

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Rahman et al., (2022) Pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar dengan rencana guna untuk mewujudkan suasana belajar, juga proses pembelajaran, dan mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek spiritual, pengendalian diri, kecerdasan, karakter dan juga keterampilan yang berguna di lingkungan masyarakat. Kemudian, menurut Humrey (1975, h. 247), sebagaimana dikutip (dalam Yusuf, 2018) pendidikan adalah penambahan keterampilan dari ilmu pengetahuan serta pemahaman yang menjadi hasil dari studi ataupun pengalaman. Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara dalam bukunya yang diterbitkan oleh Leutika (2009, h. 54), sebagaimana dikutip (dalam Efendy, 2023) pendidikan adalah tuntunan kehidupan anak-anak agar dapat mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidupnya. Dilihat pernyataan sebelumnya, pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk membimbing peserta didik oleh pendidik guna untuk membantu peserta didik berkembang dalam hal akademik maupun non akademik.

Sehubungan dengan itu, dalam pendidikan terjadi kegiatan belajar mengajar antara pendidik dengan peserta didik. Kegiatan belajar ini tentu saja memiliki tujuan untuk mencerdaskan peserta didik, tidak hanya semata-mata dilakukan tanpa adanya alasan. Belajar adalah aktivitas atau kegiatan dalam upaya

memperoleh pengetahuan, peningkatan keterampilan, memperbaiki tingkah laku, sikap dan meningkatkan kepribadian yang baik (Ariani et al., 2022). Kemudian menurut (Ma'rifah, 2018) belajar bukan hanya sekedar aktivitas membaca, menulis, dan mengerjakan tugas atau suatu tes saja, melainkan adanya interaksi aktif dengan lingkungan sehingga terjadi perubahan tingkah laku dari proses belajar. Ahli lain yaitu Rosyid (2016, h. 36), sebagaimana dikutip (dalam Sutisna, 2020) menjelaskan tentang konsep belajar yaitu proses penyerapan informasi atau pemerolehan pengetahuan. Sejalan dengan hal tersebut bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh wawasan, keterampilan, pengalaman baru, yang nantinya dapat digunakan untuk tujuan-tujuan positif kedepannya.

Menurut Gunawan dan Karimah, (2022) belajar merupakan suatu kegiatan berproses dan juga merupakan unsur fundamental dalam penyelenggaraan semua jenis dan jenjang pendidikan, selain itu menurutnya belajar merupakan suatu proses atau usaha sadar yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan dari awalnya yang tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap berubah menjadi benar, dan tidak terampil menjadi terampil. Kemudian menurut Cronbach (1954, h. 60-100), sebagaimana dikutip (dalam Suherman, 2019) menyatakan bahwa belajar ialah suatu proses adaptasi dan perubahan tingkah laku sebagai akibat yang di dapatkan dari pengalaman. Sesuai dengan pendapat Suherman (2019) bahwa belajar merupakan suatu proses atau usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baru secara menyeluruh dan sebagai hasil dari pengalaman seseorang itu sendiri terhadap interaksinya dengan lingkungan.

Menurut Suwardi dan Aliyyah (2024), kegiatan belajar yang akan diberikan kepada peserta didik ini harus dikuasai oleh pendidik guna dapat menciptakan atau memberikan pengalaman yang cukup baik kepada peserta didiknya, baik itu belajar dari dalam kelas ataupun luar kelas. Sehubungan dengan hal tersebut, menurut Sya'dullah (2022) pada hakikatnya manusia memang sudah mempunyai naluri tersendiri untuk memecahkan suatu permasalahan dengan mencari jalan keluar atau solusi, hal itulah yang juga dapat kita definisikan dengan belajar.

Namun, kegiatan belajar yang seringkali dilakukan oleh siswa di sekolah biasanya belum terlaksana secara maksimal dikarenakan strategi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi ke siswa kurang kreatif karena hanya memanfaatkan alat dan media yang sudah umum disediakan sekolah seperti LCD dan papan tulis sehingga siswa menerima materi tidak ditunjang dengan alat dan media yang seharusnya menstimulus sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa yang menjadi lebih optimal (Alfianida dan Basuki, 2024). Menurut Rahmadani dkk., (2023), keberhasilan pembelajaran dapat dilihat dari keaktifan siswa. Maka berdasarkan pernyataan tersebut terhambatnya keefektifan belajar di kelas selama mengikuti proses pembelajaran dapat memberikan dampak yang negatif terhadap perkembangan akademik maupun non akademiknya. Maka dari itu penting bagi pendidik untuk dapat menguasai pedagoginya di dalam kelas pada saat mengajar peserta didik.

