

# IMPLEMENTASI VIDEO TUTORIAL PENDIDIKAN KARAKTER PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN

**Hudaidah**

*Dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya*

**Amalia Ridho**

*Dosen Pendidikan Luar Sekolah FKIP Universitas Sriwijaya*

**Abstract:** *This research activity is Developing Character Education Instructional Materials Based Video Tutorials That Used In Subjects Personality In MPK Sriwijaya University. This study is the development by using analysis of 8 steps referred to the development of Borg and Gall. Research conducted at the University of Sriwijaya MPK unit sample of 110 students study, consisting of 55 students in the experimental class and 55 students in the control class. Based on the results of this study can be summarized as follows: First, based character education teaching materials video tutorials which have been tested by an expert validation of materials and media, then tested on a one to one as much as 5 student sample, based on the results of these trials are conclusions video tutorial fit for use. Therefore it is diujicobkan video tutorials on subjects experimental class for Civic Education. Based on the validation test using a statistical test using the t test concluded that there are differences in the experimental class students' learning outcomes with the control class. Secondly, based on the mean compere test also showed that the learning outcomes obtained class mean ekspremen higher than the control class. Therefore this research-based teaching materials in addition to producing video tutorials for character education, proves also gives an influence on student learning outcomes.*

**Key Word:** *Implementation, video tutorials, character education, civic education.*

**Abstract:** Kegiatan Penelitian ini adalah Mengembangkan Bahan Ajar Pendidikan Karakter Berbasis Video Tutorial Yang Dipergunakan Pada Mata Kuliah Kepribadian Di MPK Universitas Sriwijaya. Penelitian ini berbentuk pengembangan dengan menggunakan analisis 8 langkah merujuk pada penelitian pengembangan Borg and Gall. Penelitian dilakukan di unit MPK Universitas Sriwijaya jumlah sampel penelitian 110 mahasiswa, terdiri dari 55 mahasiswa pada kelas eksperimen dan 55 mahasiswa pada kelas kontrol. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan yaitu : **Pertama**, bahan ajar pendidikan karakter berbasis video tutorial yang telah diuji validasi oleh pakar materi dan media, kemudian diujicobkan pada one to one sebanyak 5 mahasiswa sampel, berdasarkan hasil ujicoba tersebut disimpulkan video tutorial layak digunakan. Oleh karena itu maka video tutorial tersebut diujicobkan pada kelas eksperimen untuk mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan. Berdasarkan uji validasi dengan menggunakan uji statistik menggunakan *uji t* disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar mahasiswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. **Kedua**, berdasarkan uji *compere mean* juga diperoleh bahwa hasil belajar kelas ekspremen *mean* yang diperoleh lebih tinggi dari kelas kontrol. Sehingga penelitian ini selain menghasilkan bahan ajar berbasis video tutorial untuk pendidikan karakter, membuktikan juga memberikan pengaruh pada hasil belajar mahasiswa.

**Kata Kunci :** Implementasi, video tutorial, pendidikan karakter, pendidikan kewarganegaraan.

## PENDAHULUAN

Pada saat ini terlihat dalam kehidupan keseharian kita sepertinya mulai kehilangan jati diri bangsa. Jati diri bangsa sebagai karakter khas yang dimiliki bangsa seolah-olah tenggelam oleh karakter yang masuk dari luar. Dampak negatif globalisasi terhadap karakter bangsa ini haruslah menjadi perhatian semua pihak. Dunia pendidikan mengemban peranan penting dalam menangkal berbagai efek tersebut. Oleh karena itu, dunia pendidikan harus mampu memberikan solusi positif untuk menanggulangnya, kesiapan menghadapi akses negatif dari globalisasi oleh dunia pendidikan akan berefek positif terhadap masyarakat secara umum dan pembelajar secara khusus.

Rendahnya karakter bangsa ini menjadi perhatian semua pihak. Kepedulian pada karakter telah dirumuskan pada fungsi dan tujuan pendidikan bagi masa depan bangsa. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk 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 negara yang demokratis serta bertanggung jawab" (UU Sisdiknas). Ketentuan undang-undang tersebut dapat dimaknai bahwa pendidikan nasional mendorong terwujudnya generasi penerus bangsa yang memiliki karakter, religius, berakhlak mulia, cendekiawan, mandiri, dan demokratis.

