

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MATERI PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER PADA KEGIATAN KOKURIKULER UNTUK MAHASISWA FIP UNM

Ashabul Kahfi¹⁾, Arnidah²⁾, Abd. Haling³⁾

Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Makassar
Email: penulis_1 ashabulkahfi4700@gmail.com, penulis_2 arnidahkanata@gmail.com,
penulis_3 haling_93@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini menelaah tentang pengembangan bahan ajar materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa FIP UNM yang bertujuan: (1) Mengidentifikasi tingkat kebutuhan bahan ajar materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa FIP UNM, (2) Mendesain produk bahan ajar materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa FIP UNM, dan (3) Mengukur tingkat validitas dan kepraktisan produk bahan ajar materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa FIP UNM. Penelitian ini merupakan jenis penelitian R&D (*Research and Development*) yang menghasilkan produk berupa bahan ajar dalam bentuk video. Adapun model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE (*analyze, design, development, implementation, evaluation*). Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, adapun subjek dalam penelitian ini adalah 20 orang mahasiswa jurusan teknologi pendidikan angkatan 2021 dan 2 validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara dan angket berupa instrumen untuk 2 validator dan untuk mahasiswa. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis data kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Adapun hasil validasi ahli materi dan ahli media berada pada kualifikasi sangat baik. Pada tahap uji coba mahasiswa juga berada pada kualifikasi sangat baik. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah produk bahan ajar penguatan pendidikan karakter ini sudah layak dan praktis.

Kata kunci: Pengembangan, bahan ajar, pendidikan karakter, kokurikuler

ABSTRACT

This study examines the development of teaching materials for strengthening character education in co-curricular activities for FIP UNM students with the aim of: (1) Identifying the level of need for teaching materials for strengthening character education materials in co-curricular activities for FIP UNM students, (2) Designing teaching material products for strengthening material character education in co-curricular activities for FIP UNM students, and (3) Measuring the level of validity and practicality of teaching material products for strengthening character education in co-curricular activities for FIP UNM students. This research is a type of R&D (Research and Development) research that produces products in the form of teaching materials in the form of videos. The model used in this research is the ADDIE development model (analyze, design, development, implementation, evaluation). This research was conducted at the Faculty of Education, Makassar State University, while the subjects in this study were 20 students majoring in educational technology class of 2021 and 2 validators consisting of material experts and media experts. Data collection techniques using interviews and questionnaires in the form of instruments for 2 validators and for students. The data analysis technique in this study is a combination of qualitative and quantitative data analysis. The results of the validation of material experts and media experts are in very good qualifications. At the trial stage, students are also in very good qualifications. The conclusion from the results of this study is that the product of teaching materials for strengthening character education is feasible and practical.

Keywords : Development, teaching materials, character education, co-curricular.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang penting untuk kemajuan suatu bangsa, untuk menjadi bangsa yang maju tentu merupakan cita-cita setiap negara di dunia. Pendidikan merupakan proses melahirkan generasi penerus yang berkualitas. Sebagai generasi penerus bangsa yang berkualitas, tidaklah cukup jika hanya soal cerdas atau berprestasi, akan tetapi juga harus memiliki nilai-nilai karakter yang baik.

Sebagaimana disebutkan dalam Permendikbud 20 Tahun 2018 pada Pasal 1 ayat 1 bahwa:

Penguatan Pendidikan Karakter yang selanjutnya disingkat PPK adalah gerakan Pendidikan di bawah tanggung jawab satuan pendidikan untuk memperkuat karakter peserta didik melalui harmonisasi olah hati, olah rasa, olah pikir, dan olah raga dengan pelibatan dan kerja sama antara satuan pendidikan, keluarga, dan masyarakat sebagai bagian dari Gerakan Nasional Revolusi Mental (GNRM).

Pendidikan karakter menjadi sesuatu yang penting untuk membentuk generasi yang berkualitas. Pendidikan karakter merupakan salah satu alat untuk membimbing seseorang menjadi orang baik, sehingga mampu memfilter pengaruh yang tidak baik.

Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam pembelajaran pada setiap mata pelajaran. Materi pembelajaran yang berkaitan dengan norma atau nilai-nilai pada setiap mata pelajaran perlu dikembangkan, dieksplisitkan, dan dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Karena itu, pembelajaran nilai-nilai karakter seharusnya tidak hanya diberikan pada aras kognitif saja, tetapi menyentuh pada internalisasi dan pengamalan nyata dalam kehidupan peserta didik sehari-hari di sekolah dan di masyarakat. (Fitri, 2012:156).