Menurut Hanaris (2023), guru bertugas untuk menciptakan lingkungan belajar kondusif untuk siswa agar mereka bisa belajar dengan efektif. Jadi pendidik atau guru merupakan salah satu kunci yang dapat menyebabkan

terjadinya kegiatan pembelajaran yang efektif atau tidak. Menurut UUD Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 Pasal 10 disebutkan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik atau kemampuan dalam pengelolaan peserta didik yang meliputi 1) Pemahaman wawasan guru akan landasan dan filsafat pendidikan; 2) Guru memahami potensi dan keberagaman peserta didik, sehingga dapat didesain strategi pelayanan belajar sesuai keunikan peserta didik; 3) Guru mampu mengembangkan kurikulum/silabus dalam bentuk dokumen maupun implementasi dalam bentuk pengalaman belajar; 4) Guru mampu menyusun rencana dan strategi pembelajaran berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar; 5) Mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif seperti menjadi model *role playing* ataupun menggunakan media pembelajaran; 6) Mampu melakukan evaluasi belajar dengan memenuhi prosedur dan standar yang dipersyaratkan; 7) Mampu mengembangkan bakat dan minat peserta didik melalui kegiatan intrakurikuler dan ekstrakurikuler untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Menurut Hunaepi (2016, h. 38-40 sebagaimana yang dikutip dalam Widiana et al., 2022) menyatakan bahwa Guru adalah profesi yang memiliki tugas utama mendidik, mengajar, mengarahkan, membimbing, melatih, serta mengevaluasi dan menilai siswa. Kemudian, menurut Sundari (2017), dalam praktiknya guru atau pendidik berperan sebagai fasilitator dan mediator. Fasilitator yaitu guru sebagai pendidik wajib memberikan fasilitas atau kemudahan dalam proses belajar mengajar, misalnya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif (Sapitri et al., 2024), kemudian menurut (Lubis et al.,

2022) guru sebagai mediator yaitu guru sebagai penengah dalam kegiatan pembelajaran jika mengalami hambatan. Selain itu Mediator juga dapat diartikan sebagai penyedia media pembelajaran (Arfandi dan Samsudin, 2021).

Sesuai dengan pernyataan tersebut, guru mengajar siswa di kelas biasanya sering kali mengacu pada poin ke 5 UUD RI Nomor 14 tahun 2005 Pasal 10, yaitu Mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif seperti menjadi model *role playing* ataupun menggunakan media pembelajaran. Pernyataan tersebut sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo et al., 2024) yang menunjukkan bahwa *role playing* dengan berbantuan media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di SD efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Menurut Hasan dkk., (2021), di era digital pendidik sebagai fasilitator dan mediator harus mampu menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tren masa kini agar mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih baik kepada siswa. Menurut Sumiharsono (2020), media pembelajaran merupakan suatu alat yang biasanya digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan isi dari materi pembelajaran, dan juga untuk menarik minat peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut (Hasan et al., 2021) bahwa media pembelajaran sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, disebutkan juga bahwa media pembelajaran merupakan media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi yang memuat maksud atau tujuan pembelajaran dan sangat penting untuk membantu peserta didik memperoleh konsep baru, keterampilan dan kompetensi.

Berkaitan dengan itu dalam kegiatan pembelajaran, menurut Sardiman A.M (2011, h. 83), sebagaimana yang dikutip (dalam Roni Hamdani et al., 2022) terdapat motivasi belajar ideal peserta didik yang harus dicapai oleh peserta didik itu sendiri yaitu 1) tekun dalam mengerjakan tugas; 2) dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama; 3) tidak pernah berhenti sebelum selesai; 4) ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa); 5) tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi dicapainya); 6) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah; 7) lebih senang bekerja mandiri; 8) tidak cepat bosan pada tugas yang selalu diberikan/rutin; 9) dapat mempertahankan pendapatnya yang ia sampaikan; 10) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini; 11) senang mencari tahu dan memecahkan masalah saat di berikan soal.

