

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL BERBASIS  
APLIKASI *CAPCUT* PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
KEJURUAN DI SMK NEGERI 1 SUKABUMI**

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI



Disusun oleh:

**NAHLA PUTRI NAFILAH**

**1802356**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR  
DEPARTEMEN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI KEJURUAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
BANDUNG**

**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**

NAHLA PUTRI NAFILAH

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL BERBASIS  
APLIKASI *CAPCUT* PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
KEJURUAN DI SMK NEGERI 1 SUKABUMI

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

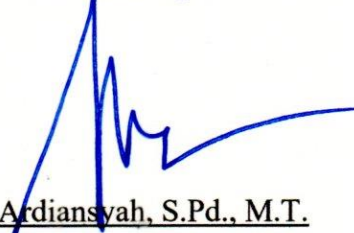
Pembimbing I



Dr. Johar Maknun, M.Si.

NIP. 19680308 199303 1 002

Pembimbing II



Adi Ardiansyah, S.Pd., M.T.

NIP. 19750123 200812 1 001

Mengetahui:

Ketua Departemen

Pendidikan Teknik Arsitektur

FPTK UPI,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Arsitektur

FPTK UPI,

Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd., M.T.

NIP. 19711022 199802 2 001

Dr. Johar Maknun, M.Si.

NIP. 19680308 199303 1 002

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KEJURUAN DI SMK NEGERI 1 SUKABUMI**" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Sukabumi, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,

**Nahla Putri Nafilah**

1802356

## **LEMBAR HAK CIPTA**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL BERBASIS  
APLIKASI *CAPCUT* PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR  
KEJURUAN DI SMK NEGERI 1 SUKABUMI**

Oleh:

**Nahla Putri Nafilah**

NIM 1802356

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat  
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Teknik Arsitektur

©Nahla Putri Nafilah 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian  
dengan dicetak ulang, diperbanyak, atau cara lainnya tanpa izin penulis.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih dan penghargaan setinggi-tingginya atas segala doa, motivasi, dukungan, dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini penulis sampaikan pada:

1. Ibu Risni Aprileni dan Ayah Eko Wahyudi selaku kedua orang tua tercinta, Syahla Salsabila dan Gizca Meisya selaku kakak dan adik tersayang. Terima kasih banyak atas segala kasih sayang, dorongan kekuatan, dan dukungan yang berharga bagi penulis.
2. Nabila Azzahra dan Suci Wulandari sebagai sahabat-sahabat terdekat penulis.
3. Siti, Azra, Raisa, Fasya, Yunika, dan Tiara sebagai teman-teman “Katsu Warjat” yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
4. Keisya, Faudiah, Risma, Raisya Sagitha dan Hayla yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.
5. Anna, Maya, Rafa, dan Salma sebagai rekan satu bimbingan yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
6. Teman-teman seperjuangan Pendidikan Teknik Arsitektur UPI Angkatan 2018 khususnya kelas A.
7. Untuk semua keluarga, kerabat serta teman-teman di sekeliling penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL  
BERBASIS APLIKASI *CAPCUT* PADA MATA PELAJARAN DASAR-  
DASAR KEJURUAN DI SMK NEGERI 1 SUKABUMI**

Nahla Putri Nafilah

Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur, FPTK UPI

Jl. Dr.Setiabudi No. 229, Bandung

Email Peneliti: [nahlaputrinafilah@upi.edu](mailto:nahlaputrinafilah@upi.edu)

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian yang membahas tentang penerapan media pembelajaran video tutorial berbasis aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Sukabumi. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya kurikulum baru serta tingkat kerumitan tugas yang cukup tinggi sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai untuk mempermudah siswa memahami materi yang berusaha disampaikan. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Mengembangkan media pembelajaran video tutorial. (2) Menguji kelayakan dan mengevaluasi media pembelajaran video tutorial yang dibuat. (3) Menerapkan media pembelajaran video tutorial yang dibuat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop and Disseminate*). Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data adalah angket. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa: (1) Media pembelajaran dikembangkan dengan model pengembangan 4D menggunakan aplikasi *Capcut*, (2) Media pembelajaran mendapatkan persentase kelayakan 96,67% oleh ahli materi I, 83,33% oleh ahli media II, 87,29% oleh ahli media I, 84,38% oleh ahli media II dengan kategori “Sangat Layak” serta 80,64% berdasarkan hasil uji terbatas dengan kategori “Layak”, (3) Media pembelajaran diunggah melalui aplikasi *Youtube* kemudian diimplementasikan terhadap pengguna dan memperoleh persentase kelayakan 87,23% dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci: *media pembelajaran, video tutorial, aplikasi Capcut*