Pendidikan merupakan suatu proses enkulturasi, berfungsi mewariskan nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Nilai-nilai dan prestasi itu merupakan kebanggaan bangsa dan menjadikan bangsa

itu dikenal oleh bangsa-bangsa lain. Selain mewariskan, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu itu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa (Kustiana, 2010)

Berdasarkan pernyataan di atas jelaslah satuan pendidikan sangat berperan penting dalam membangun karakter, tidak terkecuali perguruan tinggi. Perkembangan pesat Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada perguruan tinggi hendaknya dibarengi dengan pengembangan karakter sehingga mahasiswa yang dihasilkan oleh perguruan tinggi selain memiliki Ilmu Pengetahuan dan Teknologi juga memiliki karakter yang baik. Pengembangan karakter itu menghendaki suatu proses yang berkelanjutan, dilakukan melalui berbagai mata kuliah yang ada dalam kurikulum, yang tercermin dengan sumber belajar, metode dan media yang digunakan yang dapat membangun kembali karakter bangsa.

Mengacu pada apa yang telah dikemukakan di atas, salah satu cara yang dapat dilakukan oleh dunia pendidikan dalam rangka membangun kembali karakter bangsa yaitu melalui proses pembelajaran yang mendekatkan kembali subjek didik dengan berbagai sumber dan media yang mendukung pembangunan karakter. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi peserta didik adalah video-video pendidikan karakter yang dibuat dan dikembangkan kemudian ditampilkan kembali kepada peserta didik dengan menggambarkan kembali karakter –karakter positif. Dengan membuat, mengembangkan dan menampilkan kembali tentunya proses pembelajaran tidak hanya mendengar, tetapi *study by doing* akan berdampak positif kepada mahasiswa.

Berajak dari asumsi tersebut penulis tertarik untuk membuat dan mengembangkan video-video yang menggambarkan karakter

positif menjadi bahan ajar yang akan dipakai dalam perkuliahan. Pengembangan bahan ajar pendidikan karakter berbasis video tutorial ini akan dilakukan dengan penelitian pengembang, produk yang dihasilkan berbentuk bahan ajar video tutorial dalam rangka melihat kevalidatan dan kontribusi bahan ajar bagi peningkatan karakter mahasiswa didik dilakukan melalui penelitian eksperimen.

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan dapat diuraikan rumusan permasalahan yaitu :1. Bagaimana video tutorial yang memuat deskripsi tentang karakter-karakter positif ? 2. Bagaimana pengembangan video tutorial yang dapat membangun karakter positif mahasiswa ?3. Bagaimana implementasi video tutorial karakter positif yang dapat berimplikasi pada hasil belajar mahasiswa?.

Materi ajar yang efektif menurut Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Karim harus memenuhi syarat: (1) ketepatan kognitif (*cognitive appropriateness*); (2) tingkat berpikir (*level of sophistication*); (3) biaya (*cost*); (4) ketersediaan bahan (*availability*); dan (5) mutu teknis (*technical quality*). Sedangkan dalam hal pengembangan materi ajar, Dick dan Carey, mengajukan hal-hal berikut untuk diperhatikan, yakni: (1) memperhatikan motivasi belajar yang diinginkan, (2) kesesuaian materi yang diberikan, (3) mengikuti suatu urutan yang benar, (4) berisikan informasi yang dibutuhkan, dan (5) adanya latihan praktek, (6) dapat memberikan umpan balik, (7) tersedia tes yang sesuai dengan materi yang diberikan, (8) tersedia petunjuk untuk tindak lanjut ataupun kemajuan umum pembelajaran (9) tersedia petunjuk bagi peserta didik untuk tahap-tahap aktivitas yang dilakukan, dan (10) dapat diingat dan ditransfer. Romiszowski mengenai pengembangan materi ajar menyatakan bahwa pengembangan suatu materi ajar hendaknya mempertimbangkan empat aspek, yaitu: (1) aspek akademik; (2) aspek sosial; (3) aspek

rekreasi; dan (4) aspek pengembangan pribadi. Jolly dan Bolitho dalam Tomsilon. mengajukan langkah-langkah pengembangan materi ajar sebagai berikut: (1) mengidentifikasi kebutuhan materi yang perlu dibutuhkan (2) mengeksplorasi kondisi lingkungan wilayah tempat materi ajar akan digunakan; (3) menentukan masalah atau topik yang sesuai dengan kenyataan yang ada di lingkungan peserta didik untuk diajarkan; dan (4) memilih pendekatan latihan dan aktivitas serta pendekatan prosedur pembelajaran, dan (5) menulis rancangan materi ajar tersebut.

