

PEMANFAATAN KINEMASTER DALAM PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN IPA SD UNTUK GURU DAN MAHASISWA

Tamman Firdaus Muqarrobin, Sumarno

Dosen Tetap STIT Muhammadiyah Tempurrejo Ngaw

e-mail : tamman.firdaus@stitmuhngawi.ac.id

Abstract

This study aims to understand the usefulness of the kinemaster application in terms of making science learning videos in elementary schools. This study uses a descriptive quantitative research design. The data collection technique used is a questionnaire. The results showed that: 1) 65% of respondents admitted that they did not understand how to make a good learning video. 2) Almost all respondents, around 86% stated that they were very familiar with the kinemaster application, but did not really know how to use it. 3) 60% of respondents said they did not understand how to use the kinemaster application to make learning videos. 4) Of the several obstacles in making learning videos, 80% of the respondents stated that it was very difficult to develop learning materials that would be included in the learning videos. 5) 85% of respondents stated that by using the kinemaster application, making learning videos became easier.

Keywords: Kinemaster, Learning Videos, Natural Science

PENDAHULUAN

Sebagai seorang pengajar yang profesional, wajib bagi guru memiliki kemampuan mengajar, mengelola kelas dan juga mengembangkan media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam belajar. Akan tetapi, banyak anggapan bahwa tidak semua guru menguasai IT dengan baik. Pada umumnya, mereka hanya memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada, kemudian digunakan untuk mengajarkan materi kepada anak didiknya.

Undang-undang no 14 Tahun 2005 menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi social dan kompetensi professional. Hal tersebut mengisyaratkan bahwa sebagai guru, sudah sepantasnya jika setiap guru selalu berusaha dan berupaya dalam hal perbaikan kualitas diri. Sejatinya, profesi guru bukanlah pekerjaan yang bisa dibilang mudah dan sederhana. Guru adalah pejuang, perjuangan guru yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Di tangan para guru dititipkan masa depan generasi penerus bangsa.

Kualitas pendidikan sejatinya sejalan dengan kualitas guru yang ada. Guru adalah faktor utama yang menjadi penentu kemajuan pendidikan di Indonesia. Dari hasil penelusuran fakta, kualitas pendidikan di Indonesia sejatinya masih jauh tertinggal dari negara-negara lain di ASEAN. Banyak faktor yang menyebabkan kualitas pendidikan di Indonesia masih tertinggal jika dibandingkan dengan negara-negara di ASEAN. Salah satu faktornya yaitu kualifikasi guru yang tidak sesuai dengan keahlian yang dimilikinya (Indriani, 2015).

Kualitas guru yang tergolong masih rendah merupakan salah satu faktor permasalahan buruknya kualitas pendidikan di Indonesia. Banyak guru yang masih minim inovasi tentang bagaimana mengelola kelas dengan baik dan benar. Terlebih, pada saat masa pandemi seperti saat ini, profesionalisme guru sangatlah diperlukan, terutama dalam hal penyampaian materi jarak jauh. Larangan untuk tatap muka secara penuh membuat para guru harus memutar

otak bagaimana caranya agar materi tetap dapat tersampaikan dengan baik.

Pembelajaran jarak jauh (daring) tidak bisa dijadikan alasan terhadap menurunnya kualitas pendidikan di Indonesia. Agar tujuan pendidikan dapat tetap terwujud, setidaknya ada 4(empat) kunci keberhasilan yang harus dipegang oleh seorang guru, yaitu: (1) kompetensi kepribadian, (2) kompetensi sosial, (3) kompetensi pedagogik, dan (4)

jarang pula kita harus menghadirkan contoh secara riil kepada peserta didik agar memanfaatkan bantuan aplikasi kinemaster dalam membuat video pembelajaran yang menarik. Penggunaan media pembelajaran berbentuk video yang dibuat sedemikian rupa, dapat menarik minat dan motivasi belajar peserta didik ketika belajar secara daring (Wuryanti & Kartowagiran, 2016).

