

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
DONGENG UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL
DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III MADRASAH
IBTIDAIYAH**

TESIS



Oleh:

**Camila Fatah Suroyya
NIM : 21204081017**

Diajukan Kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Magister

Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Camila Fatah Suroyya, S.Pd.

NIM : 21204081017

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”. Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya bukan hasil dari plagiasi, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Pada bagian kutipan-kutipan tersebut memenuhi kaidah ilmiah dan tercantum dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil karya orang lain, maka segala tanggungjawab, dan peneliti siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, Juni 2023

Yang membuat pernyataan,



Camila Fatah Suroyya, S.Pd.
NIM: 21204081017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Camila Fatah Suroyya, S.Pd.

NIM : 21204081017

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika kemudian terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 6 Juni 2023

Saya yang menyatakan.



Camila Fatah Suroyya, S.Pd.

NIM. 21204081017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Camila Fatah Suroyya, S.Pd.

NIM : 21204081011

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut (atas photo dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jika suatu hari nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih

Yogyakarta, 6 Juni2023

Saya yang menyatakan



Camila Fatah Suroyya, S.Pd.

NIM. 21204081017

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan korelasi terhadap penulisan tesis yang berjudul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”

yang ditulis oleh:

Nama : Camila Fatah Suroyya

Nim : 21204081017

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk diujikan sebagai syarat memperoleh gelar Magister (S2) dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (M.Pd).

Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 6 Juni 2023
Pembimbing,



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd.
NIP. 1986050520091222006



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1916/Un.02/DT/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DONGENG
UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER PEDULI SOSIAL DAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS III SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : CAMILA FATAH SUROYA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 21204081017
Telah diujikan pada : Selasa, 18 Juli 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

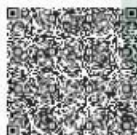
TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd
SIGNED

Valid ID: 64b9453e8201a



Penguji I

Dr. Andi Prastowo, S.P.d.I., M.Pd.I
SIGNED

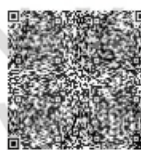
Valid ID: 64ec5e2403678



Penguji II

Dr. Sedya Santosa, SS, M.Pd
SIGNED

Valid ID: 64c3a9ab83a11



Yogyakarta, 18 Juli 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 64ee6ba3744df

MOTTO

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat ”

(QS. AL-Mujadilah: 11).¹



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahnya Madinah al-Munawwarah (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penterjemah dan Penerbit Alquran, 2009).

PERSEMBAHAN

Tesis ini penulis persembahkan kepada

Almamater Tercinta

Program Studi Magister (S2) Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab-Latin yang digunakan dalam penulisan tesis ini adalah Pedoman transliterasi yang merupakan hasil Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Di bawah ini daftar huruf-huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Ja	J	Je
ح	Ha	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Za	Z	Zet

س	Sa	S	Es
ش	Sya	SY	Es dan Ye
ص	Ṣa	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍat	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof Terbalik
غ	Ga	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qa	Q	Qi
ك	Ka	K	Ka
ل	La	L	El
م	Ma	M	Em
ن	Na	N	En
و	Wa	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

2. Konsonan Rangkap Karena Syaddah ditulis Rangkap

متعددة	ditulis	muta'addidah
عدة	ditulis	iddah

3. Ta' Marbutah

1. Bila dimatikan ditulis h

هبة	ditulis	Hibbah
جزية	ditulis	jizyah

(ketentuan ini tidak diperlakukan terhadap katakata Arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti shalat, zakat, dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كرامة الأولياء	ditulis	karamah alauliya'
----------------	---------	-------------------

3. Bila ta' marbutah hidup atau dengan harkat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis t

زكاة الفطر	ditulis	zakatul fitri
------------	---------	---------------

4. Vokal Pendek

(َ)	Fathah	a
(ِ)	Kasrah	i
(ُ)	Dammah	u

5. Vokal Panjang

Fathah + alif جاهلية	ditulis	a jahiliyyah
fathah + ya' mati تنسى	ditulis	a tansa
kasrah + ya' mati	ditulis	i

كريم		karim
dammah + wawu ماتى فروض	ditulis	u furud

6. Vokal Rangkap

Fathah + ya mati بينكم	ditulis	ai bainakum
fathah + wawu' ماتى قول	ditulis	ai qaulum

7. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

انتم	ditulis	a'antum
اعددت	ditulis	u'iddat
لئن شكرتم	ditulis	la'in syakartun

8. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf *Qamariyyah* maka ditulis dengan menggunakan hurufawal "al"

القرآن	ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

2. Bila diikuti Huruf Syamsiyah ditulis dengan menggandakan huruf syamsiyyah yang mengikutinya. Serta menghilangkan huruf I (el) nya.

السماء	ditulis	<i>as-sama'</i>
الشمس	ditulis	<i>as-syams</i>

9. Penulisan Kata-kata dalam Rangkaian Kalimat

ذوى الفروض	Ditulis	<i>ẓawī al-furūd</i>
هل السنة	Ditulis	<i>ahl as-sunnah</i>



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

CAMILA FATAH SUROYA. NIM 21204081017. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Tesis. Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2023.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh dua hal penting yang berkaitan dengan pendidikan seorang siswa yaitu motivasi belajar dan pendidikan karakter terkhusus karakter peduli sosial, sebab pendidikan karakter merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional. Selain itu kurangnya penyediaan media pembelajaran yang inovatif sehingga perlu dikembangkan produk berupa Video Animasi Dongeng sebagai alternatif media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk 1) menghasilkan media pembelajaran video animasi dongeng Indonesia 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dongeng 3) mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi dongeng.

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan *R and D (Research and Development)* model ADDIE. 1) *Analysis*, melakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik; 2) *Design*, menyusun draft video animasi dongeng serta membuat instrument; 3) *Development*, kegiatan pengembangan produk yang disempurnakan melalui penilaian ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan respon pendidik sebagai bahan masukan dan evaluasi; 4) *Implementation*, menerapkan media video animasi pada peserta didik MIN 1 Klaten; 5) *Evaluation*, hasil keseluruhan dari pengembangan produk, penerapan pada peserta didik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Menghasilkan media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III, (2) Media pembelajaran video animasi dongeng dinyatakan sangat layak untuk digunakan sebagai alternatif media pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas III berdasarkan penilaian oleh ahli materi sebesar 94,6%, ahli media sebesar 93,3%, dan ahli Bahasa sebesar 96,3% yang memenuhi kriteria “sangat layak”, (3) Media pembelajaran video animasi dongeng dapat menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik dengan dibuktikannya perolehan nilai sig. (*2 tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang berarti media pembelajaran video animasi dongeng efektif untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Video Animasi, Dongeng, Karakter Peduli Sosial, Motivasi Belajar.

ABSTRACT

CAMILA FATAH SUROYA. NIM 21204081017. Development of Fairytale Animation Video Learning Media in Indonesian Language Learning to Grow Social Caring Character and Learning Motivation for Class III Students of Madrasah Ibtidaiyah. Thesis. Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Masters Study Program. Faculty of Tarbiyah and Teacher Training. UIN Sunan Kalijaga, Yogyakarta. 2023.

This research is motivated by two important things related to a student's education, namely learning motivation and social caring character. Because character education is one of the goals of education. Apart from that, there is a lack of provision of innovative learning media, so it is necessary to develop a product in the form of Video Animation Fairy Tales as a learning medium. This study aims to 1) produce fairy tale animation video learning media for Indonesian language learning 2) determine the feasibility of fairy tale animation video learning media 3) find out the effectiveness of fairy tale animation video learning media for Indonesian language learning.

This study uses the ADDIE model of R and D (Research and Development) development research. 1) Analysis, analyze the needs of students, analyze the curriculum, and analyze the character of students. 2) Design, compiling a fairy tale animation video draft and making instruments. 3) Development, enhanced product development activities through the assessment of media experts, material experts, linguists and educator responses as input and evaluation materials. 4) Implementation, applying animated video media to students at MIN 1 Klaten. 5) Evaluation, the overall results of product development, application to students.

This research shows that (1) Producing animated fairy tale video learning media to foster social caring character and learning motivation of third grade students, (2) Learning media animated fairy tale videos is stated to be very feasible to be used as an alternative media in learning Indonesian in class III based on an assessment by material experts of 94.6%, media experts of 93.3%, and language experts of 96.3% who meet the criteria of "very feasible", (3) Fairytale animation video learning media can foster social caring characters and learner motivation by proving the acquisition of sig. (2 tailed) of $0.000 < 0.05$. These results show that H_a is accepted and H_0 is rejected, which means that fairy tale animation video learning media is effective for fostering social caring characters and learning motivation for third-grade students of Madrasah Ibtidaiyah.

Keywords: Development of Learning Media, Animation Videos, Fairy Tales, Social Care Characters, Learning Motivation.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur kepada Allah SWT karena atas pertolongan Rahmad dan Karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan tesis ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar megister pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Solawat dan salam kepada Rasulullah, keluarga dan para sahabat, beserta orang-orang yang istiqomah mengikuti sunnahnya hingga akhir zaman. Judul yang penulis ajukan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah” dalam penyusunan dan penulisan tesis ini tidak lepas dari bantuan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr.Phil Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Ibu Dr. Siti Fatonah, M.Pd selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Dr. Siti Fathonah, M.Pd. selaku Dosen Penasehat Akademik UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

6. Ibu Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan tesis ini.
7. Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Megister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga yang telah membekali penulisan dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan tesis.
8. Staf Tata Usaha Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah banyak membantu penulisan selama mengikuti perkuliahan dan penulisan tesis ini.
9. MIN 1 Klaten yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian
10. Teruntuk orang tua, kakak, serta adik, calon suami serta keluarga besar atas jasa-jasanya, kesabaran dan do'a serta tidak pernah lelah dalam mendidik dan memberikan cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis.
11. Teruntuk sahabat-sahabatku selama perkuliahan magister terimakasih sudah menjadi sahabat baik, serta saudariku di Yogyakarta.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan dapat dicatat sebagai amal ibadah di sisi Allah SWT dan memperoleh pahala yang berlimpah dai Allah SWT. Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini tentunya masih banyak kesalahan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu dengan kerendahan hati

penulis memohon maaf atas segala kekurangan dalam tesis ini dan semoga hasil karya kecil ini bermanfaat bagi kita semua. Amin yaa Robbal'alam.

Yogyakarta, Juni 2023

Camila Fatah Suroyya
21204081017



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
ABSTRAK	xii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah	9
D. Rumusan masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	11
G. Kajian Penelitian yang Relevan.....	13
H. Landasan Teori	18
I. Sistematika Pembahasan	61
BAB II	63
METODE PENELITIAN	63
A. Model Pengembangan	63
B. Prosedur Pengembangan	64
C. Desain Uji Coba Produk	66
D. Desain Uji Coba	66
E. Subjek Uji Coba	67
F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	67
G. Teknik Analisis Data	76

BAB III.....	83
HASIL DAN PEMBAHASAN	83
A. Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	83
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	83
2. Tahap <i>Design</i> (Perencanaan).....	87
3. <i>Depelovment</i> (Pengembangan).....	91
4. Implementation (Penerapan)	104
5. Evaluation (Evaluasi)	106
B. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	107
1. Penilaian Ahli Materi	107
2. Penilaian Ahli Media.....	111
3. Penilaian ahli bahasa	113
4. Data Hasil Respon Pendidik.....	115
5. Respon Peserta Didik	118
C. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	121
1. Uji Normalitas	122
2. Uji Homogenitas.....	123
3. Uji Paired Sampel T Tes	124
D. Pembahasan.....	127
1. Desain Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	127
2. Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Indonesia untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	130
3. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah	132
BAB IV	137

PENUTUP	137
A. Simpulan.....	137
B. Saran.....	139
DAFTAR PUSTAKA	140
LAMPIRAN-LAMPIRAN	146



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah pada dasarnya tidak hanya bertujuan mengenalkan anak pada bidang-bidang pelajaran ataupun melatihnya berinteraksi dengan anak sebaya. Lebih jauh dari itu, berdasarkan pada tujuan pendidikan nasional maka sebuah pendidikan harus mampu memberikan pembelajaran yang dapat menghasilkan kompetensi tidak hanya pada ranah pengetahuan saja. Karena di dalam tujuan pendidikan nasional tersebut telah mencerminkan tiga domain yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga kompetensi yang diinginkan pada peserta didik setelah mengikuti proses pendidikan adalah menjadi manusia yang baik dalam hal pengetahuan, sikap maupun keterampilannya.²

Tujuan pendidikan Nasional sebagai rumusan arah pendidikan Indonesia yang harus dimiliki oleh setiap warga Indonesia melalui jalur pendidikan. Dalam tujuan pendidikan nasional memuat berbagai nilai kemanusiaan, yang mana nilai-nilai kemanusiaan ini harus dimiliki oleh bangsa Indonesia, agar cita-cita luhur bangsa Indonesia untuk menjadikan bangsa yang cerdas dan bermartabat dapat terwujud.³ Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut berbagai upaya perbaharuan

² Tajuddin Noor, "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum Dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf," *Journal Universitas Singaperbangsa Karawang*, 2018, 123–44.

