

MEDIA VIDEO INTERAKTIF BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN NILAI – NILAI *GOOD CHARACTER* SEBAGAI RESPON TERHADAP *ERA SOCIETY 5.0*

Nurdinah Hanifah¹, Ulfa Maryam Syaiba²

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang, Jl. Mayor Abdurrachman No.
211 Sumedang. Nomor Telepon. 0261-201244
e-mail: ^{1*}nurdinah.hanifah@upi.edu, ²ulfamaryams1410@gmail.com

ABSTRAK

Bergeraknya kehidupan manusia yang sangat cepat serta terbuka, mengharuskan manusia membuka pola pikir dan membuat sebuah perubahan-perubahan tatanan kehidupan manusia. Adanya kesadaran bahwa tantangan perubahan zaman terutama era society 5.0 dan globalisasi tidak mampu dihindari, membuat manusia harus benar-benar tersadar atas perubahan dan memikirkan bagaimana cara mengikuti kehidupan baru yang telah berubah ini. Oleh karena itu, saat ini dunia sangat memerlukan sumber daya manusia handal yang mampu bersaing di zaman modern. Upaya yang dapat dilakukan dalam menghasilkan sumber daya manusia yang handal adalah dengan mengembangkan pola pikir yang tinggi dan mempunyai dasar pendidikan karakter yang kuat. Pendidikan karakter menjadi sorotan utama bangsa kita saat ini. Pasalnya karena mulai memudarnya nilai-nilai karakter yang seharusnya menjadi ciri khas bangsa Indonesia. Media pembelajaran yang digunakan di Indonesia cenderung masih sebatas fasilitas untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi-materi pelajaran yang orientasinya pada peningkatan kemampuan kognitif peserta didik. Disisi lain, teknologi terus berkembang, banyak ilmu-ilmu baru yang lahir dari perkembangan tersebut. Namun, ada hal yang mulai hilang dari berkembangnya zaman, yaitu moral dan karakter bangsa, sehingga menjadi bentuk peringatan supaya memaksimalkan proses pendidikan yaitu dengan selalu meng-upgrade sistem pembelajaran yaitu dengan peningkatan kualitas media pembelajaran, terutama media yang memanfaatkan perkembangan teknologi, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh multi media interaktif dalam mengembangkan nilai-nilai good character peserta didik.