Selama masa pandemi, pembelajaran berbentuk tutorial menggunakan video menjadi fokus hampir semua sekolah yang ada di Indonesia. Video pembelajaran yang dihadirkan oleh setiap pengajar merupakan unsur penting pada kegiatan pembelajaran secara daring. Karena video pembelajaran tersebut dapat menarik perhatian siswa (Oakley & Sejnowski, 2019). Penggunaan video pembelajaran seringkali dipadukan dengan penerapan *Learning Management System* (LMS). *Learning Management System* (LMS) merupakan software atau perangkat lunak dalam hal administrasi, dokumentasi, materi / bahan ajar, maupun laporan suatu kegiatan (Chu, Young, Ngai, Cun, Pearl, & Macario, 2010).

KAJIAN PUSTAKA

Ketika kegiatan belajar mengajar dilaksanakan secara daring ataupun jarak jauh, diperlukan suatu media perantara yang bisa digunakan oleh guru untuk mengirimkan informasi atau materi ajar kepada peserta didik.

kompetensi profesional (Khaira, 2021). Banyak ragam cara yang dapat ditempuh oleh para tenaga pengajar untuk tetap menjaga kualitas pendidikan di Indonesia selama masa pandemi, salah satunya dengan membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Pelajaran IPA merupakan salah satu pelajaran yang selalu berhubungan langsung dengan lingkungan alam sekitar. Tidak

dapat dipahami dengan mudah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru dapat

A medium (plural, media) is a means of communication and source of information. Derived from the latin word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019). Media pembelajaran juga dapat digunakan sebagai alat untuk menjelaskan sebagian materi yang sulit dijelaskan secara verbal (Miswar, Purnama, & Kristianto, 2013). Kita dapat memadukan berbagai macam jenis komponen digital dalam media pembelajaran, seperti gambar, video, animasi dan juga musik (Vaughan, 2011).

Sehingga Semua alat bantu baik fisik maupun non fisik, yang dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami pelajaran disebut dengan istilah media pembelajaran (Suwandhi, Siti, & Irsan, 2014). Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan sebagai alat penunjang. Media pembelajaran tidak bisa dijadikan sebagai ganti tenaga pengajar. Keberadaan media pembelajaran, bertujuan untuk mempermudah peserta didik dalam hal belajar. Baik ketika berada di dalam kelas, maupun ketika mereka berada di luar kelas.

Beberapa kegunaan media pembelajaran diantaranya yaitu: 1) memperjelas pesan (informasi), 2) sebagai solusi ketika ada keterbatasan ruang, waktu, indera dan tenaga, 3) pemicu gairah dalam belajar, 4) memudahkan anak dalam belajar secara mandiri, 5) berupaya untuk memberikan

rangsangan yang kepada seluruh peserta didik (Susilana & Cepi, 2009).

Ketika kita terkendala dengan kata-kata, media yang kita buat menjadi salah satu solusi. *Visual representations of the word problems serve as a medium to assist the students in understanding the problem* (Abdullah, Zakaria, & Halim, 2012). Hal itu mengisyaratkan bahwa kita harus selektif dalam memilih media pembelajaran yang akan kita gunakan sebagai penyampai pesan kepada peserta didik. Dalam membuat media pembelajaran, sebaiknya menggabungkan beberapa komponen seperti video, audio, game, ataupun simulasi sebagai kelengkapan media pembelajaran yang akan kita buat (Suki & Suki, 2007).

Video Pembelajaran merupakan salah satu bagian dari media pembelajaran. Video atau *motion picture* (gambar hidup) adalah rangkaian gambar yang berjalan cepat dan diproyeksikan seolah-olah seperti riil (Susilana & Cepi, 2009). Selain rangkaian gambar bergerak, video juga disertai dengan suara yang menjadi kombinasi sehingga membantu alur tersendiri (Rusman, 2012). Selain membentuk alur cerita, video yang ditujukan untuk kegiatan pembelajaran, juga harus diisi dengan pesan-pesan pembelajaran agar tujuan belajar yang diharapkan dapat tercapai.

Beberapa kelebihan media pembelajaran berupa video diantaranya yaitu: 1) peserta didik akan memperoleh materi yang sama rata, 2) lebih mudah ketika menjelaskan suatu proses, 3) sebagai solusi ketika ruang dan waktu terbatas, 4) dapat diulang sesuai kebutuhan peserta didik, 5) memberikan kesan mendalam kepada peserta didik (Rusman, 2012).

