

Perancangan Media Video Belajar Beranimasi Untuk Meningkatkan Higher Order Thinking Siswa

Rita Syofyan¹, Friyatmi² & Rani Sofya³, Lukman Hakim⁴

^{1,2,3}Universitas Negeri Padang, ⁴Asosiasi Profesi Pendidik Ekonomi Indonesia
*Corresponding author, e-mail: ritasyofyan@fe.unp.ac.id

Abstract : Based on the results of the 2018 Indonesian Polling survey, it is known that internet users in Indonesia are 64.8% of the total population of Indonesia, namely 171.17 million people from 264.16 million people. Most internet users are teenagers aged 15-19 years. The development of technology and the high interest of Indonesian youth towards the use of technology are opportunities that are seized by entrepreneurs to be able to move in the field of providing digital education. The attraction offered by online tutoring institutions that are designed with technology requirements and are easy to access makes many students not only rely on learning at school and join online learning applications. Online learning applications in Indonesia such as Ruang Guru, Quipper, Zenius, SMART Bimbel and others. Ruangguru has even become an online learning application that has 15,000,000 users throughout Indonesia. The attraction offered by the Ruangguru application as the largest online learning application in Indonesia is to use animated learning video learning media. Several studies have shown that animated learning videos can increase students' interest in learning, strengthen motivation, and also to instill a good understanding of the material. The rapid development of online tutoring is indeed not a threat to the implementation of learning in schools, but on the other hand it is a challenge for teachers to be able to present fun learning for students so that students continue to pay attention to learning in class. Animated learning is a solution for teachers to be able to present learning wrapped in fun in the learning process at school.

Keywords : Animation Learning Media, The Role Of Technology, Higher Order Thinking Skills



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2021 by author.

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas dalam dunia pendidikan dapat dilakukan dengan memperbaiki pembelajaran (Hoyles, 2010) Di dalam proses pembelajaran, siswa diwajibkan berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang telah diadakan untuk tercapinya hasil belajar sesuai dengan yang diinginkan. Perkembangan teknologi digital di era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini memiliki dampak berupa perubahan dalam berbagai aspek di kehidupan penduduk Indonesia. Fenomena ini disebabkan dari berbagai aspek mulai dari efektivitas, efisiensi serta daya tarik yang menjadi faktor penyebab teknologi digital banyak dipilih sebagai alat penyelenggaraan pendidikan saat ini. Adapun teknologi dalam pembelajaran memiliki 3 fungsi yakni *Technology for doing*, *technology for practicing skills*, dan *technology for developing conceptual understanding* (Putrawangsa, 2018).

Teknologi dapat menjadi wadah bagi siswa bisa untuk memiliki keterampilan melalui berbagai aplikasi yang tersedia dan dapat dimanfaatkan dalam keseharian siswa. Teknologi juga bisa menjadi sarana dalam mengembangkan kreatifitas bagi guru untuk memantapkan pemahaman siswa akan konsep materi melalui penggunaan teknologi (Hidayat, 2020). Pengguna teknologi terutama internet di Indonesia sangat tinggi, Indonesia berada diposisi keenam dengan keterangan negara pengguna internet, Berdasarkan hasil survei Polling Indonesia tahun 2018 diketahui bahwa pengguna internet di Indonesia 64,8% dari total populasi jumlah penduduk Indonesia yaitu 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa. Pengguna internet terbanyak yaitu Remaja usia 15-19 Tahun. Pengguna internet terbesar berasal dari kalangan milenial atau generasi Z yang merupakan peserta pada lembaga pendidikan. Berikut data penggunaan internet berdasarkan usia di Indonesia :



Sumber : Detik.com 2019

Pengguna internet terbanyak yaitu Remaja pada usia 15-19 Tahun atau berada pada jenjang pendidikan SMA dan perguruan tinggi tahun awal. Perkembangan teknologi dan tingginya animo remaja Indonesia terhadap penggunaan teknologi menjadi peluang besar bagi pengusaha untuk bisa bergerak di bidang penyelenggaraan pendidikan secara digital. Siswa

menerima pendidikan dari sekolah yang merupakan penyelenggara utama proses pembelajaran dalam lingkup pendidikan di Indonesia. Hadirnya bimbingan belajar online yang dirancang dengan teknologi dan tampilan menarik disambut dengan antusias oleh siswa karena dapat mengakses berbagai macam materi pembelajaran. Ruang Guru, Quipper, Zenius, Brainly Indonesia, dan lainnya merupakan aplikasi pembelajaran online untuk siswa dan guru yang tersedia di Indonesia, beberapa diantaranya dapat di akses secara gratis (Putra, 2016).