³ Ahsan Masrukhan, "Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Di Sd Negeri Kotagede 5 Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 29 (2016): 812–20.

sistem pendidikan telah dilakukan guna untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional yang disesuaikan dengan perubahan zaman dan arah tujuan pendidikan nasional.

Dalam tujuan pendidikan telah diterangkan bahwa salah satu tujuan pendidikan yaitu memuat nilai-nilai kemanusiaan yang harus dimiliki oleh bangsa Indonesia. Salah satu nilai-nilai tersebut yaitu sikap sosial.⁴ Kepedulian sosial adalah sebuah tindakan, bukan hanya sebatas pemikiran atau perasaan. Tindakan peduli sosial tidak hanya tahu sesuatu yang salah dan benar, tapi ada kemauan melakukan gerakan membantu orang lain. Dengan memiliki jiwa sosial yang tinggi, anak didik akan lebih mudah bersosialisasi serta akan lebih dihargai. Pembentukan jiwa sosial anak didik dapat dilakukan dengan mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai kepedulian sosial melalui kegiatan yang bersifat sosial, melakukan aksi sosial, dan menyediakan fasilitas untuk menyumbang.⁵

Meninjau dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa komitmen pemerintah terhadap pengembangan dan kesuksesan pendidikan karakter cukup besar sehingga patut diapresiasi dan didukung oleh semua pihak. Agar tujuan dari pendidikan nasional dapat tercapai secara optimal diperlukan upaya yang tepat dalam mengembangkan pembelajaran, salah satunya yaitu melalui pengembangan media pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar yang menganut pembelajaran aktif, kreatif agar efektif serta

⁴ Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. Hlm. 30-31.

⁵ AKhmad Busyaeri and Mumuh Muharom, "Pengaruh Sikap Guru Terhadap Pengembangan Karakter (Peduli Sosial) Siswa Di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon," 2003, 1-17.

menyenangkan, guru tidak dapat melepaskan diri dari media pembelajaran. Baik dalam pembelajaran yang sederhana maupun pembelajaran yang menggunakan multimedia.⁶

Media pembelajaran merupakan sarana yang dipergunakan atau dimanfaatkan agar pengajaran dapat berlangsung dengan baik, memperdekat atau memperlancar jalan ke arah tujuan yang telah direncanakan. Media memiliki kedudukan yang sangat penting dan strategis dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Selain untuk memperjelas materi, media pembelajaran juga dapat meningkatkan keinginan, motivasi dan stimulasi dalam kegiatan pembelajaran. Akan tetapi penyediaan media pembelajaran selama ini masih menjadi kendala atau problematika, dalam praktiknya pun peran media pembelajaran belum banyak dilibatkan.

Berbagai penelitian yang dilakukan terhadap pemanfaatan media dalam pembelajaran menunjukkan bahwa media tersebut berdampak positif dalam pembelajaran. “Sebuah gambar lebih berarti dari seribu kata” seperti dituliskan oleh Deporter, Reardon, dan Singer Nourie bahwa penggunaan alat peraga ini dalam mengawali proses belajar akan merangsang moralitas visual dan menyalakan jalur syaraf sehingga memunculkan beribu-ribu asosiasi dalam kesadaran siswa. “Rangsangan visual dan asosiasi ini akan memberikan suasana yang sangat kaya untuk pembelajaran”.⁷ Dari paparan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran menjadi hal yang tidak bisa diabaikan. Disisi

⁶ dini Aria Farindhni, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 2 (2018): 172–86.

⁷ Marisa, dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2012

lain keterbatasan penggunaan media disebabkan banyak faktor salah satunya kurang mendapat perhatian dari guru. Pengembangan media yang dilakukan oleh guru masih kurang maksimal karena pada umumnya guru hanya menggunakan media sederhana seperti buku paket. Untuk penggunaan media yang lebih kreatif seperti media berbasis digital belum banyak dimanfaatkan.⁸

Padahal pengaruh dari pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat positif. Pemakaian media dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Sejalan dengan itu diungkapkan pada penelitian terdahulu dari Selin Nadia Alwini (2022) dari Jurnal Teladan yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita di Kelas III”.⁹ Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa respon siswa sangat baik dan mereka mengemukakan bahwa pembelajaran menyimak cerita dongeng dengan menggunakan media video animasi sangat memudahkan mereka dalam memahami isi cerita dari dongeng tersebut.

⁸ Said Alwi, “Problematika Guru Dalam Pengembangan,” *Itqan* 8, no. 2 (2017).

⁹ Selin Nadia Alwini, “Pengembangan Media Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas Iii,” *Jurnal Teladan* 7, no. 2 (2022).

Dalam membuat sebuah kegiatan belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan yaitu dengan mengimplementasikan media dalam proses belajar sehingga mampu memotivasi peserta didik. Selain itu penggunaan media juga membuat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan tidak merasa terbebani dan, maupun terpaksa, sehingga apa yang mereka menjadi tertarik atas apa yang mereka pelajari dan ini dapat memberikan hasil yang maksimal. Hal yang ditemukan tersebut berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti yaitu rendahnya prestasi belajar peserta didik serta kurangnya motivasi belajar mereka saat ini, ini bukan semata-mata disebabkan oleh tingkat keterampilan yang juga rendah.¹⁰

Menurunnya motivasi belajar mengakibatkan terjadinya *learning lost* yang mana berdasarkan riset yang dilakukan Perhimpunan Pendidikan dan Guru (P2G), Satriwan Salim dikatakan capaian materi dan pemahaman materi oleh siswa hanya mencapai 40%. Artinya ada 60% yang tidak tercapai atau sia-sia karena pembelajarannya yang sangat tidak efektif.¹¹ Motivasi Belajar juga merupakan dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia, yang menimbulkan suatu kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan belajar.¹²

¹⁰ Wayan Yanik Yasmini, "Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Insan Mandiri Karangasem," *Lampuhyang* 12, no. 2 (2021): 137–55, <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i2.265>.

¹¹ Suci Paresti and Agus Suradika, "Mengatasi Kejenuhan Belajar Dari Rumah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual," *Perspektif* 1, no. 6 (2022): 604–15.

¹² Khemala Yuliani H and Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 1 (2017): 259, <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.

Dalam menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, maka diperlukan suatu inovasi agar pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami serta mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik untuk menjadi lebih aktif, kreatif dan mandiri. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yaitu melalui media pembelajaran yang akan menumbuhkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.¹³

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pembelajaran dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataannya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya.¹⁴

Tentunya pembelajaran tidak dapat dilakukan hanya dengan cara guru berceramah saja, dibutuhkan suatu pengamatan terhadap objek-objek yang ada pada Keberadaan media tidak dapat diabaikan begitu saja, untuk itu seluruh pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran perlu memberikan perhatian mengenai permasalahan ini. Penggunaan media audio visual visual berbasis digital dapat menjadi salah satu terobosan baru dalam pembelajaran menyimak dongeng. Melalui

¹³ Wahyullah Alannasir, "Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang," *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 23, <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.133>.

¹⁴ Yolanda Febrita and Maria Ulfah, "Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Prosiding DPNPM Unindra* 0812, no. 2019 (n.d.): 181–88.

penggunaan media, peserta didik tidak hanya mendapat rangsangan melalui pendengaran saja tetapi juga melalui indera penglihatan. Dengan demikian, pembelajaran bahasa Indonesia pada materi dongeng akan menjadi lebih menarik dan bermakna.¹⁵

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya dalam bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran menjadi semakin beragam dan interaktif, salah satunya media berbasis audio dan visual. Oleh karena itu penulis tertarik jika hal ini dapat menjadi suatu terobosan baru atau inovasi dalam mengatasi kekurangan media pembelajaran yang interaktif khususnya untuk materi dongeng.¹⁶

Berdasarkan data observasi awal serta pengamatan lapangan peneliti mendapati bahwa sekolah telah memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai. Namun sarana dan prasarana tersebut belum bisa dimanfaatkan dengan optimal. Padahal apabila penerapan media dalam proses pembelajaran dimaksimalkan dapat memberikan pengaruh pada perkembangan peserta didik. Sehingga pendidik harus mempertimbangkan untuk memaksimalkan penggunaan media untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁷

Maka dari itu dibutuhkan upaya untuk memaksimalkan penggunaan media. Berdasarkan hal tersebut peneliti ingin menggabungkan audio dan visual untuk bisa

¹⁵ Astri Husniyah, "Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4 . 0 , Perkembangan," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 316–25.

¹⁶ Selin Nadia Alwini, "Pengembangan Media Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas Iii," *Jurnal Teladan* 7, no. 2 (2022).

¹⁷ Abdul Haris Pito, "Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* 6, no. 2 (2018): 97–117. h.102

mendukung pembelajaran serta menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini diajukan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng untuk Menumbuhkan Karakter Peduli Sosial dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas III SD/MI.

B. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ditemukan dalam latar belakang penelitian ini adalah: keterbatasan guru dalam menggunakan media

1. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran.
2. Motivasi belajar peserta didik cenderung rendah.
3. Perlunya mengoptimalkan pendidikan karakter, khususnya sikap peduli sosial.
4. Belum adanya pengembangan media pembelajaran video animasi untuk memotivasi siswa dalam belajar.
5. Di era digital perlunya pengembangan media yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi
6. Perlunya mengintegrasikan pendidikan karakter dalam pembelajaran.
7. Media pembelajaran kurang bervariasi.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan untuk memperoleh kedalaman kajian dan untuk menghindari perluasan masalah. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran dongeng yang mengintegrasikan nilai karakter untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan identifikasi masalah tidak semua permasalahan akan diteliti, maka penulis membatasi permasalahan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Menurunnya motivasi belajar mengakibatkan terjadinya *learning lost*.
2. Kurang fokusnya peserta didik berakibat tidak menangkap pembelajaran dengan optimal.
3. Peserta didik Sekolah Dasar kurang memahami materi yang dijelaskan oleh guru.
4. Kreativitas guru ketika mengajar belum optimal, tidak adanya variasi pembelajaran yang dilakukan guru.
5. Media pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi sehingga peserta didik mudah bosan ketika belajar.
6. Tidak adanya media pembelajaran dongeng yang mampu memvisualisasikan materi agar belajar lebih menyenangkan.
7. Perlunya mengoptimalkan pendidikan karakter pada pembelajaran.

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, maka rumusan masalah yang di ajukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah?

2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis paparkan, maka tujuan dari kegiatan penelitian ini yaitu untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.
3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini ada dua manfaat atau nilai guna baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng

untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III SD/MI diharapkan dapat menjadi asumsi bagi peneliti sendiri, sebagai bahan pengembangan dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan di madrasah. Serta data yang diperoleh melalui informasi-informasi yang didapatkan, sebagai bahan kajian teoritis terhadap pengembangan media yang berbentuk audio visual diharapkan menjadi sebuah perhatian khusus bagi kalangan praktisi pendidikan dalam mencari temuan-temuan dan pembaharuan tentang media pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah sebagai salah satu upaya mencapai tujuan pendidikan nasional.