**APPLICATION OF LEARNING MEDIA TUTORIAL VIDEO BASED ON  
THE CAPCUT APPLICATION FOR VOCATIONAL BASICS LESSONS  
AT SUKABUMI STATE 1<sup>st</sup> VOCATIONAL SCHOOL**

Nahla Putri Nafilah

Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur, FPTK UPI

Jl. Dr. Setiabudi No. 229, Bandung

Email Peneliti: [nahlaputrinafilah@upi.edu](mailto:nahlaputrinafilah@upi.edu)

**ABSTRACT**

This research is a study that discusses the application of video tutorial learning media based on the Capcut application in the Vocational Basics subject at SMK Negeri 1 Sukabumi. This research is motivated by the existence of a new curriculum and the level of complexity of the task is quite high so that appropriate learning media are needed to make it easier for students to understand the material that is trying to be conveyed. The aims of this research are: (1) Develop video tutorial learning media. (2) Testing the feasibility and evaluating the video tutorial learning media made. (3) Applying the video tutorial learning media that was made. The method used in this research is Research and Development (RnD) with a 4D development model (Define, Design, Develop and Disseminate). The instrument used to obtain the data is a questionnaire. The results of this study show that: (1) learning media was developed with a 4D development model using the Capcut application, (2) learning media obtained a feasibility percentage of 96.67% by material experts I, 83.33% by media experts II, 87.29 % by media experts I, 84.38% by media experts II with the "Very Eligible" category and 80.64% based on the results of a limited test with the "Eligible" category, (3) Learning media is uploaded through the Youtube application and then implemented for users and obtains the percentage of eligibility is 87,23% with the "Very Eligible" category.

Keyword: *learning media, tutorial video, capcut application*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas segala berkat, rahmat, dan karunia-Nya yang selalu tercurah, penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Sukabumi”** ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menempuh ujian sarjana Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia. Ucapan terima kasih peneliti ucapkan kepada:

1. Bapak Dr. Johar Maknun, M.Si. selaku pembimbing I, terima kasih banyak untuk segala-galanya hingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Adi Ardiansyah, S.Pd., M.T. selaku pembimbing II, terima kasih banyak atas segala bimbingan dan ilmu yang diberikan.
3. Bapak Restu Minggra, S.Pd., M.T. selaku ahli media I terima kasih banyak untuk semua arahan dan dukungan yang diberikan.
4. Ibu Dr. Lilis Widaningsih, S.Pd, M.T. selaku ahli media II dan ketua Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur, terima kasih banyak untuk semua arahan dan dukungan yang diberikan.
5. Bapak Sugeng Nuryanto, S.Pd. selaku ahli materi terima kasih banyak untuk semua arahan dan dukungan yang diberikan.
6. Ibu Hayatul Komilah, S.Pd. selaku ahli materi terima kasih banyak untuk semua arahan dan dukungan yang diberikan.
7. Seluruh siswa kelas X (sepuluh) Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi selaku pengguna, terima kasih atas partisipasi dan bantuan yang diberikan.
8. Seluruh dosen di Departemen Pendidikan Teknik Arsitektur yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas segala ilmu dan bimbingannya.



Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena berbagai kekurangan dan keterbatasan yang tidak lepas dari penulis pribadi. Oleh karena itu, penulis menerima kritik dan saran yang dapat membangun dari semua pihak. Diharapkan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca serta umumnya untuk masyarakat secara luas.

Sukabumi, Agustus 2022

**Peneliti**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR HAK CIPTA .....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah .....	6
1.5 Tujuan Penelitian .....	7
1.6 Manfaat Penelitian .....	7
1.6.1 Manfaat secara teoritis .....	7
1.6.2 Manfaat secara praktis.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9

2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	10
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.1.4 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	12
2.1.5 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran .....	13
2.2 Video Pembelajaran .....	18
2.2.1 Pengertian Video Pembelajaran .....	18
2.2.2 Karakteristik Video Pembelajaran .....	18
2.2.3 Prosedur Pengembangan Video Pembelajaran.....	19
2.3 Aplikasi <i>Capcut</i> .....	21
2.3.1 Sejarah Aplikasi <i>Capcut</i> .....	21
2.3.2 Fitur-Fitur Aplikasi <i>Capcut</i> .....	22
2.4 Capaian Pembelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.....	24
2.5 Dasar Proyeksi Ortogonal (2D).....	26
2.6 Penelitian Terdahulu .....	27
<b>BAB 3 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>30</b>
3.1 Metode Penelitian .....	30
3.1.1 <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	32
3.1.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	33
3.1.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	34
3.1.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	35
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	35
3.2.1 Subjek Penelitian .....	35
3.2.2 Objek Penelitian.....	36

3.3	Tempat dan Waktu Penelitian.....	36
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4.1	Paradigma Penelitian .....	37
3.4.2	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.5	Instrumen Penelitian .....	38
3.6	Teknik Analisis Data .....	40
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		42
4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	<i>Define</i> (Pendefinisian) .....	42
4.1.2	<i>Design</i> (Perancangan).....	48
4.1.2.1	.....	48
4.1.3	<i>Develop</i> (Pengembangan).....	53
4.1.4	<i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	67
4.1.5	Analisis Data.....	68
4.2	Pembahasan .....	79
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....		82
5.1	Kesimpulan .....	82
5.2	Keterbatasan Produk .....	83
5.3	Pengembangan Produk .....	83
5.4	Saran .....	84
DAFTAR PUSTAKA .....		85
LAMPIRAN.....		88
	Lampiran 1 .....	88

Lampiran 2 .....	88
Lampiran 3 .....	89
Lampiran 4 .....	95
Lampiran 5 .....	96
Lampiran 6 .....	98
Lampiran 7 .....	100
Lampiran 8 .....	102
Lampiran 9 .....	103
Lampiran 10 .....	104
Lampiran 11 .....	105
Lampiran 12 .....	106
Lampiran 13 .....	108
Lampiran 14 .....	110
Lampiran 15 .....	112
Lampiran 16 .....	114
Lampiran 17 .....	116
Lampiran 18 .....	117

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . 1 Kerucut Pengalaman .....	3
Gambar 2 . 1 Proyeksi Ortogonal Gaya Eropa dan Amerika.....	26
Gambar 3 . 1 Langkah-Langkah Penelitian RnD dengan Model 4D.....	30
Gambar 3 . 2 Paradigma Penelitian.....	37
Gambar 4 . 1 TOR Tugas Menggambar Proyeksi Ortogonal (2D) Bentuk- Bentuk Atap .....	46
Gambar 4 . 2 Unggahan Media Pembelajaran di aplikasi Youtube .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 . 1 Elemen Dasar-Dasar Kejuruan.....	24
Tabel 2 . 2 Kedudukan Penelitian Terdahulu.....	29
Tabel 3 . 1 Instrumen Uji Kelayakan Media .....	39
Tabel 3 . 2 Instrumen Uji Kelayakan Materi.....	39
Tabel 3 . 3 Instrumen Uji Terbatas oleh Pengguna.....	40
Tabel 3 . 4 Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran .....	40
Tabel 4 . 1 Capaian Pembelajaran Elemen Gambar Teknik Dasar-Dasar Kejuruan.....	45
Tabel 4 . 2 <i>Storyboard dan Timeline</i> .....	49
Tabel 4 . 3 Langkah-Langkah Pembuatan Tutorial.....	54
Tabel 4 . 4 Saran dari Ahli Materi II.....	61
Tabel 4 . 5 Saran dari Ahli Media I.....	62
Tabel 4 . 6 Saran dari Ahli Media II .....	62
Tabel 4 . 7 Tindak lanjut terhadap rancangan awal media pembelajaran .....	64
Tabel 4 . 8 Kritik dan Saran oleh Pengguna.....	66
Tabel 4 . 9 Tindak lanjut terhadap rancangan akhir media pembelajaran ....	66
Tabel 4 . 10 Persebaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi I .....	68
Tabel 4 . 11 Skor Hasil Validasi oleh Ahli Materi I .....	68
Tabel 4 . 12 Persebaran Hasil Validasi oleh Ahli Materi II.....	69
Tabel 4 . 13 Skor Hasil Validasi oleh Ahli Materi II.....	69
Tabel 4 . 14 Akumulasi Skor Validasi Ahli Materi .....	69
Tabel 4 . 15 Persebaran Hasil Validasi oleh Ahli Media I.....	70