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional yang dibuat pemerintah saat ini yakni berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; berakhlak mulia; sehat; berilmu; cakap; kreatif; mandiri; dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab, masih belum terlaksana dengan baik. Hal tersebut diungkapkan oleh Rohmad dalam Wiyani (2013) yang menyimpulkan terjadi praktik-praktik kebohongan dalam dunia pendidikan mulai dari menyontek pada saat ujian sampai plagiarisme. Dunia pendidikan turut bertanggung jawab dalam menghasilkan lulusan-lulusan yang dari segi akademis sangat bagus, tetapi dari segi karakter ternyata masih bermasalah. Oleh karena itu, untuk menyiapkan generasi emas tahun 2045, pemerintah membuat program penguatan pendidikan karakter (PPK) untuk lebih memperkuat karakter anak Indonesia yang berkualitas dari segi pengetahuan maupun dari moral atau karakternya.

Penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya berfokus pada bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran yang hanya digunakan untuk menarik perhatian siswa, selain itu penelitian sebelumnya berfokus pada pengembangan media elektronik, video emotif, dan hanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran di ruang kelas. Sedangkan penelitian ini berfokus mengembangkan bahan ajar dalam bentuk video materi penguatan pendidikan karakter yang dapat digunakan oleh mahasiswa dan calon mahasiswa sebagai informasi serta gambaran mengenai panduan dalam penyelenggaraan penguatan pendidikan karakter di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Hasil penelitian sebelumnya yang diuraikan di atas dilaksanakan di sekolah dimana subjek penelitiannya adalah siswa dan guru, adapun dalam penelitian ini lokasinya di perguruan tinggi tepatnya di fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar prodi teknologi pendidikan dimana mahasiswa sebagai subjek penelitiannya. Terdapat beberapa penelitian pendidikan karakter yang sudah dilakukan di Universitas Negeri Makassar tepatnya di prodi teknologi pendidikan yaitu Darmawan (2021) dengan judul *pengembangan buku cerita inspiratif penguatan pendidikan karakter berbasis budaya lokal 3S (Sipakainge', Sipakalebbi', Sipakatau) untuk mahasiswa jurusan TP FIP UNM*, Asnur (2021) dengan judul *pengembangan e-modul sex education sebagai penguatan pendidikan karakter pada*

mahasiswa, dan Andrian (2022) pengembangan buku panduan outbound sebagai perangkat program penguatan pendidikan karakter mahasiswa prodi teknologi pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Ketiga penelitian diatas memiliki luaran berupa buku cerita inspiratif, e-modul *sex education*, dan buku panduan *outbound*. Dari beberapa luaran tersebut belum ada yang menggunakan buku pedoman penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar sebagai referensi utama. Sedangkan Universitas Negeri Makassar khususnya fakultas ilmu pendidikan menjadikan pendidikan karakter sebagai salah satu materi utama dalam kegiatan kokurikuler diantaranya pada kegiatan PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru). Kondisi tersebut menjadi latar belakang dibutuhkan pengembangan media yang mudah diakses oleh mahasiswa. Maka dari itulah mengapa pengembangan bahan ajar dalam bentuk video penguatan pendidikan karakter ini sangat dibutuhkan di fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini berfokus pada penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler yang bertujuan untuk (1) mengidentifikasi tingkat kebutuhan bahan ajar materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa FIP UNM, (2) mendesain produk bahan ajar materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa FIP UNM, dan (3) mengukur tingkat validitas dan kepraktisan produk bahan ajar materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa FIP UNM.

2. METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research Development*) yang dilakukan di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar. R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk, mengembangkan dan menciptakan produk baru serta menguji keefektifan suatu produk.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model ADDIE adalah pemilihan model pengembangan yang baik dan menjadi salah satu faktor penentu untuk menghasilkan produk yang dapat di aplikasikan dengan mudah, baik dan bermanfaat bagi pengguna. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan pengembangan, yaitu (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*). Model ADDIE biasa digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dan angket. Teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi atau data penelitian. Wawancara yang digunakan pada penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur atau bebas yang artinya tidak berpedoman pada daftar pertanyaan yang dilakukan dengan tim penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar. Wawancara ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kebutuhan bahan ajar yang akan dikembangkan oleh peneliti. Sedangkan angket pada penelitian ini berupa lembar masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan produk yang diberikan kepada para ahli media dan desain, ahli isi materi, dan mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2021 fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar. Adapun tujuan dari pembuatan angket ini adalah untuk mengetahui kelayakan dari media atau produk yang akan dihasilkan oleh peneliti.

Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kombinasi kualitatif dan kuantitatif. Metode kualitatif digunakan untuk mengelompokkan informasi-informasi dari data kualitatif berupa masukan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket para ahli media dan desain serta ahli isi materi pembelajaran, dan tanggapan mahasiswa.

Sedangkan metode kuantitatif untuk mengolah data yang diperoleh melalui angket dalam bentuk deskriptif persentase. Pengujian bahan ajar akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh 1 ahli materi, 1 ahli media dan uji kelayakan kepada mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar. Alat

ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket dengan skala pengukuran yang digunakan adalah skala Likert.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Analyze (analisis)

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan dengan melakukan wawancara langsung kepada tim penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar. Dari hasil wawancara tersebut tim penguatan pendidikan karakter sudah mengembangkan buku pedoman yang berjudul "Program Penguatan Pendidikan Karakter bagi Mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar" yang dimana buku tersebut dibuat sebagai panduan untuk pembinaan karakter mahasiswa di fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Sebelumnya juga telah dilakukan beberapa penelitian mengenai pendidikan karakter Universitas Negeri Makassar tepatnya di fakultas ilmu pendidikan itu sendiri, akan tetapi belum ada yang menjadikan buku ini sebagai referensi utama, sedangkan Universitas Negeri Makassar khususnya fakultas ilmu pendidikan menjadikan pendidikan karakter salah satu materi utama dalam kegiatan kokurikuler diantaranya pada kegiatan PKKMB (Pengenalan Kehidupan Kampus Mahasiswa Baru). Kondisi tersebut tersebut menjadi latar belakang dibutuhkannya pengembangan media yang mudah diakses oleh mahasiswa.

Berdasarkan uraian masalah di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar ini sangat dibutuhkan agar penyampaian materinya lebih efektif dan mudah diakses oleh mahasiswa. Dengan begitu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan sebuah bahan ajar dalam bentuk video dengan menggunakan buku penguatan pendidikan karakter yang telah dikembangkan tersebut sebagai referensi utama. Alasan peneliti memilih video karena di jaman yang serba modern ini, orang-orang lebih sering menonton sebuah video daripada membaca buku, selain itu video juga lebih mudah diakses kapan saja dan dimana saja.

Design (desain)

Setelah dilakukan analisis, pada tahap ini peneliti membuat desain awal atau *storyboard* terhadap bahan ajar penguatan pendidikan karakter. Dalam tahap ini peneliti terlebih dahulu membuat judul sebagai *opening* video. Kemudian menambahkan satu pendapat ahli mengenai materi utama yang akan dibahas dalam video yaitu kegiatan kokurikuler, selanjutnya menampilkan beberapa contoh kegiatan kokurikuler yang ada di fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar. Untuk melengkapi video, peneliti menambahkan animasi yang menggambarkan nilai-nilai karakter yang ingin dicapai. Terakhir, untuk closing dari video ini, peneliti memanfaatkan fitur dari *software* pengedit video yang digunakan untuk menampilkan secara keseluruhan dari desain video yang telah ditampilkan.

Development (pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah video pendidikan karakter di desain. Proses pengembangan dimulai dari membuat video awal menggunakan *sparkol videoscribe*, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan animasi bergerak menggunakan *animaker*. Selanjutnya penambahan gambar menggunakan *canva* dan terakhir penambahan audio sekaligus penyempurnaan akhir pada video menggunakan *wondershare filmora*.

Selanjutnya peneliti melakukan konsultasi kepada validasi ahli materi dan ahli media untuk pemberian saran dan masukan terhadap media yang telah dibuat dengan memberikan lembar instrumen penilaian kelayakan bahan ajar dan saran-saran beserta masukan untuk mendapatkan produk sebelum diimplementasikan ke mahasiswa.

Berdasarkan nilai rata-rata dari rumus skala likert, skor dari validator yang telah diperoleh didapatkan hasil 100%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa bahan ajar penguatan pendidikan karakter ini sangat layak digunakan.

Produk yang telah selesai dibuat oleh peneliti, kemudian selanjutnya divalidasi oleh ahli media yaitu dengan memberikan lembar instrumen penilaian ahli media. Berdasarkan nilai rata-rata dari rumus skala likert, skor dari validator yang telah diperoleh didapatkan hasil 92%. Berdasarkan tabel kriteria penilaian menunjukkan bahwa bahan ajar penguatan pendidikan karakter ini sangat layak digunakan.