Adapun secara praktis, hasil penelitian ini sangat diharapkan dan mampu memberikan makna bagi beberapa kalangan diantara lain;

1. Bagi kepala sekolah lembaga (madrasah)

Penelitian sangat penting bagi pengembangan sebuah lembaga, diadakannya penelitian dapat memberikan kontribusi terhadap madrasah sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Bagi sekolah media pembelajaran video animasi dapat menjadi alternatif dalam inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga bisa berdampak pada peningkatan mutu sekolah.

2. Bagi Guru

Bagi guru penelitian ini dapat memberikan hasil penelitian serta pengembangan media pembelajaran untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia khususnya materi dongeng. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai masukan bagi pendidik sebagai pembaharuan dalam proses pembelajaran dengan

melakukan pengembangan media pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga tidak menghambat terjadinya proses pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Bagi siswa sebagai alternatif sarana belajar yang dapat memberikan motivasi dalam kegiatan belajar khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng.

4. Bagi peneliti

Penulis dapat memberikan pemikiran atau sumbangsih terhadap media yang dikembangkan, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan studi lanjutan. Adanya pengembangan media pembelajaran video animasi menjadikan wawasan baru terhadap media pembelajaran, terutama dalam materi dongeng. Sehingga pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi inovasi untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik agar dapat mengembangkan potensi diri secara optimal.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang Pengembangan media pembelajaran video animasi telah diteliti oleh beberapa peneliti terdahulu. Serta telah banyak ditemukan penelitian yang memiliki kemiripan tentang pengembangan media pembelajaran video animasi ataupun tentang hal yang berkaitan dengan penelitian, adapun beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain:

1. Kuntarti Endah Sarini, Suwandi, Asropah (2021) dari Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya yang berjudul “Media Video Animasi Berbasis Kepedulian Lingkungan Pada Pembelajaran Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Kota Semarang (*Animated Video Media Of Children Based On Environmental Concerns On Dongeng Learning For First Class Private School Students In Semarang City*)”.¹⁸ Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal media pembelajaran yaitu Video Animasi dengan nilai karakter. Kemudian persamaan lainnya dari penelitian Kuntarti dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang dongeng untuk siswa Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu tahun penelitian, subjek penelitian, serta metode penelitian. Tahun penelitian Kuntarti dilaksanakan pada tahun 2021 sedangkan penulis pada tahun 2022. Subjek penelitian Kuntarti siswa kelas IV sekolah dasar di Kota Semarang, sedangkan subjek penelitian penulis adalah siswa kelas III. Perbedaan berikutnya yaitu pada metode penelitian Kuntarti menggunakan metode *Research and Development (R&D)* mengadopsi dari Sugiyono, sedangkan peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE.
2. Novika Dian Pancasari Gabriela (2021) dari Jurnal Deiksis yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan

¹⁸ Kuntarti Endah Sarini, Suwandi, Asropah, “Media Video Animasi Berbasis Kepedulian Lingkungan Sekolah Dasar Di Kota Semarang (*Animated Video Media Of Children Based On Environmental Concerns On Dongeng Learning For First Class Private School Students In Semarang City*),” *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (2021).

Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”.¹⁹ Persamaan penelitian Novika dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang media pembelajaran Audio Visual pada tingkat Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu tahun penelitian, subjek penelitian, serta metode penelitian. Tahun penelitian Novika dilaksanakan pada tahun 2021 sedangkan penulis pada tahun 2022. Metode penelitian yang digunakan oleh Novika adalah metode Meta Analisis dengan, sedangkan peneliti menggunakan metode pengembangan model ADDIE.

3. Kartika Ardi Chumairoh & Latif Nur Hasan (2021) dari Jurnal Baradha: Jurnal pengembangan bahasa, sastra dan budaya Jawa yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng untuk pembelajaran menyimak cerita di kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo”.²⁰ Persamaan penelitian Kartika dan penelitian penulis yaitu terletak pada pemilihan media video animasi dongeng dan metode penelitiannya, yaitu menggunakan penelitian pengembangan model *ADDIE (Analyse, Design, Development, Implementation, Evaluation)* akan tetapi dalam penelitian ini hanya terbatas pada tahap pengembangan yaitu validasi media dan penilaian media dari guru kelas. Adapun perbedaannya yaitu tahun dan subjek penelitian. Pada penelitian oleh Kartika dilakukan pada tahun 2021, sedangkan penulis tahun 2022. Kemudian pada subjek penelitian yang diteliti oleh Kartika

¹⁹ Novika Dian Pancasari Gabriela, “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 104–13.

²⁰ Kartika Ardi & Latif Nur Hasan Chumairoh, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo,” *Jurnal Baradha* 17 (2021).

yaitu kelas III SDN Sukabumi VI Probolinggo, sedangkan subjek penelitian penulis yaitu kelas III MIN 1 Klaten.

4. Selin Nadia Alwini (2022) dari Jurnal Teladan yang berjudul “Pengembangan Media Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita di Kelas III”.²¹ Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal media pembelajaran yaitu Video Animasi dongeng. Kemudian persamaan lainnya dari penelitian Selin dengan penelitian penulis yaitu sama-sama menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE. Perbedaannya yaitu pada subjek penelitian, pada penelitian Selin yaitu siswa SDN Cikalang 1 khususnya pada siswa kelas III, sedangkan subjek penelitian penulis adalah siswa kelas III MIN 1 Klaten.
5. Lukman Khoirin, Umami Inayati, Khusnul Khotimah (2021) dari Jurnal SALIMA: Jurnal Pendidikan Guru MI yang berjudul “Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Kelas IV MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen”.²² Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal media pembelajaran yaitu audio visual untuk motivasi belajar. Perbedaannya yaitu pada tahun penelitian, subjek penelitian, serta metode penelitian. Tahun penelitian Lukman dilaksanakan pada tahun 2021 sedangkan penulis pada tahun 2022. Subjek penelitian Lukman siswa kelas IV MI Bahrul Ulum 1 Bulu Balen,

²¹ Selin Nadia Alwini, “Pengembangan Media Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas Iii,” *Jurnal Teladan* 7, no. 2 (2022).

²² Khusnul Khotimah Lukman Khoirin, Umami Inayati, “Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ski Kelas Iv Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen,” *SALIMA: Jurnal Pendidikan Guru MI* 01, no. 01 (2021): 43–51.

sedangkan subjek penelitian penulis adalah siswa kelas III. Perbedaan berikutnya yaitu pada metode penelitian Lukman menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui 2 siklus, sedangkan peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE.

6. Wahyullah Alannasir (2018) dari Jurnal Dikdas Matappa: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar yang berjudul “Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Inpres Sudiang”.²³ Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal media pembelajaran yaitu Video Animasi. Kemudian persamaan lainnya dari penelitian Wahyullah dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang motivasi belajar untuk siswa Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu tahun penelitian, subjek penelitian, serta metode penelitian. Tahun penelitian Wahyullah dilaksanakan pada tahun 2018 sedangkan penulis pada tahun 2022. Subjek penelitian Wahyullah siswa kelas IV SD Inpres Sudiang, sedangkan subjek penelitian penulis adalah siswa kelas III. Perbedaan berikutnya yaitu pada metode penelitian Wahyullah menggunakan true eksperiment design dengan desain Pretes Posttes Equivalent Groups Design, sedangkan peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE.

²³ Wahyullah Alannasir, “Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang,” *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 23, <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.133>.

7. Dini Aria Farindhni (2018) dari Jurnal Pendidikan Karakter yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.²⁴ Penelitian ini memiliki kesamaan dalam hal pengembangan media pembelajaran yaitu Video Animasi. Kemudian persamaan lainnya dari penelitian Dini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas tentang motivasi belajar untuk siswa Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu tahun penelitian, subjek penelitian, serta metode penelitian. Tahun penelitian Dini dilaksanakan pada tahun 2018 sedangkan penulis pada tahun 2022. Subjek penelitian Wahyullah siswa kelas V Sekolah Dasar, sedangkan subjek penelitian penulis adalah siswa kelas III. Perbedaan berikutnya yaitu pada metode penelitian Dini menggunakan penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall yang dilaksanakan hanya sampai pada tahap kesembilan, sedangkan peneliti menggunakan metode *Research and Development (R&D)* model ADDIE.

Berdasarkan hasil beberapa penelitian relevan di atas peneliti dapat menyimpulkan media yang telah dikembangkan tersebut sudah layak digunakan dan berhasil sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Maka dalam hal ini peneliti mengembangkan video animasi yang berbeda dari sebelumnya dengan mempergunakan video animasi ke dalam materi dongeng pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

²⁴ Dini Aria Farindhni, “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 2 (2018): 172–86.

H. Landasan Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (tentang pribadi, pikiran, pengetahuan dan sebagainya).²⁵ Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah Research and Development (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁶ Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi, disempurnakan untuk memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.²⁷ Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan tidak

²⁵ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Balai Pustaka, 1989), 414.

²⁶ Sugiyono, Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407

²⁷ Punaji Setyosari, Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 222

selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (software), seperti program komputer untuk pengolahan data.

Penelitian dan pengembangan menurut Seels & Richey didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan.²⁸ Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan lebih kepada desain atau rancangan, bisa berupa model desain dan desain bahan ajar, misalnya media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan pengertian pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan dan menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk yang dibuat tersebut.

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih

²⁸ Nana, Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), 164

mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.²⁹

Arif Sadiman, dkk memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:³⁰

a. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Setelah kita menganalisis kebutuhan siswa, maka kita juga perlu menganalisis karakteristik siswanya, baik menyangkut kemampuan pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya. atau keterampilan yang dimiliki siswa sebelumnya. Cara mengetahuinya bisa dengan tes atau dengan yang lainnya.

Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik- topik materi ajar yang dipandang sulit dan karenanya memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat ditentukan mana tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indra mana yang diperlukan (audio, visual, gerak atau diam).

b. Merumuskan tujuan instruksional (instructional objective) dengan operasional dan khas

²⁹ Arif S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 20

³⁰ Zulkifli Rusby dkk, "Upaya Guru Mengembangkan Media Visual dalam Proses Pembelajaran Fiqih", *Jurnal Al-hikmah* Vol. 14, No. 1, (April, 2017), 28-30.

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, yaitu: (a) Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa. Artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan; dan (b) Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku/perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

Sebuah tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akronimkan dalam ABCD (Audience, Behavior, Condition, dan Degree). Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut: A = Audience adalah menyebutkan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran B = Behavior adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung C = Condition adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau keterampilannya D = Degree adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

c. Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai

kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

d. Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan seyogyanya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan materi- materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Misalnya instrumen pengukurnya tes, maka siswa nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut. Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah siswa menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

e. Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok- pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam

memproduksi media. Artinya menjadi penuntun kita dalam mengambil gambar dan merekam suara, karena naskah ini berisi urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera atau bunyi dan suara yang harus direkam.

f. Mengadakan tes atau uji coba dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes. Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk digunakan.

2. Media Pembelajaran

Media sebagai alat komunikasi yang membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran.³¹ Peran media dalam mencapai tujuan pendidikan, kompleksitas proses pembelajaran, hubungan antara metode pengajaran dan media pendidikan, nilai atau kegunaan media dalam kelas,

³¹ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," 2018, hlm. 15.

pilihan dan penggunaan media pembelajaran, berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan untuk setiap disiplin ilmu, upaya inovatif dalam media pendidikan.³²

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari kata “medium” yang berarti “tengah” “ pengantar “ yang berarti alat pengantar atau media dari sumber informasi kepada penerima informasi. Menurut Nurbiana Dhieni dkk. Dalam Iswari (2017) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian penerima pesan atau informasi tersebut. Media pembelajaran adalah wahana dari pesan oleh sumber pesan atau guru dan ingin diteruskan kepada penerima pesan yaitu anak³³. Dari uraian para ahli tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan oleh guru di dalam proses belajar mengajar dengan tujuan mempermudah dalam pemberian informasi kepada peserta didik.