Namun kenyataannya, kebanyakan siswa sekolah dasar di Indonesia masih memiliki motivasi belajar yang rendah, hal tersebut diakibatkan oleh beberapa faktor, seperti yang disebutkan oleh Suwarma (2023, h. 1234-1239), sebagaimana dikutip (dalam Leuwol et al., 2023) yang meliputi faktor internal yaitu minat dan bakat siswa itu sendiri, hingga faktor eksternal seperti lingkungan, metode, dan model pembelajaran yang diterapkan di kelas. Kemudian motivasi belajar yang rendah yang terjadi pada siswa sekolah dasar kebanyakan di Indonesia dapat dibuktikan melalui beberapa penelitian yang telah dilakukan, contohnya saja pada penelitian yang dilakukan oleh Andeka dkk., (2021), pada siswa kelas IV SD Negeri 04 Sitiung yang ditandai dengan indikator bahwa siswa pada saat pembelajaran di kelasa masih banyak yang asyik mengobrol dan

bercanda dengan temannya, kemudian siswa cenderung bosan terhadap kegiatan pembelajaran dikelas.

Kebiasaan tersebut terlihat dari perhatian siswa pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran yang dimana partisipasi siswa dalam pembelajaran masih rendah, jarang siswa yang bertanya saat kegiatan pembelajaran, dan ketika siswa diminta oleh guru untuk mengerjakan soal yang diberikan mereka tidak mengerjakannya untuk mencari solusi atau penyelesaian dari soal tersebut, melainkan bercanda dengan temannya. Berkaitan dengan hal tersebut, sesuai dengan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Banyuning menunjukkan bahwa perilaku siswa kelas IV A SD kurang memiliki karakter yang sesuai dengan nilai-nilai karakter yang seharusnya dalam diri mereka, diantaranya yaitu siswa tidak disiplin (tidak mendengarkan guru saat kegiatan pembelajaran berlangsung), kurang menunjukkan sikap sopan dan santun.

Penelitian yang dilakukan oleh Handayani dkk., (2023) pada kelas V di SD Negeri 06 Andaleh Baruh Bukik menyatakan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah dikarenakan 1) siswa asik dengan diri sendiri dalam mengikuti pembelajaran; 2) Guru kurang menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru terkesan monoton; 3) Guru hanya fokus memberikan materi Pelajaran dalam pembelajaran dikelas dan menyuruh siswa mencatat materi pembelajaran yang sudah diajarkan oleh guru di buku catatan masing-masing; 4) Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rismawati (2021), juga menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa kelas I, III, IV, dan V di SD Negeri 3 Makong masih kurang, kurangnya motivasi belajar mereka meliputi siswa kurang

antusias dalam pembelajaran, kebanyakan siswa kurang memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas, siswa sibuk sendiri, mengantuk dan termenung, dan sebagian siswa enggan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dan tidak ada kegiatan yang menarik pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa dari penelitian disebutkan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa antusiasme atau motivasi belajar siswa anak sekolah dasar masih tergolong rendah karena lebih banyak siswa itu asyik dengan kegiatannya sendiri di kelas, dan dibarengi dengan kurangnya perhatian mereka pada saat gurunya menjelaskan materi pembelajaran di depan kelas. Hal tersebut juga menjadikan siswa kurang memiliki karakter yang baik.

Berdasarkan wawancara dengan guru yang dilakukan pada hari Selasa tanggal 2 September 2025 di SD Negeri 2 Banyuning, ditemukan 15 orang siswa di kelas IV A yang memiliki motivasi belajar yang rendah, dimana dari jumlah siswa di sekolah tersebut yaitu sebanyak 30 orang atau jika di persentasekan yaitu sebanyak 50%, khususnya dalam pembelajaran IPAS. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor, di antaranya faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internalnya yaitu ada beberapa siswa yang memang memiliki motivasi atau semangat yang rendah dalam kegiatan pembelajaran, kurangnya ketertarikan dari dalam diri para siswa untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, siswa cenderung melamun di kelas, siswa terkadang mengantuk pada saat proses pembelajaran terutama pada siang hari, siswa cenderung melakukan kegiatan lain diluar konteks pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk Faktor eksternalnya yaitu siswa cenderung bosan

untuk mengikuti kegiatan pembelajaran karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru masih lebih banyak digunakannya metode pembelajaran konvensional yaitu menggunakan metode ceramah yang lebih menekankan pada ketuntasan materi dan penggunaan media pembelajaran masih minim. Media pembelajaran merupakan salah satu cara yang efektif digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas.