Kata Kunci: media video Interaktif, good character, pendidikan karakter

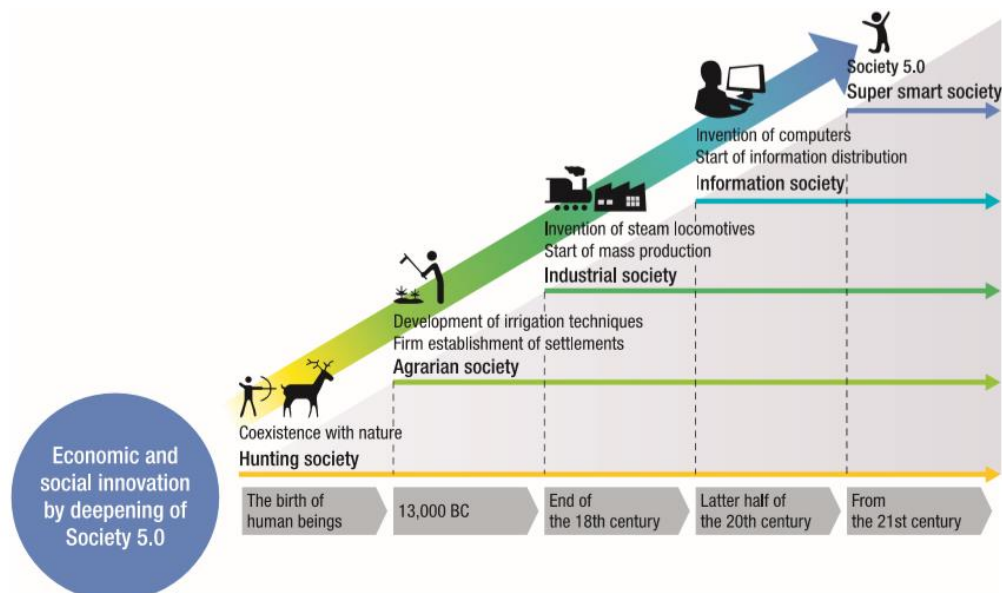
PENDAHULUAN

Menghadapi revolusi industri 4.0 bukan hal yang mudah, sehingga perlu dipersiapkan hal-hal yang berkaitan dengan hal tersebut. Elemen penting yang harus menjadi perhatian di era revolusi industri 4.0 adalah mempersiapkan sistem pembelajaran yang lebih inovatif, dan meningkatkan kompetensi lulusan yang memiliki keterampilan abad ke-21 (*Learning and Innovations Skills*). Oleh karena *trend* di abad 21 lebih berfokus pada spesialisasi tertentu, maka tujuan pendidikan nasional Indonesia harus diarahkan pada upaya membentuk keterampilan dan sikap individu abad 21. Era 4.0 ditandai dengan kemajuan teknologi informasi yang mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, baik di bidang politik, ekonomi, kebudayaan dan juga di dunia pendidikan.

Saat ini, setiap negara sedang berlomba-lomba meningkatkan kualitas pendidikannya. Karena sebab itu, teknologi terus berkembang, banyak ilmu-ilmu baru yang lahir dari perkembangan

tersebut. Namun, ada hal yang mulai hilang dari berkembangnya zaman, yaitu moral dan karakter bangsa. Rapuhnya karakter dan budaya dalam kehidupan berbangsa bisa membawa kemunduran peradaban bangsa, Suyitno (2012). Artinya bukan hanya ilmu saja yang harus dikembangkan, tetapi karakter sebuah bangsa juga harus dipertahankan. Seseorang yang jika tidak dilandasi dengan pendidikan karakter yang kuat justru tidak akan memajukan negaranya melainkan memundurkan negaranya. Kemampuan berpikir yang didampingi dengan pendidikan karakter yang kuat akan menandakan bahwa manusia dapat berpikir kritis dalam menyelesaikan suatu masalah tapi tetap dengan menggunakan hati nurani dalam bersosialisasi. Tentu hal tersebut sangat dibutuhkan untuk manusia dalam menghadapi kemajuan zaman dalam hal ini era society, 5.0.

Konsep Society 5.0 sebenarnya sudah bergulir cukup lama. Konsep ini muncul dalam “Basic Policy on Economic and Fiscal Management and Reform 2016” yang merupakan bagian inti dari rencana strategis yang diadopsi Kabinet Jepang, Januari 2016. Konsep Society 5.0 diadopsi Pemerintah Jepang sebagai antisipasi terhadap tren global sebagai akibat dari munculnya Revolusi Industri 4.0. Society 5.0 adalah hal alami yang pasti terjadi akibat munculnya Revolusi Industri 4.0. Revolusi Industri 4.0 telah melahirkan berbagai inovasi dalam dunia industri dan juga masyarakat secara umum. Society 5.0 merupakan jawaban atas tantangan yang muncul akibat era Revolusi Industri 4.0 yang dibarengi disrupsi yang ditandai dunia yang penuh gejolak, ketidakpastian, kompleksitas, dan ambiguitas, Ahlah dan Melianah (2020).



Gambar 1. Fukuyama Society 5.0 (2018)

Society 5.0 adalah masyarakat yang dapat menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi yang lahir di era Revolusi industri 4.0