Berdasarkan petunjuk dalam penggunaan media pembelajaran, menurut Gerlach dan Ely dalam Arsyad mengemukakan terdapat tiga karakteristik, penggunaan media memiliki tiga karakteristik untuk memprediksi kondisi

³² Ahmad Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017)

³³ Fitria Iswari, “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar,” *Deiksis* 9, no. 02 (2017): 119, <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.

pembelajaran ketika guru tidak dapat atau tidak dapat melakukannya secara langsung.³⁴

Ketiga karakteristik media pembelajaran tersebut antara lain yang pertama, Fiksatif, yaitu menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau obyek. Kedua, Distributif yaitu menggambarkan kemampuan media, mentransportasikan obyek atau kejadian melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian itu disajikan kepada sejumlah besar peserta didik, di berbagai tempat, dengan stimulus pengalaman yang reatif sama mengenai kejadian tersebut. Ketiga, Manipulatif yaitu kemampuan media untuk mentransformasi suatu obyek atau kejadian dalam mengatasi masalah ruang dan waktu. Media disebut media pembelajaran bila tujuannya adalah untuk mendukung pembelajaran.³⁵

Selain itu pendidik selayaknya memiliki pemahaman yang baik tentang media pengajaran, antara lain³⁶:

- 1) Media sebagai alat komunikasi berguna untuk mengefektifkan proses pembelajaran.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.

³⁴ Ahmad Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hlm. 15

³⁵ Heinich, dkk, "Instructional Media and Technologies for Learning," New Jersey: Pearson Education, Inc, 2002

³⁶ Maman Rumanta. "Pendidikan Lingkungan Hidup". (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019)

- 4) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan.
- 5) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan.
- 6) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran.
- 7) Usaha inovasi dalam media pendidikan.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok:³⁷

- 1) Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Contoh: teks, grafik, foto, atau representasi fotografik, dan reproduksi.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan computer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis micropesesor.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan computer adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer.

³⁷ Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," 2018

Adapun jenis-jenis media pembelajaran menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, antara lain:³⁸

1) Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, dalam media ini hanya menampilkan menggunakan alat bantu proyeksi/proyektor. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat menampilkan dua bentuk yaitu bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan simbol gerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar.

2) Media audio

Media audio adalah media untuk menyampaika pesan dalam bentuk auditif, baik verbal maupun non verbal.

3) Media audio visual

Media audio visual dapat menggunakan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah, mesin proyektor film, tape recorder, dan

³⁸ Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, Cet.9. (Jakarta : Sinar Baru Algensindo Offset, 2010).

proyektor visual yang lebar.³⁹ Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan.

- 4) Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Perpaduan antara audio dan visual dengan pengungkapan kata-kata dan gambar berupa diagram sketsa atau grafik. Media ini dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam dan media audio visual gerak.
- 5) Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka diantaranya adalah papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan indikator penting dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media pembelajaran memudahkan dalam memahami pesan atau informasi yang ingin disampaikan.⁴⁰ Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp & Dayton yaitu:⁴¹

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku

³⁹ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2018), h. 5.

⁴⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* 3, no. 1 (June 27, 2018), <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>, hlm.173.

⁴¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 25-27

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- 4) Dapat mempersingkat waktu pembelajaran
- 5) Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana saja
- 7) Sikap positif siswa terhadap pembelajaran dapat ditingkatkan
- 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif

Sementara itu, Encyclopedia of Education Research dalam Ahmad Arsyad merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut : ⁴²

- 1) Meletakkan dasar dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- 2) Memperbesar perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar- dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih menarik.

Dari uraian manfaat media dapat disimpulkan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam menarik perhatian siswa, mengatasi sikap siswa yang negatif, menarik perhatian siswa dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

d. Fungsi Media

⁴² Arif S. Sadiman dkk, Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 20

Fungsi Media Pembelajaran Menurut Kemp & Dayton dalam Azhar fungsi media pembelajaran yaitu⁴³:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi
- 3) Memberi intruksi

Dari uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa Fungsi media pembelajaran yaitu, dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

e. Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng

Video merupakan salah satu jenis media yang sering digunakan untuk komunikasi dan hiburan selama ini. Menurut Sukiman yang dimaksud dengan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan.⁴⁴ Hampir sama dengan pengertian tersebut, Munadi mengartikan video sebagai teknologi pemrosesan sinyal elektronik meliputi gambar gerak dan suara. Animasi merupakan istilah

⁴³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 23

⁴⁴ Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.

yang berasal dari kata Latin *anima*, yang berarti jiwa (*soul*) atau *animare* yang berarti nafas kehidupan (menggerakkan dan menghidupkan).⁴⁵

Mayer & Moreno (2002) menyebutkan, “Animation refers to a simulated motion picture depicting movement of drawn (or simulated) objects.”⁴⁶ Menurut Tan & Wong (2003:139), animasi dapat digunakan sebagai perangkat pembelajaran yang dapat menggambarkan gerakan atau menyimulasikan proses secara efektif. Selain itu, animasi juga efektif dalam hal memberikan pemahaman kepada siswa terhadap materi dan memberikan kepuasan kepada siswa, apalagi jika digunakan secara konsisten sesuai dengan teori kognitif dan multimedia pembelajaran.⁴⁷ Berdasarkan pemaparan di atas, video animasi dalam penelitian ini dipahami sebagai media yang menampilkan gambar animasi bergerak dan bersuara secara bersamaan, di dalamnya terdapat materi pembelajaran dongeng kelas III, serta tokoh-tokoh di dalam video dirancang menampilkan karakter peduli sosial agar menjadi model bagi siswa.

Piaget mengemukakan bahwa tahap operasional konkret berlangsung sekitar usia 7-11 tahun. Berdasarkan penggolongan usia tersebut maka anak kelas III sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini, anak sudah mampu melakukan tindakan konkret, dan anak usia ini mampu berpikir secara

⁴⁵Yudhi Munadi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group. (2013:132)

⁴⁶ Richard E. Mayer & Moreno, R.2002. Animation as An Aid to Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, Vol. 14(1), pp. 87-99.

⁴⁷ Seng Chee Tan & Angela F. L. Wong. 2003. *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. Singapore: Prentice Hall.

logis selama ia dapat menerapkan penalarannya pada contoh yang konkret dan spesifik. Artinya, bahwa anak pada tahap ini sudah mampu melakukan sesuatu perbuatan atau tindakan yang diterapkan pada objek yang konkret.

Selanjutnya, Santrock (2011:188) menjelaskan bahwa anak yang sudah mencapai tahap operasional konkret sudah mampu melakukan seriation dan transitivity.⁴⁸ Seriation (seriasi) yaitu kemampuan menyusun stimulus berdasarkan dimensi kuantitatif. Transitivity yaitu kemampuan menggabungkan secara logis hubungan untuk memahami kesimpulan tertentu. Jadi, anak usia kelas III pada tingkat sekolah dasar sudah mampu untuk menalar sesuatu atau suatu peristiwa yang dilihatnya secara langsung, misalnya disajikan melalui sebuah tayangan video.⁴⁹

Video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan diantaranya⁵⁰:

- 1) Penggunaan media video dapat mengatasi jarak dan waktu, karena dapat didengarkan kapanpun dan di mana pun;
- 2) Media video dapat ditonton secara berulang-ulang sehingga dapat dipahami dengan sangat jelas apa yang ingin dipelajari;
- 3) Penggunaan media video akan lebih mudah diingat dan lebih lama tersimpan dalam ingatan karena disaksikan secara langsung;

⁴⁸ John W. Santrock, 2011. Masa Perkembangan Anak (Terjemah oleh Verawaty Pakpa- han). Jakarta: Salemba Humanika.

⁴⁹ farindhni, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar."

⁵⁰ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran* (Jakarta: Kata Pena, 2018)

- 4) Penggunaan media video akan dapat meningkatkan kreativitas siswa, daya ingat siswa, serta memberikan banyak ide-ide baru bagi siswa.

Dalam mengembangkan media pembelajaran Camilam Huang mengatakan terdapat 5 komponen yang perlu diperhatikan saat mengembangkan media pembelajaran, antara lain:⁵¹

- 1) Konten Konten yang dipublikasi harus jelas baik dari segi konten maupun bahasa. Selain itu, materi yang ditampilkan harus sesuai dengan kurikulum sekolah agar searah dengan rencana pembelajaran, serta penggunaan bahasa yang mudah untuk dipahami.
- 2) Media Adapun aspek media mencakup tampilan audio visual. Baik itu dari segi suara maupun media atau gambar yang disajikan harus jelas agar mudah untuk dipahami dan dipelajari pembaca.
- 3) Tata letak Media pembelajaran yang baik akan memiliki tata letak yang membuat gambar ataupun penjelasan yang mudah untuk dipahami dan menarik perhatian pembaca.
- 4) Pemrograman Tahap awal dalam pemrograman diawali dengan pembuatan storyboard dan flowchart. Hal ini dimaksudkan untuk membantu pengembangan menentukan alur penggunaan media dan

⁵¹ Camilan Huang, "Designing High-Quality Interactive Multimedia Learning Moduels,"
Jurnal Online Computerized Medical Imaging and Graphics 29 (2005), hlm. 229.

memilih frame dengan menarik. Langkah ini yang akhirnya akan menciptakan outline dari pengembangan media pembelajaran.

- 5) Administrasi Media Administrasi media dibutuhkan saat pemberian nilai akhir sesudah evaluasi dilakukan. Pemberian umpan balik tiap soal dalam evaluasi juga memberikan apresiasi kepada pengguna.

Selain itu dalam menilai media terdapat komponen penilaian kontekstual menurut Depdiknas. Kriteria masing- masing komponen penulis mengadopsi dari kriteria yang diterbitkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebagai berikut:⁵²

- 1) Kelayakan Isi Indikator kelayakan isi meliputi; Pertama kesesuaian materi dengan KI dan KD yaitu; Kelengkapan materi, keluasan materi dan kedalaman materi. Kedua keakuratan materi antara lain; Keakuratan konsep dan definisi, keakurat fakta dan data, keakurat contoh dan kasus, keakurat gambar, keakuratan istilah-istilah. Ketiga yaitu kemuktahiran materi meliputi; Gambar dan ilustara dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Penyajian Materi Indikator penyajian materi meliputi: Pertama, Teknik penyajian materi meliputi keruntutan konsep materi secara sistematis. Kedua, penyajian pembelajaran yaitu kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam menyajikan materi. Ketiga, koherensi dan keruntutan alur yaitu keteraturan antara kegiatan belajar serta terdapat keutuhan makna.

⁵² Peraturan Badan Standar Nasional Pendidikan Nomor: 0041/P/BSNP/VIII/2016, hlm. 13-

Keempat, pendukung penyajian yaitu setiap materi memiliki contoh pembahasannya. Selain itu karakter materi menurut Bruner dengan gambar kerucut pengalaman Edgar Dale yang terdapat 3 aspek yaitu:⁵³ Pertama Enactive, yaitu pembelajaran dengan menggunakan benda-benda konkrit. Adapun tahapannya yaitu (1) memberikan pembelajaran dengan pengalaman langsung, (2) memberikan pengalaman tak langsung dengan membuat tiruan dari benda aslinya, (3) pengalaman bermain peran dalam memahami suatu materi, (4) kegiatan belajar dengan strategi demonstrasi, (5) melakukan kegiatan karya wisata (*field trip*) guna untuk memberikan pemahaman lebih bermakna tentang materi yang diajarkan. (6) *Exhibit* (pameran) guna untuk menampilkan hasil dari produksi tertentu. Kedua, Iconic yaitu pembelajaran dengan mewujudkan dalam bentuk bayangan visual. Adapun tahapannya: (1) *television and motion picture* (menampilkan materi atau cerita yang dapat didiskusikan siswa setelah menontonnya), (2) berupa gambar diam, radio, dan rekaman sebagai alat penyampai materi. Ketiga, *Symbolic* yaitu pembelajaran ditambahkan dengan simbol-simbol abstrak. Adapun tahapannya (1) simbol visual yaitu berupa peta, grafik dan penanda lainnya, (2) simbol verbal yaitu berupa sesuatu yang konkret sehingga siswa memahami perkataan guru terhadap informasi yang disampaikan.