Berkaitan dengan hal tersebut, setelah dianalisis penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran IPAS masih tergolong minim khususnya pada materi Tumbuhan, guru biasa mengajak siswa langsung kelapangan untuk mengamati tumbuhan yang ada dilingkungan sekolah, sehingga siswa hanya mengetahui bentuk dan bagian tumbuhan saja tanpa mengetahui jenis tumbuhan dan fungsi dari berbagai bagian tumbuhan, dan membuat siswa cenderung bosan karena siswa hanya belajar untuk mengenal tumbuhan pada lingkungan sekolah saja, belum lagi keterbatasan tumbuhan yang ada pada lingkungan sekolah, sehingga hal tersebut menjadi keterbatasan pada proses pembelajaran yang dimana hal tersebut kurang menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran, kemudian selain itu siswa juga biasa mengobrol dengan teman nya di kelas.

Selain hal tersebut, maka dari beberapa faktor sebelumnya dapat menyebabkan siswa kurang memiliki karakter yang baik yang juga dapat mempengaruhi kemampuannya dalam hal akademik maupun non akademiknya, hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dinyatakan oleh (Rahmania, 2022) bahwa kegiatan belajar yang baik dan efektif dapat dipengaruhi oleh lingkungan yang baik pula. Kemudian menurut (Siahaan & Meilani, 2020) lingkungan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi baik atau buruknya kegiatan

belajar. Sehubungan dengan hal tersebut, lingkungan yang dimaksud disini adalah lingkungan pembelajaran tempat dimana siswa itu belajar. Dengan terjadinya kegiatan belajar yang efektif, maka tentunya siswa juga akan merasa nyaman untuk belajar dan lebih disiplin untuk mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa dapat memiliki karakter yang baik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut (Kasingku dan Lotulung, 2024) bahwa dengan adanya kedisiplinan belajar, siswa dapat mengembangkan kebiasaan belajar yang baik, mengelola waktu secara efektif, dan fokus pada pencapaian akademik mereka yang dimana nantinya dapat membantu mereka dalam membentuk karakter mereka.

Di zaman seperti sekarang ini, kegiatan belajar mengajar di sekolah sudah semestinya dibarengi dengan pendidikan karakter. Karena pendidikan karakter sangat penting bagi masa depan anak atau peserta didik agar mereka mampu menjadi individu yang memiliki empati tinggi, berbudi luhur, peduli, dan selalu berpikiran positif, yang nantinya dapat menjadikan peserta didik lebih bersemangat dalam mencapai hasil terbaik dalam hal akademik maupun non akademik.

Hal tersebut sesuai dengan pernyataan menurut Safitri (2020), pendidikan karakter mampu menumbuhkan individu berkualitas dalam mendukung cita-cita bangsa dan hubungannya dalam pendidikan. Kemudian menurut Sukatin dkk., (2023), pendidikan Karakter untuk 1) Mengembangkan potensi afektif peserta didik sebagai manusia dan Warga Negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa; 2) mengembangkan kebiasaan peserta didik yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan karakter bangsa; 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab peserta didik sebagai

generasi penerus bangsa; 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreatifitas, dan persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan. Lalu menurut Annisa dkk., (2020) pendidikan karakter perlu dilaksanakan dan ditanamkan sejak dini dan sebaiknya sudah harus dimaksimalkan pada anak usia sekolah dasar, maka dari itu sebenarnya potensi yang baik sudah dimiliki manusia sejak dari lahir, tetapi potensi tersebut harus terus dibina dan dikembangkan melalui sosialisasi baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, pendidikan karakter merupakan salah satu hal penting yang perlu diterapkan dan ditanamkan di sekolah kepada setiap peserta didik selain dari kegiatan mereka dalam menuju akademik ataupun non akademik mereka yang baik. Karena, dengan minimnya penanaman karakter yang baik kepada peserta didik, tentunya mereka akan kesulitan dalam mencapai prestasi atau hasil belajar yang baik, selain itu mereka juga akan kesulitan dalam beradaptasi dan berdaya saing nanti pada kehidupan masa depan mereka, baik itu dalam hal karir mereka maupun yang lainnya, yang dimana harus melibatkan sikap yang baik yang berawal dari pendidikan karakter mereka sejak dini.

Karakter yang lebih ditekankan pada anak jenjang sekolah dasar biasanya lebih menekankan ke beberapa nilai-nilai karakter, diantaranya yaitu 1) Religius; 2) Jujur; 3) Toleransi; 4) Disiplin; 5) Kerja Keras; 6) Kreatif; 7) Mandiri, 8) Demokratis; 9) Rasa Ingin Tahu; 10) Semangat Kebangsaan; 11) Cinta Tanah Air;

12) Peduli Sosial; 13) Peduli Lingkungan; 14) Tanggung Jawab (Kurniawan, 2024).

