



Pengembangan Media Audio Visual Cerita Rakyat dalam Pendidikan Karakter di SD Negeri Rejosari 03

Diah Utami^{1*}, Prasena Arisyanto², Ervina Eka Subekti³

¹PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: diah15562@gmail.com

²PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: prasenaarisyanto@upgris.ac.id

³PGSD/FIP/Universitas PGRI Semarang

Email: ervinaeka@upgris.ac.id

Abstract. *The application of the lecture method and personal approach to students in character education at SD Negeri Rejosari 03 has been going well, but in this case there are still some problems related to character education, it is necessary to develop learning media, one of which is by using the wrong learning media. the only audio-visual media of folklore. The development of folklore audio-visual learning media that contains character education values aims to support student character development. The method used in research is Research and Development. This research aims to develop an existing product or produce a product. The results obtained from media experts I 100%, media experts II 100%, and media experts III 91.11%. The results obtained by material experts I 100% and material experts II 100% and material experts III 88.88% with the criteria " Very Worth Using". The practicality of the media was obtained through a questionnaire for class IIIB student and teacher responses at SD Negeri Rejosari 03, obtaining a percentage of 95.26% with very good results and in the teacher's response questionnaire, a percentage of 100% was obtained with very good results.*

Keywords: *Audio Visual Media; Character Education; Folklore.*

Abstrak. *Penerapan metode ceramah dan pendekatan secara personal kepada peserta didik dalam pendidikan karakter di SD Negeri Rejosari 03 sudah berjalan dengan baik, namun dalam hal itu masih ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan pendidikan karakter, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran salah satunya media audio visual cerita rakyat. Pengembangan media pembelajaran audio visual cerita rakyat yang bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter bertujuan untuk mendukung pembinaan karakter siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang telah ada atau menghasilkan sebuah produk. hasil yang diperoleh dari ahli media I 100%, ahli media II 100%, dan ahli media III 91,11%. Hasil yang diperoleh ahli materi I 100% dan ahli materi II 100% dan ahli materi III 88,88% dengan kriteria "Sangat Layak Digunakan". Kepraktisan media diperoleh melalui angket tanggapan siswa dan guru kelas IIIB SD Negeri Rejosari 03, mendapatkan presentase presentase 95,26% dengan hasil sangat baik dan pada angket respon guru diperoleh persentase 100% dengan hasil sangat baik.*

Kata Kunci: *Cerita Rakyat; Pendidikan Karakter; Media Audio Visual.*

PENDAHULUAN

Pendidikan sejatinya tidak hanya berfungsi untuk mentransfer ilmu pengetahuan dari pengajar kepada peserta didik tetapi juga untuk membentuk dan mengembangkan watak serta kepribadian peserta didik agar dapat menciptakan generasi penerus bangsa yang berkarakter baik. Karakter sendiri yaitu nilai-nilai sikap dan perilaku yang berhubungan dengan Tuhan sang Maha Pencipta, diri sendiri, dan manusia lain serta lingkungan disekitar yang dituangkan dalam sikap, perasaan maupun perilaku (Sahroni, 2017). Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membentuk generasi muda yang memiliki karakter yang unggul dan berkualitas adalah dengan perbaikan kualitas pendidikan karakter yang ada di sekolah. Oleh karena itu, sekolah harus mengetahui karakter yang akan dikembangkan pada diri siswa. Pengembangan kepribadian yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan bagi siswa dapat diperoleh melalui proses pembelajaran (Wibowo et al., 2020). Penguatan pendidikan karakter perlu diadakan oleh satuan pendidikan formal karena anak usia sekolah merupakan aset bangsa untuk mewujudkan cita-citanya (Maulidiana et al., 2019). Hendaknya guru dapat berperan penuh dalam membantu dan memberikan keteladanan bagi siswa agar penguatan pendidikan karakter dapat tercapai dengan maksimal sesuai tujuan yang diharapkan (Khotimah dkk., 2019). Sebagai pendidik kita perlu untuk memahami lebih lanjut mengenai profil pelajar pancasila itu sendiri (Juliani & Bastian, 2021).