Implementation (implementasi)

Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap pengembangan. Setelah dilakukan revisi produk, peneliti melakukan ujicoba terbatas pada mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2021 dengan jumlah 20 orang. Pada tahap ini mahasiswa diminta untuk mengisi angket melalui *google form* setelah melihat produk tersebut. Hasil angket ini bertujuan untuk melihat kepraktisan bahan ajar penguatan pendidikan karakter untuk mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar.

Berdasarkan tabel skor hasil uji coba pada mahasiswa, pembagian angket melalui *google form* untuk menguji kepraktisan bahan ajar ini didapatkan hasil 87,3%. Maka berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan dapat dikatakan bahwa bahan ajar penguatan pendidikan karakter untuk mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar ini praktis untuk digunakan.

Evaluation (evaluasi)

Setelah diimplementasikan bahan ajar penguatan pendidikan karakter untuk mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar, selanjutnya peneliti melakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil pengimplementasian pada mahasiswa serta masukan dan saran-saran dari dosen validasi yang bertujuan untuk mendapatkan produk akhir yang dikembangkan menjadi sempurna dan memiliki kualitas baik karena memenuhi dua aspek penilaian yaitu layak dan praktis.

B. Pembahasan

Pengembangan bahan ajar dalam bentuk video ini menggunakan beberapa software pengedit video yaitu *wondershare filmora* dan *sparkol videoscribe*. Kemudian terdapat beberapa gambar dan animasi yang dibuat melalui web *canva* dan *animaker*. Komponen dari produk ini terdiri dari animasi, gambar, teks, dan audio yang pada akhirnya keluaran (*output*) dari produk ini yaitu berupa media video dengan tema penguatan pendidikan karakter. Hal tersebut juga diperkuat oleh Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa "video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup".

Video yang dihasilkan dalam penelitian ini bertujuan sebagai bahan ajar dalam pembinaan karakter mahasiswa FIP UNM. Selain itu video ini juga dapat dijadikan sebagai edukasi pendidikan karakter. Hal ini sejalan dengan pendapat Novendra (2021) yang mengatakan bahwa salah satu tujuan media video adalah sebagai media edukasi. Selanjutnya dikatakan juga bahwa media video bisa digunakan sebagai bahan presentasi. Hal tersebut sejalan dengan tujuan dibuatnya video ini agar tim pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dapat mempresentasikan video ini pada kegiatan-kegiatan kemahasiswaan termasuk PKKMB (pengenalan kehidupan kampus mahasiswa baru).

Bahan ajar ini dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan di atas, dengan mengacu pada buku pedoman penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan mengumpulkan beberapa dokumentasi-dokumentasi kegiatan penguatan pendidikan karakter yang sesuai dengan materi yang akan disajikan dalam bentuk video. Produk bahan ajar yang dikembangkan ini dapat diakses secara *online* maupun *offline* menggunakan laptop, komputer maupun *smartphone*.

Setelah produk jadi bahan pertimbangan maka selanjutnya peneliti akan melakukan persiapan analisis konten dimana produk akan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Ahli ini merupakan orang-orang yang dianggap memiliki kepakaran dalam bidangnya masing-masing sehingga dapat menyediakan informasi lengkap serta akurat untuk pengembangan bahan ajar. Peneliti hendaknya menyediakan konten atau produk materi yang terstruktur.

Tahapan selanjutnya setelah produk dinyatakan valid dan tidak perlu direvisi, maka produk siap untuk diuji cobakan kepada mahasiswa. Uji coba ini terdiri 20 orang mahasiswa teknologi pendidikan angkatan 2021 yang diminta untuk menilai produk pengembangan bahan ajar tersebut. Hasil uji coba ini berada pada kualifikasi sangat baik dengan keterangan tidak perlu direvisi, sehingga diperoleh produk bahan ajar yang dikembangkan telah dikategorikan praktis.

Berdasarkan hasil validasi dan pengujian kepraktisan yang dilakukan, dengan tercapainya produk bahan ajar penguatan pendidikan karakter yang valid dan praktis yang didasari berbagai teori. Penggunaan produk bahan ajar penguatan pendidikan karakter ini dapat digunakan sebagai pembinaan karakter mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar serta dapat digunakan sebagai video edukasi karena materi yang disajikan dalam bentuk video ini sudah berdasarkan dengan buku pedoman penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar serta dilengkapi dengan teks, animasi, gambar, dan audio sehingga mahasiswa jadi tidak bosan saat melihatnya.