Berkaitan dengan pernyataan sebelumnya, menurut (Wuryandani et al., 2014) dalam pendidikan salah satu nilai pada pendidikan karakter yang sering mengalami permasalahan yaitu Kedisiplinan. Menurutnya nilai karakter disiplin menjadi salah satu hal yang sangat penting dimiliki oleh peserta didik agar dapat memunculkan nilai-nilai karakter baik lainnya. Selain itu, ia juga menyatakan bahwa perilaku tidak disiplin yang lain yang sering terjadi pada sekolah dasar contohnya adalah membuang sampah sembarangan, tidak mematuhi peraturan di kelas, tidak mendengarkan guru saat menjelaskan materi pembelajaran, dan sebagainya.

Menurut Wuryandani dkk., (2014) terjadinya perilaku tidak disiplin di sekolah menunjukkan bahwa terjadi permasalahan serius dalam hal pendidikan karakter disiplin. Munculnya perilaku tidak disiplin mengindikasikan bahwa pengetahuan yang terkait dengan karakter yang didapat siswa di sekolah tidak membawa dampak positif terhadap perubahan perilaku siswa sehari-hari. Pada dasarnya siswa tahu bahwa perilakunya tidak benar tetapi mereka tidak memiliki kemampuan untuk membiasakan diri menghindari perilaku yang salah tersebut. Hal ini merupakan tantangan dalam proses pendidikan karakter yang terjadi dalam dunia pendidikan. Wuryandani juga menyatakan bisa saja pendidikan karakter yang dilakukan selama ini baru pada tahap pengetahuan saja, belum sampai pada perasaan dan perilaku yang berkarakter.

Sehubungan dengan itu, (Faiz et al., 2021) Menjelaskan bahwa implementasi pendidikan karakter di Indonesia masih menghadapi berbagai

hambatan sehingga tujuan pembentukan karakter peserta didik belum tercapai secara optimal. Ia menyampaikan bahwa pembentukan karakter yang belum optimal dikarenakan oleh berbagai macam faktor, mulai dari faktor eksternal maupun faktor internal. Selain itu (Fahmi et al., 2021) berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan kebutuhan mendesak, namun implementasinya di sekolah belum komprehensif karena sistem pembelajaran masih belum sepenuhnya mendukung pengembangan karakter peserta didik.

Berkaitan dengan pernyataan tersebut (Rezki & Saleh, 2021) menyatakan bahwa pentingnya integrasi nilai-nilai karakter dalam proses pembelajaran agar pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, namun pada sikap atau karakter siswa juga. Sesuai dengan pernyataan tersebut (Widodo, 2021) berpendapat bahwa keberhasilan pendidikan tidak cukup diukur dari kecerdasan intelektual, tetapi juga harus memperhatikan pembentukan karakter peserta didik. Sejalan dengan pendapat sebelumnya Soetyanto (2013, h. 5275), sebagaimana yang dikutip (dalam Dewangga, 2012). Kedua, pendidikan yang lebih mengedepankan aspek kognitif saja menyebabkan pendidikan karakter menjadi terabaikan. Anak-anak hanya memahami karakter yang baik dalam batas pengetahuan kognitif. Mereka belum lagi mampu menjadikan karakter yang baik itu tertanam dalam diri mereka, dibiasakan dalam keseharian, dan dinyatakan melalui tindakan yang nyata. Mereka belum mempunyai keterampilan sosial agar bisa mempraktikkan nilai-nilai tersebut. Hal ketiga yang perlu disoroti adalah bahwa pendidikan karakter hanya menjadi salah satu mata pelajaran yang diajarkan oleh guru PPKN atau Agama. Hal ini membuat anak-anak merasa bahwa mereka perlu berkelakuan baik hanya pada kedua pelajaran ini saja. Sementara

mereka merasa tidak perlu untuk mempraktikkan karakter yang baik di pelajaran lain bahkan dalam kegiatan sehari-hari.

Menurut Hartati (2023) dengan adanya karakter yang baik dalam diri siswa penting dalam perkembangan sosial dan emosional sehingga siswa mampu meningkatkan intensitasnya dan inisiatifnya dalam belajar, yang di mana setiap mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas siswa tentunya nanti akan termotivasi untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ini mengindikasikan bahwa pendidikan karakter dan motivasi belajar memiliki korelasi yang cukup signifikan. Berdasarkan pernyataan tersebut, bahwa pendidikan karakter tergolong ke dalam materi atau pembiasaan yang harus diajarkan dan dikuasai, serta diimplementasikan kepada peserta didik untuk memotivasinya dalam kegiatan pembelajaran (Purba et al., 2022). Maka dari itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa *story book* untuk membantu menciptakan proses belajar IPAS yang lebih menyenangkan pada peserta didik.