seperti Internet on Things (internet untuk segala sesuatu), Artificial Intelligence (kecerdasan buatan), Big Data (data dalam jumlah besar), dan robot untuk meningkatkan kualitas hidup manusia. Society 5.0, sebuah masa di mana masyarakat berpusat pada manusia yang menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial oleh sistem yang mengintegrasikan ruang dunia maya dan ruang fisik. Society 5.0 akan menyeimbangkan pembangunan ekonomi dan menyelesaikan masalah social. Society 5.0 dapat diartikan sebagai sebuah konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis teknologi.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, cara belajar mengajar di era revolusi industri 4.0 juga mengalami perubahan. Internet dan komputer menjadi sarana yang akan memudahkan proses belajar mengajar. Proses pembelajaran yang dulunya harus dilakukan dengan tatap muka secara langsung antara guru dan siswa, kini pada era revolusi industri 4.0 pembelajaran dapat dilakukan dengan kelas online melalui media sosial atau media lainnya. Pada era ini dunia pendidikan diharapkan dapat membuat inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan. Tidak hanya berinovasi melalui bidang kurikulum, sarana-prasarana, tetapi juga inovasi yang menyeluruh dengan menggunakan teknologi informasi di dalam kegiatan pembelajarannya. Teknologi di dalam pembelajaran dapat mengubah cara mengajar secara konvensional ke pembelajaran yang lebih modern. P21 (Partnership for 21st Century Learning) mengembangkan framework pembelajaran di abad 21 yang menuntut peserta didik untuk memiliki keterampilan, pengetahuan dan kemampuan dibidang teknologi, media dan informasi, keterampilan pembelajaran dan inovasi serta keterampilan hidup dan karir (P21, 2015). Oleh karena itu pertimbangan mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran oleh guru dapat digunakan sebagai cara mengupayakan pembelajaran yang bervariasi (Ahmadi, 2017).

Media merupakan komponen atau berbagai aspek yang ada dilingkungan siswa yang dapat menstimulus siswa untuk belajar, menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar Gagne (1970); (1970); Arsyad (2004). Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu untuk mempermudah siswa dan guru ketika pembelajaran, Edgar Dale (1969) mengklasifikasikan tingkat pemahaman siswa melalui pengalaman dari paling konkret ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut dinamakan kerucut pengalaman (*Cone of experience*). Permasalahan yang sedang dihadapi sekolah di Indonesia saat ini adalah minimnya ketersediaan software pembelajaran guru belum begitu optimal menggunakan media dalam pembelajaran, pendidik belum mampu membuat dan mengembangkan software pembelajaran multimedia interaktif (Arif Mahya Fanny, Siti Partini Suardiman, 2013); Fikri & Madona (2017), Mardhatillah dan Fahreza (2017), Marpaung dan Siagian (2016).

Dalam proses belajar mengajar pada abad 21 harus benar-benar mampu menjadikan peserta didik mempunyai kualitas dan mampu bersaing di dunia global. Disamping mempunyai kualitas

ada beberapa alat penting dalam mendukung keberhasilan dalam proses belajar mengajar di abad 21 beberapa alat penting tersebut adalah. (a) internet, komputer dan printer, (b) telepon seluler, (c) pensil dan kertas (d) permainan edukasi (e) tes dan kuis (f) guru yang baik (g) pola pikir yang sehat dan positif (h) biaya pendidikan (i) orang tua yang penyayang, (j) serta sumber belajar yang menunjang (perpustakaan, lingkungan yang sehat) (Daryanto & Karim, 2017, hlm. 14).

Hal yang tidak bisa dilupakan yaitu pengembangan karakter di era society 5.0. Adalah Thomas Lickona yang dianggap sebagai pengusung dari berkembangnya pendidikan karakter dalam pembelajaran. Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Mawardi (2014); Lickona (2015).

Pendidikan *good character* yang diusung oleh Thomas Lickona, ternyata menunjukkan bahwa sebuah pendidikan karakter bukan hanya sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habituation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan hal baik. Jadi, pendidikan karakter ini membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral. Lickona mengungkapkan bahwa dunia yang telah berubah dan terus berkembang, salah satu penyebab dari belum berhasilnya pendidikan karakter adalah: “*we live in media-driven culture which promotes relativism and hedonism and undermines many of the values that are the foundation of good character. Families are more stressed and fragmented than ever and often spend less time in the face-to-face communication necessary for the transmission of values and the formation of children’s character*”, Lickona (2015).