Selain membuat alur cerita yang menarik, ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam pembuatan media pembelajaran berbentuk video. Karakteristik yang harus dipenuhi dalam pembuatan video pembelajaran yaitu: 1) Adanya rumusan tujuan pembelajaran yang disampaikan secara jelas, 2) Adanya materi pembelajaran

sebagai bahan belajar peserta didik yang dikelompokkan berdasarkan sub-bab yang ada, 3) Menampilkan beberapa ilustrasi (animasi) agar pemaparan materi menjadi lebih jelas, 4) Menggunakan suara yang dapat di dengar dengan jelas (Isminiati, 2010).

Beberapa tahapan yang harus dilakukan ketika membuat video untuk media pembelajaran yaitu: 1) Mengidentifikasi permasalahan pokok pada mata pelajaran tertentu, 2) Membuat gambaran jelas terkait isi video yang akan dibuat, 3) Menyusun uraian secara ringkas terkait alur video, 4) Membuat storyboard, 5) Membuat naskah produksi (Kurniawan, Kuswandi, & Husna, 2018).

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan desain kuantitatif metode deskriptif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menekankan tentang fenomena-fenomena obyektif yang kemudian dikaji secara obyektif (Hamdi & Bahrudin, 2014). Sedangkan metode deskriptif pada penelitian kuantitatif pada umumnya digunakan untuk mendeskripsikan suatu keadaan. Pada penelitian metode ini, tidak terdapat manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel bebas yang ada, melainkan hanya menggambarkan suatu kondisi secara apa adanya.

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket. Sedangkan untuk penelitian, dibagi dalam tiga tahapan yaitu: 1) observasi, 2) pelaksanaan, dan 3) feedback.

Pada tahap pertama, peneliti memilih dan menentukan subyek penelitian. Pada tahap ini, peneliti memilih guru dan mahasiswa untuk dijadikan sebagai subyek penelitian. Alasannya tidak lain karena mereka adalah pelaku dalam dunia pendidikan. Sebagai pengajar dan calon pengajar, sudah tentu mereka dituntut harus mampu mengembangkan bahan ajar sendiri

sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Pada penelitian tahap pertama, peneliti menyebarkan angket untuk mengetahui sejauh mana subyek penelitian mengenal tentang aplikasi kinemaster yang akan dijadikan sebagai alat bantu dalam pembuatan video pembelajaran. Selanjutnya, dari hasil angket ini kemudian akan ditentukan pembahasan yang akan disampaikan pada saat penelitian berlangsung.

Selain pemahaman tentang aplikasi kinemaster, peneliti juga memberikan angket guna mengetahui pemahaman tentang cara pengoperasian, pengembangan, serta penyusunan materi ajar yang akan di muat dalam video pembelajaran.

Pada tahap ke dua, adalah tahap inti pada penelitian ini. Berdasar dari hasil angkat pada saat observasi awal, peneliti melakukan sebuah pelatihan yang berkaitan dengan cara menggunakan aplikasi kinemaster dan juga bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran.

Pada tahap akhir, kegiatan penelitian lebih diarahkan pada *feedback* terkait apa yang telah diperoleh selama pelatihan dalam pembuatan video pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi kinemaster.

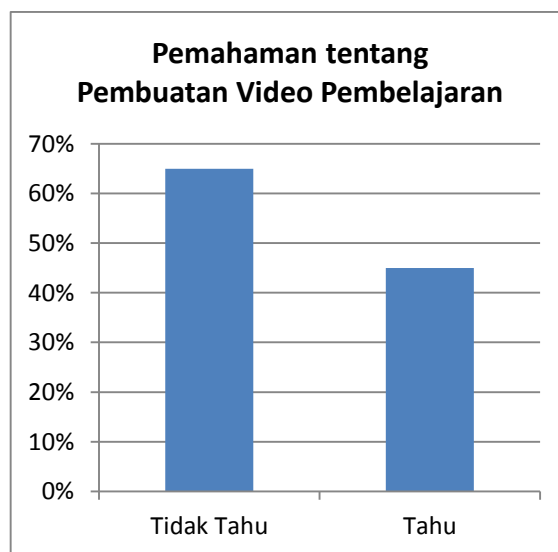
HASIL dan PEMBAHASAN

Pemanfaatan aplikasi kinemaster dalam pembuatan video pembelajaran IPA SD dilakukan selama 1 semester masa perkuliahan dengan evaluasi pada akhir semester. Desain penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif deskriptif. Dalam mengumpulkan data, peneliti menggunakan angket yang disebarkan secara online menggunakan google form. Subyek penelitian berasal dari seluruh mahasiswa PGMI di semester IV dan juga beberapa guru SD yang berlokasi di daerah sekitar peneliti. Berikut adalah gambaran umum dari responden.