Story book merupakan media pembelajaran yang menyajikan visualisasi cerita yang lebih menarik melalui gambar dan teks, sehingga membantu pembaca dalam memahami informasi (Ma'azzah et al., 2024). Pada media *story book* itu sendiri didalamnya berisi cerita yang memuat gambar-gambar menarik sesuai dengan materi, sehingga dari banyaknya gambar-gambar tersebut dapat menarik minat dan memotivasi siswa dalam belajar (Sitorus dan Misbah, 2025). Media pembelajaran *story book* di gunakan dikarenakan memiliki Tingkat efektivitas yang baik dalam membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Rodiah et al., 2023).

Berkaitan dengan hal tersebut penggunaan media *story book* atau buku cerita bergambar *flipbook* telah dibuat dan diimplementasikan untuk mengetahui hasil pada hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tolowata menunjukkan perbedaan yang signifikan pada tahap II dengan rata-rata hasil belajar 100 dan ketuntasan klasikal 100%. Dalam proses pembelajaran tahap III siswa lebih tertarik dengan penggunaan media dan mengerti mengenai penggunaan media virtual dan menghilangkan kebosanan siswa dalam mengikuti pelajaran serta media buku cerita bergambar *flipbook* sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri (Qomariyanti et al., 2023). Maka, media pembelajaran *story book* memiliki dampak yang baik dalam pembelajaran.

Kemudian, media *story book* atau buku cerita digital yang dirancang oleh Sofian Abdulatif di kelas IV SD IT DAARUL HUDHA mendapatkan penilaian dari para ahli menunjukkan bahwa buku cerita digital mendapatkan skor 95% pada ahli materi dengan interpretasi "sangat baik", penilaian ahli bahasa mendapatkan skor 82,5% dengan interpretasi "sangat baik" kemudian penilaian ahli media mendapatkan skor 95,8% dengan interpretasi "sangat baik". Berdasarkan respon pengguna yaitu guru dan siswa terhadap media buku cerita digital pada materi sejarah kerajaan Islam di nusantara mendapatkan persentase skor rata-rata keseluruhan pada kategori "Sangat Baik". Dengan demikian dari persentase di atas menunjukkan bahwa media pembelajaran buku cerita digital mendapatkan respon positif dari pengguna guru maupun siswa, serta media pembelajaran tersebut dapat menarik motivasi siswa dalam pembelajaran (Abdulatif & Muh. Husen Arifin, 2023).

Selain itu, Media pembelajaran *story book* atau buku cerita yang dibuat untuk kelas V di salah satu Sekolah Dasar yang ada di Kota Tasikmalaya menunjukkan bahwa media yang digunakan sangat valid dengan persentase yang diperoleh yakni 93% ahli media, 75% dengan kriteria layak dari ahli bahasa, persentase 93% dari ahli materi, serta persentase 82% ahli bahasa. Selain itu, berdasarkan pengguna uji coba I dan uji coba II buku cerita bergambar berbasis digital ini memperoleh rata-rata persentase 99% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan buku cerita bergambar berbasis digital yang dikembangkan dapat digunakan pada proses pembelajaran (Islamiati et al., 2024).

Kemudian, penelitian yang membahas tentang topik media pembelajaran *story book* atau buku cerita materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban sebagai masyarakat pada muatan PPKn yang dikembangkan oleh Afaf Izzah Kamilah untuk kelas IV di SDI At-Taqwa, Rawamangun menunjukkan bahwa sebanyak 56% siswa tertarik belajar muatan pelajaran PPKn menggunakan media buku cerita bergambar digital dan guru kelas empat menyatakan media pembelajaran buku cerita digital dibutuhkan di dalam pembelajaran PPKn untuk siswa kelas empat sebagai inovasi pengembangan media pembelajaran (Kamilah et al., 2023).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, belum ada penelitian yang membahas dan membuat media pembelajaran tentang *story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali (kearifan lokal Bali/kebiasaan masyarakat khususnya yang ada di daerah Bali tentang bagaimana cara bersikap baik dengan orang lain, keluarga, guru, teman, atau orang yang lebih tua). Media pembelajaran

yang akan dirancang akan dibuat semenarik dan sebaik mungkin dengan berbasis penguatan karakter. Hal tersebut bertujuan untuk membantu peserta didik untuk memiliki karakter yang baik dan menumbuhkan motivasi belajarnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 Banyuning di kelas IV A yaitu bahan ajar yang digunakan oleh guru belum memuat pendidikan karakter, hal tersebut menjadikan implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPAS di kelas masih kurang karena guru lebih banyak membiasakan pendidikan karakter di luar kelas seperti menegur anak yang kurang disiplin.

Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran berbasis penguatan karakter ini perlu dikembangkan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi lebih baik. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan produk dengan judul **“Pengembangan Media *Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari pemaparan pada latar belakang dapat ditemukan identifikasi masalah yang akan diteliti, yaitu sebagai berikut.

1. Motivasi belajar siswa yang cenderung masih rendah yaitu sebanyak 50%, ditandai dengan peserta didik menunjukkan perilaku bosan mengikuti pembelajaran di kelas dan tampak tidak fokus pada saat kegiatan pembelajaran.
2. Karakter siswa yang masih kurang seperti mudah merasa bosan pada saat mengikuti proses pembelajaran, kurang memperhatikan penjelasan guru, mengabaikan guru di depan kelas.

3. Media pembelajaran yang digunakan khususnya pada pembelajaran IPAS pada materi Tumbuhan cenderung masih tergolong minim karena hanya sebatas menggunakan penjelasan secara lisan oleh guru dan hanya mengamati tumbuhan yang ada di sekitar kelas saja, sehingga peserta didik kurang optimal dalam memahami materi pembelajaran yang dimaksud.
4. Kegiatan pembelajaran yang cenderung membosankan bagi siswa karena siswa cenderung menyimak materi yang dijelaskan secara lisan ataupun mengamati secara acak jenis tumbuhan yang ada di sekitar tanpa adanya penggunaan media yang informatif dan menarik, sehingga siswa kurang termotivasi pada saat pembelajaran.
5. Bahan ajar yang digunakan oleh guru belum memuat pendidikan atau penguatan karakter.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan 5 masalah di atas, maka penelitian ini hanya terfokuskan dan dibatasi pada masalah yang telah ditemukan, agar penelitian yang dilakukan tidak terlalu luas. Adapun pembatasan masalah dalam masalah pada penelitian ini yaitu pada pembelajaran IPAS dengan media pembelajaran *Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Membantu Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Banyuning. Pengembangan media pembelajaran ini dirancang sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran bagi siswa agar siswa mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna, menyenangkan dalam Ilmu Pengetahuan Alam dan lebih termotivasi untuk belajar.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah rancang bangun *Media Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah validitas *Media Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan *Media Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar?
4. Bagaimanakah efektivitas *Media Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk menghasilkan rancang bangun *Media Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar.
2. Untuk mengetahui validitas *Media Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan *Media Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar.

4. Untuk menganalisis efektivitas Media *Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari pengembangan Bagaimana efektivitas Media *Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Pada Siswa Sekolah Dasar ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil dari pengembangan ini diharapkan mampu menjadi salah satu sumber bacaan dan landasan teori dalam melakukan pengembangan bahan ajar berupa buku cerita *Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali Untuk Membantu Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Banyuning.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peserta didik, tenaga pendidik, sekolah dan peneliti lain.

1) Bagi siswa

Hasil penelitian Media *Story Book* Penguatan Karakter Dengan Kearifan Lokal Bali ini diharapkan dapat memiliki manfaat dan mampu untuk Membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS khususnya materi Tumbuhan. Selain itu media buku cerita *story book* ini diharapkan mampu

untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Banyuning.

2) Bagi guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan mampu menjadi informasi baru bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran untuk siswanya.

3) Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian mengenai *story book* ini diharapkan dapat menjadi sebagai media tambahan dalam sarana pembelajaran selain dari buku LKS dan buku Paket.

4) Bagi Peneliti Lain

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk penelitian yang terkait, dan juga hasil dari penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi baru sebagai acuan untuk penelitian berikutnya.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Adapun beberapa spesifikasi produk yang diharapkan dari dilakukannya penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Produk ini berupa bahan ajar berbentuk buku cerita *story book* pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD.
2. Materi yang disajikan pada bahan ajar *story book* ini adalah “Bagian Tubuh Tumbuhan”.
3. Perancangan *story book* dilakukan dengan menentukan materi yang digunakan serta merancang konten yang dibutuhkan, kemudian disusun

dalam aplikasi *canva* dan kemudian di unduh dalam bentuk *pdf* sehingga selanjutnya bisa dicetak menyerupai buku cerita yang menarik.