Pemberlakuan Pendidikan Karakter telah memberikan rambu-rambu ke arah perlunya pengkajian terhadap penanaman kembali karakter bangsa melalui proses pembelajaran, khususnya materi ajar berbasis pendidikan karakter yang ditandai dengan terbukanya pintu bagi penerapan pendidikan karakter dalam bidang kurikulum. Namun, pengembangan suatu bahan ajar berbasis pendidikan karakter hendaknya sesuai dengan kebutuhan di daerah yang bersangkutan dengan tetap memperhatikan bahwa materi yang dikembangkan harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, kemampuan, minat dan kebutuhannya. Sejalan dengan itu, maka pengembangan bahan ajar berbasis pendidikan karakter harus mengacu pada karakteristik dan perkembangan zaman.

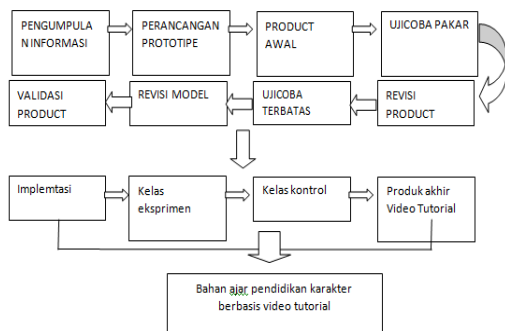
Materi ajar tersebut dikemas dalam bentuk video tutorial berupa rekaman digital dari suatu peristiwa atau yang lainnya. Karena ini dalam bentuk video yang isinya diciptakan dalam rangka untuk pembelajaran berisi materi pendidikan karakter yang sifatnya tutorial. Menurut Hanson (1987: 23) mengungkapkan pengertian video dalam kutipan sebagai berikut: "*video is a unique form of visual communication that has been influenced by historical factors, technical development, and criticism given to other form of media. Defining video is difficult because we have been introduced to the*

*medium through a number of related technologies – most of which grew from the development of other form of media. The term „video“ relates to a process, and can denote either the actual visual image (dalam <http://eprints.uny.ac.id/>.)”.*

Dasar utama pendidikan karakter sebenarnya tecantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3. Berdasarkan UU tersebut di atas jelaslah bahwa pendidikan karakter seharusnya menjadi tujuan dari pendidikan di Indonesia baik pada lini sekolah dasar sampai dengan universitas. Beranjak dari UU tersebut pula menjadi kewajiban semua lembaga pendidikan untuk menciptakan subjek didik yang berkarakter. Untuk memahami lebih mendalam tentang ini perlu dikaji terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan pendidikan karakter.

Melalui pendidikan karakter yang diterapkan secara sistematis dan berkelanjutan, akan membentuk mahasiswa yang akan menjadi cerdas emosinya. Kecerdasan emosi ini adalah bekal penting bagi mahasiswa dalam mempersiapkan masa depan, karena seseorang akan lebih mudah dan berhasil menghadapi segala macam tantangan kehidupan, termasuk tantangan untuk berhasil secara akademis (Adi, 2010:9)

Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan yang mengacu pada pendapat Borg and Gall, yang disederhanakan. Metode penelitian yang dipakai terlihat dalam bagan berikut ini :



Penelitian ini mengambil lokasi penelitian di MPK Unsri kelas Indralaya. Subyek penelitian yaitu mahasiswa yang mengambil mata MPK, tetapi tidak semua subyek penelitian dijadikan sampel penelitian (responden) pada setiap tahap pengembangan tetapi dengan ketentuan berdasarkan kriteria tertentu. Pada tahap uji coba terbatas dilakukan pada 5 orang mahasiswa kelas MPK VI Pada saat implementasi video tutorial dan tahap uji validasi dilakukan pada kelas A MPK VI berjumlah 55 orang mahasiswa sebagai kelas eksperimen dan kelas B MPK VI berjumlah 55 orang mahasiswa.

## PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan ini merupakan penelitian pengembangan dengan menghasilkan suatu produk bahan ajar berupa video tutorial pendidikan karakter melalui bantuan komputer. Prosedur pada tahap pengembangan video tutorial yang telah dilakukan dan menghasilkan produk yang valid dan praktis sesuai dengan tujuan penelitian. Penelitian pengembangan (*Reserch and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian pengembangan yang dilakukan ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, serta menguji keefektifan produk video tutorial pendidikan karakter yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Tahapan pertama yang dilakukan adalah tahapan perancangan. Pada tahap perancangan peneliti melakukan analisis terhadap materi pendidikan karakter bagi perguruan tinggi, materi yang dipilih disesuaikan dengan kondisi mahasiswa Universitas Sriwijaya dan program kerja Unsri. Kemudian peneliti menentukan indikator yang akan dicapai dengan membuat instrumen penilaian untuk melihat pengaruh video tutorial pendidikan karakter terhadap

hasil belajar mahasiswa. Produk video tutorial pendidikan karakter dimulai dengan mendesainnya dengan menggunakan software MP4. Setelah itu peneliti membuat suatu naskah untuk setiap materi dari pendidikan karakter yang dikaji. Artinya, setiap *scene* sudah dapat tergambar apa yang akan ditampilkan, dengan kata lain video tutorial yang akan digunakan sudah tergambar jelas baik itu berupa gambar, teks, audio, dan animasi. Dengan selesainya tahapan pembuatan desain dan naskah ini, maka selesai pula tahapan perancangan.

Tahapan selanjutnya ialah tahap produksi. Tahap produksi ini diawali dengan melakukan persiapan yaitu menyiapkan sarana dan prasarana yang akan digunakan seperti software MP4 dan komputer. Setelah tahapan tersebut dilakukan maka barulah peneliti melakukan tahapan pelaksanaan dengan mengaplikasikan naskah PPT ke dalam komputer serta memberikan suara seperti tutorial, suara latar ataupun musik sebagai latar dari materi. Kemudian hasil dari produk video menggunakan program MP4 tersebut digabungkan dengan memanfaatkan software dari Macromedia flash 8 sehingga 9 video dengan program FIV dapat dibuka bersamaan dengan program ini. Setelah tahap pelaksanaan tersebut selesai dilakukan, maka dapat dikatakan tahap pelaksanaan selesai dilakukan. Setelah peneliti yakin dengan produk yang sudah dihasilkan, maka barulah peneliti melakukan tahap evaluasi.

Produk yang dihasilkan ini kemudian dievaluasi untuk mengukur validitas dan praktikalitas penggunaannya. Proses untuk menguji validitas dan praktikalitas penggunaannya peneliti melakukan evaluasi ahli (*expert evaluation*), evaluasi per orang (*one to one evaluation*) dan evaluasi kelompok (*quasi eksperimen*). Evaluasi ahli yang dimaksud yaitu ahli media dan ahli materi. Dari hasil validasi desain dan materi dapat disimpulkan bahwa video tutorial sudah cukup baik dan layak untuk diujicobakan,

namun harus dilakukan beberapa perbaikan, seperti tambahkan video pada materi, suara yang dipakai harus jelas dan lantang.