Media pembelajaran merupakan suatu cara agar memudahkan siswa untuk memahami apa yang disampaikan, media pembelajaran dapat dikembangkan melalui beberapa cara salah satunya melalui android. Seperti yang diterapkan oleh salah satu guru SD Negeri Rejosari 03, beliau menerapkan metode ceramah dengan pendekatan psikologis dengan menggunakan metode ini dapat membangun kedekatan dengan guru, namun masih ditemukan beberapa masalah yang ada di lapangan seperti pada saat jam istirahat masih ditemukan siswa yang berkelahi dengan temannya dan saat siswa bersama kelompoknya maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya, siswa masih cenderung belum mempunyai keberanian untuk menyampaikan. Peran guru dan orang tua sangat penting dalam membentuk karakter siswa. Pendidikan karakter adalah proses pembiasaan budaya dari nilai-nilai luhur yang telah ada di lingkungan (Novitasari, E. P., Arisyanto, P., Huda, 2022). Saat di sekolah peran aktif guru sangat diperlukan untuk membangun karakter siswa, sikap, pembiasaan serta perilaku guru akan menjadi keteladanan bagi peserta didiknya. Hendaknya guru dapat berperan penuh dalam membantu dan memberikan keteladanan bagi siswa agar penguatan pendidikan karakter dapat tercapai dengan maksimal sesuai tujuan yang diharapkan (Khotimah et al., 2019).

Berdasarkan observasi awal dan wawancara yang saya lakukan metode ceramah dengan pendekatan psikologis ini dapat memberikan kesadaran pada siswa akan tanggung jawab atas dirinya sendiri tanpa siswa merasa tertekan atau terpaksa dalam menjalankan suatu aturan, tetapi masih perlu adanya penguatan lagi melalui metode lain salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut (Karisma & Arisyanto, 2019) Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber, (guru/pendidik) menuju penerima (siswa/peserta didik). Pendidikan karakter di SD Negeri Rejosari 03 di kelas 3B masih belum menggunakan media pembelajaran sebagai media penguatan pendidikan karakternya. Salah satu media yang dapat digunakan untuk penguatan karakter adalah media audio visual. Banyaknya budaya asing yang masuk tanpa filterisasi dapat merusak moral dan karakter generasi muda, dengan adanya media audio visual yang dapat diakses oleh siswa diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media penguatan karakter di sekolah (Wisada & Sudarma, 2019). Penggunaan gawai yang saat ini dapat digunakan oleh segala kalangan usia tidak terkecuali siswa dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar agar siswa tidak hanya mengakses konten atau hal yang minim akan edukasi.

Media audio visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar), media ini melibatkan indera penglihatan dan pendengaran (Haryoko, 2009). Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu, yang pertama media pembelajaran yang disajikan berupa video audio visual dan diedit menggunakan beberapa aplikasi yaitu kinemaster, canva, you cut. Jenis media yang dibuat memuat teks, gambar diam, audio, dan video. Yang kedua, dalam pemakaian media pembelajaran ini dapat menggunakan handphone, laptop, atau

komputer. Yang ketiga, media pembelajaran yang dikembangkan memuat isi cerita asal mula telaga warna yang memuat nilai-nilai pendidikan karakter. Dari beberapa penelitian yang telah ditemukan, ada beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Rieza Hardyan Rahman pada tahun 2021 dengan judul Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi. Hasil penelitian ini, banyak siswa yang menyukai pembelajaran menggunakan media audio visual, karena media ini dianggap memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan serta menyenangkan. Sedangkan menurut Rahmatullah pada tahun 2022 dalam jurnal yang berjudul Media pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi canva berpendapat bahwa media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring.