a. Pemahaman tentang pembuatan video pembelajaran

Hasil angket yang diperoleh terkait pemahaman guru dalam pembuatan video pembelajaran menunjukkan bahwa sekitar 65% responden menyatakan tidak mengetahui bagaimana cara membuat video. Sedangkan 45% diantaranya menyatakan bahwa mereka mengetahui bagaimana cara membuat video. Pada dasarnya, hasil tersebut menunjukkan selisih yang tidak terlalu banyak.

Dengan video pembelajaran, kita dapat menyajikan beragam animasi, audio dan juga visual yang menarik dengan pesan-pesan pembelajaran. Penggunaan animasi dalam media pembelajaran bertujuan untuk menjelaskan konsep yang sulit menjadi lebih mudah dipahami, serta dapat menjelaskan konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit (Munir, 2012).



Gambar 1. Grafik tentang pemahaman responden terkait Pembuatan Video Pembelajaran

Pada penelitian yang lain, animasi dalam media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik (Arsyad & Sujaini, 2004). Hasil penelitian semacam ini dapat dijadikan sebagai landasan pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang

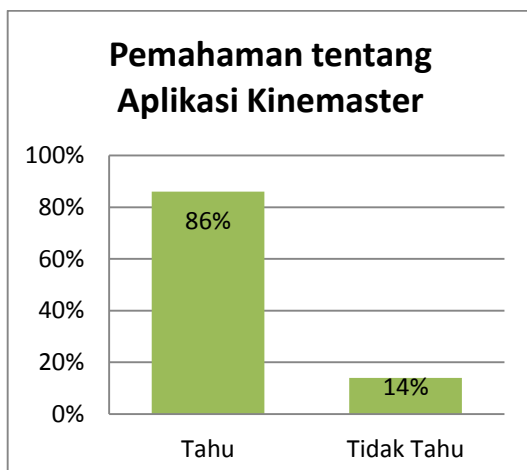
di dalamnya termuat beberapa animasi sebagai penjelas terhadap materi yang sifatnya rumit untuk dipahami.

Baik konsep, prinsip, atau pengetahuan tambahan terhadap suatu permasalahan. Adanya animasi maupun contoh riil akan membuat peserta didik lebih mudah memahami beberapa konsep abstrak yang terdapat pada pelajaran IPA. Selain itu, penambahan animasi juga dapat meminimalisir terjadi miskonsepsi akibat adanya persepsi yang keliru dalam pemikiran peserta didik (Dalacosta, Kamariotaki-Paparrigopoulou, Palyvos, & Spyrellis, 2009).

b. Pemahaman tentang aplikasi kinemaster

Hasil angket dari beberapa responden menunjukkan bahwa 86% menyatakan bahwa responden mengetahui aplikasi kinemaster. Dari hasil angket ini, menunjukkan bahwa aplikasi kinemaster sebenarnya sudah familiar. Akan tetapi, tidak semua orang bisa menggunakannya.

Padahal, dengan menggunakan aplikasi kinemaster ini, guru dapat dengan mudah mengolah data berupa gambar, rekaman, maupun audio menjadi satu video lengkap. Video hasil karya yang dibuat kemudian dapat dipublish kemana saja seperti youtube dan berbagai macam platform gratis lainnya. Bisa juga diputar secara offline apabila peserta didik mendownloadnya.



Gambar 2. Grafik pemahaman tentang aplikasi kinemaster

c. Pemahaman tentang penggunaan aplikasi kinemaster

Dari beberapa responden baik guru dan mahasiswa, diperoleh data bahwa sekitar 60% menyatakan tidak mengerti cara menggunakan aplikasi kinemaster dan 40% menyatakan bisa menggunakan aplikasi kinemaster.



