

AULIA ULFA 18.240.0138

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR PADA DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN KABUPATEN BATANG**

dibawah bimbingan Hari Agung B, M.Kom., dan Eny Jumiati, M.Kom.

262 + xiv halaman/ 128 gambar/ 25 tabel/ 5 lampiran/ 26 daftar pustaka (2013-2021)

**ABSTRAK**

*Pada situasi pandemi Covid-19, lembaga pendidikan menerapkan metode mengajar kombinasi. Dalam metode pembelajaran ini, terdapat kendala di antaranya yaitu para guru tidak dapat memaksimalkan penyampaian materi khususnya pengintegrasian nilai-nilai pendidikan karakter dalam kegiatan sehari-hari kepada para siswa karena keterbatasan situasi. Serta para siswa juga mengalami kendala dalam memvisualisasikan materi yang disampaikan oleh guru. Terlebih lagi pendidikan karakter bukanlah mata pelajaran yang berdiri sendiri. Maka dari itu dibutuhkan suatu aplikasi media pembelajaran pendidikan karakter. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Metode yang digunakan untuk pengembangan menggunakan metode pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari 6 tahapan yaitu Concept (Konsep), Design (Desain), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), Dan Distribution (Distribusi). Sedangkan metode pengujian sistem menggunakan Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT). Melalui tahap dan metode yang digunakan, maka telah dihasilkan aplikasi berupa media pembelajaran pendidikan karakter yang dapat digunakan sebagai media guru dan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan karakter, serta terciptanya sarana pengembangan metode pembelajaran interaktif yang lebih berkembang. Aplikasi ini masih memerlukan pengembangan terutama dalam hal penambahan tokoh karakter laki-laki dalam video animasi.*

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, Pendidikan Karakter, Multimedia**

AULIA ULFA 18.240.0138

APPLICATION OF CHARACTER EDUCATION LEARNING MEDIA FOR  
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS AT THE DEPARTMENT OF  
EDUCATION AND CULTURE, BATANG DISTRICT

under the guidance of Hari Agung B, M.Kom., and Eny Jumiati, M.Kom.

262 + xiv pages/ 128 pictures/ 25 tables/ 5 appendices/ 26 bibliography (2013-  
2021)

**ABSTRACT**

*In the Covid-19 pandemic situation, educational institutions apply combined teaching methods. In this learning method, there are obstacles including the teachers not being able to maximize the delivery of material, especially the integration of character education values in daily activities to students because of the limited situation. And the students also experienced problems in visualizing the material presented by the teacher. Moreover, character education is not a stand-alone subject. Therefore we need an application of learning media for character education. The method used to collect data is the method of observation, interviews, and questionnaires. The method used for development uses the Luther Sutopo version of the multimedia development method which consists of 6 stages, namely Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and Distribution. While the system testing method uses the Graphical User Interface (GUI) and User Acceptance Test (UAT). Through the stages and methods used, an application has been produced in the form of character education learning media that can be used as a medium for teachers and students in the character education learning process, and the creation of means of developing more developed interactive learning methods. This application still requires development in the variety of characters in animated videos.*

**Keywords : Learning Media, Character Education, Multimedia**