Pengembangan media audio visual cerita rakyat ini diharapkan mampu menjadi media yang dapat membantu guru dalam proses penguatan karakter dengan memberikan gambaran nilai-nilai karakter yang baik melalui media audio visual cerita rakyat sehingga siswa tidak merasa bosan serta melalui media ini siswa mampu menangkap hal-hal dan pesan-pesan baik yang ada dalam cerita yang disampaikan melalui gambar dan suara. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas, akan dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran audio visual cerita rakyat “Asal Mula Telaga Warna” yang bermuatan nilai-nilai pendidikan karakter sebagai penguatan terhadap karakter peserta didik. Hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berbasis audio visual cerita rakyat sebagai media penguatan pendidikan karakter di SD Negeri Rejosari 03. Belum adanya media pembelajaran untuk kegiatan penguatan karakter di SD Negeri Rejosari 03 diharapkan dengan media ini dapat meningkatkan keefektifan kegiatan penguatan karakter di SD Negeri Rejosari 03.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu Penelitian dan Pengembangan (Research and Development). Menurut (Wanto dkk., 2020) penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall terdiri dari sepuluh langkah pelaksanaan diantaranya adalah (1) penelitian dan pengumpulan data (research and information collecting), (2) perencanaan (planning), (3) pengembangan format produk awal (develop preliminary form of product), (4) uji coba awal (preliminary field testing), (5) revisi produk awal (main product revision), (6) uji coba lapangan (main field testing), (7) revisi produk hasil uji lapangan (operational product revision), (8) uji pelaksanaan lapangan (operasional field testing), (9) revisi produk akhir (final product revision), dan (10) diseminasi dan implementasi (dissemination and implementation). Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan berdasarkan tahap-tahap dari pertama sampai tahap kelima. Dengan bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa media audio visual. Media pembelajaran ini dikembangkan melalui beberapa aplikasi yaitu kinemaster, canva, you cut. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IIIB SD Negeri Rejosari 03. Dengan teknik pengumpulan data observasi awal yang dilakukan pada tanggal 03 oktober 2022, wawancara dan pengisian angket pada tanggal 27 Maret 2023. Alat yang digunakan pada uji coba media adalah laptop, layar proyektor untuk menampilkan media audio visual cerita rakyat.

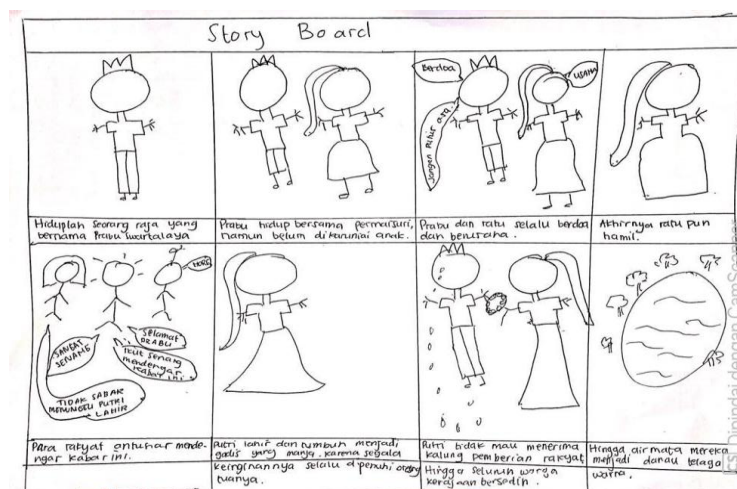
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian ini tersusun dari beberapa langkah yaitu yang pertama: Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), pengumpulan data melalui observasi pengamatan dan wawancara kepada guru kelas 3B SD Negeri Rejosari 03. Observasi dilakukan pada tanggal 3 oktober 2022. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan bahwa pendidikan karakter di SD Negeri Rejosari 03 masih menggunakan metode ceramah dan pendekatan psikologi kepada peserta didik, metode ini dapat mendekatkan siswa kepada guru dan guru dapat memberikan nasihat secara lisan kepada siswa. Observasi awal juga diperkuat dengan wawancara dengan guru serta kepala sekolah pada

tanggal 27 Maret 2023, guru dan kepala sekolah menyampaikan bahwa belum adanya media yang menarik untuk membantu penguatan pendidikan karakter di SD Negeri Rejosari 03. Maka dari itu, perlu adanya media pembelajaran untuk kegiatan penguatan karakter untuk menambah pengetahuan siswa untuk contoh konkrit karakter baik yang akan diberikan dalam media audio visual cerita rakyat ini. Dari rangkuman pengamatan dan wawancara yang dilakukan bahwa pendidikan karakter di SD Negeri Rejosari 03 masih menggunakan metode ceramah dan pendekatan psikologi kepada peserta didik, metode ini dapat mendekatkan siswa kepada guru dan guru dapat memberikan nasihat secara lisan kepada siswa. Namun, perlu adanya media pembelajaran untuk kegiatan penguatan karakter untuk menambah pengetahuan siswa untuk contoh konkrit karakter baik yang akan diberikan dalam media audio visual cerita rakyat ini. Langkah yang kedua Perencanaan (*planning*), media Audio Visual Cerita Rakyat yang dikembangkan berdasarkan cerita legenda yang tersebar dan nilai-nilai karakter yang dikembangkan di dalamnya. Media Audio Visual Cerita Rakyat dirancang semenarik mungkin untuk menarik minat siswa dalam menyimak dan memahami isi dari cerita tersebut. Pada tahap ini, peneliti juga menyusun storyboard untuk mempermudah peneliti dalam proses pembuatan video media audio visual cerita rakyat.