Gambar 3. Tampilan video pembelajaran

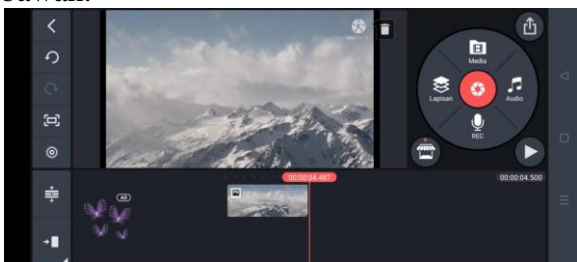
Ketika guru dan mahasiswa menggunakan aplikasi kinemaster, mereka dapat membuat materi video pembelajaran dengan menyisipkan berbagai macam gambar, video dan juga audio sesuai dengan tema. Dalam aplikasi kinemaster, terdapat beragam pilihan transisi yang membuat tampilan video menjadi lebih menarik.



Gambar 4. Tampilan awal aplikasi kinemaster

Aplikasi kinemaster merupakan salah satu aplikasi edit video dengan tampilan yang sederhana. Meskipun sederhana, fitur-fitur yang ada di dalamnya terbilang cukup lengkap. Tombol-tombol dan panel disusun sedemikian rupa sehingga memudahkan penggunaannya untuk menggunakan. Ada 3 panel yang utama dalam aplikasi kinemaster, panel layar pada bagian kiri, panel tombol fungsi pada bagian bawah, dan panel timeline

untuk melihat durasi video pada bagian bawah.



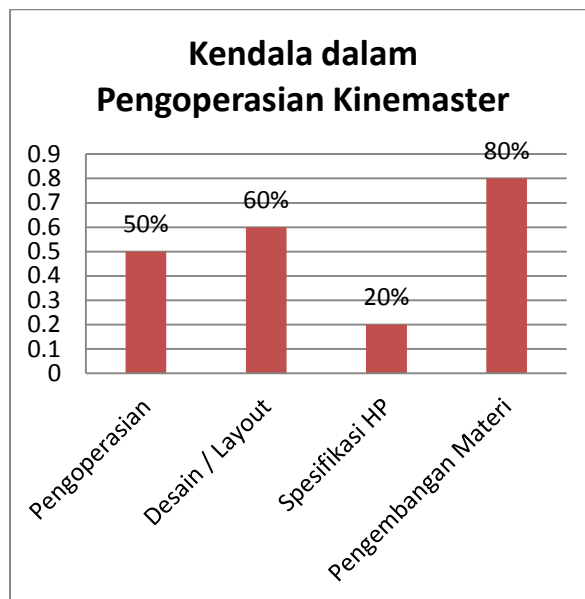
Gambar 5. Tampilan Editor Panel aplikasi kinemaster

d. Kendala dalam pengoperasian kinemaster

Ada beberapa kendala yang peneliti jumpai dari beberapa referensi jurnal yang kemudian peneliti ajukan sebagai kendala dalam melakukan penelitian ini. Kendala yang diperoleh yaitu, pengoperasian aplikasi kinemaster, desain / layout, spesifikasi, dan juga dalam hal pengembangan materi.

Dari hasil angket diperoleh data bahwa sebanyak 50% responden menyatakan bahwa mereka mengaku cukup kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi kinemaster. Dari hasil angket ini, menunjukkan bahwa sebagian besar responden perlu mendapatkan pengarahan terkait bagaimana cara menggunakan aplikasi kinemaster.

Permasalahan ke dua yaitu membuat desain / layout (tampilan) media pembelajaran. Sebanyak 60% responden menyatakan kesulitan dalam mendesain layout (tampilan) video pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa responden (mahasiswa dan guru) perlu mendapatkan bimbingan dan wawasan terkait bagaimana cara mendesain layout video pembelajaran. Tujuannya agar video pembelajaran yang mereka buat dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk menonton video sampai habis.



Gambar 6. Grafik terkait kendala pengoperasian kinemaster

Kendala ke tiga yang peneliti jumpai adalah spesifikasi HP responden yang tidak mumpuni. Meskipun jumlahnya hanya 20% tetap saja, hal ini merupakan kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Terakhir, adalah permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan responden dalam hal mengembangkan materi yang ada dalam video pembelajaran. Sebanyak 80% responden menyatakan bahwa mereka kesulitan mengembangkan atau menyusun materi yang akan di muat dalam video pembelajaran.

e. Kebermanfaatan Aplikasi Kinemaster dalam Pembuatan Video Pembelajaran.

