

SARI

Fachrunnisa, Amelia. 2020. *Pengembangan Media Video “Gahera” Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII di Kota Semarang*. Pembimbing I Oktarina Puspita Wardani, M.Pd. Pembimbing II Dr. Evi Chamalah, M.Pd.

Kata kunci: Pengembangan media, Nilai Pendidikan Karakter, Fabel

Berlangsunya kurikulum 13 memperbaiki proses pembelajaran yang pada mulanya berpusat pada pendidik berganti berpusat pada peserta didik. Dalam kurikulum 13 peserta didik harus berperan aktif dalam pembelajaran, artinya peserta didik harus memecahkan masalah dan mencari solusinya sendiri mengenai materi yang dipelajari dan guru hanya berperan sebagai pendamping peserta didik. Namun hasil dilapangan tidak sesuai dengan apa yang diperintahkan. Kenyataannya peserta didik masih sulit untuk dilepas begitu saja, peserta didik masih kebingungan dan masih bergantung dengan bantuan guru. Hal tersebut selaras dengan proses pembelajaran Bahasa Indonesia, di mana masih banyak peserta didik mengalami kesulitan ketika pembelajaran dikarenakan pemilihan media yang tidak tepat yang mengakibatkan peserta didik menganggap sepele pembelajaran sehingga tidak terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Oleh karena itu pemilihan media oleh guru harus sesuai dan tepat. Karena media pembelajaran memiliki peran penting.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (*research and development*) yang disesuaikan meliputi tujuh langkah, akan tetapi peneliti hanya menggunakan enam langkah yaitu tahap analisis teoritis dan praktik, tahap analisis kebutuhan, tahap penyusunan prototipe, tahap uji ahli, tahap revisi prototipe dan tahap penyempurnaan produk

Berdasarkan dari penilaian uji validasi produk media yang meliputi penilaian pada aspek materi/isi, aspek bahasa, aspek tampilan, aspek penyajian dan aspek suara telah divalidasi oleh para ahli yang berkompeten sesuai dengan bidangnya. Berikut merupakan hasil penilaian yang diberikan oleh dosen ahli berdasarkan jumlah skor dalam presentase diperoleh hasil sebesar 441,7% serta rata-rata skor sebesar 86,7% dengan kategori sangat baik dan dari guru ahli berdasarkan jumlah skor dalam presentase diperoleh hasil sebesar 456,25% serta rata-rata skor sebesar 90% dengan kategori sangat baik hal tersebut menunjukkan bahwa media video “gahera” bermuatan nilai pendidikan karakter pada pembelajaran fabel bagi peserta didik SMP di kota Semarang sangat baik untuk digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Produk penelitian ini menghasilkan media video yang nantinya dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media video “gahera” ini berisi mengenai cerita fabel yang di dalamnya terdapat nilai-nilai pendidikan karakter, selain itu media video ini juga mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.

ABSTRAK

Fachrunnisa, Amelia. 2020. *Pengembangan Media Video "Gahera" Bermuatan Nilai Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII di Kota Semarang*. Pembimbing I Oktarina Puspita Wardani, M.Pd. Pembimbing II Dr. Evi Chamalah, M.Pd.

Keywords: Media development, Character Education Value, Fable

The continuation of curriculum 13 updates the learning process which was initially centered on the educator, changing to centering on the learners. In the curriculum 13 students must play an active role in learning, meaning that students must solve problems and find their own solutions regarding the material being studied and the teacher only acts as a companion for students. However, the results in the field did not match what was ordered. In fact, students are still difficult to let go, students are still confused and still depend on the help of teachers. This is in line with the Indonesian language learning process, where there are still many students experiencing difficulties when learning due to the selection of inappropriate media which results in students taking learning lightly so that a fun and interesting learning process is not created. Therefore, the choice of media by the teacher must be appropriate and appropriate. Because learning media has an important role.

This research uses the research and development method of R&D (*research and development*) which is adjusted which includes seven steps, however the researcher only uses six steps, namely the theoretical and practical analysis stage, the needs analysis stage, the prototype preparation stage, the expert test stage, the prototype revision stage and the product refinement

Based on the assessment of the media product validation test which includes an assessment of the material / content aspects, language aspects, display aspects, presentation aspects and sound aspects have been validated by competent experts in accordance with their fields. The following are the results of the assessment given by expert lecturers based on the number of scores in percentage obtained results of 441.7% and an average score of 86.7% in the very good category and from expert teachers based on the total score in the percentage obtained results of 456.25 % and the average score is 90% with a very good category, this shows that the video media "gahera" containing the value of character education in fable learning for junior high school students in the city of Semarang is very good for use as a medium in learning.

This research product produces video media which can later be used as learning media. This "gahera" video media contains fable stories in which there are character education values. Besides, this video media also supports students to be involved in learning.