Gambar 1. Storyboard untuk mempermudah penyusunan video.



Pada pengembangan terdiri dari dua tahap yaitu pembuatan media audio visual dan tahap validasi:

1. Pembuatan Media Audio Visual Cerita Rakyat

Langkah-langkah dan proses yang dilakukan dalam membuat Media Audio Visual Cerita Rakyat yang bermuatan nilai-nilai karakter dijabarkan dalam penjelasan berikut:

- 1) Menentukan background dan gambar tokoh animasi yang sesuai dengan naskah, seperti tokoh Prabu, Ratu, Putri, dan Para Rakyat.
- 2) Menambahkan background pada animasi *kinemaster* sesuai dengan alur cerita yang digambarkan.
- 3) Menambahkan karakter pada background sesuai dengan alur cerita yang digambarkan.
- 4) Menambahkan teks subtitle dan suara narasi serta efek suara.

2. Validasi Ahli

Validasi materi dilakukan dengan dua dosen Universitas PGRI Semarang yaitu dengan Muhammad Arief Budiman, S. S., M.Hum dan Henry Januar Saputra, S.Pd, M.Pd serta dengan satu guru sekolah dasar MI Assalam Cepu yaitu Dwi Zulfa Rizqiya, S.Pd. Hasil Rekapitulasi Penilaian Ahli Terhadap Media Audio Visual Cerita Rakyat Dalam Kegiatan Penguatan Pendidikan Karakter dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi Kevalidan Media.

No	Nama Ahli	Skor diperoleh	Skor maksimal
1.	Muhammad Arief Budiman, S. S., M.Hum	90	90
2.	Henry Januar Saputra, S.Pd, M.Pd	90	90
3.	Dwi Zulfa Rizqiya, S.Pd	82	90
Total		262	270
Presentase		$\frac{\Sigma \chi}{\Sigma \chi^i} \times 100\% = \frac{262}{270} \times 100\% = 97,03\%$	
Kategori		Sangat Baik	

Dari tabel 1 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media di atas dari masing-masing validator mendapatkan jumlah persentase 97,03% dimana skor tersebut berada pada interval 81-100% dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga Media Audio Visual Cerita Rakyat sangat layak digunakan.

Tabel 2. Rekapitulasi Kevalidan Materi.

No	Nama ahli	Skor diperoleh	Skor maksimal
1.	Muhammad Arief Budiman, S. S., M.Hum	45	45
2.	Henry Januar Saputra, S.Pd, M.Pd	45	45
3.	Dwi Zulfa Rizqiya, S.Pd	40	45
Total		130	135
Presentase		$\frac{\Sigma \chi}{\Sigma \chi^i} \times 100\% = \frac{130}{135} \times 100\% = 96,29\%$	
Kategori		Sangat Baik	

Dari tabel 2 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi diatas dari masing-masing validator mendapatkan jumlah persentase 96,29% dimana skor tersebut berada pada interval 81-100% dengan kriteria “Sangat Baik” sehingga Media Audio Visual Cerita Rakyat sangat layak digunakan.

3. Hasil Draft Produk

Setelah draft media audio visual cerita rakyat melalui proses validasi dari ketiga ahli materi dan media maka diperoleh hasil draft media sebagai berikut:

Gambar 2.1 Tampilan awal produk media audio visual



Gambar 2.2 Dialog antar tokoh.



Gambar 2.3 Klimaks cerita terbentuknya danau telaga warna.



Gambar 2.4 Dalam penutup disampaikan amanat yang terkandung dalam cerita rakyat.



