



PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *EXPLEE* BERBASIS VIDEO INTERAKTIF SEBAGAI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR

Gesang Bagus Prastyo¹, Ari Metalin Ika Puspita², Wahyu Nurmalasari³
^{1,2,3}Prodi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek, Indonesia

arimetalinikapuspita2@gmail.com¹.

Naskah diterima: 3 Juli, 2021, direvisi: 22 September, 2021, diterbitkan 30 September, 2021

ABSTRACT

*This research is motivated by the low character of the students of SDN 4 Pule and the lack of use of learning media in the teaching and learning process so that it does not attract the attention of students in the learning process at SDN 4 Pule. The purpose of this study is to determine the effect of learning media *explee* interactive video-based as strengthening character education. This research process uses quantitative methods using a one group pretest posttest design. The population of fifth grade students at SDN 4 Pule is 40 students. The sampling technique used in this study is saturated sampling. The sample in this study were all fifth grade students at SDN 4 Pule. The instruments used by researchers in data collection are interviews and questionnaires. Data analysis in this study used Paired Sample T-Test with the help of SPSS 25.0 Software. The results of the different test showed that the significance value was 0.00 (< 0.05). So, there are differences before and after the use of learning media *explee* interactive video-based. Based on the description above, it can be concluded that media is *explee* interactive video-based effective as a strengthening of character education for SDN 4 Pule students.*

Keywords: Learning Media, Interactive Video, Character Education

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya karakter siswa SDN 4 Pule dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran di SDN 4 Pule. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui adanya pengaruh media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif sebagai penguatan pendidikan karakter. Proses penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan desain *one group pretest posttest*. Populasi siswa kelas V SDN 4 Pule berjumlah 40 siswa. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini yaitu sampling jenuh. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 4 Pule. Instrumen yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data yaitu wawancara dan angket. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan *Paired Sample T-Test* dengan bantuan Software SPSS 25.0. Hasil uji beda menunjukkan bahwa nilai signifikansi 0,00 (< 0,05). Sehingga terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif. Berdasarkan uraian yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa media *explee* berbasis video interaktif efektif sebagai penguatan pendidikan karakter siswa SDN 4 Pule.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Interaktif, Pendidikan Karakter

1. Pendahuluan

Perkembangan IPTEK begitu cepat dirasakan di era globalisasi yang terjadi pada sekarang ini. Begitu juga perkembangan ini berpengaruh pada dunia pendidikan, dimana dalam suatu proses pembelajaran guru dituntut untuk menguasai dan memasukkan

teknologi ke dalam proses belajar mengajar yang tujuannya agar terciptanya keefektifan belajar berdasarkan tujuan yang ingin dicapai. Jenjang pendidikan dasar menjadi potensi paling strategis dalam penanaman nilai-nilai moral, nilai norma, dan nilai akhlak yang dapat membangun generasi yang unggul melalui pendidikan karakter.

Pendidikan karakter diartikan sebagai pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan pada diri siswa untuk mengetahui baik atau buruk dan mewujudkannya di dalam kehidupan sehari-hari agar memiliki nilai moral, watak, dan budi pekerti yang baik (Salahudin dan Alkrienciehie, 2017). Sedangkan menurut Mustoip, dkk (2018) tujuan pendidikan karakter yaitu pada dasarnya merubah tingkah laku dan tindakan siswa dari buruk menjadi baik, agar memiliki nilai moral serta etika yang baik ketika mereka berinteraksi dan bersosialisasi dalam kehidupan bermasyarakat. Perkembangan IPTEK yang semakin meluas menjadikan pendidikan karakter menjadi kurang yang berakibat berpengaruh pada karakter yang dimiliki siswa. Sekarang kebanyakan anak-anak memiliki sikap yang tidak sesuai dengan nilai karakter yang ada, seperti *bullying*, tawuran, merusak alam, dan tidak mematuhi aturan yang ada di sekolah. Permasalahan tersebut disebabkan karena pendidikan yang cenderung pada pembentukan kecerdasan intelektual tanpa adanya keseimbangan untuk membentuk kecerdasan emosional yang tercermin dalam nilai-nilai karakter. Menurut Pratama (2018) yang berpendapat bahwa pendidikan yang ada di Indonesia lebih mengedepankan pencapaian akademik agar siswa menjadi cerdas atau pintar, tetapi kurang dalam memperhatikan pendidikan karakter yang menjadikan mereka menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan karakter merupakan bagian dari sistem pendidikan yang di dalamnya menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa, meliputi komponen pengetahuan, kesadaran atau kemauan, serta tindakan untuk melakukan nilai-nilai tersebut (Puspita, 2019). Salah satunya terdapat pada pendidikan dasar yang di dalamnya terdapat beberapa siswa yang belum menanamkan nilai-nilai karakter pada diri siswa.