4. Pada *story book* IPAS berisikan materi pembelajaran yang diintegrasikan dengan penguatan karakter dengan kearifan lokal bali yang relevan, agar siswa dapat memahami materi dengan baik dan menumbuhkan motivasi belajarnya.
5. *Story Book* yang dikembangkan ini dapat juga ditampilkan pada ponsel pintar, laptop, tablet maupun PC Komputer dengan cara men-*scan* barcode yang ada di bagian akhir halaman/*slide* buku.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran dalam pendidikan seperti zaman sekarang ini perlu dilakukan secara berkelanjutan dengan tetap memperhatikan kemajuan teknologi sehingga diharapkan dapat menciptakan inovasi dan kreatifitas baru dalam mengembangkan media pembelajaran, sehingga nantinya dapat membantu kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan, inovatif, efektif, dan dapat memotivasi siswa agar lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun asumsi dan keterbatasan dari pengembangan *story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali ini adalah sebagai berikut.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Media *Story Book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali ini belum pernah digunakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Banyuning, baik itu dalam pembelajaran *offline* ataupun *online*.
2. Siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 2 Banyuning sudah menguasai keterampilan membaca dan menyimak sehingga media *story book* penguatan karakter dengan karifan lokal Bali ini dapat digunakan secara optimal.
3. Dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran IPAS.
4. Dapat meningkatkan antusiasme, dan motivasi belajar siswa serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali ini terdapat tiga keterbatasan pengembangan yang dibahas, diantaranya yaitu sebagai berikut.

1. Keterbatasan Topik

Pengembangan media pembelajaran *story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali ini hanya sebatas pada mata pelajaran IPAS khususnya materi Bagian Tubuh Tumbuhan.

2. Keterbatasan Teori

Pengembangan media pembelajaran *story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali ini hanya menggunakan 2 teori belajar.

- a) Pertama yaitu Teori Belajar Behavioristik yang memberikan stimulus berupa ajakan ataupun afirmasi dan motivasi untuk menjadi individu

yang berkarakter agar kedepannya lebih menjadi individu yang bisa bersikap dengan bijaksana.

- b) Kedua yaitu Teori Belajar Sosial yang membantu memotivasi dalam belajar, karna pada media pembelajaran *Story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali ini siswa akan lebih memahami isi cerita dari media *story book*, kemudian mengaitkannya dengan kejadian sekitar atau lingkungan sekitar.

3. Keterbatasan Implementasi

Pada pengembangan media pembelajaran *story book* penguatan karakter dengan kearifan lokal bali ini terdapat beberapa keterbatasan implementasi yang meliputi.

- a) Keterbatasan alokasi dana. Yang dimana dana yang akan diggunakan untuk mengembangkan media ini akan tidak menggunakan jumlah dana yang terlalu besar.
- b) Keterbatasan jumlah. Dikarenakan media ini berbentuk media konkret, berkaitan dengan keterbatasan pada poin a, maka jumlah media pengembangan ini akan di produksi sebanyak 1 buah perbangku siswa di kelas IV SD Negeri 2 Banyuning.
- c) Keterbatasan penggunaan secara digital. Pada praktiknya di lapangan atau di sekolah tempat implementasi media ini hanya digunakan dalam bentuk konkret saja sehingga memerlukan tempat yang lebih untuk meletakkan media ini. Namun, ada halaman terakhir atau *cover* media ini terdapat *barcode* yang dapat di dipindai menggunakan perangkat digital seperti *smart phone* dan juga tablet.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman dalam istilah penting dalam penelitian ini maka disebutkan beberapa definisi dari beberapa istilah yang ada dalam penelitian pengembangan ini, yaitu sebagai berikut.

1. *Story Book* merupakan salah satu media pembelajaran berbentuk buku fisik yang berisikan materi pembelajaran yang menarik perhatian siswa.
2. Kearifan lokal merupakan salah satu pandangan hidup dan ilmu pengetahuan serta kebudayaan yang berasal dari suatu daerah tertentu yang biasanya dilakukan dan diimplementasikan oleh masyarakat lokal itu sendiri.
3. *Story Book* penguatan karakter dengan kearifan lokal Bali adalah sebuah buku cerita fisik yang di dalamnya berisikan suatu cerita dengan mengintegrasikan kearifan lokal bali seperti penggunaan gambar, tokoh, ataupun nama tokoh yang digunakan untuk mendukung materi pembelajaran.
4. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Kurikulum Merdeka yang merupakan gabungan dari kedua kajian ilmu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam dengan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial).