan bahwa pengembangan karakter anak merupakan upaya yang perlu melibatkan semua pihak, baik keluarga inti, keluarga besar, sekolah, masyarakat, maupun

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas mengenai Pengembangan Video Animasi Pembelajaran PAI dalam Meningkatkan Pendidikan Karakter Anak di Sekolah Dasar Melalui Zepenter dapat disimpulkan bahwa rata-rata peserta didik di Kelas IV SDN Pakuwon II dapat termotivasi dan tertarik dengan hasil produk yang telah dibuat, karena pada dasarnya media pembelajaran dalam bentuk audio visual itu akan lebih mudah dipahami oleh sebagian besar peserta didik sehingga materi yang disampaikan juga lebih sederhana, maka dari itu hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting pada proses pembelajaran, tidak hanya dapat mengefektifkan tetapi juga membuat anak tidak mudah bosan selama proses pembelajaran itu berlangsung. Karakter yang ditunjukkan oleh siswa disana sebagai berikut Pertama religius, nilai religius diterapkan dalam kegiatan seperti selalu berdoa kepada orang tua dan teman sekitar, selalu berdoa sebelum belajar, taat kepada Tuhan, rajin beribadah dan sebagainya. Kedua nilai peduli, nilai peduli terhadap keluarga diterapkan dalam perilaku patuh terhadap perintah orangtua, selalu menjaga orangtua, selalu membantu orangtua, dan sebagainya. Selain itu juga ada nilai peduli terhadap lingkungan yang diterapkan melalui kegiatan bersih-bersih bersama, mengumpulkan botol bekas, membuang sampah pada tempatnya, dan melaksanakan piket harian. Ketiga tanggung jawab, nilai tanggung jawab diterapkan agar kesalahan yang mereka lakukan dan berani untuk bertanggung jawab serta meminta maaf atas kesalahan yang mereka lakukan. Keempat sabar, nilai sabar dan ikhlas terbukti saat siswa merasakan kehilangan sesuatu yang ia punyai dan sabar ketika ia mendapatkan cobaan. Kelima Saling Menghargai, nilai saling menghargai terbukti pada saat siswa mempunyai teman yang berbeda agama, ia tetap menjunjung tinggi toleransi terhadap temannya tersebut. Keenam Pemaaf, nilai pemaaf terbukti pada saat siswa sedang rebut atau berkelahi

kecil pada temannya, saat temannya melakukan kesalahan, dan sebagainya. Cara untuk mengurangi hambatan-hambatan yang telah dijelaskan pada pembahasan tersebut adalah guru tidak boleh lelah untuk mengingatkan siswa agar selalu berbuat baik, memotivasi siswa, menegur siswa jika melakukan kesalahan, bersikap tegas kepada siswa, berkoordinasi dengan orang tua, dan memikirkan cara pelaksanaan pendidikan karakter yang baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Saiful, H. Yusliani, and Rosnidarwati, "Implementasi Pendidikan Karakter: Perspektif Al-Ghazali & Thomas Lickona Di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu (MIT) Meunara Baro Kabupaten Aceh Besar," *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 11, no. 01, pp. 721–739, 2022.
- [2] N. Hidayati, N. Hakim, and M. Sulton, Zakki, "PENDIDIKAN KARAKTER MELALUI PEMBIASAAN RUTIN UNTUK MENANAMKAN NILAI - NILAI PENDIDIKAN ISLAM PADA SISWA SD/MI," *J. Islam. Elem. Educ.*, vol. 2, no. 2, pp. 47–61, 2020.
- [3] Kemdikbud, "Kajian Dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)," 2020. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?wpdmpro> (accessed Maret. 25, 2022)
- [4] L. Novita, E. Sukmanasa, and M. Pratama, Yudistira, "Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD," *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–72, 2019.
- [5] N. Hayati, M. Ahmad, Yusuf, and F. Harianto, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota," *J. Al-hikmah*, vol. 14, no. 02, pp. 160–180, 2017.
- [6] Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. C.V Pustaka Setia, 2011.
- [7] Daryanto, *Media pembelajaran : peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Yogyakarta ; Gava Media, 2016.
- [8] N. Lestari, Dwi, R. Hermawan, and D. Heryanto, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWTOON UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR," *J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 3, pp. 33–43, 2018.
- [9] I. Handayani, N. Damayanti, Astari, A. Anggraeni, A. Riadi, Putri, and A. Aeni, Nur, "Pengembangan Aplikasi Sipinter sebagai Media Pembentukan Karakter Islami bagi Anak SD dalam Upaya Preventif Degradasi Moral," *J. Jendela Pendidik.*, vol. 2, no. 172–181, 2022.
- [10] A. Alfiana, E. Listiawati, and R. Faulina, "BERPIKIR KREATIF SISWA DALAM MEMECAHKAN MASALAH OPEN ENDED DITINJAU DARI GAYA BELAJAR VISUAL," *PiMathematics Educ. Journa*, vol. 3, no. 2, pp. 92–99, 2020.
- [11] Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter Konsepsinya dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. PT Adhitya Andrebina Agung, 2013.
- [12] ADH, "Permendikbud Nomor 23 tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti," 2021. <https://www.gurusumedang.com/2021/09/permendikbud-nomor-23-tahun-2015.html> (accessed Maret. 25, 2022)
- [13] N. Suarmini, Wayan, N. Rai, Made, Gusti, and Marsudi, "KARAKTER ANAK DALAM KELUARGA SEBAGAI KETAHANAN SOSIAL BUDAYA BANGSA," *JHS. J. Sos. Hum.*, vol. 9, no. 1, pp. 78–95, 2016.
- [14] U. Hasanah, "POLA ASUH ORANGTUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK," *Elem. J. Iilm. Pendidik. dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 72–82, 2017.