

Satua Bali Karakter (SALIKA): Media Pendidikan Karakter

Komang Nitha Eliyani^{1*}, Basilius Redan Werang², I Made Citra Wibawa³ 

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 21, 2022

Revised November 22, 2022

Accepted February 03, 2023

Available online February 25, 2023

Kata Kunci:

Video, Satua Bali, Karakter, Videoscribe

Keywords:

Videos, Satua Bali, Character, Videoscribe



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Karakter anak-anak Indonesia pada beberapa dekade terakhir berada pada "titik darurat". Kedaruratan karakter para anak bangsa mewujudkan dalam berbagai bentuk seperti perundungan dan tawuran pelajar. Salah satu penyebab yang paling krusial adalah lemahnya pendidikan karakter. Penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan sebuah video pembelajaran karakter berbasis kearifan lokal, satua bali karakter (salika). Video pembelajaran berdurasi 15 menit ini dirancang dengan aplikasi Videoscribe menggunakan model pengembangan ADDIE (analyze, design, develop, implement, evaluate). Pengembangan media melibatkan dua orang ahli isi materi, dua orang ahli media, dua orang guru/praktisi, dan sepuluh orang siswa sebagai subjek penelitian dan subjek uji coba media. Data dikumpulkan melalui observasi lapangan, wawancara, dan penyebaran angket kepada subjek penelitian dan subjek uji coba media. Data dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan sebagai berikut. Isi materi dan desain media pembelajaran dinilai 'sangat baik' oleh ahli materi dan ahli media, masing-masing 92,3 % dan 92 %. Penilaian dengan kategori 'sangat baik' juga diberikan oleh guru/praktisi (96,5 %), siswa dalam uji perorangan (94,96 %), dan siswa dalam uji kelompok kecil (98,78 %). Hasil ini mendemonstrasikan bahwa video pembelajaran satua Bali karakter (salika) 'sangat layak' untuk diimplementasikan di sekolah-sekolah.

ABSTRACT

The character of Indonesian children in the last few decades has been at an "emergency point". This emergence character has manifested in various forms, such as brawls, bullying, and the lack of concern to preservation of nature. There are many factors contributing to the such of characters. Among many, one of the most crucial factors is education. This study aimed at designing a learning media for character based on the local wisdom, satua Bali karakter (salika). This objective was attained by designing a-15 minutes learning video using the Videoscribe application. In designing media, we employed ADDIE model, which comprised of analysis, design, development, implementation, and evaluation. There were 4 experts, 2 practioners, and 10 students involved in this study. Data were obtained through field observation, interview, and the distribution of questionnaires. Obtained data were descriptively analyzed, both qualitative and quantitative. The results of data analysis showed the following. The score from both the learning material content's experts and the learning media design's experts were 'very good' with a percentage of each was 92.3 and 92. The score from both practitioners, students subjected to the group trial, and students subjected to individual trial were also 'very good' with a percentage of each was 96.5, 94.96, and 98.78. The results of this study demonstrate that the learning video 'salika' is 'very feasible' to be implemented in schools.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan berbasis karakter akan melahirkan warga Indonesia yang maju serta bermartabat (Debora & Han, 2020; Juanda, 2019). Hal ini sesungguhnya telah ditegaskan oleh Presiden Soekarno yang menyatakan bangsa harus dibangun dengan mendahulukan pembangunan karakter karena pembangunan karakter ini akan berdampak besar bagi sebuah bangsa. Sekolah merupakan salah satu wadah strategis dalam membangun generasi unggul (Amran et al., 2020; Sari, Makaria, et al., 2021). Sekolah harus mampu membentuk karakter anak karena saat ini karakter bangsa Indonesia masih dikategorikan lemah. Hal ini dapat terlihat dari masih banyaknya kasus seperti korupsi, tidak disiplin, serta mengabaikan tanggung

*Corresponding author

E-mail addresses: komangnithae@gmail.com (Komang Nitha Eliyani)

jawab (Hayah, 2017; Sujatmiko et al., 2019). Indonesia juga memiliki kebiasaan kurang kondusif dalam membangun mental bangsa yang unggul. Kebiasaan tersebut meliputi rasa kurang percaya diri, tidak punya rasa malu, serta lemah dalam berkreaitivitas. Karakter ini adalah salah satu aspek utama yang akan membentuk kualitas manusia untuk dapat menjadi seorang yang mulia (Andika Wadi, 2020; Mustikaningrum et al., 2020). Jika siswa tidak memiliki kualitas yang baik, maka siswa tidak akan bermanfaat bagi lingkungan ataupun bagi kemajuan bangsa (Angga et al., 2020; Darmayasa et al., 2018). Hal inilah yang menyebabkan pendidikan karakter harus diberikan kepada siswa agar tertanam nilai-nilai karakter unggul yang meliputi komponen kesadaran, pengetahuan, ataupun kemampuan serta tindakan yang berhubungan dengan nilai seperti dengan Tuhan, diri sendiri, ataupun dengan lingkungan.