Dikutip dari laman ruangguru.com, Ruang Guru merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa dengan pemanfaatan aplikasi yang bergerak di bidang jasa yang menempati posisi teratas dan berhasil menjadi aplikasi layanan belajar terbesar di Inonesia dibuktikan dengan catatan prestasi 15.000.000 pengguna, merekrut 300.000 tenaga pendidik, serta menyediakan 100 jenis mata pelajaran. Daya tarik yang ditawarkan oleh aplikasi ruangguru.com sebagai aplikasi belajar berbasis online terbesar di Indonesia menggunakan media pembelajaran video belajar beranimasi. Video pembelajaran Beranimasi menjadi daya tarik bagi siswa, beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran menggunakan animasi mampu meningkatkan daya tarik siswa terhadap pembelajaran, memperkuat motivasi, dan juga menanamkan pemahaman terhadap materi dengan baik, serta meningkatkan hasil belajar (Nurseto, 2011).

Pesatnya perkembangan bimbingan belajar online memang bukan ancaman bagi pelaksanaan pembelajaran di sekolah, namun disisi lain fenomenan ini menjadi tantangan dan motivasi bagi guru untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa agar siswa tetap memperhatikan pembelajaran di kelas. Keterbatasan guru dalam menghadirkan pembelajaran yang dibungkus dengan ringan di kelas akan menimbulkan masalah rendahnya motivasi belajar siswa, kelas menjadi pasif dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai. Solusi yang ditawarkan untuk bisa menghadirkan proses pembelajaran yang dibungkus dengan ringan dan menyenangkan di sekolah yakni dengan membuat video pembelajaran beranimasi (Arsyad, 2013). Penggunaan media pembelajaran beranimasi tersebut akan meningkatkan efektivitas waktu guru dalam pelaksanaan pembelajaran terutama dalam hal penyampaian materi sehingga aktivitas pembelajaran di kelas bisa diarahkan pada upaya peningkatan Higher Order Thinking skill siswa. Melalui penelitian ini peneliti akan bermitra dengan MGMP Kota Pariaman untuk membuat dan bereksperimen terhadap media video pembelajaran beranimasi dengan guru model dari guru Ekonomi SMA di Kota Pariaman .

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian penerapan untuk mengembangkan media video pembelajaran beranimasi yang dirancang khusus sesuai dengan kurikulum mata pelajaran Ekonomi SMA. Adapun model dari pengembangan proses pembelajaran yang digunakan yakni pengembangan 4-D (Susilawati, 2008). Model pengembangan 4D memiliki empat tahapan yaitu Define atau pendefinisian, Design atau perancangan, Develop atau pengembangan, dan Disseminate atau penyebaran. Adapun langkah yang akan dilakukan pada setiap tahapan yaitu : 1. Tahap Define, Melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran Ekonomi siswa SMA

Kota Pariaman . Pada tahapan ini tim akan mengidentifikasi karakter media pembelajaran yang dibutuhkan siswa SMA. Tim akan melakukan pengumpulan data awal tentang daya tarik media bagi Siswa SMA baik melalui wawancara kepada guru dan siswa. Tim juga akan melakukan studi literature dan membaca banyak referensi tentang pembelajaran yang menarik bagi siswa SMA. Berdasarkan informasi yang diperoleh maka akan dianalisis lebih lanjut tentang media pembelajaran beranimasi yang akan dirancang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. 2) Tahap Design. Pada tahapan design kegiatan yang dilakukan adalah perancangan maupun perencanaan pelaksanaan penelitian meliputi perumusan tujuan khusus penelitian, penetapan kriteria keberhasilan, dan jenis instrumen yang dibutuhkan untuk ketercapaian tujuan.