⁵³ Nunuk, Suryadi, Achmad Setiawan, dan Aditin Putra, "Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hlm. 23-28

- 3) Bahasa dan Keterbacaan Indikator Bahasa dan keterbacaan meliputi;⁵⁴ Pertama, kemampuan berbahasa peserta didik. Kedua, kaidah bahasa, termasuk didalamnya penulisan ejaan mulai dari penulisan huruf untuk siswa Sekolah Dasar menggunakan bentuk huruf sans-serif (Arial, Calibri, Berlin s sans FB) dan serif (Book Antiqua, Times New Roman, Century).

3. Dongeng

Dongeng yaitu prosa lama yang mengandung ajaran kebaikan. Dongeng biasanya ditujukan pada anak-anak. Biasanya berisi tentang kebaikan melawan kejahatan.⁵⁵ Menurut Priyono (dalam Ulfa Danni) bahwa dongeng adalah cerita khayalan atau cerita yang mengada-ada serta tidak masuk dan dapat ditarik manfaatnya.⁵⁶

Menurut Dudung dalam (Zaenal Habsari) dongeng adalah bentuk sastra lama yang bercerita tentang kejadian luar biasa yang penuh khayalan (fiksi) dan tidak benar-benar terjadi. Selain itu, Kamisa (dalam Rusyanti) menjelaskan bahwa pengertian dongeng adalah cerita yang dituturkan atau dituliskan yang bersifat hiburan dan biasanya tidak benar-benar terjadi dalam kehidupan. Dongeng

⁵⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik : Tinjauan Teoritis Dan Praktik* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 312-349.

⁵⁵ Endah Ariani Madusari, dkk. *Guru Pembelajaran Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi* (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016), 90.

⁵⁶ Ulfa Danni Rosada, "Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual". *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, Vol: 04 No. 1 (Juni, 2014), 42-49. Available at: <http://e-journal.unipma.ac.id>.

merupakan suatu bentuk karya sastra yang ceritanya tidak benar-benar terjadi atau fiksi yang bersifat menghibur dan terdapat ajaran moral yang terkandung dalam cerita dongeng tersebut.⁵⁷

Dongeng atau dongeng rakyat (folktales, folklore) merupakan salah satu bentuk dari cerita tradisional. Dongeng pun hadir terutama karena dimaksudkan untuk menyampaikan ajaran moral, konflik kepentingan antara baik dan buruk, dan yang baik pada akhirnya pasti menang. Tokoh yang dihadirkan bisa sesama manusia, atau ditambah makhluk lain seperti binatang dan makhluk halus, jelas berkarakter datar (flat character), terbelah antara baik dan jahat, sesuai dengan ajaran moral yang ingin disampaikan.⁵⁸ Dongeng juga termasuk sastra tradisional. Sastra tradisional adalah sastra rakyat yang tidak jelas kapan penciptaannya dan tidak pernah diketahui pengarangnya yang diwariskan secara turun temurun terutama lewat sarana lisan atau dalam bentuk tulisan (tangan).⁵⁹ Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah cerita fiktif yang bertujuan untuk menghibur dan mengandung nilai-nilai budi pekerti di dalamnya.

4. Karakter Peduli Sosial

a. Pengertian Karakter

⁵⁷ Zakia Habsari, Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak, BIBLIOTIKA: Jurnal kajian Perpustakaan dan Informasi, Vol 1 No. 1 (April, 2017), 21-29. Available at: <https://dx.doi.org/10.17977/um008v1i12017p021>.

⁵⁸ Burhan Nurgiyantoro, Sastra Anak Pengan Pemahaman Dunia Anak (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2017), 23.

⁵⁹ Nurgiyantoro, Sastra Anak Pengan Pemahaman Dunia Anak , 32.

Perlu untuk diketahui bersama bahwa nilai-nilai yang dikembangkan dalam pendidikan karakter di Indonesia diidentifikasi berasal dari empat sumber. Pertama, agama. Masyarakat Indonesia merupakan masyarakat beragama. Oleh karena itu, kehidupan individu, masyarakat, dan bangsa selalu didasari pada ajaran agama dan kepercayaannya. Secara politis, kehidupan kenegaraan pun didasari pada nilai-nilai yang berasal dari agama. Karenanya, nilai-nilai pendidikan karakter harus didasarkan pada nilai-nilai dan kaidah yang berasal dari agama.

Kedua, Pancasila. Negara Kesatuan Republik Indonesia ditegakkan atas prinsip-prinsip kehidupan kebangsaan dan kenegaraan yang disebut Pancasila. Pancasila terdapat pada Pembukaan UUD 1945 yang dijabarkan lebih lanjut ke dalam pasal-pasal yang terdapat dalam UUD 1945. Artinya, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila menjadi nilai-nilai yang mengatur kehidupan politik, hukum, ekonomi, kemasyarakatan, budaya, dan seni. Pendidikan budaya dan karakter bangsa bertujuan mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang lebih baik yaitu warga negara yang memiliki kemampuan, kemauan, dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupannya sebagai warga negara.

Ketiga, budaya. Sebagai suatu kebenaran bahwa tidak ada manusia yang hidup bermasyarakat yang tidak didasari nilai-nilai budaya yang diakui masyarakat tersebut. Nilai budaya ini dijadikan dasar dalam pemberian makna terhadap suatu konsep dan arti dalam komunikasi antaranggota masyarakat tersebut. Posisi budaya yang demikian penting dalam kehidupan masyarakat

mengharuskan budaya menjadi sumber nilai dalam pendidikan budaya dan karakter bangsa.

Keempat, tujuan pendidikan nasional. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) merumuskan fungsi dan tujuan pendidikan nasional yang harus digunakan dalam mengembangkan upaya pendidikan di Indonesia. Pasal 3 UU Sisdiknas menyebutkan, “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.⁶⁰

Berdasarkan keempat sumber nilai, teridentifikasi sejumlah nilai untuk pendidikan karakter, sebagai berikut ⁶¹:

- 1) Religius. Sikap dan perilaku yang patuh dalam melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, 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.

⁶⁰ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, 2011), 73-74

⁶¹ Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter*, 74-76.

- 3) Toleransi. Sikap dan tindakan yang menghargai perbedaan agama, suku, etnis, pendapat, sikap, dan tindakan orang lain yang berbeda dari dirinya.
- 4) Disiplin. Tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan.
- 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) Demokrasi. 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 meluas dari sesuatu yang dipelajarinya, dilihat, dan didengar.
- 10) Semangat Kebangsaan. Cara berpikir, bertindak, dan berwawasan yang menempatkan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan diri dan kelompoknya.
- 11) Cinta Tanah Air. Cara berpikir, 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 dan 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 dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara, dan Tuhan Yang Maha Esa.

Secara etimologi, istilah karakter berasal dari bahasa latin *character*, yang antara berarti watak, tabiat, sifat-sifat kejiwaan, budi pekerti, kepribadian dan akhlak. Istilah karakter juga diadopsi dari bahasa latin *kharakter*, *kharessian*, dan *xharaz* yang berarti *tool for marking, to engrave, dan pointed stake*. Dalam bahasa

Inggris, diterjemahkan menjadi character. Character berarti tabiat, budi pekerti, watak. Dalam kamus psikologi, arti karakter adalah kepribadian ditinjau dari titik tolak etis atau moral, misalnya kejujuran seseorang. Ada istilah yang pengertiannya hampir sama dengan karakter, yaitu personality characteristic yang memiliki arti bakat, kemampuan, sifat, dan sebagainya, yang secara konsisten diperagakan oleh seseorang termasuk pola-pola perilaku, sifat-sifat fisik, dan ciri-ciri kepribadian.

Dalam bahasa Arab, karakter diartikan “khuluq, sajiyyah, thab’u” (budi pekerti, tabiat atau watak). Kadang juga diartikan syakhsiyyah yang artinya lebih dekat dengan personality (kepribadian). Secara terminologi (istilah), karakter diartikan sebagai sifat manusia pada umumnya yang bergantung pada faktor kehidupannya sendiri. Karakter adalah sifat kejiwaan, akhlak atau budi pekerti, yang menjadi ciri khas seseorang atau sekelompok orang. Karakter merupakan nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan, yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata krama, budaya, dan adat istiadat. Karakter juga dapat diartikan sama dengan akhlak dan budi pekerti sehingga karakter bangsa sama dengan akhlak bangsa atau budi pekerti bangsa. Bangsa yang berkarakter adalah bangsa yang berakhlak dan berbudi pekerti. Sebaliknya, bangsa yang tidak

berkarakter adalah bangsa yang tidak berakhlak atau tidak memiliki standar norma dan perilaku yang baik.⁶²

b. Karakter Peduli Sosial

Berdasarkan delapan belas karakter budaya bangsa yang wajib dikembangkan di sekolah, salah satunya yaitu peduli sosial. Karakter peduli sosial dapat dimaknai sebagai tindakan untuk peduli pada lingkungan sosial disekitarnya sehingga menjadikan siswa selalu tergerak untuk membantu orang lain yang membutuhkan. Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas adalah “bawaan hati, jiwa, kepribadian, budi pekerti, perilaku, personalitas, sifat, tabiat, temperamen, watak”. Adapun berkarakter adalah berkepribadian, berperilaku, bersifat, bertabiat, dan berwatak”.⁶³

Pendidikan karakter adalah pendidikan budi pekerti plus, yaitu yang melibatkan aspek teori pengetahuan (cognitive), perasaan (feeling), dan tindakan (action). Menurut Thomas Lickona, tanpa ketiga aspek ini, maka pendidikan karakter tidak akan efektif, dan pelaksanaannya pun harus di laksanakan secara sistematis dan berkelanjutan, dengan pendidikan karakter, seorang anak akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi adalah bekal terpenting dalam mempersiapkan anak dalam menyongsong masa depan. Dengan kecerdasan emosi seseorang akan dapat berhasil dalam menghadapi segala macam tantangan,

⁶² Agus Zainul Fitri, Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014), 21.

⁶³ Zubaedi, Desain Pendidikan Karakter (Jakarta: Kencana, 2011), 8.

termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis.⁶⁴ Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan pendidikan karakter ditentukan oleh konsistensi perilaku seseorang yang sesuai dengan apa yang diucapkan dan harus didasari atas ilmu dan pengetahuan dari sumber-sumber nilai yang dapat dipertanggungjawabkan.⁶⁵

Sebagaimana yang dituturkan oleh Zuchdi (2011) yang menjelaskan bahwa, peduli sosial merupakan sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan kepada masyarakat yang membutuhkan.⁶⁶ Sejalan dengan Zuchdi, Anas (2013) juga menyatakan peduli sosial adalah sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan.⁶⁷ Peduli sosial mengarahkan siswa untuk memiliki sikap dan tindakan yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010:10). Dengan peduli sosial siswa tidak hanya memiliki pemahaman tentang pentingnya tolong menolong akan tetapi mampu melakukan aksi saling tolong-menolong kepada sesama yang membutuhkan.

⁶⁴ Mansur Muslich, Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional. (Jakarta: Bumi Aksara, 2022) 29-30.

⁶⁵ Agus Zainul Fitri, Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah, (Yogyakarta: Ar-Ruzz, 2014), 22.

⁶⁶ D. Zuchdi. 2011. Pendidikan Karakter dalam Prespektif Teori dan Praktek. Yogyakarta: UNY Press. Hlm 170.

⁶⁷ Anas, S., dkk. 2013. Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa). Bandung: Pustaka Setia. Hlm 112

Dijelaskan bahwa kepedulian sosial merupakan kemampuan untuk memahami arti dari situasi sosial. Sehingga nantinya manusia dalam berinteraksi akan saling menghormati, mengasihi, serta peduli terhadap berbagai macam keadaan di sekitarnya. Manusia yang mempunyai kesadaran sosial yang tinggi akan memiliki sikap kasih sayang dan perasaan empati terhadap suatu hal yang dialami orang lain. Empati didefinisikan sebagai kemampuan seseorang untuk dapat merasakan perasaan orang lain atau perasaan seseorang yang mampu merasakan dan memahami perasaan orang lain. Diartikan pula empati sebagai proses mengambil peran atau perspektif orang lain. Empati membantu seseorang untuk merasakan apa yang dirasakan orang lain. Lebih lanjut dengan adanya rasa empati tersebut, akan tumbuh perasaan untuk peduli terhadap sesama. Individu bukan bermaksud mencampuri urusan orang lain, akan tetapi lebih pada membantu menyelesaikan masalah yang dihadapi orang lain.⁶⁸

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa peduli sosial merupakan sikap yang tumbuh dari interaksi manusia yang memiliki rasa kasih sayang dan empati sehingga manusia itu mempunyai kesadaran untuk membantu orang lain yang membutuhkan. membangun karakter peduli sosial selalu berhubungan dengan empat elemen penting, yakni⁶⁹:

- 1) Membaca isyarat sosial

⁶⁸ D. Zuchdi.2011. Pendidikan Karakter dalam Prespektif Teori dan Praktek. Yogyakarta: UNY Press.

⁶⁹ Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum

- 2) Memberi empati
- 3) Mengontrol emosi
- 4) Mengekspresikan emosi pada tempatnya.

Untuk melihat tumbuhnya karakter peduli sosial, maka diperlukan beberapa indikator. Indikator tersebut menunjukkan perilaku siswa dalam pembelajaran yang mencerminkan munculnya karakter peduli sosial. Karakter peduli sosial dapat dilihat dengan munculnya beberapa perilaku siswa berupa⁷⁰ :

- 1) Berempati kepada sesama teman kelas
- 2) Melakukan aksi sosial
- 3) Membangun kerukunan warga kelas

Sejalan dengan hal di atas Samani dan Hariyanto menguraikan indikator yang dapat digunakan untuk mendeskripsikan karakter peduli sosial, sebagai berikut⁷¹:

- 1) Memperlakukan orang lain dengan sopan.
- 2) Bertindak santun.
- 3) Toleran terhadap perbedaan.
- 4) Tidak suka menyakiti orang lain.
- 5) Tidak mengambil keuntungan dari orang lain.
- 6) Mampu bekerjasama.
- 7) Mau terlibat dalam kegiatan masyarakat.

⁷⁰Kementerian Pendidikan Nasional. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum. Hlm. 30-31.

⁷¹ Muchlas Samani & Haryato. 2012. Konsep dan Model Pendidikan Karakter. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- 8) Menyayangi manusia dan makhluk lain.
- 9) Cinta damai dalam menghadapi persoalan.

Siswa yang memiliki kepedulian sosial menunjukkan sikap kekhawatiran yang mendalam terhadap musibah yang dialami oleh orang lain, memelihara kebaikan kepada siapa saja yang membutuhkan, dan memiliki jiwa pengasih kepada semua orang.⁷² Membangun karakter peduli sosial diperlukan usaha bersama dalam membentuk kepribadian siswa. Adapun karakteristik seseorang yang memiliki karakter peduli sosial, yaitu:

- 1) Menunjukkan keprihatinan yang mendalam kepada orang yang mengalami penderitaan.
- 2) Tidak memberikan sikap dan perilaku kasar dan kejam kepada setiap orang.
- 3) Dapat merasakan yang orang lain rasakan, dan memberikan respon positif terhadap perasaan itu.
- 4) Menunjukkan pengorbanan kenyamanan diri demi untuk kebaikan orang lain.
- 5) Menunjukkan sikap dan perilaku peduli terhadap kepentingan umum daripada kepentingan pribadi.

⁷² Atikah Mumpuni, Integrasi Nilai Karakter dalam Buku pelajaran Analisis Konten Buku teks Kurikulum 2013 (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018)

Berdasarkan beberapa indikator peduli sosial dari para ahli, maka indikator peduli sosial yang digunakan untuk dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi dua aspek, sebagai berikut:

- 1) Memberikan bantuan, hal ini meliputi sikap menunjukkan perilaku tanggap kepada orang lain terhadap teman dan warga sekolah yang sedang mengalami kesulitanMelaksanakan aksi sosial.
- 2) Menghargai orang lain, aspek ini meliputi sikap menunjukkan perilaku saling bekerjasama antar teman, Menunjukkan perilaku empati terhadap teman serta menunjukkan perilaku rukun terhadap warga sekolah.

Indikator Indikator peduli sosial di atas digunakan untuk mengukur tingkat skala kepedulian sosial siswa yang berkembang dari aspek memberikan bantuan kepada orang lain dan aspek menghargai orang lain. Untuk aspek memberikan bantuan kepada orang lain memiliki indikator yaitu siswa menunjukkan perilaku tanggap kepada teman, guru, maupun petugas sekolah. Artinya siswa tidak bersikap acuh dan mau menolong jika ada yang membutuhkan bantuan atau sedang mengalami kesulitan. Selain itu indikator lain memberikan bantuan yaitu dengan melaksanakan aksi sosial seperti sedekah dan membantu teman yang kesulitan. Melalui aksi sosial, diharapkan muncul sikap empati terhadap orang lain yang pada akhirnya siswa memberikan bantuan kepada teman, guru, maupun petugas sekolah yang mengalami kesulitan.

Untuk aspek menghargai orang lain, indikatornya yaitumenunjukkan perilaku kerjasama. Dalam hal ini, siswa mau bekerjasama dengan orang lain dengan tidak

membeda-bedakan suku, golongan, ras, maupun agama. Indikator lain yaitu menunjukkan perilaku empati kepada teman, misalnya ketika teman mengalami musibah siswa menunjukkan sikap empati dengan turut bersedih atas hal tersebut dan berusaha menghibur temannya. Indikator terakhir yaitu menunjukkan perilaku rukun terhadap warga sekolah, artinya tidak siswa bersikap menghargai warga sekolah dan bertindak sopan santun serta hormat kepada orang yang lebih tua.

Penanaman peduli sosial menjadi salah satu dari 18 pendidikan karakter yang diatur oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Karakter peduli sosial menjadi salah satu karakter yang wajib dikembangkan di Negara Indonesia, hal ini disampaikan Sari dari hasil risetnya, bahwa pemantapan watak (karakter) pada diri peserta didik harus dilakukan secara maksimal sehingga mendukung dalam memperkuat jati diri bangsa yang peduli tanpa memandang ras dan budaya atau bahkan agama.⁷³

Murray dkk, memberikan penguatan dengan hasil risetnya yang menyatakan bahwa peran dari pendidik (guru), ketika siswa di sekolah dan peran dari orang tua, (ketika siswa di rumah) secara inklusif sangatlah penting dalam menanamkan karakter peduli sosial yang maksimal pada diri siswa pada usia

⁷³ Yuni M. Sari. (2016). Pembinaan Toleransi dan Peduli Sosial Dalam Upaya Memantapkan Watak Kewarganegaraan (civic Disposition) Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN ILMU SOSIAL*, 23(1). <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2059>

sekolah dasar (Murray et al., 2020).⁷⁴ Karena beberapa kasus banyak ditemukan tentang kurangnya kepedulian sosial di sekitar lingkungan masyarakat. Sebagaimana Tabi'in menjelaskan bahwa zaman yang serba digital mendorong individu pada posisi individualistik, hal ini terlihat ketika terjadi sebuah kejadian ketika ada teman atau orang lain jatuh (tertimpa musibah), hal pertama yang dilakukan bukanlah menolongnya.⁷⁵ Namun justru sebaliknya beberapa individu lebih sibuk mengabadikan momen tersebut dengan memvideo, memotret, atau menyebarkan pada jejaring media sosial.⁷⁶

5. Motivasi Belajar

Teori Motivasi dalam Psikologi dalam sudut pandang Maslow, Motivasi sangat berkaitan dengan anggapan bahwa apapun yang dilakukan manusia adalah dengan tujuan untuk memenuhi segala kebutuhan, baik kebutuhan secara fisik maupun psikis. Berkaitan erat dengan pandangan Abraham Maslow bahwa kebutuhan dasar tertentu harus dipuaskan dahulu sebelum memuaskan kebutuhan yang lebih tinggi. Kebutuhan tertinggi dan sulit dalam hierarki Maslow diberi perhatian khusus yaitu aktualisasi diri.⁷⁷

⁷⁴ Brittany C Murray., T. Domina, A. Petts, L. Renzulli, & R. Boylan, (2020). "We're in This Together": Bridging and Bonding Social Capital in Elementary School PTOs. *American Educational Research Journal*, 57(5), 2210–2244. <https://doi.org/10.3102/0002831220908848>

⁷⁵ Ahmad Tabi'in. (2017). Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial. *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, 1(1). <https://doi.org/10.21043/ji.v1i1.3100>

⁷⁶ Fitri Diah Rahmawati Muhamad Arif, Jesica Dwi Rahmayanti, "PENANAMAN KARAKTER PEDULI SOSIAL PADA SISWA SEKOLAH DASAR," *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021): 289–308, <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.802>.

⁷⁷ Harbeng Masni, "Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Dikdaya* 5, no. 1 (2015): 34–45.

Motivasi juga bisa dikatakan sebagai kondisi kesiagaan diri seseorang. ini terlihat dari munculnya sebuah perasaan yang ada dalam diri agar mencapai sebuah tujuan. Motivasi dalam aktivitas belajar merupakan semua keseluruhan daya yang bisa menggerakkan diri peserta didik yang akan mendatangkan keinginan peserta didik untuk belajar agar tercapai suatu tujuan belajar tersebut. tidak hanya itu motivasi sangat dibutuhkan pada proses pembelajaran karena jika seseorang yang tidak memiliki keinginan atau motivasi belajar maka tidak akan terjadinya kegiatan belajar terhadap seseorang tersebut. maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar sangat penting ada dalam diri seseorang peseserta didik karena ini mampu mempengaruhi tujuan yang hendak dicapai dalam belajar.⁷⁸

Motivasi belajar menurut Sardiman adalah keseluruhan daya penggerak didalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Teori motivasi belajar tidak dapat dilepaskan dengan pembahasan tentang teori belajar Koneksionisme S-R dan teori Belajar Kognitif (Teori Gestalt). Membicarakan soal motivasi belajar, hanya akan dibahas dari dua sudut pandang, yakni motivasi yang berasal dari dalam diri pribadi seseorang yang disebut “motivasi intrinsik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik” menurut W.S Winkel, 1997 dalam Sardiman 2012 yaitu yang pertama Motivasi intrinsik Motivasi intrinsik

⁷⁸ Harbeng Masni, “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa,” *Dikdaya* 5, no. 1 (2015): 34–45.

adalah hal dan keadaan yang berasal dari dalam diri siswa sendiri yang dapat mendorong melakukan tindakan belajar yang erat dengan tujuan belajar. Motivasi intrinsik meliputi 1) Keinginan untuk menjadi orang ahli dan terdidik 2) Belajar yang disertai dengan minat 3) Belajar yang disertai dengan perasaan senang.⁷⁹

Kemudian Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (resides in some factors outside the learning situation). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal yang dipelajarinya (Sardiman, 2012)⁸⁰ Motivasi belajar juga memiliki arti tersendiri, yaitu motif mempunyai arti sebagai dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu.⁸¹

Menurut hirarki kebutuhan yang menjelaskan tentang motivasi yang dijelaskan oleh A.H. Maslow yaitu terkenal sebagai teori kebutuhan. dalam diri seseorang yang memiliki motivasi agar mampu melaksanakan sesuatu hal menjadi lima kebutuhan yaitu sebagai berikut:⁸²

⁷⁹ Ryan Tobing, "Pengenalan Metode Belajar Hybrid Dan Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Panti Melalui Kegiatan Belajar Menyenangkan," *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi* 1, no. 2 (2022): 114–20, <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.236>.

⁸⁰ Ibid.

⁸¹ Ema Dauyah and Yulinar Yulinar, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris," *Jurnal Serambi Ilmu* 30, no. 2 (2018): 196, <https://doi.org/10.32672/si.v30i2.761>.

⁸² Mumu Muhammad, Dian Rahadian, and Erna Retna Safitri, "Penggunaan Digital Book Berbasis Android Untuk Pada Pelajaran Bahasa Arab," *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2017): 170–82.