Berdasarkan hasil dari wawancara pada tanggal 23 November 2020 dengan guru kelas V di SDN 4 Pule menyatakan bahwa terdapat siswa yang belum menerapkan nilai karakter seperti kesopanan, integritas, gotong royong, tanggung jawab, kejujuran, toleransi, mematuhi tata tertib, dan guru belum maksimal dalam menanamkan nilai pendidikan karakter pada diri siswa. Selain itu guru juga belum kreatif dalam penyampaian pendidikan karakter kepada siswa atau guru belum memiliki media pembelajaran sebagai penguat pendidikan karakter. Menurut Thomas Lincon (Dalyono & Enny Dwi Lestariningsih, 2017) sepuluh tanda zaman yang sekarang terjadi dalam kehidupan yaitu: a) Meningkatnya kekerasan baik remaja bahkan anak-anak, b) Membudayanya perilaku tidak jujur, c) Membuat geng atau kelompok, d) Rendahnya rasa hormat terhadap orang tua maupun, e) Semakin hilangnya moral baik pada diri individu, f) Tutur kata yang semakin memburuk, g) Semakin tingginya perilaku merusak diri, h) Rasa tanggung jawab yang semakin rendah, i) Menurunnya etos kerja, dan j) Kepedulian antar sesama berkurang. Dengan demikian kemerosotan karakter pada siswa berasal dari faktor eksternal dan internal.

Penguatan pendidikan karakter dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif. *Explee* adalah sebuah *web apps online* yang diakses melalui internet untuk membuat karya berupa presentasi atau video dalam bentuk animasi kartun yang di dalamnya terdapat informasi-informasi sehingga terlihat menarik (Aisyah, 2020). *Explee* berfungsi untuk membuat video animasi yang dapat dijadikan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dibuat melalui *web apps online* yang termasuk ke dalam media *audio visual*. Menurut Hayati (Novita, Sukmanasa, & Pratama, 2019)) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *audio visual* adalah alat perantara

atau alat pendukung yang implementasinya melalui indera pendengaran dan penglihatan sehingga dapat membangunkan kondisi yang membuat siswa dengan mudah mampu mengimplementasikan pendidikan karakter ke dalam kehidupannya baik di lingkungan yang ada di sekolah atau tempat tinggal. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dimanfaatkan dalam proses mengajar agar berlangsung dengan baik dan memperlancar jalan ke arah tujuan pembelajaran yang diinginkan (Alwi, 2017). Media pembelajaran diharapkan nantinya agar tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terpenuhi, sehingga pembelajaran lebih efektif dengan adanya media tersebut. Menurut kemendikbud RI (Komara, 2018) ada lima dimensi karakter yang dijadikan sebagai penguatan pendidikan karakter (gotong royong, religius, integritas, nasionalis, dan mandiri). Nilai utama penguatan pendidikan karakter tersebut selanjutnya dijadikan materi pada media pembelajaran *explee*. Media pembelajaran *expele* ini berbasis video interaktif yang dapat membuat siswa dan guru saling berkomunikasi aktif tentang materi. Menurut Prastowo (dalam Hudhana & Sulaeman, 2019) video interaktif ialah suatu media pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur suara, unsur gerak, unsur teks, unsur gambar, ataupun unsur grafik yang bersifat interaktif yang dapat terhubung pada materi pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran video sangat baik dan efektif penggunaannya dalam proses belajar mengajar kelas V sekolah dasar. Hal ini dikuatkan penelitian yang terdahulu yang dilaksanakan oleh (Wisada, Sudarma, & Yuda S, 2019) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter”, hasil dari penelitian tersebut adalah penggunaan video pembelajaran efektif karena ditemukan terdapat perbedaan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa sebelum mendapatkan video dan sesudah mendapatkan video pembelajaran tersebut. Sehingga penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif ini diharapkan karena dapat berpengaruh pada pendidikan karakter yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan pemaparan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Analisis Penerapan Media Pembelajaran *Explee* Berbasis Video Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. Peneliti tertarik menganalisis penerapan media pembelajaran ini karena belum ada penelitian lain yang menerapkan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif *explee* dalam penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar.

2. Metodologi

Metode yang terdapat dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen. Desain penelitian yang digunakan peneliti ialah desain *one group pretest posttest*. Desain penelitian tersebut disajikan pada Gambar berikut ini.