Karakter anak-anak Indonesia pada beberapa dekade terakhir berada pada 'titik darurat' (Rema, 2019). Kedaruratan karakter para anak bangsa mewujud dalam berbagai bentuk, antara lain tawuran pelajar antarsekolah, perundungan, dan sikap kurang peduli terhadap kelestarian alam. Ada banyak faktor penyebab. Salah satu di antaranya yang paling krusial adalah pendidikan. Pendidikan karakter harus diupayakan dalam setiap pendidikan untuk meningkatkan kualitas bangsa (Adibatin, 2016; Saidah et al., 2021). Penanaman karakter ini sangat penting dilakukan terutama pada siswa sekolah dasar sehingga akan menguatkan siswa untuk berkarakter positif. Hal ini juga sesuai dengan fungsi pendidikan nasional yaitu untuk memajukan kehidupan dan karakter bangsa (Luthviyani et al., 2019; Rosikum, 2018). Pendidikan karakter yang di satu padukan pada kurikulum sekolah tentu akan membuat siswa menjadi lebih berkarakter. Nilai yang harus ditanamkan kepada siswa seperti nilai etika seperti menghargai diri sendiri, sikap bertanggung jawab, dan disiplin (Ahmadi et al., 2017; Ramdhani et al., 2019). Dalam meningkatkan nilai pada siswa kegiatan pembelajaran hendaknya dilaksanakan secara aktif serta kreatif yang menjunjung rasa ingin tahu yang tinggi pada siswa serta ketelitian siswa. Pembentukan dan penanaman karakter ini amatlah penting karena menyangkut dengan kualitas bangsa. Hal ini disebabkan karena pembentukan karakter adalah salah satu pondasi dalam membentuk manusia beradab dan menciptakan generasi emas (Arisyanto et al., 2018; Trisiana et al., 2019). Guru harus menumbuhkan nilai pada diri siswa dan pembaharuan terhadap kegiatan pembelajaran sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan yang positif. Pendidikan karakter juga mampu mengembangkan kebiasaan dan perilaku seseorang yang lebih baik (Riwanti & Hidayati, 2019).

Permasalahan yang terjadi saat ini menunjukkan rendahnya pendidikan karakter bagi anak Indonesia. Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa masih banyak siswa yang memiliki karakter kurang baik (Rehusisma et al., 2017; Silkyanti, 2019). Temuan penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa siswa yang kurang memiliki karakter baik berpengaruh terhadap perilakunya yang kurang baik pula (Kurniawan, 2021; Purwanti, 2017). Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 3 Penglitan juga ditemukan bahwa pendidikan karakter belum terlaksana secara maksimal. Belum ada media yang mendukung pendidikan karakter. Kurangnya media disebabkan karena guru kurang memiliki kemampuan dalam mempersiapkan media yang berkaitan dengan pembelajaran karakter. Guru juga menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media. Hal ini tentu berdampak pada siswa yang merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Kebosanan siswa dalam belajar akan berdampak pada kemalasan siswa dalam belajar sehingga akan memengaruhi karakteri siswa. Selain itu saat kegiatan pembelajaran berlangsung beberapa siswa mengantuk dan tertidur di kelas sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan optimal.

Solusi yang dapat diterapkan dalam meningkatkan karakter siswa yaitu dengan menggunakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan yang mampu memengaruhi karakter siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) untuk membangun karakter siswa. Penggunaan media video ini akan memotivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran (Amali et al., 2020; Megawati & Utami, 2020). Temuan sebelumnya mengungkapkan bahwa video dapat memotivasi belajar siswa (Mertasari & Ganing, 2021; Ridha et al., 2021). Aplikasi yang dapat digunakan dalam mengembangkan video *satua bali* karakter yaitu aplikasi *videoscribe*. *Videoscribe* adalah salah satu media pembelajaran yang dapat membuat presentasi berbasis video animasi yang memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan produk (Munawar & Suryadi, 2019; Yusup et al., 2016). Media dalam bentuk video akan menyajikan materi dengan kombinasi gambar dan audio yang akan memudahkan siswa dalam belajar (Afifah, 2019; Hasan & Baroroh, 2019). Selain itu penjelasan dari narasi juga akan membuat siswa lebih mudah memahami materi karena kejelasan materi yang disajikan lebih padat dan jelas. Pembelajaran *satua* ini sesungguhnya sangat penting bagi anak kelas 3 SD karena akan mengaitkan kegiatan pembelajaran mengenai pemahaman budaya. Budaya yang nantinya akan diajarkan mengandung nilai moral yang sangat efektif untuk menanam karakter siswa. Pengembangan video *satua bali* ini akan membuat siswa menjadi semangat dan tidak bosan sehingga tercipta kegiatan belajar yang kondusif.