Disinilah pendidikan memegang peranan penting dalam merespon di era society 5.0. bagaimana menyeimbangkan disrupsi yang muncul karena era revolusi 4.0 supaya bisa sejalan menciptakan era society 5.0 yaitu dengan mengedepankan inovasi melalui pembelajaran yang menggunakan media interaktif. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana media interaktif video yang berbasis pendidikan karakter dapat merespon apa yang dimunculkan dalam era society 5.0.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif merupakan penelitian yang menempatkan peneliti sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara penggabungan dan analisis data bersifat induktif Sugiyono (2010, hlm. 9); Kristi (20. Penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkripsi wawancara dan observasi. Kirk dan Miller (1986) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai cara untuk melakukan pengamatan langsung pada individu dan

berhubungan dengan orang-orang tersebut untuk mendapatkan data yang digalinya. Sesuai dengan sifat penelitian kualitatif yang terbuka dan luwes, tipe dan metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif sangat beragam, disesuaikan dengan masalah, tujuan penelitian, serta sifat objek yang diteliti.

Subjek penelitian terdefiniskan sebagai seseorang atau sesuatu yang mengenainya untuk diperoleh keterangan sesuai data yang diambil dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa di kelas IV SDN Paseh I Sumedang. Teknik pengambilan sampel untuk subjek penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek atau situasi sosial yang diteliti (Sugiyono, 2010, hlm. 218); (Patton, 2009). Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi/gabungan (Sugiyono, 2019). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model Miles and Huberman, aktivitas analisis data menurut Miles and Huberman yaitu meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan membuat kesimpulan (*concluding drawing/verification*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Globalisasi menjadi tantangan bagi masyarakat dunia yang tak mengenal batas wilayah. Era globalisasi memberi dampak yang cukup luas dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk tuntutan dalam penyelenggaraan pendidikan. Salah satu tantangan nyata tersebut adalah bahwa pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi utuh, dikenal dengan kompetensi abad ke-21. Kompetensi abad ke-21 merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki siswa agar mampu berkiprah dalam kehidupan nyata pada abad ke-21. Pada abad ke-21 ini, sekolah ditantang untuk mampu menciptakan pendidikan yang dapat ikut menghasilkan sumber daya pemikir yang mampu ikut membangun tatanan sosial dan ekonomi sadar pengetahuan sebagaimana layaknya warga dunia di abad ke-21 (Etistika, 2016. hlm. 1).

Media interaktif merupakan proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton, tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang ditimbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks, animasi interaktif dapat ditarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik. Penggunaan animasi interaktif.

Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek, tetapi dipaksa untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Cheng (2009, hlm. 204) mengatakan bahwa multimedia interaktif dirancang untuk menawarkan untuk pembelajaran yang interaktif dalam bentuk 3D, grafik, suara, video, animasi dan menciptakan interaksi.

Menurut Fadhil (2016) “dengan media, peserta didik dapat termotivasi, terlibat aktif secara fisik maupun psikis, memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar, dan menjadikan pembelajaran lebih bermakna.” Media pembelajaran video interaktif terdiri dari dua kata yaitu video dan interaktif. Sukiman (2012, hlm 187-188) menyatakan “media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan.”

Penggunaan video di dalam pembelajaran sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh pernyataan dari Arsyad (2011) yang menyebutkan bahwa media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat peserta didik seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk tetap melihatnya. Selain menggunakan video, dalam media pembelajaran yang dirancang juga mengusut istilah interaktif.

Interaktif berasal dari kata interaksi, yaitu hal saling melakukan aksi, berhubungan, mempengaruhi, antar hubungan. Interaksi terjadi karena adanya hubungan sebab-akibat, yaitu adanya aksi dan reaksi. Menurut Juhelmi, dkk (2017, hlm. 73)

Media pembelajaran interaktif dirancang bertujuan untuk memperjelas penyajian pesan, informasi dan dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, waktu, dan objek atau benda yang terlalu besar atau benda terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.

Dari dua pengertian mengenai video dan interaktif dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video interaktif adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan yang di dalamnya terdapat interaksi atau saling melakukan aksi dan mempunyai timbal balik antara satu dengan yang lainnya. Jika berbicara media pembelajaran di dalam kelas maka antara media dan peserta didik.