Adapun hambatan atau kendala dalam proses pengembangan produk ini adalah pengembangannya terkesan memakan waktu yang cukup lama oleh peneliti seperti mengumpulkan video dokumentasi kegiatan penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dari berbagai sumber, membuat animasi dan gambar, serta mendesain media video yang memerlukan waktu untuk tahap pengeditan. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Kustandi dan Sutjipto (2013) yang mengatakan bahwa salah satu dari kelemahan media video yaitu "pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak".

Namun dibalik hambatan atau kendala yang didapatkan peneliti dalam proses pengembangan bahan ajar tersebut hingga terselesainya produk bahan ajar dan tercapainya produk pengembangan bahan ajar ini yang valid dan praktis, maka bahan ajar ini dapat dijadikan sebagai panduan dalam pembinaan karakter mahasiswa yang dapat dimanfaatkan oleh dosen serta oleh mahasiswa itu sendiri.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan melalui wawancara langsung dengan tim penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar ini sangat dibutuhkan. Dari wawancara yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa sebelumnya tim penguatan pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar sudah mengembangkan buku pedoman penguatan pendidikan karakter namun dibutuhkan bahan ajar dalam bentuk video agar dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh mahasiswa melalui *smartphone*. Dengan begitu, materi yang ingin disampaikan pada buku tersebut menjadi lebih efektif dengan dibuatkannya dalam bentuk video.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa bahan ajar dalam bentuk video materi penguatan pendidikan karakter pada kegiatan kokurikuler untuk mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Penyusunan isi materi diambil dari buku pedoman yang telah ada sebelumnya, dan dilanjutkan dengan pembuatan *storyboard*. Kemudian peneliti mencari dokumentasi kegiatan penguatan pendidikan karakter di fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dari berbagai sumber. Setelah semuanya siap, tahap selanjutnya adalah pembuatan video dengan menggunakan *software* pengedit video yaitu *sparkol videoscribe*. Peneliti juga menambahkan gambar pendukung yang dibuat di web *canva* serta animasi yang dibuat di

web *animaker*. Terakhir untuk menambahkan audio dan penataan kembali pada gambar dan animasi, peneliti menggunakan *software* pengedit video tambahan yaitu *wondershare filmora*. Bahan ajar ini dapat diakses secara *online* dan *offline* dengan menggunakan laptop, komputer, dan *smartphone*.

Hasil validasi ahli materi dan ahli media berada pada kualifikasi sangat baik, sehingga hasil validasi produk bahan ajar penguatan pendidikan karakter mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar ini mendapatkan hasil valid. Kemudian hasil uji coba kepraktisan produk bahan ajar ini dilakukan pengujian kepada mahasiswa Teknologi Pendidikan angkatan 2021. Dari hasil uji coba tersebut bahan ajar ini berada pada kualifikasi sangat baik dan tidak perlu direvisi, sehingga produk ini dapat dikatakan layak dan praktis.

Adapun saran bagi tim pengembang buku pendidikan karakter fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar, bahan ajar yang telah dikembangkan ini dapat dimanfaatkan kepada mahasiswa fakultas ilmu pendidikan Universitas Negeri Makassar dalam pembinaan karakter mereka menjadi lebih baik, bagi mahasiswa agar dapat menjaga dan mempertahankan karakter yang baik terhadap diri sendiri dan juga orang lain, dan bagi peneliti selanjutnya, perlu diadakan pengembangan lebih lanjut mengenai produk bahan ajar penguatan pendidikan karakter mahasiswa dengan konten dan materi yang lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- [2] Darmansa, A. 2022. Pengembangan Buku Panduan Outbound Sebagai Perangkat Program Penguatan Pendidikan Karakter Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Makassar. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- [3] Darmawan, Arnidah, & Nurhikmah. (2021). Pengembangan Buku Cerita Inspiratif Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal 3S Untuk Mahasiswa Jurusan TP FIP UNM. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1(4), 192–197.
- [4] Djumali, dkk. (2014). *Landasan Pendidikan*. Yogyakarta: Gava Media.
- [5] Idrus, M. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial: Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Erlangga.
- [6] Kemendikbud. (2018). *Permendikbud No. 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- [7] Kustandi dan Sutjipto. (2013). *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [8] Lidayni, A. 2021. Pengembangan E-Modul Sex Education Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Pada Mahasiswa. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar.
- [9] Novendra, R. (2021). Pengertian, Jenis Serta Fungsi Pada Video. Video dan Fotografi, (Online), <https://vocasia.id/blog/pengertian-jenis-serta-fungsi-pada-video/>, (diakses 24 Februari 2022).
- [10] Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- [11] Prastowo, A. (2011). *Metode Penelitian Kualitatif Dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- [12] Sudaryono, dkk. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [13] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.