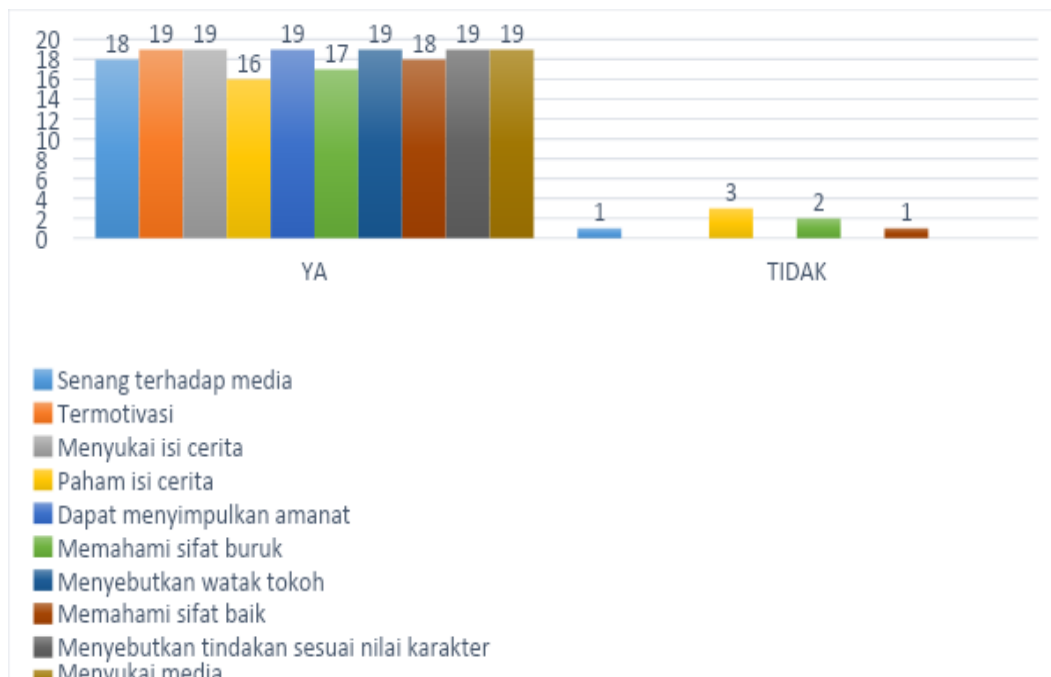
4. Uji coba awal (*preliminary field testing*)

Pada tahap uji lapangan awal dilakukan pada tanggal 28 Maret 2023 di kelas 3B dengan total 19 siswa, pada uji coba awal ini terdiri dari dua tahap yaitu Penggunaan draft media di SD Negeri Rejosari 03 dalam kegiatan penguatan karakter, kemudian guru dan siswa mengisi angket respon terkait draft media pembelajaran. Penelitian dilakukan di SD Negeri Rejosari 03.

Gambar 3. Guru mengarahkan siswa untuk menyimak media audio visual cerita rakyat.



Grafik 1. Hasil Angket Respon Siswa.



$$\text{Presentasi} = \frac{\text{skor total diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \frac{181}{190} \times 100\% = 95,26 \%$$

Kategori Sangat Baik

Berdasarkan grafik, maka dapat diketahui hasil angket tanggapan siswa kelas III SD Negeri Rejosari 03 terhadap media audio visual cerita rakyat dalam kegiatan penguatan pendidikan karakter mendapat persentase 95,26% dengan hasil sangat baik. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran dapat digunakan secara praktis dan berdaya guna dalam kegiatan penguatan pendidikan karakter.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Guru.

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Media dapat digunakan sebagai media pembelajaran pendidikan karakter.	1	
2.	Media mudah, aman untuk digunakan dan tidak mudah rusak.	1	
3.	Ketertarikan pengguna untuk menggunakan media	1	
4.	Keunggulan dan kekurangan media pembelajaran.	1	
5.	Kritik dan saran terkait media pembelajaran	1	
6.	Materi sesuai dengan kebutuhan siswa	1	
7.	Materi yang terkandung dapat menjadi media untuk pendidikan karakter.	1	
8.	Kritik dan saran terkait materi.	1	
Skor yang diperoleh		8	
Skor maksimal		8	
Presentase $\frac{\text{skor total diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$		$= \frac{8}{8} \times 100\%$ $= 100\%$	
Kategori		Sangat Baik	

Berdasarkan hasil tabel 3, maka dapat diketahui hasil angket tanggapan guru kelas III SD Negeri Rejosari 03 terhadap media audio visual cerita rakyat dalam kegiatan penguatan pendidikan karakter mendapat persentase 100% dengan hasil sangat baik. Sehingga dapat dikatakan media pembelajaran dapat digunakan secara praktis dan berdaya guna dalam kegiatan penguatan pendidikan karakter.