Kegiatan berikutnya merupakan perancangan kegiatan uji lapangan, termasuk penentuan subjek penelitian, waktu pelaksanaan penelitian, personalia yang akan terlibat dalam penelitian, dan fasilitas penunjang pelaksanaan penelitian. Pada tahapan ini akan dihasilkan prototype media pembelajaran video beranimasi yang akan dikembangkan sebagai media dalam pembelajaran ekonomi SMA. Pada tahapan ini terdapat 3 kegiatan utama yaitu pre production, production dan post production. Kegiatan define dan design akan menjadi kegiatan utama pada penelitian di tahun pertama. 3) Tahap Develop, Prototype media video beranimasi yang telah dihasilkan pada tahun pertama akan diuji oleh validator ahli. Uji validasi ahli untuk mengetahui apakah media layak untuk dikembangkan. Pendekatan yang dilakukan yaitu dengan Focus Group Discussion (FGD). Para ahli yang akan dipilih meliputi pakar media, pakar bahasa dan pakar materi ekonomi. Hasil validasi akan digunakan untuk merevisi produk awal. 4) Tahap Disseminate, Model yang telah direvisi berdasarkan validasi ahli akan diujicobakan pada sekolah mitra yang tergabung di MGMP Kota Pariaman . Uji lapangan ini diadakan guna mengetahui persentase tujuan yang diharapkan melalui penggunaan model. Uji lapangan yang dilakukan dengan design eksperimen. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi terhadap proses dan evaluasi hasil pembelajaran. Data hasil eksperimen akan diolah dengan aplikasi SPSS. Setelah produk direvisi maka hasil akhir berupa video beranimasi, artikel jurnal dan prosiding seminar internasional terindeks serta HKI produk dan HKI artikel.

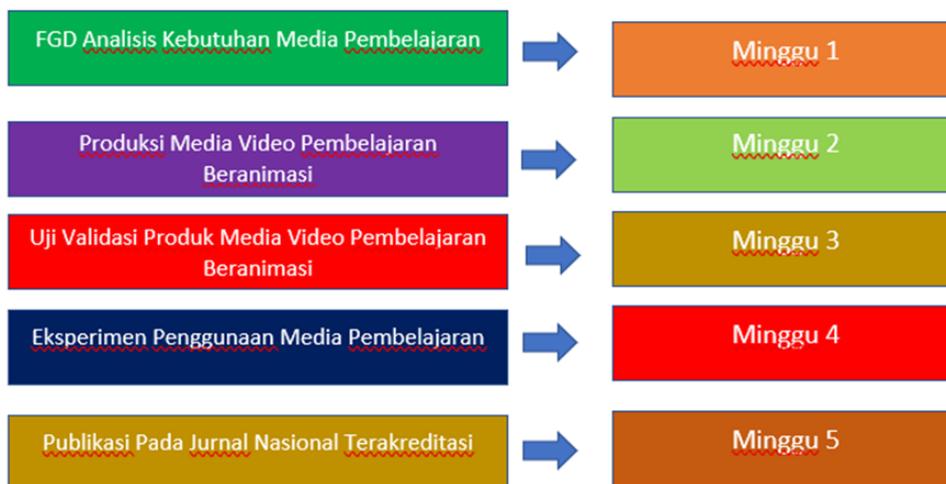
HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain media pembelajaran merupakan sekumpulan kegiatan untuk mendesain dan mengembangkan kegiatan pembelajaran yang bertujuan pada proses pembelajaran tertentu pada ketercapaian pembelajaran. Rancangan media pembelajaran dimuat dari pengembangan dari suatu sistem pelaksanaannya termasuk fasilitas dan prosedur dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran. Desain media pembelajaran merupakan proses yang disusun secara sistematis dalam pengembangan proses pembelajaran dengan menggunakan teori pembelajaran guna terjaminnya pembelajaran dengan kualitas yang bagus dibantu teknologi sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran dan mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Langkah-langkah mengidentifikasi dan menganalisis masalah dalam uji penelitian ini dengan melakukan studi literatur dan studi

lapangan serta melakukan FGD (Fokus Grup Discussion) dengan beberapa guru ekonomi dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan berdiskusi serta mencari solusi dari permasalahan yang ada.