1. Sebuah kebutuhan mengenai fisiologis ini merupakan bagian dari manusia agar bisa bertahan dalam hidupnya dengan kata lain kebutuhan ini merupakan kebutuhan pokok yang terdapat dalam kategori sebagai kebutuhan makan, minum, rumah, pakaian dan lainnya.
2. Kebutuhan rasa yang tentram yang mencakup rasa aman akan terlindungnya dari bahaya kecelakaan kerja dan jaminan hari tua
3. Kebutuhan sosial yaitu kebutuhan-kebutuhan individu agar seseorang diterima dalam bagian orang lain yang akan mendapatkan kesenangan bagi dirinya sendiri.
4. Kebutuhan penghargaan dalam kebutuhan ini sama dengan kebutuhan setiap orang misalnya bagi seorang pegawai yang bekerja dengan baik pastinya menginginkan mendapatkan apresiasi dan pengakuan dari atasan dan pujian dari rekan kerjanya atas pencapaiannya yang didapatkan. dan yang terakhir
5. Kebutuhan aktualisasi diri ini merupakan sebuah kebutuhan yang datang dalam setiap individu pada tahap mengembangkan kemampuan dalam menunjukkan jati dirinya yang sebenarnya.

Selain itu dari pendapat Mc Donald motivasi yaitu terjadinya sebuah perubahan dari kekuatan yang ada dalam diri seseorang terlihat darimunculnya sebuah rasa atau reaksi dari tindakan untuk mencapai tujuan tertentu. Selain itu defenisi belajar dari Slameto merupakan sebuah tahap dari usaha untu menghasilkan berubahnya sebuah perilaku. Karenanya motivasi belajar sebagaiian keseluruhan energi yang menggerakkan seseorang yang berasal dari diri peserta didik yang mendatangkan

keinginan agar mau melaksanakan aktivitas belajar sehingga tujuan yang akan diinginkan oleh peserta didik itu bisa tercapai.⁸³ Namun kenyataannya terkadang peserta didik jenuh belajar karena mental mengalami kondisi bosan dan lelah yang amat sangat sehingga memunculkan rasa lesu, tidak bersemangat atau tidak bergairah belajar.

Menurunnya motivasi belajar mengakibatkan terjadinya *learning lost* yang mana berdasarkan riset yang dilakukan Perhimpunan Pendidikan dan Guru (P2G), Satriwan Salim dikatakan capaian materi dan pemahaman materi oleh siswa hanya mencapai 40%. Artinya ada 60% yang tidak tercapai atau sia-sia karena pembelajarannya yang sangat tidak efektif.⁸⁴ Motivasi Belajar juga merupakan dorongan mental yang menggerakkan perilaku manusia, yang menimbulkan suatu kegiatan serta arah belajar untuk mencapai tujuan belajar.⁸⁵ Didalam motivasi belajar, terdapat indikator-indikator yang digunakan untuk menentukan motivasi belajar tersebut. Uno (2008: 23) menyatakan bahwa terdapat 6 indikator untuk mengukur motivasi belajar, yaitu:⁸⁶

⁸³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

⁸⁴ Paresti and Suradika, "Mengatasi Kejenuhan Belajar Dari Rumah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual."

⁸⁵ Yuliani H and Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa."

⁸⁶ Urbanus Ba'e, "Hubungan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar," *JEDARR: JOURNAL of Education and Research* 1, no. 1 (2022): 51–65.

Tabel. 1 Indikator Motivasi Belajar. 1

NO	Indikator Motivasi Belajar
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4.	Adanya penghargaan dalam belajar
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu dorongan yang berasal dari dalam diri maupun dari luar diri siswa untuk melakukan kegiatan belajar yang bermakna untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

a. Fungsi Motivasi Belajar

Dalam motivasi memiliki fungsi yang sangat penting pada sebuah aktivitas, yang nantinya bisa memberikan pengaruh untuk sebuah kekuatan dalam kegiatan tersebut. Motivasi belajar akan memberikan dorongan dan semangat kepada peserta didik untuk terus terdorong meningkatkan hasil belajarnya. Motivasi belajar dapat timbul dari dalam diri peserta didik ataupun dari luar peserta didik. Seperti yang

telah diketahui motivasi merupakan pendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan, fungsi motivasi ada 3 (Sardiman, 2018:25) yaitu:⁸⁷

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- 2) Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.
- 3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

b. Aspek-aspek Motivasi belajar

Aspek-aspek motivasi belajar menurut Frandsen yaitu:

1. Memiliki rasa ingin tau yang besar terhadap hal baru, oleh karena itu selalu terdorong untuk belajar, untuk mengejar cita-cita.
2. Kreatif, peserta didik terus berpikir dan menciptakan sesuatu yang baru sehingga membuat dirinya berbeda dengan orang lain. Maksudnya adalah dengan adanya jiwa kreatif menjadikan peserta didik tersebut terus menerus belajar menemukan perbedaan dengan orang lain.

⁸⁷ Fani Juliyanto Perdana, “Pengaruh Teman Sebaya Dan Kepercayaan Diri Terhadap Motivasi Belajar (Survey Pada Peserta Didik Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)” (2022).

3. Meningingkan simpati dari orang tua, guru teman-temannya. Sebagai manusia biasa kita terkadang menyingkahi apresiasi dari hal yang telah kita kita capai.
4. Memperbaiki kegagalan yang kemudian berusaha dengan mengawali hal baru. Ketika kita gagal dalam suatu hal kadang terbesit rasa kecewa, tetapi bukan berarti membuat kita putus asa dan menyerah melainkan kita meski berjuang demi keberhasilan.
5. Merasa aman jika menguasai materi pembelajaran
6. Memerlukan balasan atau hukuman sebagai akhir dari belajar. Seperti kita ketahui bahwa ketika melakukan hal baik maka kita akan mendapatkan hasil baik pula, begitupun sebaliknya.⁸⁸

Pendapat dari Marilyn K. Gowing terbagi 4 bagian aspek-aspek mengenai motivasi belajar, sebagai berikut;

1. Terdorongnya seseorang agar memiliki Sesuatu, artinya peserta didik terdorong agar berusaha agar terwujudnya keinginan yang hendak dicapai.
2. Komitmen merupakan sebuah bagian adalah yang sangat penting dalam proses belajar. Melalui adanya komitmen yang kuat, maka peserta didik mempunyai kesadaran akan tanggung jawab untuk terus belajar, dan bisa menyelesaikan tugas serta mampu menyesuaikan tugas.

⁸⁸ Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati, "Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19," *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 01 (2020): 123–40, <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>.

3. Inisiatif Peserta didik agar bisa mendatangkan dituntut ide-ide terbaru ini sebagai alat penunjang kesuksesan pada penyelesaian proses pendidikannya, karena ia sudah memahami bahkan mengerti siapa dirinya sendiri, sehingga ia dapat membimbing dirinya sendiri agar bisa melaksanakan sesuatu yang memberikan manfaat bagi dirinya dan lingkungannya.
4. Optimis melalui kegigihan, dan tidak mudah menyerah dalam menggapai sebuah tujuan selalu berusaha percaya diri bahwa tantangan terus ada, namun setiap orang mempunyai kemampuan agar bisa berkembang menjadi seseorang yang jauh lebih baik dari sebelumnya.⁸⁹

I. Sistematika Pembahasan

Penyusunan tesis ini mencapai hasil yang utuh apabila terdapat sistematika pembahasan yang baik. Untuk memberikan gambaran pembahasan secara menyeluruh dan sistematis dalam penulisan penelitian ini, maka disusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I bagian pendahuluan yang meliputi latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori, dan sistematika pembahasan.

BAB II bagian metode penelitian yang berisikan tentang penjelasan penggunaan metode, model pengembangan, prosedur pengembangan, desain uji coba produk, desain

⁸⁹ Rieke Alyusfitri, "Peranan Motivasi Dan Kreatifitas Siswa Sd Dalam Pembelajaran Online Dimasa Pandemi," *Jurnal CERDAS Proklamator* 8, no. 2 (2020): 77–85.

uji coba, subjek uji coba, Teknik dan instrument pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

BAB III bagian hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi, prosedur pengembangan, kelayakan dalam pengembangan, kepraktisan, dan efektivitas dalam pengembangan produk.

BAB IV pada bab ini berisi penutup yang meliputi kesimpulan tentang produk, saran pemanfaatan produk, diseminasi dan pengembangan produk lebih lanjut keterbatasan, Yang terakhir ialah daftar Pustaka Sebagian referensi pada penelitian ini dan juga terdapat lampiran-lampiran yang berisi dokumen-dokumen penting.



BAB IV PENUTUP

A. Simpulan

Pada bagian kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan penelitian, didapatkan beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III yang telah dikembangkan oleh peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terbagi 5 tahap yaitu (*Analysis*) yaitu tahap analisis peserta didik kelas 3 SD/MI tahap ini Piaget menyebutkan bahwa anak telah memahami operasi logis dengan bantuan benda konkrit, tanpa objek nyata anak-anak pada tahap operasional konkrit masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas sehingga penggunaan media sangat berperan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran kemudian analisis terhadap materi yang mana dalam penelitian ini materi yang digunakan dalam pengembangan media adalah Dongeng yang bersumber dari buku guru dan buku siswa kelas III, tema 2 (menyayangi tumbuhan dan hewan) subtema 2 (manfaat hewan bagi kehidupan manusia). (*Design*), pada tahap desain peneliti melakukan mengumpulkan referensi dan objek rancangan, menyusun lembar validasi ahli serta pembuatan instrumen. Media video animasi ini dibuat dengan menggunakan aplikasi powtoon yang berisikan materi tentang dongeng dan menceritakan satu kisah dongeng. (*Deployment*) Tahap ini untuk

menghasilkan bentuk akhir pengembangan media pembelajaran video animasi dongeng setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data uji coba. (**Implementation**) Pada tahap penerapan merupakan uji coba produk dengan memberikan angket karakter peduli sosial dan motivasi belajar serta angket respon peserta didik. (**Evaluation**) Tahap terakhir dalam penelitian ini yaitu tahapan evaluasi, pada tahapan ini berkaitan dengan manfaat dari media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

2. Media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah dinyatakan sangat layak oleh ahli materi, ahli media, pendidik dan peserta didik untuk dipergunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia materi dongeng kelas III MIN 1 Klaten. Kelayakan media pembelajaran video animasi dongeng berdasarkan ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 94,6% yang memenuhi kriteria “sangat layak, ahli media memperoleh skor persentase sebesar 93,3% yang memenuhi kriteria “sangat layak”, dan ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 96,3% yang memenuhi kriteria “sangat layak”.
3. Penerapan motivasi belajar dan karakter peduli sosial peserta didik dapat menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini berdasarkan pada uji *paired sample t-test* yang menggunakan program SPSS mendapatkan nilai *Sig. (2-tailed)* adalah sejumlah $0.000 < 0.05$ berarti

H_a diterima pada motivasi belajar maupun karakter peduli sosial. Jadi dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan yakni media pembelajaran video animasi dongeng untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

B. Saran

Mengacu pada simpulan yang dijabarkan di media pembelajaran video animasi dongeng, maka peneliti mengajukan sejumlah saran yakni:

1. Media pembelajaran video animasi dongeng dapat menjadi rekomendasi alternatif media dalam proses belajar mengajar di kelas selaku inovasi media pembelajaran yang baru.
2. Media pembelajaran video animasi untuk menumbuhkan karakter peduli sosial dan motivasi belajar peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah bisa digunakan lebih luas untuk sekolah yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, Wahyullah. “Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang.” *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar* 1, no. 1 (2018): 23. <https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.133>.
- Alwi, Said. “Problematika Guru Dalam Pengembangan.” dalam *Itqan*, Vol. 8, nomor 2, 2017.
- Alwini, Selin Nadia. “Pengembangan Media Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III.” dalam *Jurnal Teladan* Vol. 7, Nomor 2, 2022.
- Alyusfitri, Rieke. “Perananan Motivasi Dan Kreatifitas Siswa Sd Dalam Pembelajaran Online Dimasa Pandemi.” dalam *Jurnal CERDAS Proklamator*, Vol. 8, Nomor. 2, 2020, hlm. 77–85.
- Anas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017.
- Ariani, Desti, and Heru Subrata. “Pengembangan Media KARSAWA (Kartu Aksara Jawa) Untuk Pembelajaran Menulis Aksara Jawa Di Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 1 (2020): 154–64.
- Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*, Cet. 10 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017).
- Arsyad, Ahmad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2017).
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2013).
- Ba’e, Urbanus. “Hubungan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) Siswa Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar.” dalam *JEDARR: JOURNAL of Education and Research* Vol. 1, Nomor 1, 2022.
- Busyaeri, Khmad, and Mumuh Muharom. “Pengaruh Sikap Guru Terhadap Pengembangan Karakter (Peduli Sosial) Siswa Di Mi Madinatunnajah Kota Cirebon,” 2003, 1–17.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model.” dalam *Halaqa: Islamic Education Journal*, Nomor. 1, 2019, hlm. 35-42.
- Cahyani, Adhetya, Iin Diah Listiana, and Sari Puteri Deta Larasati. “Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19.” dalam *IQ (Ilmu Al-Qur’an): Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 3, no. 01, 2020.
- Chumairoh, Kartika Ardi & Latif Nur Hasan. “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III SDN

- Sukabumi VI Probolinggo.” *Jurnal Baradha* 17 (2021).
- Dauyah, Ema, and Yulinar Yulinar. “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Bahasa Inggris Mahasiswanon-Pendidikan Bahasa Inggris.” *Jurnal Serambi Ilmu* 30, no. 2 (2018): 196. <https://doi.org/10.32672/si.v30i2.761>.
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2002).
- Farindhni, Dini Aria. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar.” *Jurnal Pendidikan Karakter*, no. 2 (2018): 172–86.
- Febrita, Yolanda, and Maria Ulfah. “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” *Prosiding DPNPM Unindra 0812*, no. 2019 (n.d.): 181–88.
- Fitri, Agus Zainul. *Pendidikan Karakter Berbasis Nilai & Etika di Sekolah*. (Jogjakarta: Ar-Ruzz, 2014).hlm. 22.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” dalam *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, Nomor 1, 2021.
- Habsari, Zakia. “Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak.” dalam *BIBLIOTIKA: Jurnal kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1, Nomor 1, 2017.
- Haris, Pito, Abdul. “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an,” dalam *Andragogi Jurnal Diklat Teknis*, Vol. 6, Nomor 2, 2018, hlm. 102
- Hasan Sastra Negara. *Konsep Dasar Matematika Untuk PGSD*. Bandar Lampung: CV. Anugrah Utama Raharja Aura, 2016.
- Huang, Camilan. “Designing High-Quality Interactive Multimedia Learning Moduels.” *Jurnal Online Computerized Medical Imaging and Graphics* (2005): 229.
- Husniyah, Astri. “Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar di Era Revolusi Industri 4 . 0 , Perkembangan.” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 316–25.
- Iswari, Fitria. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berupa Flashcard Bergambar Pada Tingkat Sekolah Dasar.” *Deiksis* 9, no. 02 (2017): 119. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v9i02.1375>.
- Juwantara, Ridho Agung.” Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika.” dalam *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 9, Nmor 1,

- 2019.
- Kementerian Pendidikan Nasional. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. (Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum, 2010).
- Kurnianingsih, Yani, Sinyanyuri, Sonya, Assegaf, Lubna. *Buku tematik terpadu kurikulum 2013 tema 2 menyayangi tumbuhan dan hewan*, cet.2 (Jakarta: Kementerian pendidikan dan kebudayaan, 2018).
- Lukman, Khoirin, Inayati, Umami, Khotimah, Khusnul. “Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Ski Kelas Iv Mi Bahrul Ulum 1 Bulu Balen.” *SALIMA: Jurnal Pendidikan Guru MI* 01, no. 01 (2021): 43–51.
- Machali, Imam. *Metode Penelitian Kuantitatif, Laboratorium Penelitian Dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Mulawarman, Samarinda, Kalimantan Timur*. (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2021).
- Machali, Imam. *Statistik Manajemen Pendidikan*. (Yogyakarta: CV Istana Agency, 2018).
- Madusari, Endah Ariani dkk. *Guru Pembelajaran Modul Pelatihan SD Kelas Tinggi*. (Jakarta: Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2016).
- Maknunah, Lu’lu Ul & Kadela Reka N Laili. “Pengaruh Inovasi Produk Terhadap Keputusan Pembeli Geti Kuda Terbang (Studi Kasus di UD. Bu Sulasmi Kademangan).” dalam *Jurnal Kajian Komunikasi dan studi Media*, Vol.8, Nomor 2, 2019, hlm. 34-43.
- Marisa, dkk. *Komputer dan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2012). Mayer, Richard E. & Moreno, R. “Animation as An Aid to Multimedia Learning.” Dalam *Educational Psychology Review*, Vol. 14, 2002, hlm. 87-99.
- Masni, Harbeng. “Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa.” *Dikdaya* 5, no. 1 (2015): 34–45.
- Masrukhan, Ahsan. “Pelaksanaan Pendidikan Karakter Peduli Sosial Di Sd Negeri Kotagede 5 Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 29 (2016): 812–20.
- Mayer, Richard E. & Moreno, R. “Animation as An Aid to Multimedia Learning.” Dalam *Educational Psychology Review*, Vol. 14, 2002, hlm. 87-99.

- Muhamad Arif, Jesica Dwi Rahmayanti, Fitri Diah Rahmawati. "Penanaman Karakter Peduli Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Qalamuna - Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama* 13, no. 2 (2021): 289–308. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.802>.
- Muhammad, Mumu, Dian Rahadian, and Erna Retna Safitri. "Penggunaan Digital Book Berbasis Android Untuk Pada Pelajaran Bahasa Arab." *PEDAGOGIA : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2017): 170–82.
- Mumpuni, Atikah. *Integrasi Nilai Karakter dalam Buku pelajaran Analisis Konten Buku teks Kurikulum 2013*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018).
- Munadi, Yudhi. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: Referensi GP Press Group. 2013).
- Murray, Brittany C., Domina, T., Petts, A., Renzulli, L., & Boylan, R. "“We’re in This Together”: Bridging and Bonding Social Capital in Elementary School PTOs.” dalam *American Educational Research Journal*, Vol. 57, Nomor 5, 2020, hlm. 2210–2244.
- Muslich, Mansur. *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2022).
- Nasution, S, Hendri Afrianto, et al. "Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar." *Pendidikam* 3, no. 1 (2017): 1–62. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Neolaka, Amos. *Metode Penelitian Dan Statistik*, (Bandung: PT Remaja Rosda karya, 2014).
- Noor, Tajuddin. "Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum Dan Ayat 172 Surah Al-‘Araaf." dalam *Journal Universitas Singaperbangsa Karawang*, 2018, hlm. 123–44.
- Nugraha, Muhammad Faiq Sani, Sudjani, Purwanto, Dedy "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Pada Mata Pembelajaran Teknik Pengukuran Tanah di SMK Negeri 5 Bandung." dalam *jurnal pendidikan teknik bangunan*, Vol. 2, nomor 1, 2022.
- Nurgiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengan Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta:

- Gajah Mada University Press, 2017).
- Nurdiyantoro, Burhan. *Sastra Anak Pengan Pemahaman Dunia Anak*. (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2017).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." dalam *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah* Vol. 3, nomor 1, 2018.
- Paresti, Suci, and Agus Suradika. "Mengatasi Kejenuhan Belajar Dari Rumah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual." *Perspektif* 1, no. 6 SE-Artikel berbasis penelitian (2022): 604–15.
- Perdana, Fani Juliyanto. "Pengaruh Teman Sebaya Dan Kepercayaan Diri Terhadap Motivasi Belajar (Survey Pada Peserta Didik Kelas Xi Ips Sma Negeri 4 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022)," 2022.
- Prastowo, Andi. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik : Tinjauan Teoritis Dan Praktik*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014).
- Riduwan. *Dasar-Dasar Statistika*. (Bandung: Alfabeta, 2009).
- Ryan Tobing. "Pengenalan Metode Belajar Hybrid Dan Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Panti Melalui Kegiatan Belajar Menyenangkan." *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi* 1, no. 2 (2022): 114–20. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.236>.
- Rosada, Ulfa Danni. "Memperkuat Karakter Anak Melalui Dongeng Berbasis Media Visual." dalam *Jurnal CARE (Children Advisory Research and Education)*, Vol. 04, Nomor 1, 2014.
- Rumanta, Maman. *Pendidikan Lingkungan Hidup*. (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2019).
- Sadiman, Arif S. dkk. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2011).
- Salahudin, Anas dkk. *Pendidikan Karakter (Pendidikan Berbasis Agama dan Budaya Bangsa)*. (Bandung: Pustaka Setia, 2013).
- Santrock, John W. *Masa Perkembangan Anak (Terjemah oleh Verawaty)*. (Jakarta: Salemba Humanika, 2011).
- Sari, Yuni M. "Pembinaan Toleransi Dan Peduli Sosial Dalam Upaya Memantapkan

- Watak Kewarganegaraan (civic Disposition) Siswa.” dalam *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol. 23, Nomor 1, 2016.
- Sarini, Kuntarti Endah, and Pendidikan Bahasa. “Media Video Animasi Berbasis Kepedulian Lingkungan Sekolah Dasar Di Kota Semarang (Animated Video Media Of Children Based On Environmental Concerns On Dongeng Learning For First Class Private School Students In Semarang City).” *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 6, no. 1 (2021).
- Suci & Agus Suradika. “Mengatasi Kejenuhan Belajar Dari Rumah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual.” dalam *Perspektif*, Vol. 1, Nomor 6, 2022.
- Sudjana, Nana & Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*, Cet.9. (Jakarta: Sinar Baru Algensindo Offset, 2010).
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014).
- Sudjono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2017).
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. 27th ed. (Bandung: Alfabeta, CV, 2018).
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Dan Pengembangan Research and Developmen*. (Bandung: Alfabeta, 2017).
- Sukardi, *Evaluasi Program Pendidikan Dan Pelatihan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2014).
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012).
- Tabi'in, Ahmad. “Menumbuhkan Sikap Peduli Pada Anak Melalui Interaksi Kegiatan Sosial.” dalam *IJTIMAIYA: Journal of Social Science Teaching*, Vol. 1, Nomor 1, 2017.
- Tan, Seng Chee & Wong, Angela F. L. *Teaching and Learning with Technology: An Asia-Pacific Perspective*. (Singapore: Prentice Hall, 2003).
- Tegeh, I Made; Jampel, I Nyoman; Pudjawan Teguh. “Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie.” *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran* 3, no. 1 (2015): 24–29.
- Wahid, Abdul. “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi

Belajar,” dalam *Istiqra' Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, Vol.5, Nomor 2, 2018, hlm. 15.

Wati, Ega Rima. *Ragam Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kata Pena, 2018).

Wijayanti, Tutik Fitri, Adi, Prayitno, Baskoro & Sunarto, “Pengembangan Modul Berbasis Berpikir Kritis Disertai Argument Mapping Pada Materi Sistem Pernapasan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI SMA Negeri 5 Surakarta,” dalam *Jurnal Inkuiri*, Vol. 5, Nomor. 1, 2016, hlm. 105–111.

Yanik Yasmini, Wayan. “Pengaruh Pendekatan Kontekstual Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Insan Mandiri Karangasem.” *Lampuhyang* 12, no. 2 (2021): 137–55. <https://doi.org/10.47730/jurnallampuhyang.v12i2.265>.

Yuliani H, Khemala, and Hendri Winata. “Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 2, no. 1 (2017): 259. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i1.14606>.

Zubaedi. *Desain Pendidikan Karakter* (Jakarta: Kencana, 2011).

Zuchdi, Darmiyati. *Pendidikan Karakter dalam Prespektif Teori dan Praktik*. (Yogyakarta: UNY Press, 2011).