Temuan penelitian sebelumnya juga menerangkan bahwa penggunaan media video akan

membangkitkan gairah belajar siswa (Pamungkas et al., 2018; Van Alten et al., 2020). Penelitian lainnya juga menemukan bahwa video yang dikemas dengan baik dan teratur akan membantu siswa memahami materi dengan cepat (N. K. P. Dewi & Suniasih, 2020; Yukselir & Komur, 2017). Penggunaan video akan menyajikan materi dengan jelas dan padat sehingga siswa tidak merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran (Kim, 2015; Pamungkas et al., 2018). Belum adanya video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) yang menggunakan aplikasi *videoscribe* untuk siswa kelas III SD. Kelebihan penelitian ini yaitu video pembelajaran berbasis budaya bali menyajikan pesan moral sehingga siswa dapat menerapkan pesan moral yang disajikan dan menjadikan pesan moral tersebut sebuah pedoman dalam bertindak dan bertingkah laku. Selain itu video ini juga dapat memperkenalkan budaya indonesia dan bali dengan tradisi *mesatua*. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) yang menggunakan aplikasi *videoscribe*. Video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) yang menggunakan aplikasi *videoscribe* diharapkan meningkatkan karakter positif pada siswa

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Alodwan & Almosa, 2018). Pada tahap analisis yaitu menganalisis permasalahan dan media yang diperlukan oleh siswa. Tahap desain yaitu mendesain produk video yang akan dikembangkan serta menyusun kisi-kisi instrument. Tahap pengembangan yaitu mengembangkan video dan uji validasi produk. Tahap implementasi tidak dilaksanakan karena masih dalam kondisi covid-19. Tahap evaluasi dilakukan disetiap tahapan penelitian. Subjek penelitian yaitu 2 ahli isi materi pembelajaran, 2 ahli desain pembelajaran, dan 2 ahli media pembelajaran. Subjek uji coba produk yaitu 2 praktisi dan 10 orang siswa. Metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui masalah yang terjadi. Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan skor/saran yang diberikan oleh ahli. Instrument yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu kuesioner. Kisi-kisi kuesioner disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi - Kisi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Kurikulum	a. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar b. Kesesuaian dengan materi dengan indikator pembelajaran c. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran
2.	Materi	a. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa b. Materi yang didukung dengan media yang tepat c. Materinya mudah dipahami d. Kejelasan materi pembelajaran e. Kelengkapan Materi
3.	Tata Bahasa	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa
4.	Strategi Pembelajaran	a. Dukungan video pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk belajar b. Kemampuan media dalam menambah pengetahuan dan pemahaman siswa

(Modifikasi dari Wijaya et al., 2021)

Tabel 2. Kisi - Kisi Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Ketepatan	a. Kesesuaian video dengan karakteristik siswa b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran c. Materi dalam video pembelajaran dikemas secara runtut d. Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD
2.	Kejelasan	a. Bahasa yang digunakan mudah dipahami b. Kejelasan uraian dan pembahasan
3.	Minat/Perhatian	a. Video memotivasi siswa untuk belajar b. Meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran
4.	Dampak Bagi Siswa	a. Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi b. Memberikan pengalaman baru kepada siswa dengan adanya perpaduan media pembelajaran

(Modifikasi dari Wijaya et al., 2021)

Uji validitas instrumen menggunakan rumus *Gregory*. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran dari ahli, praktisi dan siswa. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa skor dari ahli, praktisi dan siswa. Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan dengan menggunakan tingkat pencapaian dengan skala 5.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