Peneliti melakukan observasi untuk melihat fenomena serta proses pembelajaran yang dilaksanakan di dalam kelas. Dari hasil observasi dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran masih bersifat konvensional, dimana variasi dari metode yang diterapkan dalam proses pembelajaran masih tergolong rendah dari tujuan yang ditetapkan untuk dikembangkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan secara maksimal. Sehingga fenomena metode pembelajaran dengan metode ceramah tidak lagi menjadi metode andalan yang diberikan kepada siswa yakni peran guru untuk mengembangkan kreativitasnya sangat dibutuhkan. Tuntutan di era mandiri menuntut guru untuk menerapkan keterampilan 4C dalam pembelajaran dengan tujuan menerapkan kreativitas, kolaborasi, komunikasi dan keterampilan berpikir kritis, dengan pembelajaran yang ada guru kesulitan untuk mencapai tujuan pendidikan di era pembelajaran mandiri. Hal ini tentu dapat dibantu dengan media pembelajaran animasi.

Tahapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Penelitian ini mengadopsi konsep 4D memiliki 4 tahapan yaitu *Define* atau pendefinisian *Design* atau perancangan, *Develop* atau pengembangan, dan *Disseminate* atau penyebaran dengan analisis sebagai berikut :

No	Keterangan	Tahapan	Hasil
1	<i>Define</i>	Menganalisis kebutuhan media pembelajaran SMA	Dalam penelitian ini diambil materi tentang Penawaran, fungsi penawaran dan kurva penawaran
2	<i>Design</i>	Merancang media video pembelajaran beranimasi yang melibatkan tenaga ahli, materi ekonomi, design komunikasi visual	Berikut merupakan design media pembelajaran animasi : 
3	<i>Develop</i>	Prototype media dan validasi ahli, dan pengembangan media pembelajaran beranimasi	Validasi dilakukan dengan ahli dalam bidang media pembelajaran.
4	<i>Disseminate</i>	Video pembelajaran animasi	 

Berikut merupakan luaran dari media pembelajaran animasi :