Media video interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan satu sosok virtual bernama Tasya. Dia digambarkan sebagai anak perempuan yang mengajak para peserta didik untuk bermain sambil belajar. Padahal secara tidak langsung, di dalam media video interaktif terdapat satu buah pembelajaran, yang di dalamnya menggunakan model pembelajaran kooperatif.



Gambar 2. Media interaktif berbasis video (sumber: data peneliti)

Temuan dari hasil pengamatan, wawancara dalam proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis pendidikan karakter dalam hal ini penggunaan media video interaktif menggunakan model pembelajaran kooperatif yang akan meningkatkan *good character* peserta didik karena banyak kegiatan yang mengutamakan kegiatan afektif di dalam kelas khususnya tentang toleransi.

Pendidikan karakter kini sudah menjadi hal yang wajib diketahui oleh seseorang dan dijadikan dasar untuk hidup dan bersosialisasi. Menurut Koesoema (2010, hlm 3) mengemukakan pengertian pendidikan karakter bahwa:

Karakter merupakan struktur antropologis manusia, di sanalah manusia menghayati kebebasan dan menghayati keterbatasan dirinya. Dalam hal ini karakter bukan hanya sekedar tindakan saja, melainkan merupakan suatu hasil dan proses. Untuk itu suatu pribadi diharapkan semakin menghayati kebebasannya, sehingga ia dapat bertanggung jawab atas tindakannya silabus.org, baik untuk dirinya sendiri sebagai pribadi atau perkembangan dengan orang lain dan hidupnya.

Pala (2011, hlm. 23) menyebutkan bahwa “*Character education is a national movement creating schools that foster ethical, responsible and caring young people by modelling and teaching good character through emphasis on universal values that we all share.*”) Artinya akan menjadikan sekolah yang beretika.

Karakter juga merupakan evaluasi kualitas tahan lama suatu individu tertentu atau disposisi untuk mengekspresikan perilaku dalam pola tindakan yang konsisten diberbagai situasi. Hal ini menunjukkan bahwa karakter memang terbentuk karena pola tindakan yang berstruktur dan dilakukan berulang-ulang agar dalam pembentukan karakter anak dapat berjalan dengan baik.

Karakter dikatakan sebagai hal murni yang dibawa seseorang sejak lahir. Namun, karena adanya standar dari sebuah karakter tentu sebagai manusia kita senantiasa harus mengikuti standar tersebut. Untuk mengimbangi standar tersebut, peranan pendidikan sangatlah penting. Oleh karena itu muncullah istilah pendidikan karakter di ranah akademis.

Menurut Mawardi (2014) Thomas Lickona dianggap sebagai pengusung dari berkembangnya pendidikan karakter dalam pembelajaran, terutama ketika ia menulis sebuah buku yang berjudul *The Return of Character Education* dan kemudian disusul bukunya, *Educating for Character: How Our School Can Teach Respect and Responsibility*.

Melalui buku-buku itu, ia menyadarkan dunia Barat pada saat itu akan pentingnya pendidikan karakter. Pendidikan karakter menurut Thomas Lickona mengandung tiga unsur pokok, yaitu mengetahui kebaikan (*knowing the good*), mencintai kebaikan (*desiring the good*), dan melakukan kebaikan (*doing the good*). Pendidikan karakter tidak sekedar mengajarkan mana yang benar dan mana yang salah kepada anak, tetapi lebih dari itu pendidikan karakter menanamkan kebiasaan (*habitation*) tentang yang baik sehingga peserta didik paham, mampu merasakan, dan mau melakukan yang baik. Jadi, pendidikan karakter ini membawa misi yang sama dengan pendidikan akhlak atau pendidikan moral.