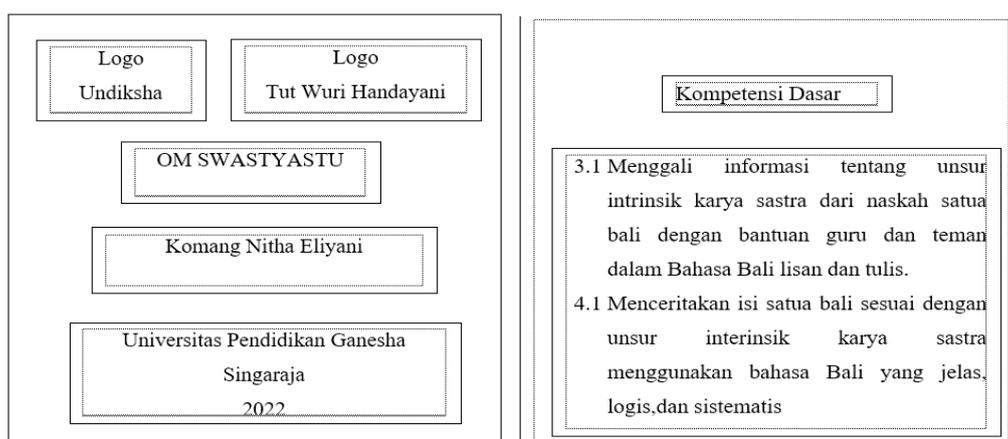
Hasil

Penelitian ini menghasilkan produk video pembelajaran *satua bali* karakter (salika) dengan menggunakan model ADDIE. Pertama, analisis. Hasil yang didapatkan yaitu pendidikan karakter belum terlaksana secara maksimal. Belum ada media yang mendukung pendidikan karakter. Kurangnya media disebabkan karena guru kurang memiliki kemampuan dalam mempersiapkan media yang berkaitan dengan pembelajaran karakter. Guru juga menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media. Hal ini tentu berdampak pada siswa yang merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Kebosanan siswa dalam belajar akan berdampak pada kemalasan siswa dalam belajar sehingga akan memengaruhi karakter siswa. Hasil analisis kurikulum disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

	Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1.	Menggali informasi tentang unsur intrinsik karya sastra dari naskah <i>satua bali</i> dengan bantuan guru dan teman dalam bahasa bali lisan dan tulis.	3.1.1 Menyebutkan unsur-unsur intrinsik yang terdapat pada cerita yang ditonton.
4.1	Menceritakan isi <i>satua bali</i> sesuai dengan unsur intrinsik karya sastra menggunakan bahasa bali yang jelas, logis, dan sistematis.	4.1.1 Menceritakan kembali secara singkat <i>satua I lutung teken I kekua</i>

Kedua, tahap desain. Pada tahap ini yaitu mendesain konsep produk video pembelajaran *satua bali* karakter (salika). Tahap awal yang dilakukan yaitu merancang bagian dari video yang akan mempermudah tampilan video yang akan dikembangkan ditahap selanjutnya. Rancang bangun media video salika terdiri dari naskah, *flowchart*, dan *storyboard*. Naskah dikembangkan untuk membantu menyusun alur isi video. *Flowchart* yang dikembangkan akan memperjelas memahami alur tayang video pembelajaran yang akan dikembangkan. *Storyboard* digunakan untuk memperjelas tiap *scene* yang ada pada video. Selanjutnya instrumen penilaian dikembangkan yang akan digunakan sebagai sarana dalam melakukan uji produk. Adapun hasil desain produk disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Beberapa Bagian Storyboard Video Pembelajaran