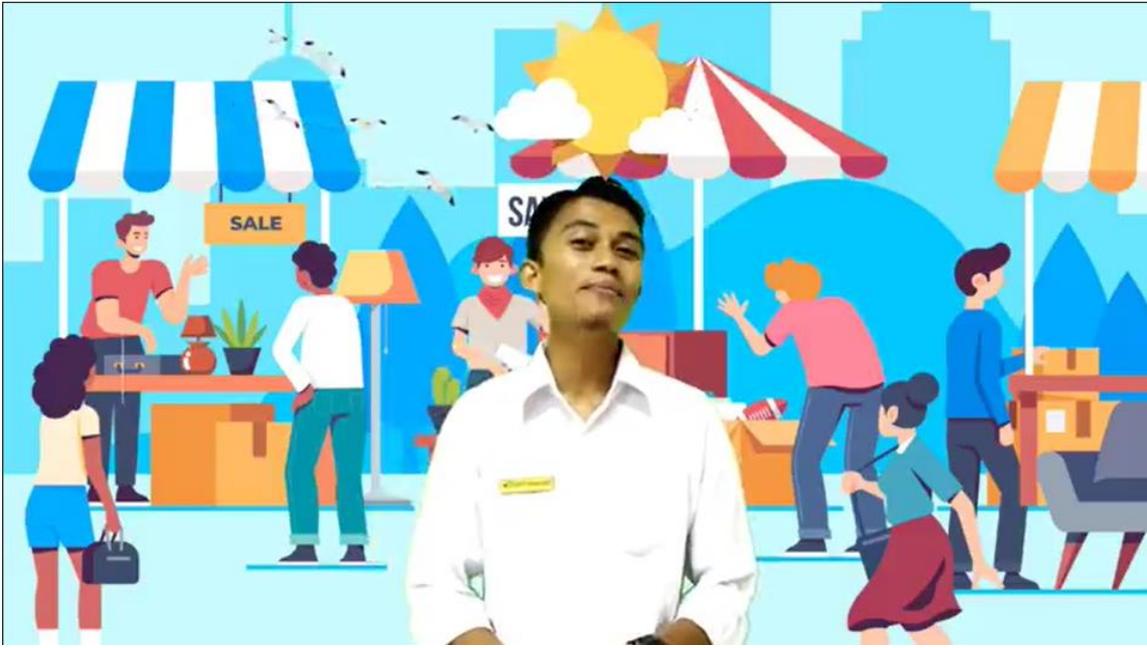
Gambar 1. Media Pembelajaran Animasi



Gambar 2. Media Pembelajaran Animasi



Gambar 3. Media Pembelajaran Animasi



Gambar 4. Media Pembelajaran Animasi



Gambar 5. Media Pembelajaran Animasi



Dalam proses pembelajaran, kualitas pendidik atau guru merupakan faktor pentingnya, dapat dilihat dari kemampuan tenaga pendidik dalam mendesain serta mengaplikasikan pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, seorang yang berprofesi sebagai guru dituntut untuk memiliki keterampilan yang memadai sesuai dengan kebutuhan pasar, yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran berbasis online tepatnya media pembelajaran beranimasi merupakan pendekatan terhadap siswa dengan diterapkannya kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan pembelajaran digital. Rapidbe (2012) menjabarkan dampak aktivitas pembelajaran terhadap peningkatan kemampuan peserta didik seperti di bawah ini : 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang ditulis dan dikatakan, 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan.

Dilihat dari hasil penjabaran di atas yang merupakan perbedaan pendapat maupun proses penerimaan materi pembelajaran oleh siswa dengan jenis-jenis panca indera pada tubuh manusia mulai dari membaca, mendengar, melihat, mengucap serta melaksanakan. Maksudnya adalah media pembelajaran yang meliputi audio, audio visual, visual, dan media interaktif seperti yang telah dijabarkan sebelumnya. Adanya tuntutan paradigma baru mengharuskan

tenaga pendidik mengambil peran tidak cukup dalam konteks memindahkan pengetahuan kepada siswa atau sekedar memberikan tugas hafalan, lebih dari itu. Tenaga pendidik dituntut mampu menjadi fasilitator perancang pembelajaran, mediator, dan bahkan sampai pada titik menguasai isi dari pembelajara serta mampu mengaplikasikan hingga mengevaluasi sesuatu yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pada kelima tahapan tersebut dijelaskan ke dalam prinsip-prinsip mulai dari (1) adanya belajar dengan fasilitas tergantung pada pihak peserta didik dengan pengerjaan tugas, (2) belajar dengan fasilitas yang diberikan melalui pengetahuan-pengetahuan baru, (3) belajar dengan fasiliitas pengetahuan baru hadir ketika didemonstrasikan pada peserta didik, (4) belajar dengan fasilitas hadirnya pengetahuan baru dilihat dari menerapkan oleh siswa, (5) belajar dengan fasilitas dilihat dari hadirnya pengetahuan baru oleh integritas serta demontrasi yang dilakukan terhadap siswa. Maksudnya ialah adanya kewajiban bagi seornng guru untuk menyesuaikan media yang diterima oleh siswa dengan tugas yang diberikan kepada siswa. Kamampuan media pembelajaran animasi sudah seharusnya dituntun berdasarkan kebutuhan pasar yang ada guna mempersiapkan alumni dengan kualitas yang tinggi dan mampu mengikuti perkembangan zaman (Wuryanti, 2016).

Adapun yang seharusnya terlibat dalam merancang proses dari pembelajaran itu sendiri melalui pengkajian teori-teori serta melek akan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yakni lembaga serta tokoh-tokoh yang berkecimpung di dunia pendidikan. Dengan mampunya peran guru dalam menerima tuntutan kebutuhan pasar dalam dunia pendidikan pembelajaran akan menjadi solusi terbaik dalam mepersiapkan pendidikan yang gemilang yang siap siaga untuk mendidik generasi bangsa dalam situasi dan kondisi seperti apapun. Disisi lain, yang merasakan dampak ini secara langsung yakni siswa atau peserta didik, dimana fenomena metode ceramah yang selama ini dianggap tidak menyenangkan serta pengetahuan siswa terbatas dikarenakan kurangnya kesempatan siswa memperoleh pengetahuan lebih melalui animasi-animasi yang membuat siswa lebih mudah menerima ilmu pengetahuan yang diberikan menurut kemampuan masing-masing siswa.