Pembahasan

Dari beberapa penelitian yang telah ditemukan, ada beberapa penelitian yang dianggap relevan dengan penelitian ini, yaitu diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Rieza Hardyan Rahman pada tahun 2021 dengan judul Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar Di Masa Pandemi. Hasil penelitian ini, banyak siswa yang menyukai pembelajaran menggunakan media audio visual, karena media ini dianggap memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan serta menyenangkan. Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi awal dengan mengamati lingkungan sekolah, mengamati interaksi siswa dengan guru, teman dan lingkungannya. Kemudian melakukan wawancara dengan guru SD Negeri Rejosari 03, dalam pendidikan karakter beliau menerapkan metode ceramah dengan pendekatan psikologis dengan membiasakan siswa untuk mandiri dan bertanggungjawab atas dirinya sendiri dengan menasihati siswa tentang sebab dan akibat jika siswa melanggar peraturan, beliau juga rutin mengadakan makan bersama untuk menambah kedekatan kepada siswa. Serta guru menerapkan kebiasaan 5S (Senyum, salam, sapa, sopan, santun) untuk di lingkungan sekolah.

Metode ceramah dan pendekatan psikologis dapat membangun kedekatan dengan guru, namun masih ditemukan beberapa masalah yang ada di lapangan seperti pada saat jam istirahat masih ditemukan siswa yang berkelahi dengan temannya dan saat siswa bersama kelompoknya maju ke depan kelas untuk mempresentasikan hasil pekerjaannya, siswa masih cenderung belum mempunyai keberanian untuk menyampaikan. Metode ceramah juga dinilai kurang variatif jika diterapkan terus menerus tanpa menggunakan media pembelajaran siswa akan merasa bosan dan tidak fokus. Pengembangan media audio visual cerita rakyat ini diharapkan mampu menjadi media yang dapat membantu guru dalam proses penguatan karakter dengan memberikan gambaran nilai-nilai karakter yang baik melalui media audio visual cerita rakyat sehingga siswa tidak merasa bosan serta melalui media ini siswa mampu menangkap hal-hal dan pesan-pesan baik yang ada dalam cerita yang disampaikan melalui gambar dan

suara. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan siswa tidak mudah bosan serta meningkatkan motivasinya dalam belajar (Rahman, 2021).

Uji coba media pembelajaran dilakukan di SD Negeri Rejosari 03 pada tanggal 28 Maret 2023 dengan 19 siswa kelas IIIB. Pada angket respon siswa, sebagian besar siswa merasa senang, bersemangat, dan termotivasi saat melihat media pembelajaran yang ditampilkan, sebagian siswa juga dapat menyebutkan dan menyimpulkan nilai-nilai karakter yang ada dalam media audio visual cerita rakyat. Dari hasil validasi ke 3 ahli materi dan media memberikan catatan bahwa media layak digunakan dan cocok untuk siswa sekolah dasar, kemudian dari angket respon guru menyatakan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan pendidikan karakter karena menyenangkan bagi siswa dan media mudah serta aman untuk digunakan, guru juga menilai bahwa materi yang disampaikan sudah sesuai dengan kebutuhan siswa karena terdapat suatu contoh karakter. Pengembangan media pembelajaran melalui android dapat menjadi ide yang cemerlang karena android terdapat di smartphone yang dapat diakses oleh siswa, oleh karena siswa dapat memanfaatkan gawai untuk pembelajaran (Batubara, 2018). Pengembangan media audio visual pada pendidikan karakter bertema budaya mampu mendukung dalam proses pembelajaran muatan lokal serta pembinaan karakter siswa (Annisa, 2021).

Media audio visual ini memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangannya, diantaranya:

1. Media audio visual cerita rakyat ini hanya ditujukan untuk pendidikan karakter, tidak dapat digunakan untuk pembelajaran materi lain.
2. Media audio visual cerita rakyat ini hanya cocok digunakan pada jenjang sekolah dasar.
3. Media audio visual ini belum membuat game.

Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan media, respon angket guru dan siswa tidak terdapat revisi pada media audio visual cerita rakyat, maka hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu draft media pembelajaran berbasis audio visual cerita rakyat di SD Negeri Rejosari 03 yang valid.

SIMPULAN DAN SARAN

Proses pengembangan media audio visual cerita rakyat dalam kegiatan penguatan pendidikan karakter di SD Negeri Rejosari terdiri dari beberapa langkah mulai dari tahap pengumpulan data dan informasi awal untuk menemukan permasalahan terkait pendidikan karakter, kemudian perencanaan dengan menyusun materi dan desain media yang cocok untuk usia sekolah dasar, setelah perencanaan peneliti melakukan uji validitas kepada ahli materi dan ahli media dengan hasil media layak digunakan dan tidak terdapat revisi, setelah itu peneliti melakukan uji coba awal media audio visual cerita rakyat di kelas IIIB SD Negeri Rejosari 03, setelah menyimak video guru dan siswa mengisi angket respon penggunaan media pembelajaran tersebut. Dari hasil uji validitas dan hasil angket respon guru dan siswa tidak terdapat revisi pada media audio visual cerita rakyat, maka hasil dari penelitian dan pengembangan ini yaitu draft media pembelajaran berbasis audio visual cerita rakyat di SD Negeri Rejosari 03 yang valid. Diharapkan dengan media pembelajaran media audio visual cerita rakyat ini suasana penguatan pendidikan karakter tercipta lebih menyenangkan dan lebih efektif. Peserta didik menjadi lebih interaktif dalam pembelajaran, serta lebih mudah mencerna dan mengimplementasikan pelajaran dan nilai-nilai karakter yang disampaikan lewat metode media audio visual cerita rakyat.

DAFTAR RUJUKAN

- Annisa, S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya Sipakatau Berbasis Luring di Sd Negeri 48 Lappae. *Journal Of Educational Technology, Curriculum, Learning and Communication*, 1(2), 97–102

- Arisyanto, P., Prasetyo, S. A., Untari, M. F. A., & Sundari, R. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Android Bagi Mahasiswa Pgsd Upgris. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1584–1592. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.945>
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Untuk Siswa Sd/Mi. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12–27.
- Haryoko, S. (2009). *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*.
- Icha Agustina, F., Rasul Subakti, Y., Intan Printina, B., Santa Ursula, S., Pendidikan Sejarah, P., & Sanata Dharma, U. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Candi Prambanan Bermuatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Sejarah Sma. Dalam *Historia Vitae* (Vol. 02, Nomor 01).
- Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021b). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Mewujudkan Pelajar Pancasila. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*.
- Karisma, R., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. In *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 3, Issue 3).
- Khotimah, D. N., Budiman, M. A., & ... (2019). Analisis Program Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Di Sdn Karanganyar Gunung 01 Semarang Dan Dampaknya Dalam Kehidupan Sehari-Hari Siswa. *Seminar Pendidikan*. [Http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/369%0ahttp://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/download/369/214](http://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/view/369%0ahttp://conference.upgris.ac.id/index.php/sendika/article/download/369/214)
- Maulidiana, N., Subekti, E. E., & Rahmawati, I. (2019). Analisis Penguatan Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Kelas Iv Sdn Gayamsari 01 Semarang. *Jurnal Dwijaloka*, 1(3).
- Novitasari, E. P., Arisyanto, P., Huda, C. (2022). *Penanaman Nilai Karakter Melalui Tembang Dolanan Anak Di Sd Negeri Sendangmulyo 02 Semarang*. 4, 2556–2560.
- Rahman, R. H. (2021). Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Akhlak Anak Sekolah Dasar di Masa Pandemi. *Islamika: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 21(01), 46–54
- Sahroni, D. (2017). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 115–124.
- Wanto, S., Okilanda, A., El Cintami Lanos, M., Dwiansyah Putra, D., Lestari, H., & Awali, M. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi* Copyright@Dede Dwianysah Putra, 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.3023>
- Wibowo, P. N., Budiman, M. A., & Subekti, E. E. (2020). Keefektifan Model Learning Cycle Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 4(1), 57. <https://doi.org/10.23887/jppp.v4i1.25013>
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, 3(3), 140–146.