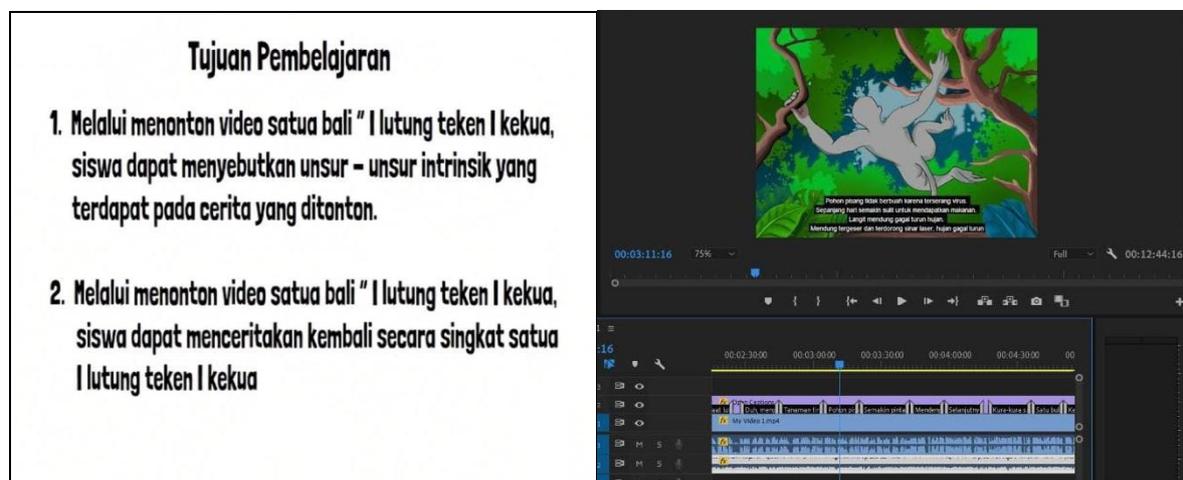
Ketiga, tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, video pembelajaran *satua bali* karakter (salika) dikembangkan sesuai dengan rancang bangun yang telah disusun pada *storyboard*. Tahap pembuatan media ini dikembangkan mulai dari tahap pembuka, isi, hingga tahap penutup. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan produk yaitu *videocribe*. Pada awal video berisi logo undiksha, judul, KD dan tujuan pembelajaran. Pada bagian isi ditampilkan *satua bali I lutung teken I kekua* yang mengisahkan

tiga tokoh yang berbeda karakter. Tahap penutup berisikan salam penutup. Adapun hasil pengembangan produk disajikan pada [Gambar 2](#).



Gambar 2. Hasil Pengembangan Video Pembelajaran *Satua Bali* Karakter (SALIKA)

Produk video pembelajaran *satua bali* karakter (salika) yang telah dikembangkan kemudian diuji validitasnya. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran yaitu 92,5% (sangat baik). Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media pembelajaran yaitu 93,3% (sangat baik). Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain pembelajaran yaitu 92% (sangat baik). Hasil penilaian yang diberikan oleh praktisi yaitu 96,5% (sangat baik). Respon uji coba perorangan didapatkan 98,78% (sangat baik) dan uji coba kelompok yaitu 94,96% (sangat baik). Berdasarkan penilaian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran *satua bali* karakter (salika) layak diterapkan dikelas. Adapun beberapa masukan yang diberikan yaitu revisi sesuai dengan saran yang sudah diberikan, terutama pada indikator dan tujuan pembelajaran dan background diperkecil. Hasil revisi disajikan pada [Gambar 3](#).



Gambar 3. Hasil Revisi Video Pembelajaran *Satua Bali* Karakter (SALIKA)

Pembahasan

Video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) layak digunakan dalam pembelajaran disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, video *satua bali* karakter (Salika) membantu siswa belajar dan meningkatkan karakter siswa. Salah satu strategi positif yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan karakter siswa yaitu dengan mengajak siswa untuk mendengarkan ataupun menyimak kisah cerita rakyat dari kearifan lokal (Afandi, 2020; Kuswara & Sumayana, 2020). Kegiatan pembelajaran seperti ini tentu akan menstimulus siswa untuk berperilaku positif (Arsanti, 2018; Ramdhani et al., 2019). Pendidikan karakter yang disajikan pada video *satua bali* karakter (Salika) memberikan dampak positif terhadap perkembangan emosional dan kepribadian siswa. Hal ini disebabkan karena dalam video pembelajaran menyajikan unsur-unsur nilai moral yang berdampak pada pemahaman siswa terhadap moral. Hal ini sesuai dengan tujuan pendidikan karakter yaitu menumbuhkan nilai dalam diri siswa (Fitriani &

Sundawa, 2016; Sapulette & Wardana, 2016). Siswa yang memiliki moral yang baik akan mampu menghargai pendapat temannya dan menghargai kebebasan yang dimiliki oleh setiap individu (Hervinovira et al., 2014; Indriyani & Sulaiman, 2020). Selain itu dalam kegiatan pembelajaran juga terlihat bahwa siswa mampu mengembangkan kebiasaan dan perilaku yang positif setelah menerapkan video *satua bali* karakter (Salika). Dalam kegiatan pembelajaran media merupakan salah satu komponen terpenting dan juga dapat dikatakan sebagai komponen pelengkap yang dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Nisa & Wuryandani, 2018; Widiyasanti et al., 2018). Hal inilah yang menyebabkan penggunaan media sangat dibutuhkan oleh guru.