Dari hasil angket, diperoleh data bahwa sebanyak 85% dari responden menyatakan bahwa aplikasi kinemaster sangat berguna dan mempermudah para guru dan mahasiswa dalam hal pembuatan video pembelajaran.

Selain itu, penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan mereka tertarik melihat animasi

yang disajikan di dalam video pembelajaran tersebut.

Dari *feedback* yang diperoleh para guru dan mahasiswa pada saat menggunakan video pembelajaran tersebut, mendapatkan tanggapan yang positif, karena peserta didik merasa belajar lebih menyenangkan karena tidak harus membaca banyak teks.

SIMPULAN

Pemanfaatan aplikasi kinemaster dalam mengolah sumber belajar menjadi sebuah video pembelajaran yang menarik dapat menarik minat peserta didik untuk belajar.

Hasil penelitian dalam pemanfaatan aplikasi kinemaster untuk pembuatan video pembelajaran diperoleh bahwa: 1) 65% responden mengaku tidak memahami bagaimana cara membuat video pembelajaran yang baik. 2) Hampir seluruh responden, sekitar 86% menyatakan sangat familiar dengan aplikasi kinemaster, akan tetapi tidak begitu mengetahui cara menggunakannya. 3) 60% dari responden mengaku tidak mengerti bagaimana cara menggunakan aplikasi kinemaster untuk membuat video pembelajaran. 4) Dari beberapa kendala dalam pembuatan video pembelajaran, 80% dari responden menyatakan sangat kesulitan dalam mengembangkan materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam video pembelajaran. 5) 85% guru dan mahasiswa menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi kinemaster, membuat video pembelajaran menjadi lebih mudah. Karena bisa dioperasikan menggunakan *smartphone* yang bisa kita bawa ke mana saja.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, N., Zakaria, E., & Halim, L. (2012). The Effect of a Thinking Strategy Approach through Visual Representation on Achievement and

Conceptual Understanding in Solving Mathematical Word Problems. *Asian Social Science* .

Arsyad, & Sujaini. (2004). *Pengaruh Animasi pada Program Instruksional Pendidikan*. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2004.

Chu, L. F., Young, C. A., Ngai, L. K., Cun, T., Pearl, R. G., & Macario, A. (2010). Learning management systems and lecture capture in the medical academic environment. *National Library of Medicine* .

Dalacosta, K., Kamariotaki-Paparrigopoulou, M., Palyvos, J. A., & Spyrellis, N. (2009). Multimedia application with animated cartoons for teaching science in elementary education. *American Psychological Association* .

Hamdi, A. S., & Bahruddin, E. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Aplikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.

Indriani, F. (2015). Kompetensi Pedagogik Guru dalam Mengelola Pembelajaran IPA di SD dan MI. *Fenomena Jurnal Penelitian* .

Isminiati, C. (2010). *Pengembangan dan Pemanfaatan Media Video Instruksional Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*.

Khaira, H. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)* .

Kurniawan, D. C., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN IPA TENTANG SIFAT DAN PERUBAHAN WUJUD BENDA KELAS IV SDN MERJOSARI 5 MALANG. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran* .

Miswar, H. M., Purnama, B. E., & Kristianto, g. (2013). *Pembangunan Media*

- Pembelajaran Teknik Komputer Jaringan Kelas X Semester Ganjil Pada Sekolah Menengah Kejuruan Taruna Bangsa. *IJCSS - Indonesian Journal on Computer Science* .
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Oakley, B. A., & Sejnowski, T. J. (2019). What we learned from creating one of the world's most popular MOOCs. *npj Science of Learning* .
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Mims, C. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning*. United States of America: Pearson.
- Suki, N. M., & Suki, N. M. (2007). Mobile Phone Usage for M-Learning: Comparing Heavy and Light Mobile Phone Users. *Campus-Wide Information Systems* .
- Susilana, R., & Cepi, R. (2009). *MEDIA PEMBELAJARAN: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. Bandung: Wacana Prima.
- Suwandhi, A., Siti, N. J., & Irsan. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Laboratorium Virtual untuk Mengatasi Miskonsepsi Pada Materi Fisika Inti di SMAN 1 Binamu, Jeneponto. *Jurnal Fisika Indonesia* .
- Vaughan, T. (2011). *Multimedia Making It Work Eighth Edition*. United States: McGraw-Hill.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN KARAKTER KERJA KERAS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Karakter* .