Gambar 1. Desain *One Group Pretest Posttest*



Keterangan:

O₁ = Pengukuran sebelum adanya perlakuan (*pretest*)

X = Perlakuan dengan menerapkan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif

O₂ = Pengukuran sesudah adanya perlakuan (*posttest*)

Populasi yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu Seluruh siswa yang ada di kelas V yang berjumlah 40 siswa, terdiri dari kelas A berjumlah 23 siswa dan kelas B berjumlah 17 siswa di SDN 4 Pule. Teknik sampling jenuh digunakan oleh peneliti dengan

acuan semua anggota populasi dijadikan sampel. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V SDN 4 Pule. Menurut Sugiyono (2017) sampling jenuh adalah teknik dalam menentukan sampel dengan seluruh anggota yang ada dari populasi dijadikan sampel dalam penelitian.

Teknik pengumpulan data yang dalam penelitian ini yaitu angket dan wawancara. Wawancara dalam peneliti ini bertujuan untuk mendapatkan informasi maupun data tentang siswa yang akan diteliti. Sedangkan angket digunakan peneliti untuk mengetahui pendidikan karakter yang dimiliki siswa. Teknik analisis data yang peneliti gunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Uji normalitas tujuannya agar diketahui data yang diperoleh dalam penelitian apakah sudah berdistribusi normal atau tidak. Uji homogenitas tujuannya agar diketahui sekumpulan data yang diukur apakah dari populasi yang digunakan dalam dua varian atau lebih dari kelompok homogen (sama). Uji hipotesis tujuannya yaitu untuk mengetahui hipotesis yang sudah dibuat tersebut apakah terbukti atau belum. Uji *t-test* berupa formula *paired sample t-test*. Jika pada nilai (*Sig.*) $\leq 0,05$ maka terjadi perbedaan atau pengaruh sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Hasil analisis penerapan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif sebagai penguatan pendidikan siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan peneliti yaitu memperlihatkan video tentang penerapan pendidikan karakter yang di dalamnya terdapat 5 dimensi (religius, mandiri, nasionalis, gotong royong, dan integritas). Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan menunjukkan bahwa media efektif sebagai penguatan pendidikan karakter siswa yang dapat diketahui dari nilai *pretest posttest* siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* dapat disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pendidikan Karakter Siswa

No	Tingkat pencapaian	Jumlah Siswa	
		<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	81-100	3	39
2.	61-80	30	1
3.	41-60	7	0
4.	21-40	0	0
Jumlah		40	40

Berdasarkan Tabel 1, rentang nilai perolehan *pretest* siswa yaitu 100-81 sebanyak 3 siswa, 61-80 sebanyak 30 siswa, 41-60 sebanyak 7 siswa, dan 21-40 sebanyak 0 siswa. Sedangkan rentang nilai perolehan *posttest* siswa yaitu 100-81 sebanyak 39 siswa, 61-80 sebanyak 1 siswa, 41-60 sebanyak 0 siswa, dan 21-40 sebanyak 0 siswa. Sehingga hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif efektif sebagai penguatan pendidikan karakter siswa.

Hasil dari data yang sudah diperoleh ketika penelitian selanjutnya dilakukan pengkategorian pendidikan karakter siswa ditunjukkan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Kategori Pendidikan Karakter Pada saat Pretest

Kategori	Formula	Rentang Skor	Frekuensi <i>Pretest</i>	Persentase <i>Pretest</i>
Tinggi	$M + 1 SD \leq X$ $37,5 + 7,5 \leq X$	$45 \leq X$	12	30
Sedang	$M - 1 SD \leq$ $X < M + 1 SD$ $37,5 - 7,5 \leq X < 37,5 + 7,5$	$33 \leq X < 45$	28	70
Rendah	$X < M - 1 SD$ $X < 37,5 - 7,5$	$X < 33$	0	0
Total			40	100

Berdasarkan Tabel 2 di atas, kategori *pretest* dan *posttest* pendidikan karakter di atas yang dilaksanakan oleh peneliti dengan jumlah responden 40 siswa. Kategori *pretest* pendidikan karakter siswa yang ada pada kategori tinggi 12 siswa (30%), kategori sedang 28 siswa (70%), dan kategori rendah (0%). Sedangkan kategori *Posttest* dipaparkan pada Tabel 3 di bawah ini