Kedua, video *satua bali* karakter (Salika) meningkatkan motivasi belajar siswa. Video *satua bali* karakter (Salika) dikemas secara menarik sehingga membantu siswa untuk termotivasi dalam belajar. Temuan penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa video yang dikemas dengan baik akan membantu meningkatkan motivasi belajar siswa (Alfianti et al., 2020; Ridha et al., 2021). Apalagi dalam video menyajikan *satua bali* yang akan menarik siswa ketika belajar mengenai karakter. Pembelajaran ini sangat penting karena dikaitkan dengan pemahaman budaya. Dalam video juga menyajikan mengenai nilai dan norma serta warisan budaya sehingga membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Siswa yang antusias mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas akan berdampak pada pemahaman siswa yang semakin meningkat sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Mertasari & Ganing, 2021; Prehanto et al., 2021). Hal inilah yang menyebabkan video pembelajaran efektif digunakan sebagai media penanaman karakter pada anak sekolah dasar. Selain itu pada video juga menyajikan contoh yang mudah diamalkan oleh anak sehingga anak mudah untuk belajar (Dewi et al., 2016; Wisada et al., 2019). Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa tentu akan berdampak pada pemahaman siswa yang semakin meningkat dan budaya batik yang semakin dikuasai oleh siswa (Azrai et al., 2016; Trisnowali MS., 2017). Penggunaan video ini juga dapat melestarikan budaya bali sehingga sangat efektif digunakan dalam pembelajaran.

Temuan penelitian sebelumnya juga mengungkapkan bahwa siswa yang termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran akan berdampak pada penguasaan siswa semakin meningkat (Adiputra & Mujiyati, 2017; Sari, Mudjiran, et al., 2021). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa video yang menarik akan membantu siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar (Prehanto et al., 2021; Sholikah et al., 2018). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa video *satua bali* karakter (Salika) layak digunakan dalam pembelajaran karakter. Video ini juga memperkenalkan budaya Indonesia serta Bali dengan cara tradisi *mesatua*. Tradisi *mesatua* sangat baik dalam menanamkan nilai moral dan membentuk karakter pada anak. Implikasi penelitian ini yaitu video *satua bali* karakter (Salika) dapat digunakan oleh guru dalam menanamkan karakter positif pada siswa khususnya pada siswa kelas III sekolah dasar. Penggunaan video ini akan membantu siswa untuk memahami nilai moral dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.

4. SIMPULAN

Video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) mendapatkan validitas sangat baik dari ahli dan praktisi serta siswa. Disimpulkan video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) layak diterapkan dalam pembelajaran. Video pembelajaran *satua bali* karakter (Salika) dapat membantu siswa belajar dan meningkatkan karakter siswa secara positif.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adibatin, A. (2016). Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Strategi Pembelajaran PAKEM Melalui Permainan Cincin di Jempol Tangan (Karya Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i1.p1-18>.
- Adiputra, S., & Mujiyati, M. (2017). Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa di Indonesia: Kajian Meta-Analisis. *Konselor*, 6(4), 150. <https://doi.org/10.24036/02017648171-0-00>.
- Afandi, I. (2020). The Character Value In The Fairy Tale "Cerita Calon Arang" By Pramoedya Ananta Toer As A Means Of Early Childhood Education. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(2). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i2.31973>.
- Afifah, N. (2019). Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah Berbasis Nilai Karakter Toleransi terhadap Sesama dengan Berbantu Aplikasi Sparkol Videoscribe. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(2). <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i2.512>.
- Ahmadi, F., Sutaryono, Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi "Multimedia Indonesian Culture" (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

- Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>.
- Alfianti, A., Taufik, M., Hakim, Z. R., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927.g1791>.
- Alodwan, T., & Almosa, M. (2018). The Effect of a Computer Program Based on Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE) in Improving Ninth Graders' Listening and Reading Comprehension Skills in English in Jordan. *English Language Teaching*, 11(4), 43. <https://doi.org/10.5539/elt.v11n4p43>.
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v2i1.4640>.
- Amran, A., Jasin, I., Perkasa, M., Satriawan, M., Irwansyah, M., & Erwanto, D. (2020). Implementation of education for sustainable development to enhance Indonesian golden generation character. *Journal of Physics: Conference Series*, 1521(4), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1521/4/042102>.
- Andika Wadi, A. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Membangun Moral Bangsa Perspektif Al-Qur'an. *Al Hikmah: Jurnal Studi Keislaman*, 10(2). <https://doi.org/10.36835/hjsk.v10i2.3455>.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>.
- Arisyanto, P., Sundari, R. S., & Untari, M. F. A. (2018). Pembelajaran Ekstrakurikuler Tari Untuk Penanaman Karakter Bagi Siswa SD Negeri Gayamsari 02 Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/jpks.v3i1.4062>.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi Pbsi, Fkip, Unissula. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 71–90. <https://doi.org/10.24176/kredo.v1i2.2107>.
- Azrai, E. P., Evriyani, D., & Prastya, A. R. (2016). Hubungan tingkat kecemasan siswa dalam menghadapi tes dengan tingkat motivasi belajar biologi pada siswa kelas X MIA SMA Negeri 21 Jakarta. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi (Biosferjpb)*, 9(1), 47–54. <https://doi.org/10.21009/biosferjpb.9-1.8>.
- Darmayasa, I. K., Jampel, N., Simamora, A. H., & Pendidikan, J. T. (2018). Pengembangan E-Modul Ipa Berorientasi Pendidikan Karakter di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 53–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20267>.
- Debora, K., & Han, C. (2020). Pentingnya peranan guru kristen dalam membentuk karakter siswa dalam pendidikan Kristen: sebuah kajian etika Kristen. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 2(1), 1–14. <https://doi.org/10.19166/dil.v2i1.2212>.
- Dewi, N. K. P., & Suniasih, N. W. (2020). Development of learning videos based discovery learning for class v elementary school temperma material. *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210407.275>.
- Dewi, N. K. R., Tastra, I. D. K., & Pudjawan, K. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Bali Untuk Siswa Kelas III. *Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jeu.v4i2.7630>.
- Fitriani, V., & Sundawa, D. (2016). Penerapan Model Vct (Value Clarification Technique) Dengan Menggunakan Media Cerita Daerah Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1). <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3669>.
- Hasan, A. A., & Baroroh, U. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Melalui Aplikasi Videoscribe Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Lisanuna: Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9(2). <https://doi.org/10.22373/ls.v9i2.6738>.
- Hayah, R. K. (2017). Character Education in Islamic Boarding School and the Implication to Students' Attitude and Critical Thinking Skills on Biodiversity Learning. *In Journal of Physics: Conference Series*, 812(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/812/1/012101>.
- Hervinovira, N. L. G. P., Murda, I. N., & Sudarma, I. K. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran VCT Berbantuan Cerita Mahabharata Terhadap Nilai Karakter Siswa Kelas 5 Pada Pelajaran PKn Semester I Gugus 5 Mandara Giri Tamblang Kecamatan Kubutambahan Tahun Pelajaran 2013 / 2014. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1). <https://doi.org/10.23887/jjgds.v2i1.2549>.
- Indriyani, I., & Sulaiman, Z. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Pada Cerita "Legenda Batu Pameungpeuk" Sebagai Media Pendidikan Karakter. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(2). <https://doi.org/10.31949/jee.v3i2.2389>.
- Juanda, J. (2019). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini melalui Sastra Klasik Fabel Versi Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 39. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.126>.