Tabel 4 . 16 Skor Hasil Validasi oleh Ahli Media I.....	70
Tabel 4 . 17 Persebaran Hasil Validasi oleh Ahli Media II .....	71
Tabel 4 . 18 Skor Hasil Validasi oleh Ahli Media II .....	71
Tabel 4 . 19 Akumulasi Skor Validasi Ahli Media.....	71
Tabel 4 . 20 Persebaran Hasil Penilaian oleh Pengguna I.....	73
Tabel 4 . 21 Skor Hasil Penilaian oleh Pengguna I.....	73
Tabel 4 . 22 Persebaran Hasil Penilaian oleh Pengguna II .....	73
Tabel 4 . 23 Skor Hasil Penilaian oleh Pengguna II .....	73
Tabel 4 . 24 Persebaran Hasil Penilaian oleh Pengguna III .....	74
Tabel 4 . 25 Skor Hasil Penilaian oleh Pengguna III .....	74
Tabel 4 . 26 Persebaran Hasil Penilaian oleh Pengguna IV .....	74
Tabel 4 . 27 Skor Hasil Penilaian oleh Pengguna IV .....	75
Tabel 4 . 28 Persebaran Hasil Penilaian oleh Pengguna V .....	75
Tabel 4 . 29 Skor Hasil Penilaian oleh Pengguna V .....	75
Tabel 4 . 30 Akumulasi Skor Kegiatan Uji Terbatas .....	76
Tabel 4 . 31 Hasil Angket Implementasi Pengguna melalui Google Form ..	77
Tabel 4 . 32 Akumulasi Skor Hasil Kegiatan Implementasi Pengguna.....	79



## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmara, P. K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Konstruksi Beton Bertulang Untuk Bangunan Tahan Gempa di SMK Negeri 1 Seyegan. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Clifton, I. G. (2013). *Android User Interface Design: Turning Ideas and Sketches into Beautifully Designed Apps*. New Jersey: Addison-Wesley.
- Darmawan, F., Purnawan, P., & Sukandar, A. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Guided Discovery Learning Pada Materi Proyeksi Ortogonal. *Journal of Mechanical Engineering Education*.
- Depiantiwi, Y. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Tweening di SMK Muhammadiyah 1 Yogyakarta. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Effendi, A. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Soal Cerita di Kelas VI A SDN 61/X Talang Babat. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., . . . Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hartanto, A. (2018). *Making Indonesia 4.0*. Jakarta. Retrieved from <Http://Www.Kemenperin.Go.Id/Download/18384>
- Hijriani, D. (2019). Media Pembelajaran Sains Terpadu (Rancang Bangun Media Pembelajaran Sains Berbantuan Komputer).
- Hutabarat, N. M. (2022). Penggunaan Aplikasi Edit Video Dalam Materi Seni Musik Pada Pembelajaran Secara Daring. *Quaerite Veritatem*.

- Ilmiah, I., Muhsinin, U., & Azim, F. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik Dimasa Pandemi Covid-19 Melalui Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut di MIN 4 Muaro Jambi. *UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*.
- Ilsa, A., Farida, F., & Harun, M. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*.
- Martakim, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Materi Pondasi Batu Kali Pada Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung di SMK Negeri 1 Seyegan. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Maulani, G. (2018). Hubungan Persepsi Siswa Tentang Proses Pembelajaran Dengan Hasil Belajar Gambar Teknik Siswa Kelas X TGB SMK Negeri 2 Payakumbuh. *CIVED (Journal Of Civil Engineering And Vocational Education)*.
- Nugroho, Erfan, R., & Suryaningrum. (2017). *Gambar Teknik*. Yogyakarta: Andi.
- Pramudito, A. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Standar Kompetensi Melakukan Pekerjaan Dengan Mesin Bubut di SMK Muhammadiyah 1 Playen. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*.
- Pudyastuti, E., Ginting, R. S., & Ginting, M. (2022). Sosialisasi Program SMK Pusat Keunggulan Pada SMK Immanuel. *Pubarama: Jurnal Publikasi Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Risdianto, E. (2019). *Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0*. Retrieved from researchgate.net: <https://www.researchgate.net>

- Taib, B., & Mahmud, N. (2021). Analisis Kompetensi Guru Paud Dalam Membuat Media Video Pembelajaran. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Widianto, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Mendukung Proses Pembelajaran Pemesinan Dasar di SMK Negeri 1 Purworejo. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Wisada, P. D., & Sudarma, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*.