2.1.1 Indikator *Good Character*

Penelitian ini mengacu pada indikator *good character* yang ada pada buku yang berjudul “*Educating for Character*” Thomas Lickona (2013) beliau menyebutkan beberapa indikator yang harus diperhatikan untuk mengukur *good character* peserta didik, yaitu:

a) Pengetahuan Moral

- 1) Kesadaran moral
- 2) Pengetahuan nilai moral
- 3) Penentuan Perspektif
- 4) Pemikiran Moral
- 5) Pengambilan keputusan
- 6) Pengetahuan Pribadi

b) Perasaan Moral

- 1) Hati Nurani
 - 2) Harga diri
 - 3) Empati
 - 4) Mencintai hal yang baik
 - 5) Kendali diri
 - 6) Kerendahan hati
- c) Tindakan Moral
- 1) Kompetensi
 - 2) Keinginan
 - 3) Kebiasaan

Berdasarkan rincian berikut, dapat terlihat bahwa ada 3 aspek utama yang akan diukur dalam penelitian ini yaitu Pengetahuan akan moral, Perasaan akan moral, dan Tindakan moral. Diharapkan peserta didik bukan hanya mengetahui dan menyukai kebaikan tetapi juga melaksanakan dan bertindak sesuai dengan pendidikan moral yang ada di lingkungannya.

Tujuan terciptanya *good character* menurut Thomas Lickona (2013) adalah dengan menyeimbangi setiap ilmu yang dimiliki dengan cara mengetahui *good character*, mencintai *good character*, dan melakukan *good character*. Pendidikan karakter dapat digunakan sebagai strategi untuk mengatasi pengalaman yang selalu berubah untuk membentuk identitas yang solid setiap individu dalam hal ini dapat dilihat bahwa tujuan dari pendidikan karakter adalah untuk membentuk sikap yang dapat membawa kita ke arah kemajuan tanpa konflik dengan norma yang berlaku. Pendidikan karakter juga berfungsi sebagai kendaraan bagi penyebaran karakter yang harus dimiliki oleh setiap individu sehingga mereka sebagai individu yang bermanfaat mungkin bagi lingkungan. Pendidikan karakter bagi individu yang bertujuan untuk:

- 1) Mengetahui berbagai karakter baik manusia.
- 2) Dapat menafsirkan dan menjelaskan berbagai karakter.
- 3) Menunjukkan contoh perilaku karakter dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Memahami perilaku karakter yang dikelola dengan baik.

Bahan ajar interaktif di buat dengan teknologi multimedia. Hofstetter (dalam Suyanto, 2003, hlm. 20), mengemukakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Berdasarkan keunggulan teknologi multimedia tersebut, siswa bukan hanya mendengar (melibatkan indera pendengaran) tetapi juga melihat (melibatkan indera penglihatan). Semakin banyak indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi maka semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan

(Arsyad, 2007, hlm. 9). Para ahli sepakat bahwa terdapat perbedaan yang menonjol antara perolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar. Menurut Vaughan (dalam Winarno et al., 2009, hlm. 9) kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan

Pada setiap siklus, proses kegiatan peserta didik sudah berjalan sedang disiplin dan tertib. Hal tersebut sudah sejalan dengan pendapat Lubis & Wangid (2019) dalam jurnalnya mengatakan “*A student who has discipline character would obey the rules that apply in school and in the classroom, be orderly when taking lessons, be on time, and be careful in doing work to avoid negative risks.*” Yang maksudnya adalah peserta didik yang memiliki karakter maka akan cenderung berperilaku disiplin dan tertib. Sehingga proses pelaksanaan dapat berjalan dengan kondusif, tetapi tetap aktif.

Media Video Interaktif sudah bisa meningkatkan *good character* peserta didik kelas IV SDN Paseh I. Hal ini sejalan dengan fungsi dari media pembelajaran menurut Umar (2014, hlm 136) “Dengan bantuan media, peserta didik diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai hasil belajar.” Artinya, media video interaktif sudah dapat meningkatkan bukan hanya pengetahuan dan keterampilan peserta didik saja, tetapi juga sikap dan *good character*-nya.