- Kim, H. S. (2015). Using authentic videos to improve efl students' listening comprehension. *International Journal of Contents*, 11(4). <https://doi.org/10.5392/ijoc.2015.11.4.015>.
- Kurniawan, M. W. (2021). Penguatan Karakter Religius Berbasis Budaya Sekolah di SD Muhammadiyah 4 Batu. *Elementary School*, 8(2), 295–302. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v8i2.1393>.
- Kuswara, K., & Sumayana, Y. (2020). Apresiasi Cerita Rakyat sebagai Upaya Memperkuat Karakter Siswa dalam Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *JURNAL BASICEDU*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.678>.
- Luthviyani, Setianingsih, & Handayani. (2019). Analisis Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka Terhadap Nilai-nilai Karakter Siswa di SD Negeri Pamongan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(2), 113–122. <https://doi.org/10.33369/pgsd.12.2.113-122>.
- Megawati, & Utami. (2020). English Learning with Powtoon Animation Video. *Journal of Education Technology*, 4(2), 110. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i2.25096>.
- Mertasari, P. S., & Ganing, N. N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 10, 288–298. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2>.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Berbasis Videoscribe Materi Kerajaan Islam Di Jawa Kelas X Tahun Ajaran 2018 / 2019 Di SMA Negeri 3 Salatiga Pendidikan merupakan komponen pent- kepribadian yang lebih baik . Menurut Tri-dengan perubahan. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 174–184. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v7i2.36436>.
- Mustikaningrum, G., Pramusinta, L., Ayu, S., & Umar, M. (2020). Implementasi Pendidikan Karakter Terintegrasi Kurikulum Dan Metode Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 154–164. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v7i2a5.2020>.
- Nisa, & Wuryandani. (2018). Perancangan Buku Cerita Pop-up Berbasis Karakter untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 159–166. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v7i2.1563>.
- Pamungkas, A. S., Ihsanudin, I., Novaliyosi, N., & Yandari, I. A. V. (2018). Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika. *Prima: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 127. <https://doi.org/10.31000/prima.v2i2.705>.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.33696>.
- Purwanti, D. (2017). Pendidikan karakter peduli lingkungan dan implementasinya. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 1(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v1i2.17622>.
- Ramdhani, S., Yuliasri, N. A., Sari, S. D., & Hasriah, S. (2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter melalui Kegiatan Storytelling dengan Menggunakan Cerita Rakyat Sasak pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 153. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.108>.
- Rehusisma, L. A., Indriwati, S. E., & Suarsini, E. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih Dan Sehat. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(9), 1238–1243. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v2i9.9964>.
- Rema, B. (2019). Fakta dibalik Anak indonesia: Indonesia Gawat Darurat Pendidikan Karakter. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Ridha, M., Firman, & Desyandri. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i1.925>.
- Riwanti, R., & Hidayati, A. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Tematik Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 572–581. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.41>.
- Rosikum, R. (2018). Pola Pendidikan Karakter Religius pada Anak melalui Peran Keluarga. *Jurnal Kependidikan*, 6(2). <https://doi.org/10.24090/jk.v6i2.1910>.
- Saidah, A., Budiman, M. A., & Wijayanti, A. (2021). Analisis Pelaksanaan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Kelas IV SD Bilingual Muhammadiyah 1 Purwodadi. *Wawasan Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8723>.
- Sapulette, M. S., & Wardana, A. (2016). Peningkatan Karakter Siswa Kelas IV SD Negeri 16 Ambon Melalui Pembelajaran PPKn Dengan Media Cerita Rakyat. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 150–165. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i2.11922>.
- Sari, Mudjiran, Fitria, & Irsyad. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>.

- Sari, N. P., Makaria, E. C., Rochgiyanti, R., & Setiawan, M. A. (2021). Environment Care Character Education as a Flood Disaster Management Effort. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2). <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.923>.
- Sholikhah, M. M., Kuswadi, K., & Sujana, Y. (2018). Penggunaan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Pengetahuan Seksualitas Pada Anak Kelompok B2 Tk Islam Permata Hati Makam Haji Kabupaten Sukoharjo Tahun Ajaran 2015/2016. *Jurnal Kumara*, 6(3). <https://doi.org/10.20961/kc.v6i3.35134>.
- Silkyanti, F. (2019). Analisis Peran Budaya Sekolah yang Religius dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Indonesian Values and Character Educational Journal*, 2(1), 36–42. <https://doi.org/10.23887/ivcej.v2i1.17941>.
- Sujatmiko, I. N., Arifin, I., & Sunandar, A. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter di SD. *Jurnal pendidikan*, 4(8), 200–215. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.2109>.
- Trisiana, A., Sugiaryo, & Rispantyo. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Inovasi Pengembangan Di Era Media Digital Dan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Global Citizen: Jurnal Ilmiah Kajian Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1). <https://doi.org/10.33061/jgz.v7i1.3059>.
- Trisnowali MS., A. (2017). Pengaruh Motivasi Berprestasi, Minat Belajar Matematika, Dan Sikap Belajar Matematika Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa SMAN 2 Watampone. *MaPan : Jurnal Matematika Dan Pembelajaran*, 5(2). <https://doi.org/10.24252/mapan.v5n2a8>.
- Van Alten, D. C. D., Phielix, C., Janssen, J., & Kester, L. (2020). Self-regulated learning support in flipped learning videos enhances learning outcomes. *Computers and Education*, 158(August), 104000. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104000>.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wijaya, Teguh, & Suartama. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Muatan Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 61–71. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.644.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>.
- Yukselir, C., & Komur, S. (2017). Using online videos to improve speaking abilities of efl learners. *European Journal of Education Studies*, 3(5). <https://doi.org/10.5281/zenodo.495750>.
- Yusup, M., Aini, Q., & Pertiwi, K. D. (2016). Media Audio Visual Menggunakan Videoscribe Sebagai Penyajian Informasi Pembelajaran Pada Kelas Sistem Operasi. *Technomedia Journal*, 1(1), 126–138. <https://doi.org/10.33050/tmj.v1i1.8>.