SIMPULAN

Media merupakan alat komunikasi yang biasanya berguna sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Adapaun pengaruh media dalam proses pembelajaran sangat dikarenakan media mampu menjadi daya tarik siswa dalam proses pembelajaran yang dilihat dari meningkatnya minat belajar, berkembangnya iklim belajar, serta terciptanya ide-ide dalam pandangan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bersifat fisik pada peralatan apa saja yang dirancang secara sistematis guna untuk tercapainya tujuan pembelajaran pesan-pesan ilmu pengatuhuan dapat diterima baik oleh siswa serta siswa mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu teknologi yang di terapkan dalam pembelajaran yakni teori-teori serta praktik guna untuk memfasilitasi proses pembelajaran serta adanya transformasi kinerja tenaga

pendidik menuju yang lebih baik dari sebelumnya. Adapun sumber atau referensi belajar merupakan referensi-referensi teori maupun praktek yang di konsep sebagai latarbelakang kebutuhan sistem penunjang, materi, serta lingkungan dalam pembelajaran. Dan media pembelajaran berbasis Animasi memiliki peran yang sangat penting untuk diperhatikan perkembangannya dikarenakan dengan berkembangnya media pembelajaran berbasis animasi berdampak baik dalam meningkatkan mutu pembelajaran dengan menghasilkan lulusan atau alumni dengan kualitas yang baik yang mampu menghadapi perkembangan zaman dengan menyesuaikan ilmu pengetahuan dan teknologi. Media pembelajaran juga merupakan bagian dari integrasi dari proses pembelajaran yang memiliki fungsi sebagai alat dalam membantu keberlangsungan proses pembelajaran yang dikategorikan dalam bantuan yang sangat dibutuhkan karena mampu mempercepat proses penyampaian pesan-pesan ilmu pengetahuan kepada siswa dengan terlihatnya output dari dalam diri siswa mulai dari pemahaman, ruang lingkup berfikir lebih luas, kemampuan menyelesaikan objek masalah dengan tingkatan kesulitan yang sukar dan yang terakhir tujuan utamanya yakni meningkatnya kualitas siswa sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad A. (2013). *Media Pembelajaran*. Edisi ke-16. Jakarta: Rajawali Pers.
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Habitus: Jurnal Pendidikan, Sosiologi, dan Antropologi*, 2(2), 173-182.
- Hendayani, H. (2013). *Penerapan Model Pembelajaran Think Pair Share Dengan Menggunakan Power Point Beranimasi Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Bagi Siswa Smp (Pada Pola Dan Barisan Bilangan)* (Doctoral Dissertation, Unpas).
- Heong, Y.M, Othman, W.D.,Md Yunos, J., Kiong, T.T, Hassan, R., & Mohamad, MM. (2001). *The Level Of Marzano Higher Order Thinking Skill Among Technical Education Students*. *International Journal Of Social and Humanity*, Vol 1, No 2, July 2011, 121-125
- H. J. Choi and S. D. Johnson, "The Effect of Context-Based Video Instruction on Learning and Motivation in Online Courses," *Amer. J. of Dist. Edu.*, vol. 19, no. 1, pp. 215-227, 2010.
- Hoyles, C., & Lagrange, J. B. (2010). *Mathematics education and technology: Rethinking the terrain*. New York, NY: Springer.
- Hidayat, Wicak. Pengguna Internet Indonesia. https://kominfo.go.id/content/detail/4286/pengguna-internet-indonesia-nomor-enam-dunia/0/sorotan_media diakses 2 Maret 2020.
- Haryanto, Agus Tri. Pengguna Internet didominasi Milenial 2019. Sumber <https://inet.detik.com/telecommunication/d-4551389/pengguna-internet-indonesia-didominasi-milenial> diakses 9 Maret 2020
- Limbagh, B & Waugh W. (2010). *Developing Higher Order Thinking*. *Journal Of Instructional Pedagogis*: 1-9
- Sidharta, A. (2005). *Media Pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan media video animasi sistem pernapasan manusia untuk meningkatkan hasil belajar biologi. *EDUSAINS*, 7(1), 57-63.
- Nurseto, T. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*,

8(1).

- Puspita, I. *Efektivitas penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam kelas viii-1 di smp negeri 9 tangerang selatan* (Bachelor's thesis, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2017).
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42-54.
- Putra, R. (2016). *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pada Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Materi Reaksi Redoks* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Sriyatun, S. (2017, February). Peningkatan Pemahaman Konsep Integral Tak Tentu Melalui Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Beranimasi. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (pp. 135-145).
- Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif—Progresif*, (Jakarta: kencanaPrenada media group, 2010), hlm.189
- Wirawan, G., Hurri, I., & Pandikar, E. (2018). Studi Komparatif: Analisis Implementasi Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki. *JPIS: Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 27(1), 43-51.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2).