Tabel 3. Kategori Pendidikan Karakter Pada saat Posttest

Kategori	Formula	Rentang Skor	Frekuensi <i>Posttest</i>	Persentase <i>Posttest</i>
Tinggi	$M + 1 SD \leq X$ $37,5 + 7,5 \leq X$	$45 \leq X$	40	100
Sedang	$M - 1 SD \leq$ $X < M + 1 SD$ $37,5 - 7,5 \leq X < 37,5 + 7,5$	$33 \leq X < 45$	0	0
Rendah	$X < M - 1 SD$ $X < 37,5 - 7,5$	$X < 33$	0	0
Total			40	100

Pada Tabel 3 kategori *posttest* pendidikan karakter siswa yaitu 40 siswa (100%) di kategori tinggi dan tidak terdapat siswa yang berada di kategori sedang maupun rendah.

Hasil dari analisis data media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif menggunakan uji prasyarat data. Uji prasyarat data tujuannya agar diketahui analisis data yang nantinya digunakan oleh peneliti dalam melaksanakan pengujian. Uji prasyarat analisis data juga digunakan untuk mengetahui hasil dari analisis data untuk pengujian hipotesis dapat diteruskan atau tidak bisa diteruskan. Analisis data ini fungsinya agar hasil data yang diperoleh harus berdistribusi normal, dan dari kelompok yang dibandingkan homogen.

Uji normalitas berguna untuk menguji data tersebut apakah data berdistribusi normal ataupun tidak normal. Jika signifikansi (Sig.) $\geq 0,05$ sehingga data dalam penelitian berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi (Sig.) $\leq 0,05$ sehingga data dalam penelitian tersebut tidak berdistribusi normal. Uji normalitas yang dilakukan peneliti dengan bantuan *SPSS 25 for windows* dengan teknik *Shapiro wilk*. Hasil dari uji normalitas yang dilakukan pada kelas V SDN 4 Pule ditunjukkan Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelas A dan B	Shapiro wilk		
	Statistic	Df	Sig
Pretest	.965	40	.255
Posttest	.953	40	.095

Berdasarkan Tabel 4 hasil uji normalitas, dengan *Shapiro Wilk* untuk data *pretest* dari kelas VA dan VB mendapatkan nilai signifikan sebesar 0,255. Nilai sig menunjukkan

bahwa nilai *pretest* tersebut $\geq 0,05$ maka disimpulkan data yang sudah diolah berdistribusi normal. Sedangkan untuk data *posttest* dari kelas VA dan VB mendapatkan nilai signifikan sebesar 0,95. Nilai sig menunjukkan bahwa nilai *posttest* tersebut $\geq 0,05$ maka disimpulkan data tersebut berdistribusi normal. Jadi dari uraian diatas disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal.

Sedangkan untuk mengetahui sekumpulan data yang diukur apakah dari populasi yang digunakan dalam dua varian atau lebih kelompok homogen (sama), maka peneliti melakukan Uji Homogenitas yang ditunjukkan Tabel 5 berikut.

Tabel 5. *Test of Homogeneity of Variances*

Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
1.089	1	38	.303

Berdasarkan Tabel 5 diperoleh bahwa nilai signifikansinya adalah 0,303. Berdasarkan hasil data tersebut diketahui bahwa nilai signifikansinya yang sudah diperoleh ≥ 0.05 , sehingga memiliki varian data yang sama atau homogen. Peneliti juga melakukan uji hipotesis menggunakan formula *paired sample t-test* yang digunakan peneliti untuk melihat keefektifan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif sebagai penguatan pendidikan karakter. Uji *Paired Sample T-Test* berguna untuk mengambil keputusan hipotesis penelitian yang dilakukan diterima atau ditolak. Hasil uji *Paired Sample T-Test* yang telah dilaksanakan pada kelas VA dan VB dapat ditunjukkan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Uji *Paired Sample T-Test*

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
Pair					Lower	Upper			
1	Pretest – Posttest	- 21.400	7.503	1.186	-23.800	-19.000	- 18.038	39	.000

Berdasarkan Tabel 6 di atas hasil dari uji *paired sample t-test* nilai dari *pretest* dan *posttest* yang didapatkan oleh siswa kelas VA dan VB memperoleh nilai signifikansi sebesar .000 ($\leq 0,05$). Hasil tersebut dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka adanya perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* atau bisa dikatakan adanya pengaruh atau perbedaan dari penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif.