Setelah melakukan validasi ahli, maka dilakukan evaluasi orang per orang yang terdiri dari 5 orang mahasiswa yang dipilih secara heterogen. Pada akhir pembelajaran mahasiswa diminta untuk memberikan komentar dan saran terhadap video tutorial yang dikembangkan, dari orang per orang tersebut diperoleh komentar agar audio pada multimedia ini diperbaiki atau lebih diperjelas lagi. Kemudian produk diterapkan pada pembelajaran mata kuliah Pendidikan Kewarganegaraan di MPK Universitas Sriwijaya kelas A dan kelas B. Pada tahap ini peserta didik juga diberikan angket dan tes hasil belajar. Berdasarkan hasil tes 65 % mahasiswa mendapatkan nilai B sehingga disimpulkan video tutorial dinyatakan berdampak pada hasil belajar. Sedangkan berdasarkan angket yang diberikan 87 % memberikan penilaian pada indikator Baik. Hasil tes setelah dilakukan analisis statistik dengan menggunakan *comperre mean* diperoleh mean untuk kelas eksperimen : 77,78 sedangkan mean untuk kelas kontrol 74,29, jadi terdapat perbedaan skor mean dimana kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Sedangkan dengan uji statistik dengan *uji t* menunjukkan  $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq t_{tabel} = -1,28 \leq 0,057 \leq +1,28$  dengan tarap signifikansi 0,05, berarti video tutorial berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan hasil validitas ahli, analisis angket, observasi dan tes hasil belajar disimpulkan video tutorial pendidikan karakter dapat dipergunakan dalam pembelajaran pendidikan karakter di MPK Unsri.

Pembelajaran akan lebih menarik perhatian mahasiswa sehingga karena sumber belajar dengan memanfaatkan media merupakan salah satu alat bantu yang baik dalam melakukan komunikasi pembelajaran. Media pembelajaran dapat mempertinggi

proses belajar peserta didik dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang ingin dicapai. Kedudukan media sebagai alat bantu mengajar terletak dalam komponen metodologi, sebagai lingkungan belajar yang diatur oleh pengajar (Sudjana dan Ahmad R, 1991:13).

Begitu juga dengan video tutorial sebagai bahan ajar dan media pembelajaran yang berupa rekaman digital dari suatu peristiwa atau yang lainnya. Karena ini dalam bentuk video yang isinya diciptakan dalam rangka untuk pembelajaran berisi materi pendidikan karakter bersifatnya tutorial, tetapi multi media terdapat teks, gambar, animasi dan suara yang dipadukan bersamaan tentunya akan membantu mahasiswa mengoptimalkan semua indranya untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi juga mendorong kalangan pendidikan untuk menggunakan berbagai media (multi media) dengan memanfaatkan alat-alat teknologi. Mendorong pula perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya kehadiran guru/dosen di dalam kelas. Mahasiswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajarnya. Gerlach dan Ely dalam (Arsyad, 2000:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Harjanto ( 2005:234-244) menjelaskan bahwa media pendidikan dapat bermanfaat bagi proses belajar mahasiswa karena: “1. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami oleh mahasiswa dan memungkinkan mereka dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik. 2. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dan melalui kata-kata oleh dosen sehingga tidak bosan dan

dosen tidak kehabisan tenaga. 3. Mahasiswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian dari dosen, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, mendengarkan, melakukan, mendemonstrasikan, menumbuhkan motivasi belajar. Melalui penelitian pengembangan video tutorial pendidikan karakter ini secara tidak langsung mendukung teori pembelajaran di atas yang menghendaki pemanfaatan media sebagai sumber belajar dengan berbagai keunggulan karena pembelajaran dengan memanfaatkan media yang variatif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan juga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar.

Penelitian ini memberikan gambaran bahwa bahan ajar dengan pemanfaatan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena media memiliki fungsi sebagai pengantar materi dari pendidik kepada peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa. Karena pada umumnya mahasiswa mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Media pembelajaran sebagai alat bantu dosen mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan mahasiswa. Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar bisa mewaliki dosen menyajikan informasi belajar kepada peserta didik. Jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik , maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan dosen. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Untuk itu perlu dibekali ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu berkompetisi dan sesuai dengan tuntutan kemajuan IPTEK.

## KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk bahan ajar dalam bentuk video tutorial pendidikan karakter yang valid dan praktis pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Video tutorial pendidikan karakter yang dihasilkan adalah bahan ajar multimedia yang valid, karena telah diujicobakan melalui tahapan penelitian pengembangan yang dimuali dari perancangan produk, ujicoba kepada ahli materi dan ahli mesia serta ujicoba *one to one* serta diperluas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Video tutorial pendidikan karakter dihasilkan telah memiliki azas praktis karena mudah digunakan baik secara individu maupun kelompok dan dimana saja.
3. Video tutorial pendidikan karakter produk penelitian ini mendapatkan kategori penilaian dengan indikator baik yang diberikan ahli maupun oleh mahasiswa sebagai sampel penelitian. Produk penelitian ini juga berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, dengan materi pendidikan karakter di perguruan tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. (1990). *Media Pendidikan* (Pengertian, Pengembangan dan Geralch, V.G. dan Elly, D.P. 1971. *Teaching and Media. A Systematic Approach. Englowood Cliffs: Prentice-Hall, Inc*
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, A. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Borg, Walter R, dan Meredith D. Gall. *Educational Research An Introduction*. New York: Longman, 1983

Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

Dick, Walter dan Lou Carey. *The Systematic Design of Instruction*. New York: Longman, 1996

Diponogoro, Miranda dkk. 2010. *Model Pendidikan Karakter di Universitas Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

Fosnot, Catherine Twomey. 1996. *Constructivism Theory, Perpective and Practice*. New York: Teachears College Press.

Gagne, M. Robert and Briggs, Leslei J. 1974. *Principles of Instructional Design*. New York : Holt Rinehart dan wiston, Inc.

Gagne, M. Robert. 1975. *Essentials of Learning for Instruction*. Florida: The Dryden press.

Gagnon, George W. Jr and Collay, Michelle, 2000. *Designing of Learning Six Elements in Constructivist Classrooms*. California: Corwin press inc.

Hanson, J. (1987). *Understanding Video Applications, Impact, and theory*. California:

<http://eprints.uny.ac.id>. *Jurnal Penelitian.pdf*, diakses 8 Febuari 2014

Hussen, Achmad dkk. 2010. *Model Pendidikan Karakter Bangsa Sebuah Pendidikan Monolitik di UNJ*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.

- Indriani, D. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Kementerian Pendidikan Nasional, Dirjen. Dikti, 2011, *Pendidikan Karakter di Perguruan Tinggi*, Jakarta: Dirjen Dikti.
- Kustiana, Yudi. 2010. *Implementasi Pendidikan Budaya dan Karakter Dalam Pembelajaran di Sekolah*. Makalah Mandiri: Jakarta. (diakses 20 Juni 2011)
- Megawarni, Ratna. *Pengembangan Program Pendidikan Karakter di Sekolah Pengalaman Sekolah Karakter* (<http://www>. Pendidikan karakter)
- Mulyanta dan Leong, Marlon. 2009. *Tutorial Membangun Multimedia Interaktif-Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Atmajaya Yogyakarta
- Muslich, Masnur. 2011, *Pendidikan karakter*, Jakarta: Bumi Aksara
- Mustakim, Bagus, 2011, *Pendidikan Karakter: Membangun masa depan Karakter Emas Menuju Indonesia Bermartabat*, Yogyakarta: Samudra Biru.
- Narbuko, Cholid dan Achmadi, Abu. 2009. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Narmoatmojo, Winarno. *Pendidikan Karakter di Indonesia Dalam Perspektif Filsafat Moral dan Filsafat Pendidikan*.
- Normoajmojo, Winarno, 2010. *Pendidikan Nilai di Era Global*. Unisri: Surakarta . (diakses 20 Juni 2011)
- Putra, N. 2011. *Research & Development. Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Riduan. 2009. *Pengantar Statistikan Untuk Pendidikan, Sosial, Ekonomi, Komunikasi dan Bisnis*. Alfabetha : Bandung.
- Sudjana, N. dan Rivai, A. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: C.V. Sinar Baru : Bandung
- Sugiyono.2010. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Syaodih, Nana. 2003. *Perencanaan pengajaran*. Jakarta : Reneka Cipta.
- Tim Redaksi Pusat Bahasa Depdiknas (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Edisi
- Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. *Tentang Sisdiknas*. Bandung:Citra Umbara.
- UPT-MPK, 2010, *Buku Panduan mata Kuliah Pengembangan Kepribadian Universitas Sriwijaya*, Indralya: MPK.
- Usman, Uzer. 2009. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Zuchdi, Darmiyati, dkk. *Pengembangan Model Pendidikan Karakter Terintegrasi Dalam Pembelajaran Bidang Studi di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: UNY.