KESIMPULAN

Media interaktif memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran karena dapat membantu guru dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran dan menghasilkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pembelajaran dengan memanfaatkan video interaktif berbasis karakter mengandung uraian materi, ilustrasi fenomena atau kasus, maupun soal latihan yang menampilkan nilai-nilai karakter yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia (nilai kabajikan religius, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja keras, toleransi, cinta damai, peduli lingkungan sosial, dan patriotisme), selain dapat menghindari ketidaktepatan karena dirancang sesuai kebutuhan, potensi sumber daya dan kondisi lingkungan masing-masing, juga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan sangat disenangi oleh peserta didik, sehingga simpulannya dapat dikatakan bahwa penggunaan media video interaksi dalam pembelajaran merupakan suatu upaya dari peran pendidikan secara nyata untuk merespon era society 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

Ahlah, S dan Melianah (2020) Membangun Karakter Siswa Melalui Literasi Digital Dalam Menghadapi Pendidikan Abad 21 Era Society 5.0. PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG 10 JANUARI

- Arsyad, A. (2007). Media pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Cheng, G. (2009). Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. Australia : Australasian Journal of Educational Technology.
- Dale, Edgar, (1969) Audio Visual Methods in Teaching, New Yorg: Holt, Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press.
- Fadhli, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. [Jurnal], 3(1), hlm. 24-29.
- Fikri, Hasnul & Ade Sri Madona. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Indonesia Bernilai Pendidikan Karakter untuk Siswa Kelas V SD. Puitika, 13 (2), 111-141.
- Fukuyama. M (2018) Society 5.0: Aiming for a New Human-Centered Society. Japan SPOTLIGHT • July / August 2018
- Juhelmi, dkk. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. [Jurnal], 5(1), hlm. 72-80.
- Fanny. A, M, Siti Partini Suardiman (2013). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) SEKOLAH DASAR KELAS V Pengembangan Multimedia Interaktif untuk mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1, 2013.
- Kirk, J. & Miller, M. L., (1986). Reliability and Validity in Qualitative Research,. Beverly Hills, CA, Sage Publications.
- Koesoema, D. (2010). *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Kristi. P, E.. (2005). Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian Psikologi. Jakarta: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi Fakultas Psikologi UI.
- Lickona, T (2015). Character Matters; Persoalan Karakter, Bagaimana Membantu Anak Mengembangkan Penilaian Yang Baik, Integritas dan Kebajikan Penting Lainnya. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Lickona, Thomas. (2013). Penerjemah Juma Abdu (cetakan ke-2). *Educating for Character 'How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lubis, Azmil Hasan dan Wangid Muhammad Nur. (2019). *Augmented Reality-assisted Pictorial Storybook: Media to Enhance Discipline Character of Primary School Students*. [Jurnal], 6(1), hlm. 11-20.

- Mardhatillah dan Fahreza, F. (2017). “Pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis Macromedia Flash Professional 8 untuk Kelas V SDN Kasik Putih Kecamatan Samadua Kabupaten Aceh Selatan”. Dalam Jurnal Visipena 8(2), 262-279. Retrieved from <http://visipena.stkipgetsempena.ac.id/home/article/download/178/167>
- Marpaung, I., Oktavia, Y., dan Siagian, S., 2016. “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V SD Swasta Namira”. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, 3(1), 28-40. Retrieved from <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/teknologi/article/view/5003>
- Mawardi, Dalmeri. (2014). *Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah terhadap Gagasan Thomas Lickona dalam Educating for Character)*. [jurnal], 14(1), Juni 2014. hlm. 269-288.
- Pala, A. (2011). *The Need for Character Education*. [Jurnal], 3(2), hlm. 23-32.
- Patton, Michael Quinn. Terj (Budi Puspo Priyadi). (2009). *Metode Evaluasi Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogika.
- Suyanto, M., (2003). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Umar. (2014). *Media Pembelajaran Peran dan Fungsinya*. [Jurnal], 11(1), hlm. 131-144.
- Winarno, Ah dkk. (2009). *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran Panduan Lengkap Untuk Para Pendidik dan Praktisi Pendidikan*. Jakarta: Genius Prima Media
- Winarno, Patwary, M. A. A. M, Yasid, A., Marzuki, R, Rini, S. E. S., & Alimah, S. (2009). *Teknik evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Genius Prima Media.