3.2 Pembahasan

Analisis Penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif didapati minat dan motivasi belajar siswa menjadi meningkat dikarenakan dalam proses penggunaan video selain materi yang menarik juga ada pertanyaan-pertanyaan yang menjadikan siswa lebih aktif. Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh Widiyasanti, Proketen, & Yogyakarta (2018) didapatkan hasil bahwa media video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. motivasi belajar siswa menjadi meningkat disebabkan penggunaan media video dengan suara maupun gambar-gambar bergerak dapat meningkatkan motivasi dan meningkatnya antusias yang dimiliki siswa.

Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti diketahui bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif sebagai penguatan pendidikan karakter siswa SDN 4 Pule serta terdapat perbedaan atau pengaruh sebelum penerapan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif dan sesudah penerapan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif ketika proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu ada perbedaan nilai pada *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif. Pada hasil penelitian yang dilakukan oleh didapatkan hasil bahwa adanya pengembangan media video yang dilaksanakan peneliti dapat meningkatkan kemampuan menulis cerpen siswa. Hal ini dibuktikan adanya kenaikan hasil belajar siswa pada *pretest* dan *posttest*.

Hasil penelitian juga diperoleh bahwa media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif efektif di terapkan di pembelajaran. Hal ini bisa dilihat pada nilai yang diperoleh siswa meningkat melebihi dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Wisada et al., (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter” didapatkan hasil bahwa penggunaan media video sangat efektif karena terdapat perbedaan hasil yang cukup signifikan dari hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan video pembelajaran tersebut. Video ini dikemas dengan animasi sehingga siswa mudah dimengerti dalam penyampaian pesan. Sejalan dengan penelitian yang dilaksanakan Ahmadi, Witanto, & Ratnaningrum (2017) penelitian menunjukkan bahwa adanya pengembangan media edukasi MIC sangat efektif digunakan sebagai penguat pendidikan karakter, dengan adanya kenaikan nilai pada pendidikan karakter siswa. Hal ini juga dikuatkan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Suhada, Ekawardhani, & Nurulita (2021) yang berjudul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya *Sikapatau*’ Berbasis Luring di SD Negeri 48” pada penelitian tersebut didapatkan hasil bahwa media video pembelajaran pendidikan karakter bertema budaya *Sikapatau*” mampu mendukung dalam proses pembelajaran muatan lokal serta pembinaan karakter siswa dan media tersebut valid dan praktis.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang diimplementasikan berbeda dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif yang digunakan dalam proses pembelajaran mampu menguatkan pendidikan karakter siswa sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilaksanakan di SDN 4 Pule Kecamatan Pule Kabupaten Trenggalek terdapat peningkatan dalam *pretest* dan *posttest* siswa serta minat dan motivasi siswa meningkat, sehingga efektif sebagai penguatan pendidikan karakter siswa. Berdasarkan uji *paired sample t-test* didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak sehingga terdapat perbedaan hasil sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *explee* berbasis video interaktif sebagai penguatan pendidikan karakter siswa SDN 4 Pule. Media pembelajaran berbasis *explee* ini hanya diterapkan pada siswa kelas V Tema 8 di SDN 4 Pule Kabupaten Trenggalek. Sehingga diharapkan terdapat penelitian selanjutnya yang dapat menerapkan media pembelajaran berbasis *explee* untuk siswa kelas 1 sampai 6 sekolah dasar.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Trenggalek yang sudah memberikan motivasi, semangat, bimbingan, arahan, dan wawasan dalam menyelesaikan penelitian ini hingga tahapan akhir. Dan juga penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang sudah membantu proses penelitian ini sehingga berjalan sesuai yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan Media Edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>
- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *Itqan*, 8(2), 145–167. Retrieved from <http://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Dalyono, B., & Enny Dwi Lestariningsih. (2017). Implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(3), 33–42.
- Hudhana, W. D., & Sulaeman, A. (2019). Pengembangan Media Video Scribe dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Cerpen. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 9(1), 43. Retrieved from <https://online-journal.unja.ac.id/pena/article/view/6839>
- Komara, E. (2018). Penguatan Pendidikan Karakter dan Pembelajaran Abad 21. *SIPATAHOENAN: South-East Asian Journal for Youth, Sports & Health Education*, 4(1), 17–26.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64–72. Retrieved from <http://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>
- Puspita, A. M. I. (2019). Peran Budaya Literasi Pada Peningkatan Karakter Siswa Sekolah Dasar [Role Of Literation Culture On The Improvement Of Elementary School Student Characters]. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 8(1), 105. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v8i1.2032>
- Suhada, N. K., Ekawardhani, W., & Nurulita, A. (2021). Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1(1), 8–12.
- Widiyasanti, M., Proketen, S. D., & Yogyakarta, N. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>